

FÖRÆST ÖF
RÄDGÖST

LIVRET DE RÈGLES

• JEU DE PLATEAU •



GLAMA GAMES



RÈGLE D'OR

Forest of Radgost est un jeu narratif coopératif.

Bien que les règles exposées ici et sur les cartes soient censées couvrir l'ensemble du jeu, il est possible que dans certaines situations vous vous demandiez comment certaines règles interagissent entre elles. Si cela se produit, le mieux est de vous mettre d'accord sur ce qui fait le plus sens au regard de l'histoire qui se déroule, plutôt que de rechercher dans le Livret de Règles ou sur divers forums.

Le plus important est de partager une histoire, et non de gagner ou perdre la partie.



FOREST OF
RADGOST

TABLE DES MATIÈRES

MATÉRIEL	6
INTRODUCTION	7
Aperçu	7
MISE EN PLACE	8
Mise en place de la Forêt	8
Mise en place des Personnages	8
VOTRE PERSONNAGE ET SON SAC	10
Dossier d'Aptitudes du personnage	10
Dossier et jeton Sac	11
OBJECTIF	12
TOUR DE JEU	12
Déplacement	12
Explorer la Forêt	13
Rencontrer une Créature mythique	13
Rencontre cachée	13
Rencontre ouverte	14
Rencontres uniques	14
Rencontres inopinées	14
Effets divers	14
Statistiques d'Aptitudes	14
Malade ou Retenu	15
Emprisonné	15
Convalescent	15
Nouveau personnage	15
Le groupe	15
Rejoindre / Quitter un groupe	15
Déplacement	15
Actions	16
Rencontres	16
Les Enfants	16
LE TEMPS	17
Piste du Temps	17
Phase Jour	17
Phase Soirée	17
Phase Nuit	18
Créature contre Créature	18
Créature contre Villageois	18
Fin de la phase Nuit	18

LES CARTES	19
Descriptions des cartes	19
Défausse	20
Paquets de cartes	21
FIN DE LA PARTIE : SORTIR DE LA FORÊT	22
Optionnel : Les missions personnelles	22
MINI-EXTENSIONS – RÈGLES ET HISTOIRES	23
Retour dans la Forêt de Radgost	23
Introduction	23
1. Les Destins Inachevés	24
2. La Clé de la Vie	25
3. Les liens secrets de la Sorcière	27
LES DÉS DE CRÉATION D'HISTOIRE	30
Mode d'emploi	30
Règles et éléments structurels des contes	30
Dé des endroits mythiques	31
Dé de mobile/ problème	31
Dé de temporalité	31
Dé de moyens	32
Dé de personnage	32
Dé de moment de la journée	32
Exemple d'utilisation	33
FOREST OF RADGOST , GUIDE À L'ATTENTION DES PARENTS	34
Ce qu'en disent les critiques	34
Le contenu narratif	34
Le choix de Dimitrije	34
Discussions autour du jeu	35
Les mécaniques du jeu	35
Jouer un rôle et collaborer	36
Comment une mère et son fils se sont rencontrés dans la Forêt et s'y sont réconciliés	36
SOURCES ET RÉFÉRENCES	37
ANNEXE I	38
BIOGRAPHIE DES PERSONNAGES	38
ANNEXE II	46
LES CRÉATURES DE LA FORÊT DE RADGOST	46
ANNEXE III	48
LES LIEUX DE LA FORÊT DE RADGOST	48
Cartes de recouvrement	50

MATÉRIEL

Plateau de jeu

21 jetons : 20 jetons Créature mythique, 1 jeton Radgost

21 figurines : 20 figurines Créature mythique ; 1 figurine Radgost

Livre des Rencontres

8 figurines de Personnage

7 kits de matériel de Personnage

1 plateau Piste du Temps

Table de réaction des créatures

Glossaire des symboles

5 cartes de recouvrement

5 dés : 1 dé d'Orientation, 1 dé à 6 faces (D6), 1 dé à 10 faces (D10),
1 dé à 12 faces (D12), 1 dé à 20 faces (D20)

Table des Aptitudes de groupe

9 paquets de cartes. (N'ouvrez pas le paquet Noir pour le moment)

Des marqueurs



INTRODUCTION

Les enfants manquent à l'appel.

Le garçon et la fille jouaient à cache-cache, et se sont naïvement cachés dans une barque amarrée au bord de la rivière, et ils s'y sont endormis.

Le cordage abîmé qui retenait le bateau contre le courant a cédé et l'embarcation, emportée, a rapidement dérivé vers des rochers saillants. Les enfants ont eu la chance de ne pas sombrer dans les eaux profondes et glaciales. La coque brisée s'est miraculeusement échouée sur les berges, laissant les enfants terrifiés et perdus au milieu d'une sombre forêt aux chênes centenaires, de l'autre côté de la rivière.

Les anciens du Village les avaient prévenus : les humains ne sont pas censés pénétrer dans cette Forêt. Elle est peuplée d'une vingtaine de créatures mythiques et sauvages. Bien que Radgost, le Dieu slave de l'hospitalité, protège à la fois le Village et la Forêt contre les forces extérieures, il ne les protège pas toujours les uns des autres.

Voyant que les enfants ne revenaient pas, le Žrec (ou sorcier) du Village, a rassemblé une équipe de recherche. Il ne fait aucun doute que ce groupe devra affronter certaines créatures mythiques de la Forêt. Et les rencontres s'avéreront dangereuses. Peut-être même que les membres du groupe devront faire face à Radgost en personne.

Chaque nouvelle rencontre déclenchera une série d'événements fantastiques qui affecteront, d'une manière ou d'une autre, le cours des recherches, ainsi que les aptitudes et l'expérience du groupe. Ceux qui réussiront à rentrer au Village ne seront plus jamais les mêmes.

Aperçu

Vous incarnez un villageois, qui peut être l'un des membres de l'équipe de sauvetage, ou les deux enfants eux-mêmes. Votre objectif est de collaborer avec les autres personnages pour vous échapper de la Forêt et ramener les enfants au Village. Vous pourrez aussi avoir, à titre de quête optionnelle, un objectif personnel à atteindre.

Forest of Radgost se joue de 1 à 7 joueurs. De nouveaux joueurs peuvent se greffer au groupe en cours de partie, sans que cela ne gêne son déroulement. *Forest of Radgost* est un jeu narratif basé sur le récit. Ici, le voyage importe plus que la destination.



Nombre de joueurs :
1 à 7



Durée moyenne :
45 à 90 minutes



Age : 14 ans et +

MISE EN PLACE

Mise en place de la Forêt

1. Placez le plateau, représentant la Forêt de Radgost, au centre de la table. La Forêt est sillonnée de sentiers sur lesquels sont placés des cercles ou cases. L'Annexe III donne des détails sur certaines cases spécifiques et autres lieux magiques du plateau.
2. Disposez les figurines de Créatures à proximité du plateau de jeu. L'Annexe II présente un aperçu de toutes les créatures, indiquant leur nom et leur numéro dans le Livre des Rencontres.
3. Placez la Piste du Temps à côté du plateau de jeu.
4. Rassemblez les jetons Créature numérotés de 1 à 21. Mettez de côté les numéros 9, 11, 12 et 21. Mélangez les jetons restants faces cachées et placez-les aléatoirement, sans les révéler, sur les Croisements du plateau de jeu (4a). Les jetons écartés font l'objet d'un placement particulier :
 - 9 et 12 : Placez chacun de ces jetons face visible sur les cases Rivages indiquées (4b).
 - 11 : Placez le jeton 11, face visible, sur le Croisement situé à proximité du Moulin à Eau (4c).
 - 21 : Placez le jeton 21 sur le soleil jaune de la Piste du Temps. (4d).
 - Pour votre **première partie**, placez aléatoirement les jetons 1, 3, 4, 7 et 10 sur les Croisements cerclés de jaune sur le plateau.
5. Gardez à proximité du plateau le Livre des Rencontres, la Table des Aptitudes de groupe et la Table de Réaction des Créatures.
6. Après les avoir mélangés séparément, placez les paquets de cartes Orange, Jaune et Blanc à côté du plateau.
7. Les paquets Noir, Bleu, Marron, Vert, Rose et Rouge n'ont pas besoin d'être mélangés. Placez-les, faces cachées, à portée de main à côté de l'espace de jeu.
8. Réunissez les marqueurs d'un côté et les dés de l'autre, en deux réserves communes à tous les joueurs. Laissez également de côté les cartes de recouvrement.

Mise en place des Personnages

9. À partir de quatre joueurs, l'un des joueurs doit tenir le rôle des enfants. Les autres joueurs doivent sélectionner un membre de l'Équipe de recherche. Chaque joueur reçoit ensuite un jeton Sac, ainsi que deux dossiers correspondants à son personnage : le premier représente ses Aptitudes, et le second son Sac.

Note : Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, personne ne joue les Enfants. Ils ne se déplacent pas durant la partie et attendent que l'Équipe de recherche les retrouve.

Un joueur peut décider d'endosser plusieurs personnages. Dans ce cas, les règles concernant l'installation s'appliquent au nombre de personnages et non plus au nombre de joueurs. Cette option permet également de jouer en solo.

10. Placez les figurines des personnages sélectionnés dans le Village. Positionnez les figurines des Enfants sur la case indiquée sur le plateau **10a**. Si vous souhaitez en savoir plus sur un personnage, vous trouverez sa biographie dans *l'Annexe I*.

11. Juste avant de quitter le Village, votre groupe récupère à la hâte quelques objets parmi ceux entassés dans l'armoire du Žrec, qui pourraient leur être utiles. Distribuez 3 cartes du paquet jaune, celui du Žrec, à chacun des personnages en jeu à l'exception des Enfants. Il est possible de s'échanger des cartes, mais aucun personnage ne peut recevoir plus de 3 cartes.

Note : Les Enfants ne reçoivent pas de cartes de ce paquet.

12. Vous pouvez défausser une, deux ou trois de ces cartes, qui retournent alors dans le paquet jaune du Žrec. Placez les cartes con-servées dans votre dossier Sac (une carte par emplacement). Rangez ensuite le paquet jaune dans la boîte du jeu, il ne sera plus utilisé.

13. Distribuez à chaque personnage de l'équipe de recherche sa carte Mission personnelle tirée du paquet Noir.

Note : Ces cartes sont optionnelles. Leur utilisation est prévue pour les règles avancées. Il est conseillé de passer cette étape lors de vos premières parties.

14. Chaque joueur place un marqueur sur le cercle situé en haut à droite de son dossier d'Aptitudes.

15. Désignez le premier joueur. Si les Enfants sont incarnés par un joueur, c'est lui qui commence. Sinon, le plus jeune joueur commence en choisissant, le cas échéant, lequel de ses personnages est activé en premier.



VOTRE PERSONNAGE ET SON SAC

Dossier d'Aptitudes du personnage

1. Nom : Le nom de votre personnage (en écriture latine et glagolitique, le plus ancien alphabet slave).

2. Description : Une courte description du personnage ainsi qu'une citation tirée de sa biographie (voir **Annexe I**).

3. Dés de Déplacement : Le déplacement de votre personnage dans la Forêt est régi par le résultat de deux dés. Les chiffres représentent la vitesse du personnage (Dé de Mouvement). Les deux cercles indiquent à quel point votre personnage est perdu dans la Forêt (Dé d'Orientation).

Placez un marqueur sur le cercle vide. Cela signifie que votre personnage devra se déplacer en utilisant un Dé d'Orientation. Cf Déplacements, page 12, pour plus d'information.

4. Actions de base : Votre personnage peut accomplir quatre actions de base - Fuir, Se Cacher, Se Battre et Communiquer.

5. Statistiques de départ : Il s'agit du niveau de chaque Aptitude d'un personnage au début de la partie. Par exemple, le Guerrier exécute l'action Fuir au niveau 9 et l'action Se Cacher au niveau 8.

6. Modifications des niveaux d'Aptitude : Le niveau des Aptitudes d'un personnage peut évoluer en cours de partie, une action peut même être verrouillée et donc ne plus être disponible. Utilisez des marqueurs pour enregistrer ces modifications. Dans l'exemple ci-dessous, le Guerrier ne peut pas utiliser l'action Se Battre. En revanche, son action Communiquer bénéficie d'un bonus de +1, pour un total de 9.



Note :

- Une aptitude ne reste verrouillée que jusqu'à la fin de la rencontre suivante, retirez ensuite les marqueurs « verrouillée ».

- Les changements de valeur d'Aptitude ne s'appliquent que jusqu'à la prochaine utilisation de cette Aptitude lors d'une rencontre. Retirez en-suite le marqueur : l'Aptitude reprend sa valeur de départ.

7. Emplacements de Cartes : Toute nouvelle Aptitude ou nouveau Compagnon qui rejoint le Groupe peut être placé dans ces emplacements. Il n'y a aucune limite au nombre de cartes ainsi possédées.

Dossier et jeton Sac



Capacité

Le Sac peut contenir au maximum 7 cartes Objet issues des paquets jaune, blanc et rouge. Le nombre de cartes provenant des autres paquets n'est pas limité. Un personnage peut échanger des objets durant son tour avec les personnages qu'il croise ou avec lesquels il se groupe pendant son tour.

Perdre son Sac

Si vous perdez votre Sac lors d'une rencontre, placez votre jeton Sac sur la case où il a été perdu. Fermez le dossier Sac correspondant et mettez-le de côté. Vous ne pouvez plus utiliser les cartes de ce dossier tant que vous n'avez pas récupéré votre Sac. Vous ne pouvez plus acquérir de nouvelles cartes arborant l'icône Sac tant que le Sac est perdu.

Récupérer son Sac

Pour récupérer votre Sac, il suffit d'entrer sur la Case où se trouve votre jeton Sac. Enlevez alors le jeton Sac du plateau. Toutefois, si un autre joueur entre sur la case où se trouve votre jeton Sac, il peut échanger autant d'objets de son Sac qu'il le souhaite avec ceux du vôtre.



OBJECTIF

Le but du jeu est de retrouver les enfants et de les ramener sains et saufs au Village ainsi que l'ensemble des personnages du groupe de recherche. Sur leur route, les personnages croiseront des Créatures mythiques de la Forêt. Le Livre des Rencontres indiquera l'issue de ces rencontres, en fonction des réactions des personnages face aux créatures.

Une partie est divisée en journées, composées de trois phases : Jour, Soirée et Nuit. Les rencontres réussies font avancer la Piste du Temps à mesure que les joueurs sillonnent la Forêt.

Si vous parvenez à ramener les enfants et l'ensemble du groupe de recherche au Village avant la fin de la troisième Nuit, sans vous retrouver piégés dans la Forêt, vous remportez ensemble la partie.

TOUR DE JEU

À votre tour, lancez vos dés pour déplacer votre personnage. Au terme de son déplacement, il pourra soit déclencher une rencontre, soit Explorer la Forêt. Votre tour se termine, et c'est ensuite au joueur à votre gauche de jouer.

Au tout début de la partie, votre personnage quitte le Village par le chemin de votre choix, sauf celui le plus à gauche.

Déplacement

Un tour débute en lançant le Dé d'Orienta-tion et le Dé de Mouvement du personnage (identifié en haut de son dossier d'Aptitudes). Sélectionnez le chemin à emprunter et déplacez votre personnage d'un nombre de cases égal au résultat du Dé de Mouvement. Lorsqu'un personnage atteint un Croisement, la direction qu'il peut emprunter pour poursuivre son chemin dépend du symbole indiqué par le Dé d'Orienta-tion :

-  – Le personnage tourne à gauche,
-  – Le personnage tourne à droite,
-  – Le joueur choisit la direction vers laquelle tourne le personnage.

Si un personnage atteint une case occupée par un jeton Créature, il s'y arrête (voir **Rencontres avec une Créature mythique**).

Note : La gauche et la droite d'un personnage dépendent de son orientation sur le plateau. S'il se déplace en direction d'un joueur et lui fait face, sa gauche est en fait la droite du joueur, et vice-versa.



Explorer la Forêt

Un Personnage peut Explorer la Forêt une fois son déplacement terminé, si les conditions suivantes sont réunies :

- ♦ Le joueur n'a pas fait de Rencontre avec une Créature mythique,
- ♦ Son mouvement ne s'est pas terminé sur un pont,
- ♦ Son Sac n'est pas plein.

Explorer la Forêt est optionnel. Si un joueur choisit de le faire, il tire une carte du paquet Blanc et la lit à voix haute. Si la carte est de type Plante ou Objet, le joueur peut la conserver ou la remettre dans le paquet (qu'il doit alors mélanger). Les cartes du paquet Blanc peuvent représenter des objets utiles trouvés dans la Forêt, ou vous mener vers d'intéressantes péripéties issues du paquet Rouge.

Exemple : *Živa termine son tour sur une case sans Créature mythique. Elle décide alors de s'aventurer dans la Forêt. En piochant une carte du paquet Blanc, elle découvre un frêne. Se remémorant un vieux poème de son enfance racontant que les serpents craignent les feuilles de frêne, elle décide d'en mettre quelques-unes dans son Sac, au cas où. À son tour, le Chasseur explore également la Forêt... mais tombe nez-à-nez avec un Dragon. C'est bien sa veine !*

Rencontrer une Créature mythique

Lorsqu'un personnage atteint une case contenant un jeton Créature, son déplacement s'achève et une rencontre a lieu. Quatre types de rencontres sont possibles. Si le jeton est face visible, il s'agit d'une rencontre ouverte. Si le jeton est face cachée, c'est une rencontre cachée. Dans le cas des jetons 9, 11 ou 12, on parle de rencontres uniques. Enfin, le quatrième type de rencontre est la rencontre inopinée.

Si une rencontre avec une Créature devait être provoquée autrement qu'en atteignant une case contenant un jeton, alors la figurine de la Créature n'est pas déplacée sur la case où se trouve le personnage.

Note : *Il est impossible d'Explorer la Forêt lorsqu'on fait une rencontre.*

Rencontre cachée

Ne retournez pas immédiatement le jeton ! Vous savez qu'une Créature rôde dans les parages, mais vous ne savez pas précisément de laquelle il s'agit. D'abord, choisissez une action disponible (non verrouillée) parmi vos quatre actions. Ensuite, retournez le jeton, prenez la figurine qui lui correspond et placez-la sur le jeton.

Consultez le Livre des Rencontres au chapitre de la Créature rencontrée. Il décrit sa réaction à votre action. Vous pouvez jouer toute carte pertinente que le personnage possède, avant de comparer vos Aptitudes à celles de la Créature.

Après comparaison des valeurs d'Aptitude, l'issue de la rencontre est soit favorable (votre valeur d'Aptitude est plus grande que celle de la Créature), soit défavorable (votre valeur d'Aptitude est plus petite que celle de la Créature), soit non concluante (votre valeur d'Aptitude est égale à celle de la Créature). Lisez à voix haute la résolution finale dans le Livre des Rencontres. En cas de victoire, placez le jeton et la figurine sur la Piste du Temps.

En cas de défaite, le jeton face visible et la figurine restent à l'endroit de la rencontre. Si l'issue est non concluante, lancez un dé. En cas de résultat pair, lisez la partie Réussite. En cas de résultat impair, lisez la partie Échec.

Dans tous les cas, votre tour s'achève. Le Livre des Rencontres fournit d'éventuelles précisions sur la façon dont le tour se conclut.

Sauf indication explicite du contraire, les Aptitudes utilisées lors de cette rencontre retrouvent leur valeur de départ : retirez le ou les marqueurs correspondants.

Rencontre ouverte

La Créature n'est plus cachée, pour une raison ou une autre. Cette rencontre se résout comme une rencontre cachée, mais vous savez déjà ce que vous affrontez : idéalement, vous choisirez une action qui permettra une issue favorable à la rencontre. Vous pouvez regarder la Table de Réaction des Créatures avant de prendre votre décision.

Rencontres uniques

Les jetons des Créatures numéro 9, 11 et 12 sont toujours faces visibles. Si vous croisez l'une d'elles, consultez le chapitre approprié dans le Livre des Rencontres.

Rencontres inopinées

Il arrivera parfois qu'une rencontre se déclenche sans qu'un personnage ne se déplace sur une case occupée par une créature, par exemple suite à la résolution de l'effet d'une carte. Ces rencontres inopinées se résolvent de la même manière que celles décrites auparavant, y compris dans leurs effets négatifs et positifs. Cependant, le jeton et la figurine de la créature ne seront jamais déplacés, même en cas d'issue favorable.

Effets divers

Statistiques d'Aptitudes

La Forêt est truffée de pièges, banals ou magiques, et fourmille de trésors qui modifieront les valeurs d'Aptitude. Quand une action est verrouillée, elle ne peut plus être choisie lors d'une rencontre. Lorsqu'elle est déverrouillée, retirez le marqueur (elle retrouve alors sa valeur de départ). Si vous devez augmenter ou diminuer ces valeurs, utilisez un marqueur pour indiquer ledit changement. Si un effet indique de positionner une Aptitude à un bonus (ou malus) spécifique, positionnez simplement le marqueur sur ce bonus. La valeur d'une Aptitude ne peut pas être augmentée au-delà de +3, ou réduite en dessous de -3.

Note : *Sauf indication contraire :*

- ♦ *Les Aptitudes ne restent verrouillées que jusqu'à la fin de la rencontre suivante.*
- ♦ *Les changements de valeur d'Aptitude ne s'appliquent qu'à l'utilisation suivante de cette Aptitude. Après utilisation, les Aptitudes retrouvent sa valeur de départ : retirez le ou les marqueurs correspondants.*

Malade ou Retenu

Suite à certains effets de jeu, un personnage tombera malade ou sera retenu, selon la narration de l'histoire. Il vous sera alors demandé de passer votre prochain déplacement, et donc votre tour. Cet effet pourra être ignoré dans certains cas en jouant certaines cartes Médicament.

Emprisonné

Si votre personnage est Emprisonné, alors il est indéfiniment Retenu. Vous passerez votre tour avec ce personnage jusqu'à ce que l'action demandée par la narration soit accomplie, et le libère.

Convalescent

Votre personnage est gravement blessé et a besoin de se rétablir. Déplacez la figurine de votre personnage sur le Village : il ne peut plus être en jeu pour le reste de la partie.

Nouveau personnage

Si votre personnage est Emprisonné, Convalescent, ou si un joueur supplémentaire veut se joindre à la partie, un nouveau personnage peut être ajouté au Village, s'il en reste de disponible. La mise en place de ce personnage est identique à celle des autres déjà en jeu, mais il ne peut pas échanger de carte Jaune avec les personnages qui ne sont pas au Village. Rappelez-vous : un joueur peut incarner plusieurs personnages, tant que chaque personnage joue à son tour.

Le groupe

Le voyage dans la Forêt ne doit pas obligatoirement se faire seul : les villageois peuvent voyager et cheminer ensemble. Les Aptitudes d'un groupe sont déterminées par celles des personnages qui le composent. Parfois, le groupe vous ralentira, mais dans d'autres situations, l'union fera la force !

Rejoindre / Quitter un groupe

Au début de la partie, les joueurs qui le souhaitent peuvent former un groupe afin que tous les personnages du groupe quittent le Village ensemble plutôt que séparément. À votre tour, vous pouvez aussi quitter le groupe. Dans ce cas, ne déplacez que la figurine de votre personnage, en laissant le groupe derrière vous. Vous ne pouvez cependant pas quitter le groupe si vous, ou le groupe, êtes Emprisonné.

Un personnage (ou un groupe) qui arrive sur une case où se trouve un autre personnage (ou groupe), peut former un nouveau groupe (ou le rejoindre) si tout le monde y consent.

Si vous gagnez un nouveau compagnon, vous formez automatiquement un groupe avec lui selon les instructions données par le jeu au moment où vous trouvez ce compagnon.

Déplacement

À votre tour, lancez le Dé d'Orientation et le Dé de Mouvement du groupe, c'est-à-dire celui du personnage le plus lent du groupe.

Avant de jeter les dés, chaque personnage du groupe peut décider de ne pas participer à ce Déplacement : il se sépare alors du groupe et reste sur place.

Actions

Dès qu'un personnage intègre un groupe, retirez tous les marqueurs d'actions de chaque membre du groupe : chacun revient à son niveau d'Aptitude de départ. Lors des prochaines rencontres, les effets modifiant les niveaux d'Aptitude et les effets verrouillant une action s'appliqueront collectivement au groupe.

La Table des Aptitudes de Groupe indique comment calculer les niveaux d'Aptitudes du groupe. Tous les bonus provenant d'objets contenus dans le Sac de n'importe quel membre du groupe peuvent contribuer au niveau d'Aptitude final. Le niveau d'Aptitude du groupe pour chacune des actions est déterminé ainsi :

- **Fuir** : Le niveau de l'ensemble du groupe est égal au niveau d'Aptitude Fuir le plus faible parmi les membres du groupe.
- **Se Cacher** : Le niveau de l'ensemble du groupe est égal au niveau d'Aptitude Se Cacher le plus élevé parmi les membres du groupe.
- **Se Battre** : Le niveau de l'ensemble du groupe est égal au niveau d'Aptitude Se Battre le plus élevé parmi les membres du groupe, augmenté de 1.
- **Communiquer** : Le niveau de l'ensemble du groupe est égal au niveau d'Aptitude Communiquer le plus élevé parmi les membres du groupe, diminué de 1.

Le tableau de capacités de groupe permet de suivre ces modifications. Calculez-les et notez-les.

Rencontres

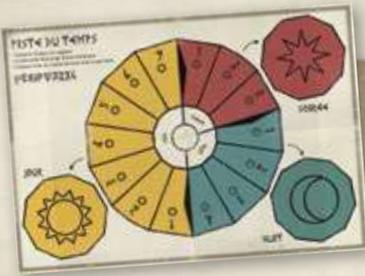
Sauf indication contraire, les conséquences d'une rencontre indiquées dans le Livre des Rencontres s'appliquent à l'ensemble du groupe. Ainsi, si un personnage doit être déplacé, tout le groupe se déplace avec lui. Si un personnage perd son Sac, tous les membres du groupe perdent le leur. Si un personnage est Emprisonné, tout le monde est Emprisonné, etc. En dernier recours, si vous avez un doute, rappelez-vous de la règle d'or !

Les bénéfices d'une issue favorable, tels que le gain d'une carte ou l'amélioration d'une Aptitude, reviennent en premier lieu au joueur actif. Celui-ci peut cependant décider d'en faire bénéficier un autre membre du groupe à sa place.

Les Enfants

Les enfants commencent le jeu en tant que groupe constitué du Garçon et de la Fille. Le dossier d'Aptitudes des Enfants indique les statistiques du groupe qu'ils forment, et suivent les règles de la Table des Aptitudes de Groupe. Les statistiques propres à chacun des deux Enfants sont également indiquées sur le matériel, et seront utilisées si un effet de jeu devait séparer les Enfants, où s'il était nécessaire de considérer leurs statistiques individuellement.

Un Enfant ne peut jamais volontairement quitter un groupe. Tout personnage qui pénètre sur une case où se trouvent un ou des Enfants forme un groupe avec eux, ou rejoint leur groupe. Aucun personnage ne peut quitter un groupe qui contient un Enfant. Leur sécurité n'est-elle pas l'objectif premier de la mission ?



LE TEMPS

Piste du Temps

Dans la Forêt, le temps qui s'écoule est mesuré par la Piste du Temps. On mesure le temps écoulé au nombre d'issues favorables aux Rencontres, permettant de placer des figurines de Créature sur ce plateau. Le jeu commence à la phase Jour, qui s'achève lorsque 7 figurines de Créatures ont été placées sur la Piste du Temps. Commence alors la phase Soirée qui se termine après que 3 Créatures supplémentaires ont été placées sur le plateau. Vient enfin la phase Nuit.

La phase Jour suivante débute après que 4 figurines de Créatures ont été placées sur la Piste du Temps, durant la phase Nuit.

Dans les rares cas où plusieurs Créatures devaient être ajoutées sur la Piste du Temps au même moment, leurs figurines ne sont pas placées sur l'emplacement réservé à la phase suivante. Au lieu de cela, placez-les sur le symbole correspondant à la phase en cours (Soleil, Étoile ou Lune). Par exemple, si 6 Créatures ont été placées sur le plateau durant la phase Jour et qu'il faut en ajouter 2, on n'en pose qu'une sur l'emplacement numéro 7 et la dernière est placée sur le Soleil.

Vous ne pouvez passer que 3 journées dans la Forêt. Si, au début de la troisième Nuit, tous les personnages (incluant les Enfants) ne sont pas rentrés au Village, la partie s'achève et les joueurs ont perdu.

Phase Jour

Chaque matin est un nouveau départ. Commencez la phase Jour en retirant tous les marqueurs indiquant des actions verrouillées, sauf instruction contraire du jeu. La phase se poursuit normalement, et se termine lorsque la 7ème Créature est placée sur la Piste du Temps.

Phase Soirée

Les Créatures mythiques se regroupent et rôdent dans la Forêt. Radgost remarque votre présence dans son domaine.

Au début de la phase Soirée, rassemblez tous les jetons des Créatures cachées encore sur le plateau et ceux placés sur la Piste du Temps. Ajoutez le jeton numéro 21. Mélangez-les puis disposez-les aléatoirement sur les Croisements vides du plateau, face cachée.

La partie se poursuit de la même façon que lors de la phase Jour, y compris l'ordre des tours. Après qu'une 3ème Créature a été ajoutée à la Piste du Temps, la phase Soirée s'achève.

Phase Nuit

Les personnages ne se déplacent pas durant la phase Nuit. Les Créatures mythiques, en revanche, sillonnent la Forêt pendant votre-sommeil. Au début de la phase Nuit, les Créatures sont toutes révélées, puis se déplacent.

Commencez la phase en retournant tous les jetons Créatures face visible et associez à chacun la figurine qui lui correspond. Les figurines de Créatures posées sur la Piste du Temps y restent.

À votre tour, lancez le D20. Le résultat obtenu indique quelle Créature va se déplacer ce tour-ci. Au besoin, relancez le dé jusqu'à ce qu'il n'indique plus une Créature déjà posée sur la Piste du Temps. Radgost (jeton numéro 21) ne se déplace PAS pendant cette phase.

Après avoir identifié la Créature à déplacer, lancez le D10 ET le Dé d'Orientation, puis déplacez la Créature comme si vous déplaçiez un personnage. **Les Créatures commencent toujours leur premier déplacement de façon à s'éloigner du Village.**

Si la Créature déplacée ne croise ni autre Créature ni personnage, elle termine son déplacement et son tour prend fin.

Créature contre Créature

Si une Créature croise une autre Créature, elles s'affrontent. Comparez leur valeur d'Aptitude à l'action Se Battre dans le Livre des Rencontres. La Créature avec la plus haute valeur d'Aptitude l'emporte. En cas d'égalité, celle dont le jeton affiche la plus haute valeur l'emporte. Le vainqueur s'installe sur la case et le perdant est placé sur la Piste du Temps.

Note : Radgost sort toujours vainqueur de l'affrontement avec une créature qui arrive sur sa case.

Créature contre Villageois

Comparez la valeur d'Aptitude du personnage ou du groupe pour l'action Se Cacher à celle de la Créature. Si votre valeur est plus grande, l'issue est favorable : lisez la section correspondante dans le Livre des Rencontres. Si votre valeur d'Aptitude est plus faible, deux cas de figure sont possibles :

- Le Livre des Rencontres comprend une section « Nuit » pour l'issue défavorable à l'action Se Cacher, alors lisez cette section.
- Le Livre des Rencontres comprend une section « Nuit » pour l'issue défavorable à l'action Se Cacher, alors résolvez à nouveau la rencontre avec l'action Se Battre contre la Créature : comparez votre valeur d'Aptitude Se Battre à celle de la Créature, et lisez la section favorable ou défavorable à Se Battre du Livre des Rencontres.

Note : Durant la phase Nuit, ne lisez que la section Nuit du Livre des Rencontres pour la Créature en question.

Fin de la phase Nuit

Retirez tous les jetons et figurines des Créatures du plateau. Réinstallez le plateau en suivant l'étape 4 de la mise en place de départ, tel qu'indiqué page 4. Toutefois, le jeton 21 fait désormais partie de la pile de jetons qui devront être mélangés faces cachées. Placez les jetons sur des Croisements vides.

LES CARTES

Descriptions des cartes



1. Nom : Nom de l'objet.

Quand le nom de la carte est précédé d'un ♦, le contenu de la carte se base sur des sources authentiques. Une liste de ces sources est indiquée dans une autre section.

2. Texte d'ambiance : Ce qui est écrit en italique n'a aucune incidence sur le jeu.

3. Catégorie : Il existe quatre catégories de cartes :

- Objet, plantes, et animaux – souvent à usage unique.
- Compagnons – ajoutez ce Compagnon au groupe ; se référer aux règles de groupe.
- Aptitudes additionnelles – bonus d'Aptitude et Compétences supplémentaires.
- Événements et Tâches – cartes narratives décrivant votre aventure.

4. Sous-catégorie : Certaines cartes ont une sous-catégorie utilisée lors des Rencontres.

5. Utilisation : La plupart des cartes décrivent leurs propres effets. Dans le cas de la carte AIGLE, deux options sont disponibles. La carte doit être défaussée (dans le paquet correspondant à sa couleur) pour déclencher l'une des deux options qu'elle propose.

6. Réserve : Certaines cartes nécessitent de comptabiliser leurs utilisations successives. Placez un marqueur sur la valeur la plus élevée. Le texte de la carte précise quand et comment déplacer le marqueur. Lorsque celui-ci atteint 0, défaussez la carte (dans son paquet). La carte BACON donne 6 PEs. Les lettres PE signifient Points d'Énergie. Chaque fois que vous utilisez le Bacon, consommez un 1 PE en faisant glisser le marqueur sur le nombre suivant.

7. Issue : Plusieurs cartes peuvent être utilisées lors d'une interaction avec certaines Créatures. La carte indiquera avec quelles Créatures, et pour quel résultat. Généralement, il s'agira d'une issue favorable à une action spécifique.

Remélanguez la carte dans son paquet après avoir utilisé son effet. Si cette utilisation nécessite de dépenser des PE, vous pouvez les dépenser à partir de plusieurs cartes plutôt qu'une seule. Lorsque vous rencontrez une Créature cachée, il faut normalement choisir l'action avant de révéler le jeton. Cependant, si vous possédez une carte pouvant être utilisée contre cette Créature, il vous est possible de changer d'action après avoir utilisé cette carte.

Par exemple, utiliser le BACON vous garantit une issue favorable à l'action Communiquer. Lisez alors la section correspondante du Livre des Rencontres.

8. Verrouillé/Déverrouillé : Lorsqu'une Issue affiche l'icône , cela signifie que cet effet vous est disponible, même si cette Aptitude était verrouillée. Cela déverrouille également l'Aptitude. La carte BACON vous permet de déverrouiller l'Aptitude Communiquer afin d'amadouer les Loups. Si l'issue affiche l'icône, cela signifie au contraire que vous ne pouvez pas utiliser cette carte si l'Aptitude en question est verrouillée.

9. Aptitudes des compagnons : Lorsque vous trouvez des cartes de Compagnons, ils se comportent comme de nouveaux membres de votre groupe (Cf. **Le Groupe**). Les statistiques du compagnon sont combinées à celle du reste de votre groupe, comme d'habitude.

Défausse

Sauf indication contraire, une carte utilisée doit être remélangée dans son paquet d'origine.

Note : *Certaines cartes peuvent améliorer vos Aptitudes, qui peuvent augmenter sans limite. Cependant les cartes n'améliorent vos Aptitudes que durant la rencontre pendant laquelle ces cartes sont utilisées, sauf mention contraire sur les cartes elles-mêmes.*

Paquets de cartes

Il existe plusieurs couleurs de paquets, chacune représentant une thématique.



☀ - Jaune (Armoires du Žrec)

Avant de quitter le Village, le Žrec du Village vous offre diverses choses que vous pourrez utiliser lors de votre voyage. Certains de ces objets paraîtront bien peu utiles au premier abord... À la fin de la mise en place, rangez ce paquet dans la boîte, il ne sera plus utilisé.



🌸 - Blanc (La Forêt)

Le paquet blanc est le plus volumineux et le plus utilisé du jeu. Il représente la faune et la flore variées de la Forêt. N'hésitez pas à le mélanger de temps à autre pour renouveler la nature. Vous utiliserez ce paquet lorsque vous Explorerez la Forêt.



👁 - Rouge (Cadeaux)

Ces cartes doivent rester face cachée. Certaines cartes du paquet blanc vous indiquent de tirer une carte spécifique du paquet rouge. Le nom de ces cartes est écrit au dos pour les trouver facilement sans révéler leur contenu. Plusieurs cartes peuvent avoir le même verso. Lorsqu'il vous est demandé de prendre une carte avec un nom précis et qu'il en existe plusieurs, choisissez-en une au hasard.



🎲 - Vert (Rencontres)

Comme le paquet rouge, le paquet vert doit toujours rester secret. Il vous sera demandé de piocher une carte de ce paquet lorsque votre personnage se sera quelque peu égaré. Lancez un D6 et piochez une carte dont le numéro correspond – si plusieurs cartes portent le numéro obtenu au dé, choisissez-en une au hasard.



🔒 - Orange (Se cacher)

Lorsque vous choisirez l'action Se Cacher, il vous sera souvent demandé de piocher la première carte du paquet orange.



🎭 - Rose / 🎭 - Bleu / 🎭 - Marron (Suppléments)

Divers événements vous inviteront à piocher une ou plusieurs cartes de ces 3 paquets. Mieux vaut ne pas les mélanger, afin de trouver plus rapidement la ou les bonnes cartes.



🗡 - Noir (Mission personnelle)

Si vous jouez la variante "Mission personnelle" du jeu, chaque joueur recevra l'une de ces cartes en début de partie.

FIN DE LA PARTIE : SORTIR DE LA FORÊT

La partie se termine lorsque les enfants et toute l'équipe de recherche sont rentrés au Village. Lorsque les Enfants sont revenus, une corne annonce leur retour au Village. Les villageois restés dans la Forêt n'utilisent désormais plus le Dé d'Orientation et choisissent vers quelle direction tourner aux Croisements.

Il existe trois façons de perdre la partie :

- ♦ Les villageois et les Enfants ne sont pas rentrés au Village au début de la 3ème phase Nuit ;
- ♦ Tous les personnages sont Emprisonnés par les Créatures de la Forêt ;
- ♦ Au moins un personnage est Emprisonné et les villageois n'ont aucun moyen de lui porter secours.

Note : *Les personnages Convalescents comptent parmi ceux revenus au Village lors du décompte de fin de partie. Ce n'est pas une manière héroïque de terminer votre aventure, mais elle se termine tout de même.*

Optionnel : Les missions personnelles

Le Žrec du Village vous confie une mission personnelle que vous devrez accomplir pendant votre périple dans la Forêt. Vous pouvez choisir de l'accepter en terminant l'étape 13 de la mise en place des personnages au début de la partie. En cours de partie, en plus de secourir les enfants, vous poursuivrez un objectif supplémentaire.

MINI-EXTENSIONS – RÈGLES ET HISTOIRES

Retour dans la Forêt de Radgost

Introduction

Parlons de la chronologie du jeu. Imaginons que moins de 3 jours après le départ du groupe de recherche, il franchit les portes du Village accompagné des enfants. Oh, tous les villageois sautent de joie pour l'occasion ! Ils remercient le puissant Radgost de tout leur cœur. Ce soir-là, Ratibor organise une fête, mais au milieu des festivités, Dobromislil, sans que personne ne le remarque, se retire dans sa hutte. Il s'assoit, seul. Il réfléchit et se demande comment la vie du Village peut se poursuivre avec les événements qu'il a traversés. La frontière entre humains et créatures a été franchie. Il semble évident que rien ne sera plus jamais comme avant...

Dans cette section vous trouverez 3 missions supplémentaires, 3 mini extensions du jeu de base. Ces 3 missions sont indépendantes les unes des autres. Pour chacune d'elles il y a plusieurs tâches à résoudre en parallèle, et, en fonction de la situation, il peut en découler d'autres.

Avant de tenter d'accomplir ces missions, il faut déjà avoir joué au jeu de base. Les joueurs doivent maîtriser les principales règles du jeu et avoir certaines connaissances sur les créatures, les lieux... Les règles de chacune de ces missions apportent quelques modifications mineures aux règles de base, et sont expliquées dans les instructions de chaque mission individuelle. Le succès des missions dépend largement de la stratégie du groupe en début mais également en cours de partie. Comme dans le jeu de base, sauf si cela est précisé, on peut entrer dans la Forêt indépendamment, en petits ou grands groupes. Les groupes peuvent évoluer pendant la partie, en fonction des situations.

- ♦ Comme nous l'avons mentionné, la mission implique souvent plusieurs tâches à effectuer en parallèle. Lorsqu'une personne ou un groupe a terminé une tâche, il peut aider ceux qui n'ont pas fini leur mission. Les joueurs choisissent comment ils veulent coopérer en fonction de la situation actuelle de l'histoire.
- ♦ Les membres d'un groupe peuvent combiner les objets de leurs sacs.
- ♦ Les missions doivent être résolues avant l'arrivée de la deuxième Nuit.
- ♦ Le pronom "vous" s'adresse à la fois à un individu et au groupe.
- ♦ Lorsque vous installez le plateau, préparez également les cartes de recouvrement, qui donneront accès à des lieux mythiques.
- ♦ Afin de préserver la surprise, il est important de ne pas lire à l'avance les cartes auxquelles se réfère la mission.
- ♦ Si vous considérez que la mission est trop compliquée pour les joueurs les plus jeunes, vous pouvez la simplifier selon vos propres règles.

- ◆ L'ordre des missions proposées dans les pages suivantes est arbitraire.
- ◆ Les histoires sont le fruit de notre imagination. Elles se basent et s'inspirent de la mythologie Slave et des contes populaires Serbes.



1. Les Destins Inachevés

Une agitation saisit le Village. Quelqu'un ou quelque chose empêche le trio de Suđenice de remplir ses obligations envers les nouveaux-nés du Village. On sait très peu de choses sur les Suđenice, ces mystérieuses créatures femelles. Par groupe de trois, elles rendent visite à chaque nouveau-né pour proclamer le destin de l'enfant. Pour accomplir leur mission, les trois Suđenice viennent voir les nouveaux-nés trois nuits de suite. La famille prépare consciencieusement cette visite en laissant une offrande chaque soir : trois verres d'eau, trois verres de vin, trois tranches de pain au miel, et une pièce en or. La mère doit rester éveillée, et elle et l'enfant doivent porter leurs plus beaux habits. La maison doit être bien rangée et une bougie doit être allumée à l'intérieur. Mais récemment, de manière inexplicable, la nuit de la supposée troisième visite, toutes les lampes et les flammes du Village se sont soudain éteintes. C'est arrivé dans trois cas récents, le dernier nouveau-né n'a même reçu aucune visite. C'est sans précédent, et Dobromislil est inquiet. Si le trio de Suđenice n'achève pas son travail, tous ces enfants erreront dans le monde à la recherche de leur destinée. Cela signifie que le Village entier pourrait être privé de sa jeunesse, le menant à une mort progressive mais inéluctable.

Personne ne sait exactement où vit le trio de Suđenice, mais c'est quelque part dans la Forêt. Ce n'est pas le meilleur moment pour errer dans la Forêt profonde, car c'est la semaine du Rusal. Le groupe de recherche se retrouve une nouvelle fois, en compagnie des enfants. Cette fois, les membres du groupe doivent préparer leurs sacs sans oublier de prendre les offrandes pour les Suđenice. Ils ne doivent sous aucun prétexte perdre ces objets. Comment vont-ils les diviser entre eux ? Vont-ils confier tous les objets à l'un d'entre eux ? Ou vont-ils partager cette responsabilité ? Quelle que soit la méthode, les sacs contenant les offrandes ne doivent pas être perdus. Pendant ce temps, Dobromislil et Živa tenteront une autre approche. Dobromislil pense que cette situation est une sorte de message qu'on leur envoie. Alors lui et Živa la prêtresse essaieront d'en savoir plus en discutant avec le Talason. Il est au Moulin à Eau depuis dieu sait combien de temps, et il en sait plus sur la Forêt que quiconque. Le reste du groupe essaiera de trouver où le trio de Suđenice habite et lui apportera les offrandes. Pour cela, ils auront besoin de communiquer efficacement avec une des créatures qui sera susceptible de les aider : un Dragon, La Mère Forêt, Lesnik, ou une Vila. À la place du cadeau que pourrait vous faire cette créature, demandez-lui des informations sur l'endroit où vous pourriez trouver les Suđenice.

Objectif : Comprendre pourquoi les Suđenice ne viennent plus et remédier à la situation.

Préparation du plateau :

Comme pour le jeu de base, sauf :

1. Sur la table, placez la carte de recouvrement MOULIN À EAU, pour les endroits mythiques révélés.
2. Placez la figurine Talason sur le Moulin à Eau, et rangez son jeton dans la boîte, il ne sera pas utilisé pendant la partie.
3. Les enfants sont au Village au début de la partie (et non perdus dans la Forêt).
4. Soit Živa, soit Dobromislil, soit les deux, doivent participer.
5. Il faut au minimum un personnage de plus.
6. Vous avez 2 jours maximum pour accomplir la mission, car Radgost n'accorde pas plus de temps. Si vous commencez la deuxième nuit sans avoir fini la mission, vous avez perdu.

Entrer dans la Forêt :

Živa et Dobromislil iront au Moulin à Eau, et essaieront de discuter avec le Talason. Le reste des personnages apporteront les offrandes aux Suðenice. Les deux tâches doivent être accomplies pour terminer et gagner la partie.

Tâche 1. Moulin à Eau :

Živa et Dobromislil peuvent y aller séparément ou en groupe. Lorsque l'un d'eux atteint le Moulin à Eau, il prend la carte LUMIÈRES VENANT DU MOULIN À EAU dans le paquet marron.

Tâche 2. Offrandes pour les Suðenice :

Les autres personnages doivent s'organiser : former un seul groupe, rester autonomes, ou constituer de petits groupes. Dans le paquet marron, prenez 3 cartes PRÉSENTS POUR LES SUÐENICE et répartissez-les dans les sacs des joueurs en vous mettant d'accord. Votre première mission est de trouver où les Suðenice habitent. Vous pouvez obtenir cette information en discutant avec un Dragon, La Mère Forêt, Lesnik ou une Vila. Lorsque vous êtes en contact avec la créature, ne prenez pas son cadeau (carte) mais demandez-lui où se trouvent les Suðenice, et dans le paquet marron, prenez une carte À LA RECHERCHE DES SUÐENICE.

Fin de partie :

Toutes les tâches doivent être accomplies pour gagner la partie. Si vous manquez de temps, vous avez perdu.



2. La Clé de la Vie

Le Village n'a plus d'eau potable. La rivière est devenue boueuse et la source principale s'est tout simplement tarie. L'autre source, plus petite, n'est pas suffisante. Dobromislil reçoit à nouveau un message : un latawce lui a apporté quelque chose. Le latawce est un oiseau démoniaque, noir, ressemblant à un corbeau, mais avec un visage d'enfant, et Dobromislil sait que les âmes perdues avant l'heure peuvent elles aussi devenir des latawce. Dobromislil reconnaît immédiatement l'éclat apporté par le latawce, car un villageois, un vieil ami, en possédait un autrefois.

Ratibor, le chef du Village, a été marié à une Vila, il y a fort longtemps. Après qu'elle se soit enfuie, l'éclat du miroir brisé était le seul souvenir qui lui restait, jusqu'au jour où cet objet fut volé. Un latawce le rapporte aujourd'hui. Cela suffit à Dobromislil pour conclure que la Vila est en colère et a condamné la source. Mais pourquoi, après tant d'années ? Il revient à Ratibor de retrouver son ancienne femme et de la convaincre de libérer la source. Mais cela ne suffira pas. Quand la source recommencera à couler, son eau ne sera pas pure et les villageois devront y placer un morceau de charbon de bois provenant d'un feu vif afin de la purifier. Ils auront pour cela besoin, avec la permission de Lesnik, de prendre deux morceaux de bois d'un arbre spécial se trouvant sur le Chemin de l'Ours. Dobromislil soupçonne cependant le latawce d'avoir un secret concernant le miroir, car il se souvient du moment où il a été brisé. Un morceau de la vie de Ratibor y est peut-être emprisonné.

L'ancien groupe de recherche s'aventure une fois de plus dans la Forêt.

Objectif : Convaincre la Vila de libérer la source et purifier l'eau. Pour purifier l'eau, des morceaux de BOIS POUR FEU VIF seront nécessaires.

1. Ratibor doit participer.
2. Soit Darena, soit Dobromislil, soit les deux, doivent participer.
3. Il faut au minimum un personnage de plus.
4. Vous avez 2 jours maximum pour accomplir la mission, car Radgost n'accorde pas plus de temps. Si vous commencez la deuxième nuit sans avoir fini la mission, vous avez perdu.

Préparation du plateau :

Comme pour le jeu de base, sauf :

1. Sur la table, placez la carte de recouvrement CERCLE DES FÉES, pour les endroits mythiques révélés.
2. Placez la figurine Vila au centre du Cercle des Fées, et rangez le jeton Vila, puisque cette créature ne peut pas être rencontrée de manière habituelle.
3. Prenez la carte MIROIR BRISÉ / 1 SUR 3 (Marron paquet) et suivez ses instructions.
4. Les enfants sont au Village au début de la partie (et pas perdus dans la Forêt).

Entrer dans la Forêt :

La partie débutera avec deux groupes de personnages. Le premier groupe comprendra Ratibor, ainsi que Dobromislil et/ou Darena, si l'un, l'autre ou les deux participent. Tous les autres personnages feront partie du second groupe, et tenteront de purifier l'eau. Si les joueurs le souhaitent, ils pourront séparer les groupes après être entrés dans la Forêt.

Tâche 1. Convaincre la Vila de débloquent la source :

Ratibor doit se rendre au Cercle des Fées et lui parler.

Position de départ et règles particulières de déplacement pour Ratibor, Dobromislil et Darena :

Ratibor prend son fragment de miroir brisé (la carte MIROIR BRISÉ / 1 SUR 3 n'occupe pas d'emplacement du sac), et part à la rencontre de la Vila. Il se dirige vers le Cercle des Fées, mais n'est pas obligé d'y aller seul, car la situation est grave pour le Village entier. Dobromislil, et éventuellement Darena, le suivent et essaient de ne pas s'en éloigner. Tous se déplacent sans Dé d'Orientation, mais ils ne doivent pas former de groupe avec Ratibor, jusqu'à ce qu'il arrive au Cercle des Fées et parle à la Vila. Lorsque Ratibor arrive au Cercle des Fées, prenez la carte LE MIROIR DE L'AU-DELÀ dans le paquet marron et suivez les instructions qui s'y trouvent.

Tâche 2. Purifier l'eau

Les autres personnages utilisent les règles habituelles de déplacement en début de partie. Ils tenteront de trouver Lesnik et d'obtenir la permission de prendre des morceaux de l'arbre magique. Obtenir sa permission nécessitera une issue favorable à une rencontre avec lui. Vous pouvez ensuite vous rendre au Chemin de l'Ours sans Dé d'Orientation.

Lorsque vous y arriverez, prenez la carte BOIS POUR FEU VIF du paquet rose et apportez-la à Gradište. Si vous deviez remettre cette carte dans le paquet rose, tout le processus (rencontre avec Lesnik etc.) devrait être répété. Si toutefois vous terminiez cette tâche avant que Ratibor et son groupe n'aient terminé la leur, vous pouvez leur venir en aide. Le Latawce est le messager entre vous tous.

Fin de partie :

Toutes les tâches doivent être accomplies pour gagner la partie. Si vous manquez de temps, vous avez perdu.



3. Les liens secrets de la Sorcière

Dobromislil a appris qu'une grande menace planait. C'est le Talason qui a envoyé le message – une mise en garde – et l'a transmis à Dobromislil par l'intermédiaire de Rarog, l'oiseau flamboyant. Un lointain et importun visiteur, Čuma, annonceur de peste, arrive dans la Forêt. Une Sorcière a dérobé les flèches et le carquois de Čuma, laissant le porteur de peste dépendant et sans pouvoir. Depuis, la Sorcière cherche à forcer Čuma à faire alliance avec elle pour détruire le Village. Dobromislil a reformé la même équipe de recherche qui était partie en missions dans la Forêt par le passé. Les enfants, qui ont maintenant plus d'expérience de la Forêt que la plupart des adultes, sont également appelés en renfort. Sans Čuma pour les manier, les flèches n'ont aucun pouvoir, et la peste ne sera plus une menace. « Nous devons trouver le carquois et un Aždaja doit le brûler avec ses flammes », dit Dobromislil. « C'est également l'occasion de résoudre un autre problème. Nous pouvons aussi sauver la Sorcière et ainsi libérer le Village de la peste et de la Sorcière ». Puis il dévoile son plan : Darena et lui iront chercher la Sorcière et le carquois, pendant que les autres membres du groupe chercheront un Aždaja qui devra brûler le carquois. « Nous avons 2 jours pour exécuter le plan, Radgost ne nous laisse pas plus de temps ».

« Pourquoi est-ce que Darena et toi partez de votre côté ? » demande Ljubomila. « Et bien, la Sorcière et Darena sont nées le même jour, elles sont jednodanci, comme jumelles. » Tout le monde dans cette pièce sait ce que cela veut dire, et ça ne plaît à personne. Les personnes, ou même un enfant et un animal, qui sont nés le même jour ont un lien spécial qu'ils conservent toute leur vie. Le pouvoir et le destin qu'ils ont reçus le jour de leur naissance vont se heurter et se rejoindre en une force immuable, et il semble que ce soit le moment pour Darena et la Sorcière. Elles ont toutes les deux les mêmes pouvoirs et ont acquis le même savoir, mais elles en font usage de manière complètement différentes. La plus puissante des deux scellera leur destin commun. Si la Sorcière atteint son but avec Čuma, elle aura gagné. « C'est le moyen pour Darena de prendre le contrôle sur le destin qu'elles partagent », dit Dobromislil, « et elle peut le faire seule, ou avec mon aide ». La Sorcière a de grandes connaissances, qu'elle utilise à des fins malveillantes. Si elle redirige ses connaissances pour faire le bien, et être utile aux hommes et au monde, elle se rachètera et ne sera plus une Sorcière. « Que faut-il qu'on fasse ? » demande Vitalij. « Vous devrez entrer en possession des Chaînes Dorées, et les utiliser pour enchaîner l'Aždaja. Darena et moi emmènerons le carquois à l'endroit où se trouve l'Aždaja pour qu'il le brûle. La mission sera alors terminée et nous pourrons tous nous reposer ».

Préparation du plateau :

Comme pour le jeu de base, sauf :

1. Retirez le jeton Sorcière et le jeton Radgost.
2. Placez la figurine Sorcière sur n'importe quelle case près de la Hutte de Psoglav.
3. Prenez la carte CARQUOIS DE ČUMA dans le paquet rose, et mettez-la à côté du Livre des Rencontres. Cette carte est utilisée par la Sorcière. Dans cette partie, les seules interactions permises lors d'une rencontre avec la Sorcière sont Se Battre et Communiquer.
4. Les enfants sont au Village au début de la partie (et non perdus dans la Forêt).

Objectif : La partie se termine lorsque le carquois est détruit par les flammes de l'Aždaja. Vous avez 2 jours maximum pour accomplir la mission, car Radgost n'accorde pas plus de temps. Si vous commencez la deuxième nuit sans avoir terminé la mission, vous avez perdu.

Entrer dans la Forêt :

Cette partie débutera au Village, avec deux groupes de personnages. Le premier groupe comprendra Darena et Dobromislil, qui sont les plus à même de communiquer avec la Sorcière. Tous les autres personnages feront partie du second groupe, et tenteront de capturer l'Aždaja. Si les joueurs le souhaitent, ils pourront séparer les groupes après être entrés dans la Forêt.

Position de départ et règles particulières de déplacement pour La Sorcière, Darena et Dobromislil :

- ♦ La Sorcière se déplace dans la Forêt avec le Dé d'Orientation, et son point de départ est près de la Hutte de Psoglav. Pour les mouvements libres, elle choisit un chemin qui mène au Champ de Poljevoj, et si elle croise des personnages ou des créatures, elle ne résout pas les rencontres, mais passe à côté d'eux.
- ♦ La Sorcière et Darena sont connectées par leur lien secret et Darena, de toute évidence, se déplace pour retrouver la Sorcière (Darena et son groupe n'utilisent pas le Dé d'Orientation).

- ♦ C'est le joueur qui incarne Darena qui déplace la Sorcière en lançant deux fois les dés – une fois pour la Sorcière et une fois pour Darena. Darena se déplace sans Dé d'Orientation en direction de la Sorcière, tandis que la Sorcière utilise le Dé de Mouvement et le Dé d'Orientation.
- ♦ Dobromislil est dans le groupe de Darena, et tant qu'il est dans ce groupe, il progresse dans la direction que lui indique Darena et n'utilise pas le Dé d'Orientation. Ceci s'applique également aux autres personnages qui font partie du groupe de Darena.

Tâche 1. Trouver le carquois :

Vous devez soit Vous Battre soit Communiquer avec succès avec la Sorcière pour obtenir le carquois. Attention cependant, la Sorcière est plus puissante tant qu'elle est en possession du carquois de Čuma, vous devez donc améliorer vos aptitudes avant la rencontre. Darena et Dobromislil sont les plus à même de gagner le carquois, en communiquant avec la Sorcière. Pour cette mission, en cas d'issue favorable à une rencontre avec la Sorcière, ne lisez pas la section correspondante du Livre des Rencontres, mais prenez la carte **ISSUE FAVORABLE D'UNE RENCONTRE AVEC LA SORCIÈRE** dans le paquet marron et suivez ses instructions. En cas d'issue défavorable, référez-vous au Livre des Rencontres comme d'habitude.

Tâche 2. Capturer Aždaja :

1. Récupérez les chaînes dorées gardées par le Vodenjak, ce sont les seules chaînes suffisamment solides pour contenir l'Aždaja.
2. Capturez l'Aždaja en vous aidant des chaînes dorées. Vous aurez besoin de la carte **CHAÎNES DORÉES**. Dans le jeu de base, lorsqu'une créature perd une rencontre, elle est placée sur la Piste du Temps. Pourtant, dans ce cas précis, l'Aždaja restera, entravé, à l'endroit de la rencontre.

Tâche 3. Détruire le carquois :

Apportez le carquois à l'Aždaja afin que ce dernier le brûle. Cela apportera la paix et terminera la mission. Pour accomplir cela, vous devez au préalable capturer Aždaja.

Fin de partie :

Détruire le carquois déjouera le plan de la Sorcière et sauvera le Village, faisant de la mission un succès.

LES DÉS DE CRÉATION D'HISTOIRE

Mode d'emploi

Lorsque vous aurez joué pendant un temps à la version classique de *Forest of Radgost*, vous passerez aux missions personnelles puis enfin aux missions additionnelles, et vous deviendrez de tels spécialistes des traditions Slaves que vous serez capable de créer vos propres histoires.

Les Dés de Création d'Histoire aideront les joueurs expérimentés. C'est un ensemble de dés qui contiennent une variété de symboles servant d'indicateurs pour la narration.

Règles et éléments structurels des contes

La plupart des contes de fées et des contes populaires sont fondés sur une structure commune et des règles de base. Cela crée un cadre au sein duquel une histoire et une intrigue peuvent être élaborées. Chacun des 6 dés du jeu représente un élément fondamental et offre une valeur possible pour la structure du conte.

Puisque c'est un jeu narratif, ces dés peuvent être utilisés à la fois pour générer l'histoire de base mais aussi vos propres missions additionnelles, faisant de ce jeu une aventure créatrice qui ne s'arrête jamais.



DÉ DES ENDROITS MYTHIQUES

Ce dé apporte des réponses aux questions qui commencent par « Où ? »

Par exemple :

1. Où la mission démarre ?
2. Où peut-on trouver quelque chose ou quelqu'un ?
3. Où doit-on arriver à la fin ?

Ce D6 est illustré avec des symboles des lieux mythiques suivants :



Le Cercle
des Fées



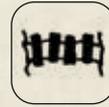
La Grotte



Le Moulin
à Eau



La Hutte de
Psoglav



Le Pont



Le Croisement
des Omajas

DÉ DE MOBILE /PROBLÈME

Chaque histoire contient un problème qui apparaît et qu'il va falloir résoudre.

En principe ce sont de nouveaux dangers qui surviennent et qui pourraient ruiner la tranquillité actuelle de l'existence, ou encore des erreurs ou des transgressions commises contre les normes, les croyances ou les règles qui, en conséquence, provoquent l'émergence ou l'arrivée de forces maléfiques. Pour régler ces problèmes, il faut payer le prix et trouver la rédemption.

Ce dé peut apporter des réponses à la question

« **Pourquoi une action, ou le héros, est nécessaire ?** »

Ses 6 faces sont illustrées avec les symboles des problèmes suivants :



Catastrophe
météorologique



Maladie/
Épidémie



Disparition



Affrontement



Transgression
et rédemption



Sacrifice

DÉ DE TEMPORALITÉ

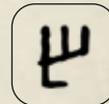
Il apporte des réponses à la question « **Combien de temps avons-nous pour terminer certaines tâches ?** »

En tant qu'êtres humains nous sommes intrinsèquement restreints, et l'une des restrictions les plus courante est la temporalité. Il est donc naturel que la plupart des contes comportent un défi qui doit être accompli en un temps limité.

Ce D6 est illustré avec des lettres glagolitiques qui représentent les chiffres 1, 2 et 3 (jours).



1



2



3

DÉ DE MOYENS

Il apporte des réponses à la question « **Qu'est-ce qui est nécessaire pour résoudre cette tâche ?** »

Généralement, pour résoudre une tâche, les personnages doivent acquérir des connaissances, des objets ou des plantes qui les aideront à s'améliorer.

Ce D6 est illustré avec des symboles qui représentent les moyens suivants :



Potion



Objet



Animal



Plante



Message



Connaissance/
aptitude

DÉ DE PERSONNAGE

Il peut apporter les réponses à la question « **Qui a besoin de résoudre ou réaliser une tâche ?** »

Dans la plupart des histoires, le protagoniste est un élément clé qui influence fortement la direction que prend l'intrigue et réalise l'action qui permet de trouver une solution ou d'arriver à destination.

Ce D6 est illustré avec des symboles qui représentent les personnages suivants :



Dobromislil :
faucille



Darena :
bouteille



Sans-Nom :
épée



Ratibor :
bouclier



Živa :
diadème



Vitalij :
arc et flèche

DÉ DE MOMENT DE LA JOURNÉE

Certains événements arrivent à des moments précis de la journée. Ce dé peut aider à décider à quelle partie de la journée les événements importants se déroulent.



Aube



Midi



Soir



Minuit

Exemple d'utilisation

Admettons que nous ayons lancé tous les dés et que les résultats soient les suivants :

ENDROIT MYTHIQUE - Moulin à Eau

MOTIF/PROBLÈME - Catastrophe météorologique

TEMPORALITÉ - 3

MOYEN - Animal

PERSONNAGE - Darena

MOMENT DE LA JOURNÉE - Midi

C'est midi par une chaude journée d'été. Tout est tellement calme que même les insectes sont silencieux. Le Zduhač du Village apparaît au milieu de la route, trempé et fatigué, presque comme si quelque chose l'avait vidé de sa vie, plongé dans un baril d'eau et déposé là. Il s'effondre sans un bruit. Darena se précipite vers lui aussi vite qu'elle peut pour voir ce qu'il lui arrive, et à peine son ombre a-t-elle atteint le Zduhač qu'une ombre encore plus grande recouvre le Village entier. Tout ce que Darena entend ce sont de forts coups de tonnerre. Et alors qu'elle lève les yeux vers le ciel, de gros nuages sombres s'abattent sur le Village, comme s'ils voulaient l'écraser. Tandis que le vent devient plus fort, Darena aide le Zduhač à se mettre à l'abri dans le bâtiment le plus proche le temps que l'orage passe. Assise dans un coin de l'écurie, Darena essaie de tranquilliser les chevaux. Dans le coin opposé, le Zduhač semble à moitié assoupi. Alors que la tempête se calme et que les animaux sont apaisés, Darena s'endort dans son coin, loin de se douter de ce qui va se passer ensuite. Perun crée une toile de foudre à travers le ciel, pour faire venir le Zduhač mais également pour obliger l'esprit de Darena à quitter son corps. Le Moulin à Eau de la Forêt est frappé par un énorme coup de tonnerre qui déchire l'obscurité.

Quelques heures plus tard, le Zduhač reprend conscience et constate que Darena est toujours endormie et incapable de retourner vers Jav. L'esprit de Darena n'a pas l'habitude de quitter son corps, c'est quelque chose qui est réservé au Zduhač. Il marche d'un pas tremblant jusqu'à Dobromislil et lui explique la situation. Bientôt tout le Village est réuni autour de Dobromislil, attendant d'entendre ce qu'il va dire.

Les villageois remarquent que le Žrec semble légèrement plus vieux et plus soucieux que d'habitude.

« Mes chers villageois, comme vous avez pu le voir, cette tempête n'était pas ordinaire, loin de là. Le Zduhač a été appelé par Perun. Personne n'est capable de se rappeler la dernière fois que cela est arrivé. Perun est furieux et la fumée noire que vous voyez se trouve au Moulin à Eau. La foudre s'y est abattue et y a mis le feu. La dernière fois que le Zduhač a vu Darena c'était au milieu de ce combat, et il semble que Baš Čelik soit impliqué d'une manière ou d'une autre. »

Formons un groupe de recherche et allons au Moulin à Eau. Nous y trouverons peut-être des réponses...

À suivre...

Lancez les dés et continuez l'histoire pour en faire une aventure, une mission, un voyage.

*Bien à vous, L'équipe de
Forest of Radgost.*

Bibliographie

Немања Радловић (2009) Слика света у српским народним бајкама. Београд : Институт за књижевност и уметност.
Max Lüthi (1994) Evropska narodna bajka. Beograd : Orbis.

FOREST OF RADGOST, GUIDE À L'ATTENTION DES PARENTS

Ce qu'en disent les critiques

Avant de parler de nos propres expériences de jeu avec des enfants, je souhaite indiquer que vous pouvez également trouver des avis extérieurs sur ce sujet :

Undead Viking et *King of Average* ont tous deux joué à Forest of Radgost (La Forêt de Radgost) avec leurs enfants, d'âges différents, et en ont parlé dans leurs critiques et commentaires.

Vous pourrez aussi vous faire une idée du type d'histoires que vous rencontrerez en lisant la critique de *Board Games with Couple*, dans laquelle ils racontent une aventure élaborée en jouant au jeu.

Vous trouverez tous les liens utiles sur notre site.

Le contenu narratif

La mythologie et les contes populaires abordent, par essence, certains sujets sensibles. Ainsi en est-il du contenu narratif de Forest of Radgost, que l'on retrouve dans le Livre des Rencontres, dans les différents paquets de cartes et dans le Livret de Règles.

Le Livre des Rencontres est divisé en chapitres, chacun présentant une créature au moyen d'une illustration, d'une histoire qui la présente (créée à partir de sources ethnologiques) et d'une table contenant des sections narratives décrivant les réactions de cette créature face au comportement humain.

Au cours du jeu, seules la table des sections narratives et les cartes ont besoin d'être lues. Ces sections et ces cartes occultent les sujets sensibles, bien qu'ils puissent créer de la tension, de la frustration ou un sentiment de conflit avec les créatures.

De plus, les paragraphes du Livre des Rencontres sont généralement lus à haute voix, et il vous est possible de désigner un joueur unique à qui confier cette tâche. Si ce sont les parents qui se chargent de la lecture, ils peuvent adapter ou omettre certaines phrases en fonction de la sensibilité et de l'âge de leur enfant, ou encore ne lire qu'une partie du paragraphe et laisser l'enfant imaginer le reste. Il en est de même pour les descriptions qui présentent les créatures et le texte d'ambiance des cartes. De plus, une fois que les joueurs auront appris les mécanismes de base du jeu, ils pourront élaborer leurs propres variantes aux règles.

Le choix de Dimitrije

Dimitrije n'avait que 8 ans quand ce projet a démarré. Après avoir lu quelques ouvrages populaires sur la mythologie slave, il a fait une liste de créatures et de lieux mythiques pour Forest of Radgost. Cette liste ne contenait aucune créature trop horrible ou sanguinolente, comme les Navi, les Vampires ou les Stryges.

S'ils le souhaitent, les parents peuvent créer des scénarios d'horreur en utilisant les Dés de Création d'Histoire. Sinon, ces éléments sont omis des récits et laissés à l'imagination de chaque joueur.

Certaines des figurines peuvent sembler effrayantes ou étranges. L'objectif de notre sculpteur était que celles-ci provoquent chez les joueurs la même émotion que celle qu'éprouvaient les peuples d'antan lorsqu'ils rencontraient ces créatures. En revanche, sur les standees et les illustrations, cet effet est atténué.

Discussions autour du jeu

Nous pourrions considérer que les créatures mythiques proviennent de l'imaginaire de l'ancien temps, comme le sont de nos jours les monstres de dessins animés ou les méchants de films d'horreur. Mais on peut aussi voir en elles la personnification et l'élaboration d'importantes questions philosophiques et psychologiques, modelées par l'expérience de nombreuses générations.

La vie après la mort, l'avidité sous toutes ses formes, les enlèvements, les différents types de peurs, les diverses restrictions imposées par la communauté, la crainte et le respect des phénomènes naturels... les solutions anciennes à ces problèmes pourraient aujourd'hui paraître amusantes et imaginatives, voire ridicules, mais certaines d'entre elles sont toujours d'actualité - comme celles concernant la Mora abordées dans la mise à jour n° 28 de la page Kickstarter.

Aborder ces sujets avec les enfants dans un contexte de fiction et de jeu pourrait s'avérer très utile si, bien sûr, cette conversation est spontanée, et jugée appropriée par les joueurs.

Par exemple, la plupart de nos playtests ont eu lieu le samedi. Ces rencontres commençaient par des sessions de jeu, puis elles évoluaient généralement vers des discussions, sur les mécaniques du jeu bien sûr, mais surtout sur certaines questions amenées par les aspects du jeu liés à la mythologie.

Les mécaniques du jeu

Parlons maintenant de la difficulté d'appréhender les différentes mécaniques en fonction de l'âge des joueurs.

Notre plus jeune testeuse était une fille de 7 ans. La plupart des autres enfants avaient entre 9 et 12 ans. Ces enfants étaient pour la plupart issus de familles où l'on ne joue pas, ou très peu, aux jeux de société.

Les enfants étaient tout de suite intéressés par la mécanique du jeu et voulaient rencontrer une créature le plus vite possible.

La règle principale - la mécanique de mouvement - est très simple et ne pose pas de problème aux enfants. Le Dé d'Orientation peut être un peu compliqué pour certains enfants, mais même s'ils se trompent, cela ne perturbe pas le jeu de manière significative (tant que ces petits filous n'essaient pas sciemment de tricher).

La deuxième règle importante est celle de l'Exploration de la Forêt - piocher des cartes du paquet blanc. À ce stade, la différence d'âge peut se faire sentir.

Dans nos tests, les enfants de 7-8 ans n'ont pas entièrement compris à quoi servent ces cartes ni comment ils pourraient les utiliser plus tard en cours de partie. Mais cela ne les dérangeait pas : ils étaient contents de récupérer des cartes et de lire à haute voix ce qu'ils avaient pioché. D'ailleurs, une maman, pendant le jeu, a remarqué que c'était un bon moyen

de s'exercer à la lecture. De plus, la plupart des cartes sont basées sur la connaissance de plantes et d'animaux réels, ainsi que sur leurs liens avec le folklore et la mythologie slaves. Il en va de même pour les cartes des autres paquets.

La troisième règle à aborder concerne les rencontres avec les créatures. Elle est également simple pour les enfants, qui pour beaucoup d'entre eux y ont été familiarisés grâce aux jeux vidéo. Pour les plus jeunes, changer le déroulement d'une rencontre avec des cartes s'avérait compliqué dans la plupart des cas. En revanche, les enfants plus âgés étaient impatients d'utiliser les cartes, de les combiner, etc.

Comme indiqué plus haut, les paragraphes du Livre des Rencontres peuvent être lus par un lecteur désigné, par exemple un parent. Dans ce cas, le contenu sera adapté sur le moment, en fonction de l'âge et de la sensibilité des enfants autour de la table.

Terminons sur une observation à propos des règles de formation des groupes. Ces règles ont été con vaincantes pour tous les enfants quel que soit leur âge. Les enfants étaient curieux de comprendre la méthode de calcul des capacités de groupe. Ils demandaient toujours pourquoi les capacités du groupe ne sont pas simplement la somme des capacités individuelles, et c'était un point de départ intéressant pour expliquer ce qu'est une équipe, comment elle fonctionne, etc.

Jouer un rôle et collaborer

Les personnages principaux du jeu ont des âges et des capacités différents. Les enfants n'ont généralement pas remis en question le rôle qu'ils devaient jouer, et se glissaient facilement dans la peau de leur personnage. Un garçon de neuf ans (qui jouait Vitalij) a déclaré avoir beaucoup aimé ce jeu parce qu'il « n'avait pas à se battre contre les autres joueurs pour gagner ». Après avoir fini de jouer, il a insisté pour lire la mission personnelle de Vitalij et nous avons discuté des raisons pour lesquelles cette mission est importante pour ce personnage. Les missions personnelles n'ont pas été testées par des enfants. Cette partie du jeu est d'un niveau de difficulté plus élevé, mais le contenu est toujours adapté à l'âge des enfants. Les missions personnelles nécessitent un certain niveau de stratégie et de planification.

Comment une mère et son fils se sont rencontrés dans la Forêt et s'y sont réconciliés

Lors d'une des sessions de test, il y avait une maman avec un enfant de 10 ans. Sur leur chemin jusqu'à notre appartement, ils s'étaient disputés et l'enfant est arrivé un peu fâché.

Nous avons commencé à jouer et à un moment, leurs personnages se sont rencontrés dans la Forêt - dans ces cas-là, les joueurs décident s'ils veulent continuer leur voyage seuls ou former un groupe. « On forme un groupe ? » a demandé la maman, et l'enfant a répondu « Oui ». Et la dispute était oubliée.

C'est le but principal de ce jeu - se rassembler à travers des histoires amusantes, riches et pleines de sens !

SOURCES ET RÉFÉRENCES

*Retrouvez-les sur
www.radgostforest.com/references*



Annexe I

BIOGRAPHIE DES PERSONNAGES

JAROSLAV



Je jouais à cache-cache avec mes amis. Tout le monde était parti se cacher, sauf celui qui nous cherchait. En passant devant la barque que Vitalij avait construite, on s'est dit, Ljubomila et moi, que personne ne réussirait à nous y trouver. De grandes peaux recouvraient le canot, ce qui en faisait une excellente cachette. On nous a cherchés longtemps...

Si je pense que nous avons fini par nous endormir, c'est que la première chose dont je me rappelle, c'est le clapotis des vagues contre le bois du canot.

Ljubomila a crié, et j'ai senti la panique monter. J'aurais voulu qu'une grosse vague nous repousse jusqu'à la berge, là où nous étions en train de jouer, mais elle n'est jamais venue.

Lorsque j'ai soulevé la peau qui nous recouvrait, j'ai réalisé avec stupeur qu'on était au milieu de la Forêt de Radgost, un lieu considéré sacré par chez nous. J'espérais toujours qu'il ne s'agissait que d'un rêve et me suis pincé pour m'en assurer, mais la douleur m'a confirmé que j'étais bien éveillé.

J'ai passé un moment à réfléchir, me remémorant toutes les légendes que l'on racontait à propos de ce bois, pendant que Ljubomila essayait de contenir ses larmes. Devait-on chercher un chemin pour rentrer au Village, ou valait-il mieux attendre là que quelqu'un nous retrouve ? Mais allait-on vraiment venir nous chercher, et si oui, comment nous trouver ? Quand les villageois allaient-ils se lancer à notre recherche ? Quand-est-ce qu'ils s'apercevraient que nous n'étions plus là, ou constateraient que la barque a disparu ?

Ces interrogations – et mille autres pensées terrifiantes – me traversaient l'esprit et faisaient écho aux larmes de Ljubomila. Une question me tourmentait plus que toute autre : que devait-on faire ? C'est à cet instant que Ljubomila m'a posé exactement la même question... Je lui ai répondu qu'il fallait rester là et attendre. Mais j'ai alors réalisé que nous avions un autre problème : la faim me tenaillait le ventre. ♦

LJUBOMILA

Je voudrais crier, mais je dois me retenir. J'ai l'impression d'être en train d'écouter ces récits effrayants que racontent les adultes, et de ne pas arriver à m'endormir. J'étais justement assoupie quand le fracas du bois et le grondement de la rivière m'ont réveillée.

Je ne dois pas crier, car je sais qu'ils pourraient nous entendre. Cette fois, ça n'est plus juste un conte ou une légende : il y a vraiment des monstres, tapis dans la Forêt de Radgost.

Maman doit être vraiment inquiète, à l'heure qu'il est. Déjà qu'elle se met en colère chaque fois que j'ose prendre un raccourci à travers les bosquets plutôt que le chemin habituel du Village...

J'ai de la veine que Jaroslav m'accompagne. Il fait si froid, alors que l'été approche... Tout est calme et silencieux. Ensemble, on va réussir à rentrer au Village ; après tout, on gagne toujours, quand on joue avec les autres enfants !

Je crois que Jaroslav vient de me parler, mais je l'entends mal. Il a sûrement encore répété quelque chose du genre : « Ensemble, on va y arriver ! » Les villageois ont dû commencer à se mettre à notre recherche. Maman ne m'abandonnerait jamais. Ça va aller... ça va aller... Grand-mère veille sur moi, depuis là-haut. Elle fera en sorte que notre route soit sûre. Tu me vois bien, n'est-ce pas, Grand-mère ? ♦



DOBROMISLIL



Par la barbe de mes ancêtres et par tout le savoir qui me trotte dans la tête, jamais je n'aurais imaginé passer à la postérité à cause de ce genre d'exploit. Oser m'aventurer dans la Forêt Sacrée ! Et y organiser une battue, par-dessus le marché ! Mais, pour l'heure, le moment d'agir est venu ; nous aurons toute la vie pour réfléchir – et sans doute plus de temps encore dans l'Au-delà.

Organiser les secours, rassembler une équipe, c'était mon idée, ma responsabilité, comme le fait de pénétrer dans la Forêt. Ce fardeau est plus lourd à porter avec les années, moi qui suis sorcier depuis tant d'étés, et qui l'étais déjà depuis longtemps avant même que les anciens du Village n'aient vu le jour...

Je sais énormément de choses au sujet des créatures à qui le trop généreux Radgost a accordé gîte et protection au cœur de la Forêt. Je sais qu'aucun homme n'y est le bienvenu, fût-il le plus grand des sorciers.

Mais abandonner des enfants dans ce lieu sombre et inquiétant – des enfants qui ne s'y sont pas retrouvés de leur plein gré – et ne rien faire pour les en sortir, voilà quelque chose que même le dernier des misérables se refuserait à faire ! Personne, pas même quelqu'un d'assez vil pour avoir renié ses ancêtres ou maudit les dieux.

Les Dieux nous mettent-ils à l'épreuve ? Cherchent-ils à nous lancer dans quelque aventure, de celles dont se nourrissent les légendes que l'on raconte encore les soirs de veillée, longtemps après les faits ? Ces légendes aussi longues que la tresse d'une magnifique déesse... ces grandes épopées au fil desquelles le héros parvient à se forger un destin plus grandiose encore... Ces récits dans lesquels un vieux sorcier devient le maître de ton professeur ? Et si c'était une histoire dont on ne revient pas, disparus à tout jamais dans les profondeurs de la Terre et oublié des vivants...

J'ai beaucoup voyagé, erré par monts et par vaux à la recherche de savoir. J'ai toutefois l'intime conviction que ce voyage, qui ne m'éloigne pourtant guère de mon Village, sera le plus important de tous les pèlerinages que j'ai entrepris. En tant que guide et enseignant, je ne saurais dissimuler ma hâte d'aller à la rencontre de ce qui nous attend, quel que soit ce qui nous fera face.

À présent, excusez-moi, la Forêt m'attend, et je ne voudrais pas passer pour un hôte indélicat. En route ! ♦

DARĚNA

Les plantes nourrissent, soignent et enseignent... Elles m'ont appris à garder le silence, à être jolie, à donner sans demander, à survivre à la cruauté et à renaître après un grand désastre... Notre complicité remonte à de nombreuses années qui ont teint mes cheveux de gris et parsemé mon visage de rides. Elles m'ont accordé l'expérience et la capacité de discerner ce qui empoisonne et ce qui soigne. Avec le temps, ce discernement s'est étendu aux individus, que je peux évaluer au premier regard. Mes yeux me trahissent peut-être, mais mon regard intérieur n'a jamais été aussi affûté. Ainsi, bien que mes cheveux deviennent plus blancs et que mes rides se creusent tels les sillons creusés par les éclairs de Perun, les choses que je peux enseigner se font plus profondes et plus utiles.

Les remèdes et les onguents que je fabrique ne cessent de s'améliorer. Comme je me rapproche de la Terre, elle aussi me tend les bras, me révèle ses secrets et me soutient, comme une vieille connaissance. Tant de gens se méprennent à la vue d'une vieille dame bossue, la croient faible... mais pas les habitants du Village, et pas notre Sorcier. Lui ne se trompe jamais, sauf cette fois. Cette battue pourrait bien être sa pire erreur, mais ce n'est pas comme s'il avait le choix. C'est vrai que nous nous connaissons bien, et ce n'est pas surprenant qu'il fasse appel à moi. J'aimerais que mes jambes et mes yeux fonctionnent mieux, mais les dieux sont ainsi : d'une main ils donnent ce que de l'autre, ils reprennent.

J'ai hâte de te rencontrer, Sainte Forêt, toi et chaque chêne sacré, chaque ami sacré que tu abrites. J'espère que tu seras assez miséricordieuse pour nous permettre de retrouver les enfants. Il leur reste tant à vivre. Quant à nous, et bien, nous devons y aller... ♦





SANS-NOM



✠ n m'a trouvé en plein hiver, aux abords du Village : à moitié gelé, sans vêtement, sans le moindre souvenir, ni même un nom. Du coup, c'est comme ça que les gens m'ont baptisé : Sans-Nom. Je parle mal leur langue et je ne me rappelle pas ma vie d'avant. J'ai quatre cicatrices pour me souvenir de cette journée, et plus d'une dizaine d'autres qui remontent à ma vie antérieure.

Le printemps touche à sa fin. J'ai recouvré des forces, refait le plein d'énergie, mais la mémoire me manque toujours : les souvenirs se défilent, pas la moindre réminiscence. Je ne serai jamais capable de témoigner de toute la bonté dont on a fait preuve à mon égard. Le Sorcier qui a pansé mes blessures prétend que je suis un guerrier : mes aptitudes à l'arc et à l'épée, comme ma souplesse et ma rapidité, semblent lui donner raison.

Dajbog, un de leurs dieux, est souvent vu en hiver sous la forme d'un loup boiteux - c'est alors qu'il est le plus faible. Mais quand vient l'été, il se renforce et prend une seconde forme plus puissante. Ce récit folklorique, qui n'est pas sans rappeler ma propre histoire, a incité le Sorcier à me confier une tâche d'une importance

capitale pour la communauté. Ce n'est pas un hasard si j'ai retrouvé mes forces au printemps, et si l'on m'appelle Sans-Nom. Du moins, c'est ce qu'il raconte.

Et ce n'est pas une coïncidence non plus s'il a décidé de me faire participer aux recherches intensives lancées pour retrouver le Garçon et la Fille, aux côtés de cinq autres villageois. Les enfants se sont perdus dans la forêt de chênes, cette Forêt où ont élu domicile une multitude d'entités que l'œil ne peut distinguer, que l'oreille ne sait percevoir, cette Forêt qui sert de temple à ce Village, ce lieu sacré.

« Prenez soin de vous, soyez prudents la nuit dans la Forêt » Tel est l'avertissement gravé dans l'écorce des arbres qui entourent le Village. La Forêt et les créatures qui y vivent sont sous la protection du dieu Radgost. Le Sorcier jure que si la situation n'avait pas été aussi urgente, jamais il n'aurait osé pénétrer dans la Forêt, ni songé à y envoyer quelqu'un - mais rechercher les enfants prime sur le reste.

Il nous a réunis dans sa chaumière, nous les six compagnons - une équipe plutôt dépareillée. Les Slaves sont vaillants, courageux et, avant tout, persévérants. Ils sont capables d'endurer n'importe quelle difficulté qui se dresse sur leur chemin, plus encore que ce que l'on peut attendre d'une personne ordinaire. Existence rude, climat âpre : ils se sont habitués à tout, et je m'attendais à ce que notre groupe soit constitué des meilleurs guerriers, parmi les jeunes, les plus vaillants et les plus expérimentés. Mais ce groupe ne comprend aucun guerrier, à part moi (si je puis me permettre de considérer que j'en suis un).

Le fait d'être anonyme me confère un avantage. Le Sorcier dit que pour que la magie fonctionne, elle doit être canalisée par le nom de celui qui en est la cible. Ne connaissant pas moi-même mon nom, il est peu probable que les créatures maléfiques de la Forêt puissent utiliser la magie contre moi. Ah ! ♦

ΣΙΛΥΑ

Le doute est l'ombre de la foi. Ou serait-ce l'inverse ? De toute façon, ils sont indissociables. Pourquoi le Sorcier a-t-il fait appel à elle ? Il n'y avait pas de réponse à cette question, ni à toutes celles qui se bousculaient dans sa tête. Des enfants dans la Forêt, Radgost, des Créatures, une battue... Tout cela raisonnait tel un rituel nécessaire pour gravir un échelon, franchir une étape.

Elle avait déjà affronté tant d'épreuves malgré son jeune âge. Le cadeau, ou le fardeau, de sa beauté à couper le souffle avait pesé dans sa décision de devenir prêtresse. Mais les dieux lui avaient accordé d'autres dons : son corps n'était pas seulement beau, il lui obéissait, si bien que tout lui était aisé, que cela nécessite force ou précision, du tir à l'arc à la broderie. De plus, son esprit ne s'arrêtait jamais, abordait les choses différemment, sous tous les angles... et ne nécessitait que peu de sommeil. Elle ne se reposait que pour reprendre des forces.

Tous cela lui avait permis de développer une incroyable rapidité, ce qui n'est pas toujours une bonne chose... Tout était devenu plus clair et plus serein avec les conseils et enseignements du Sorcier. Et voici qu'il l'inclut dans le groupe qui part à la recherche des enfants. Il est temps de se mettre en route. ♦



VII TALII



J'avais 10 ans la première fois que mon père m'a emmené chasser. Je n'avais qu'une petite lance, rien d'autre. Lorsque j'ai dit à mon père que j'avais flairé un sanglier, il m'a répondu que je risquais d'être déçu, mais que nous allions suivre la piste pour me prouver qu'il n'y en avait pas, tout juste quelques perdrix. Après une demi-heure de marche, j'ai entendu des éclaboussures et j'ai prévenu mon père, qui ne m'a pas pris au sérieux. Un peu plus tard, alors que je buvais à une source, j'ai de nouveau perçu ce bruit d'éclaboussures, et demandé à mon père de m'attendre. Je me suis glissé dans les broussailles et lorsque j'étais assez près, j'ai envoyé ma lance et atteint la bête. Cela n'a pas suffi à tuer le sanglier : il a poussé un cri et m'a chargé. J'ai grimpé en hâte à un arbre et j'ai vu que mon père accourait. Le sanglier a foncé sur l'arbre pour m'en faire tomber, mais papa l'a pris à revers

et l'a transpercé avec sa lance de toutes ses forces, le tuant sur le coup. J'ai dû retourner au Village pour demander de l'aide car la bête était si lourde que mon père et moi étions incapables de la porter seuls jusqu'au Village. À notre retour, on organisa un festin autour du feu tandis que mon père et moi racontions notre histoire.

Je n'avais jusqu'alors jamais rencontré quelqu'un capable de suivre des traces, qui ait le flair d'un loup et l'œil d'un aigle. C'était évident, j'étais le meilleur chasseur à la ronde.

À quatorze ans, j'ai rencontré un vieux batelier, un jour où je me promenais le long de la rivière. Je lui ai demandé de m'enseigner son métier. Il m'a répondu « Bien sûr, mon garçon, cela fait un moment que je cherche quelqu'un pour prendre ma suite. Mais tu dois savoir, mon garçon, que ce n'est pas un métier pour tout le monde. J'ai tenté de l'enseigner à bien d'autres avant toi, mais aucun n'a réussi à fabriquer de bateaux dignes d'un capitaine. Cependant, je vois de la détermination en toi, du talent et de l'envie. J'espère que quand je ne serai plus, tu sauras me remplacer convenablement. »

C'est ainsi que j'ai passé la moitié d'une année à apprendre les ficelles du métier. Un jour, le batelier m'a dit « S'il y a bien quelqu'un qui pourra me remplacer, c'est toi. Tu dois simplement t'entraîner davantage et un jour, quand je n'en serai plus capable, tu me succéderas et deviendras le batelier du Village. »

Le Sorcier m'a choisi pour mes talents de chasseur. Mais je me sens coupable de n'avoir pas plus enfoncé ce poteau d'arrimage... ♦



RATIBOR



L'ombre de Morana m'a effleuré vingt-cinq fois. Par sept fois, elle m'a tendu sa main glaciale. La plupart de mes amis ont répondu à son invitation, mais ma bonne fortune m'a permis de lui échapper. Jusqu'à maintenant. J'ai eu huit fils et cinq filles et même mes petits-enfants ont des enfants. Pourtant, la longévité dont j'ai joui est aussi une malédiction.

Nombreux sont les amis et les ennemis que j'ai vus passer de l'autre côté. En tant que guerrier, époux, père et, plus tard, ancien, grand-père et arrière-grand-père, j'ai assisté et participé à des entreprises humaines, moins humaines et parfois complètement inhumaines.

Guerre, sécheresse, hivers, maladies, festivités, naissances, cérémonies, années fécondes, je les ai tous accueillis et leur ai fait mes adieux. Cela fait maintenant 3 hivers et 3 étés que je décline... aucune nouvelle expérience ne semble laisser de marque en moi. Enfin, c'est ce que je croyais, qu'il n'y avait rien que mes yeux n'aient déjà vu et que mes oreilles n'aient déjà entendu. Posé immobile au pied d'un poirier à proximité du Village, j'ai vu défilé de nombreuses journées et peu de nuits. J'ai plusieurs fois déçu des vautours affamés, des oiseaux stupides et obstinés, et le petit rouge-gorge, qui a cru que ma barbe ferait un bon endroit pour se nicher. Il semble que je n'ai pas beaucoup bougé. Ratibor, est-ce mon nom ou était-ce mon nom avant ? Hé bien, voilà le Sorcier pour rappeler à Ratibor qui il est. Je me réjouis tandis que l'on avance vers la Forêt. J'ai peur pour les enfants, mais en même temps, je suis heureux pour moi. Notre espèce humaine et notre destin sont vraiment étranges. Ce qui autrefois nous faisait peur nous rend à présent joyeux, et ce qui nous ravit aujourd'hui peut nous rendre triste demain. Allons-y... ♦



ANNEXE II

LES CRÉATURES DE LA FORÊT DE RADGOST



1 LES SPECTRES



2 LES MORAS



3 LES SERPENTS



4 LES OMAJAS



5 LES LOUPS



6 LES PSOGLAVS



7 LES SORCIÈRES



8 LE POLJEVOJ



9 LES RUSALKAS



10 LES VILAS



11 LES TALASONS



12 LE VODENJAK



13 LES GÉANTS



14 LA MÈRE FORÊT



15 BESOMAR



16 LES TODORCI



17 LESNIK



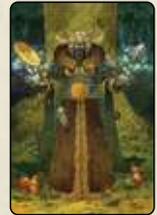
18 LES AŽDAJAS



19 LA ALA



20 LES DRAGONS



21 LE DIEU RADGOST



COMPAGNON
SIR PEPPERCORN



COMPAGNON
RAROG



COMPAGNON
ZDUHAČ



COMPAGNON
MEĐEDOVIĆ

ANNEXE III

LES LIEUX DE LA FORÊT DE RADGOST

Le jeu vous orientera parfois vers certains endroits particuliers de la Forêt, des lieux magiques. Ils sont représentés sur le plan de la forêt (le plateau de jeu), et détaillés sur l'illustration ci-dessous.

Si un effet de jeu vous demande de déplacer une figurine sur un lieu particulier, son numéro sera indiqué. Déplacez la figurine aussi près que possible de ce lieu, mais jamais sur une Créature mythique.

Les emplacements indiqués en **vert** sont des lieux magiques, selon le folklore et les croyances anciennes du peuple slave. Les emplacements indiqués en **bleu** sont fictifs et nés de l'imagination des auteurs du jeu.



1. Le Village

2. Cases de déplacement. Ces cases circulaires qui composent les chemins servent à indiquer la position des figurines selon les résultats obtenus aux Dés de Déplacement.

3. Croisements. Les cases où des chemins se croisent sont appelées Croisements.

Dans le jeu : Emplacement prévu pour les jetons et figurines de créature, et où des rencontres peuvent se produire.

D'après les mythes et légendes slaves : Les Croisements sont des endroits magiques et mystiques où l'on peut rencontrer des créatures et des puissances maléfiques. On y enterre les bandits et ceux qui se sont suicidés. Ces sont des endroits em preints de mort, où ne s'attardent pas les vivants.

4. Cases Rivage. Les cases se trouvant à l'extrémité d'un chemin et menant à un cours d'eau sont appelées des cases Rivage.

Dans le jeu : Emplacement où des créatures telles que les Vodenjak et les Rusalkas seront placées, et où des rencontre avec elles peuvent se produire

5. Emplacement où les Enfants ont accosté.

6. Moulin à Eau. Le Moulin à Eau abandonné et ses environs sont des lieux mystiques.

Dans le jeu : Le moulin peut héberger un Talason (créature n°11) ainsi que d'autres créatures, et jouera un rôle important dans certains scénarios. Créature invisible, le Talason est immatériel. Des histoires slaves le décrivent comme une ombre aux contours imprécis, avec une grande bouche et de grands yeux. La raison d'être du Talason est de protéger le bâtiment auquel il s'est lié lorsqu'il était humain.

D'après les mythes et légendes slaves : Un moulin à eau très utile, mais aussi très dangereux. Le jour, on y transforme le grain en farine, et la nuit, des créatures maléfiques s'y rassemblent, des magies étranges y sont pratiquées et de terribles événements s'y déroulent. Il est donc imprudent d'y passer la nuit. On prête aussi des propriétés magiques à l'eau autour du Moulin.

7-7a. Ponts : Petit pont et Pont du Moulin à Eau

Dans le jeu : Les ponts peuvent héberger un Talason (créature n°11) et sont le théâtre de plusieurs autres rencontres magiques et de scénarios.

D'après les mythes et légendes slaves : A la nuit tom-bée, les lieux magiques sont protégés et peuplés de diverses créatures dangereuses.

Un pont relie deux rives, mais dans certains mythes slaves il relie également le monde des vivants et celui des morts (un tel pont serait gardé par un Dragon).

8. Cercle des Fées

Dans le jeu : Emplacement de rencontres magiques et de scénarios impliquant les fées (les Vilas).

D'après les mythes et légendes slaves : Les Cercles de Fées sont des lieux où les fées se réunissent pour chanter et danser. On ne les trouve habituellement qu'au plus profond des bois, loin des hommes. Ce sont des endroits dangereux pour les humains, et doivent être évités. Toute intrusion non autorisée sera punie.

9. Gradište, le Site des Offrandes

Dans le jeu : Il s'agit d'un endroit sacré et désert. On y pratiquait des sacrifices aux dieux avant que des Créatures mythiques ne peuplent la Forêt et qu'ellene devienne interdite aux humains. Cependant, c'est aussi un endroit où des rencontres magiques et certains scénarios se dérouleront.

D'après les mythes et légendes slaves : Un lieu où l'on offrait des sacrifices aux dieux et où l'on se réunissait pour débattre et résoudre d'importants sujets.

10. Grotte

Dans le jeu : Un lieu occupé par des Géants et des Dragons, où certains scénarios peuvent se dérouler.

D'après les mythes et légendes slaves : Dans les grottes, on peut découvrir des passages secrets et des portes, cachant des trésors ou menant monde souterrain.

11. Hutte du Psoglav

Dans le jeu : Lieu de résidence du Psoglav et théâtre de certains scénarios.

D'après les mythes et légendes slaves : Cabane rudimentaire dans laquelle vit le Psoglav. Il y apportera ses victimes pour les cuire et les dévorer.

12. Prairie des Rusalkas

13. Croisement des Omajas

14. Chemin de l'Ours

15. Champ de Poljevoj

16. Entrée d'un lieu magique : Chaque pierre marquée de lettres glagolitiques est une porte d'entrée vers des lieux mythiques.

Cartes de recouvrement

Les cartes de recouvrement sont des tuiles qui donneront vie au plan de la Forêt. Le jeu vous indiquera quand placer une de ces cartes sur un lieu mythique. Certaines cartes affichent un QR code contenant un lien vers des fichiers audio concernant l'endroit en question. Vous pouvez, si vous le souhaitez, écouter ces fichiers pour enrichir votre expérience de jeu – ceci est toutefois complètement optionnel et ne contient pas de règle ou indication additionnelles.



Auteurs

Dimitrije Rajković, Aleksandra Ilić Rajković, Ivan Rajković

Concepteurs et sculpteurs des figurines

Saša Ristić Krieger

Illustrateurs

Edin Durmišević, Emir Durmišević

Graphistes

Vanesa Prodanović Durmišević

Traducteurs et relecteurs

Français : Hervé Catan, Marie Arnaud, Alexandre Baudry (Alex-Traduction), Yves-Driss Bergeras

Bande-annonce et contenus audio

NextGame

Consultants

Snežana Bauk Vučković, Aleksandar Milošević, Lidija Delić

Marketing Kickstarter

Srdan Mišić

Site Web

Srdjan Sarić

Website and Kickstarter design

Vanesa Prodanović Durmišević

DTP - Français

Dino Hujic

Édition

Bryan Gerdig Tabletop Polish

Remerciements

Miljan Novčić, Denis Prodanović, Tarik Hodžić, Ricardo Pisa, Martin Grill, Norberto Rodríguez, Koen Decoster, Dragana Kalinić, Danijela Krajinović, Bojan Ristić, Benson Yang, tous les testeurs, celles et ceux qui nous ont soutenus sur Kickstarter et tous les membres de la tribu FB de Forest of Radgost (Forest of Radgost Tribe).

Les images, les personnages, le Livre des Rencontres, le Livret de Règles et tous les autres éléments du jeu sont la propriété de Glama games d.o.o

Imprimé par

LongPack Games

©2022 Glama Games, Belgrade, Serbia

www.radgostforest.com, office@radgostforest.com