

LA HORDE DU CONTREVENT : LE JEU DE CARTES

La Horde du Contrevent est un roman de Fantasy Poétique écrit par Alain Damasio, prix de l'imaginaire en 2006.

L'univers singulier du livre m'a donné envie de prolonger l'expérience en y inscrivant une mécanique de jeu de cartes en solo. Un glossaire des termes tirés du roman est disponible en fin de document.

Matériel requis

- Deux paquets de 54 cartes (type Poker, sans les Jokers).
L'un est le paquet du joueur, séparé en deux Decks distincts Pack et Vif, l'autre paquet représente l'adversité avec les Decks de Souffles du vent et les mauvaises Rencontres.

- Imprimer l'aire de jeu (deux feuilles A4).

Cette grille de 4 lignes sur 4 colonnes facilite le placement des cartes, la zone Aval est près du joueur.

Objectif

Faites parvenir la Horde au bout de son périple lors duquel quatre personnages vont lutter contre les vents violents et les adversaires redoutables. Pour cela ils doivent se positionner correctement selon le type de vent qu'ils affrontent et utiliser intelligemment leurs compétences pour vaincre les ennemis.

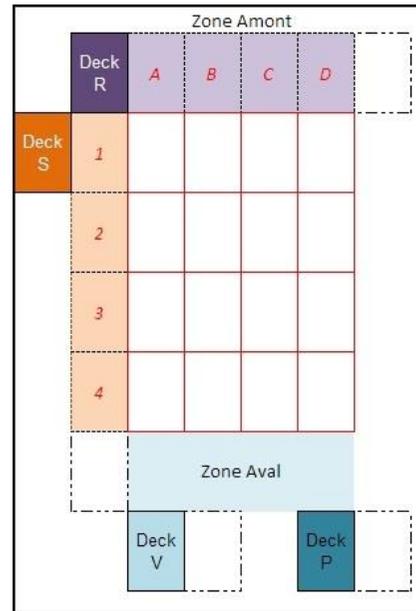
Vous gagnez la partie lorsque le Deck Souffle est épuisé.

Vous perdez la partie si votre Deck Pack est épuisé.

Mise en place

Séparez les cartes du premier paquet en deux groupes : les figures et les as d'un côté, les cartes de 2 à 10 de l'autre. Le premier groupe est votre Deck "Vif" (vos personnages Valets, Dames, Rois, As), le second votre Deck "Pack" (vos Puissances, toutes les autres cartes de valeurs 2 à 10).

Séparez les cartes du second paquet de la même manière. Le premier groupe est le Deck "Rencontres" adverse (Valets, Dames, Rois, As), le second groupe le Deck "Souffles" adverse (cartes de valeur 2 à 10).



Decks de la Horde (Joueur)

VIF (16 cartes) :

Vos Personnages avec les rôles de Traceur (Rois), Combattante (Dames), Ailier (Valets) et Feuleuse (As).

Vos personnages font partie du Fer, le groupe affrontant le danger en se déplaçant pour contrer le Vent. Un Fer complet comprend les quatre rôles uniques, chacun possède des caractéristiques spécifiques.

Les cartes du Vif restent en jeu, dans la zone Aval ou sur le terrain, tant qu'un événement ne les retire pas de la partie.

PACK (36 cartes) : Les Puissances, cartes de valeurs 2 à 10. Seconde composante de la Horde, le Pack représente les autres membres appelés Puissances. Jouées depuis la main, les Puissances aident temporairement le Fer dans sa trace vers l'Amont.

Les cartes du Pack sont jouées depuis la main du joueur et sont mises à la défausse une fois leur effet produit.

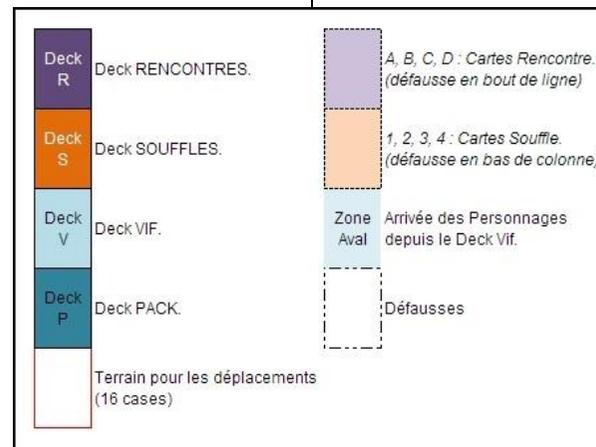
Decks Adverses

RENCONTRES (16 cartes) : Les Ennemis (Rois, Dames, Valets) et les As (sans effet). La Poursuite (*Valet*) blesse vos Personnages en jeu, Véramorphe (*Dame*) défausse les cartes de votre Deck Pack, le Corroyeur (*Roi*) détruit vos Personnages.

Une Rencontre est placée face cachée sur sa ligne, au-dessus du terrain. Elle est révélée lorsqu'un Personnage est présent dans la même colonne et l'affecte directement. Les Rencontres se déplacent d'une case horizontalement vers la droite, à chaque tour.

SOUFFLES (36 cartes) : Les Souffles, cartes de valeurs 2 à 10, représentent la force de vent que doit affronter votre Horde.

Un Souffle est placé face visible dans sa colonne, à gauche du terrain, ou révélée sur le Deck Souffles lorsqu'il s'agit de la Dominante. La Dominante détermine le type de formation que doit adopter votre Fer. Les Souffles se déplacent d'une case verticalement vers le bas, à chaque tour.

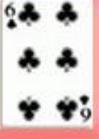


Aire de jeu

Couleur verte : vos cartes

Couleur rouge : cartes adverses

Deck Rencontres, 4 cartes Ennemis et défausse

Deck Souffles, 4 cartes Souffles et défausse

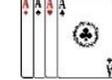
Main

Deck Vif et défausse

Deck Pack et défausse

Rôle des Personnages

Le groupe de quatre Personnages en jeu représente le Fer de la Horde. Il est composé de quatre rôles : Le Traceur, la Combattante, l'Ailier et la Feuleuse.

	Rôle	Résistance au Souffle	Mouvement (Directions)	Action (Coût)	Immunité
	Traceur (Roi)	4	2 cases (Horiz/Vertic)	Provocation (3)	Carroyeur (Roi)
	Combattante (Dame)	3	2 cases (H/V/Diago)	Attaque (4)	Poursuite (Dame)
	Ailier (Valet)	2	2 cases (D, même occupée)	Aide (2)	Véramorphe (Valet)
	Feuleuse (As)	1	1 case (H/V/D)	Repos (1)	Aucune !

2	2	2	2	2
2	1	1	1	2
2	1	C	1	2
2	1	1	1	2
2	2	2	2	2

2				2
	1*		1*	
		A		
	1*		1*	
2				2

Mouvement des personnages

Chaque rôle se déplace différemment sur le terrain. Un seul personnage peut occuper une case.

Traceur (T), Combattante (C) et Ailier (A) peuvent bouger d'une ou deux cases, au choix du joueur. La Feuleuse (F) ne peut se déplacer que d'une case.

* Seul l'Ailier peut passer par une case occupée et poursuivre son déplacement, les autres rôles doivent contourner une case occupée.

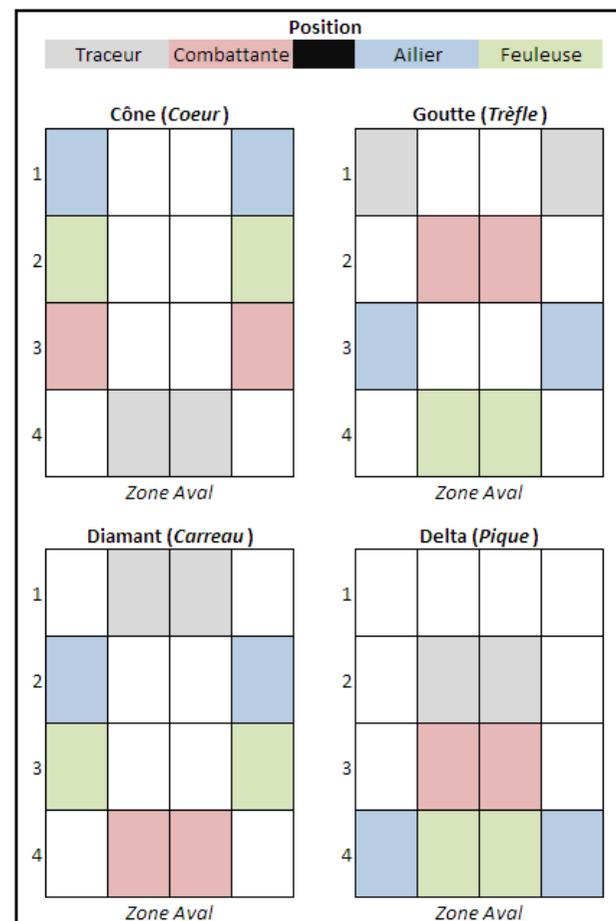
		2		
		1		
2	1	T	1	2
		1		
		2		

	1	1	1	
	1	F	1	
	1	1	1	

Formation (position des rôles)

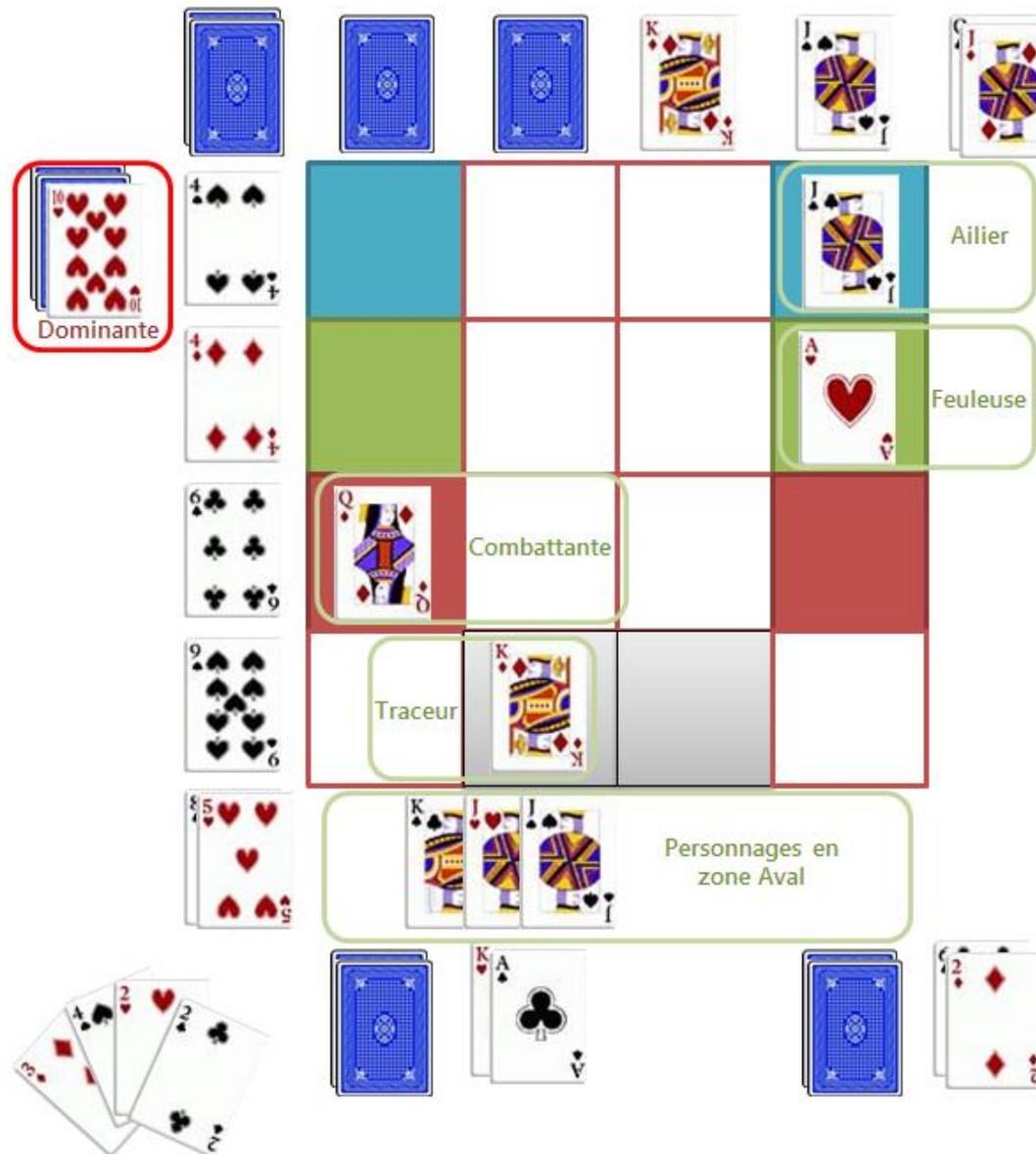
Le terrain est composé de quatre lignes, numérotées de 1 à 4, et de quatre colonnes de A à D. La formation est la position des 4 rôles sur le terrain. Selon le type de Vent qu'il affronte (modifié à chaque tour par la Dominante), le groupe doit se placer selon une certaine configuration sous peine de perdre des cartes du Deck Pack en fin de tour. A l'inverse, une formation conforme fait défausser des cartes "Souffles".

La forme est symbolisée par l'Enseigne de la Dominante : Cône (Cœur), Diamant (Carreau), Goutte (Trèfle) ou Delta (Pique). Pour chaque formation un rôle peut se positionner sur une des deux cases indiquées, au choix du joueur.



Rôles des Personnages et Formation

Dominante Cœur = Formation Cône



Tour de jeu (détail)

Phase 1 - Renforts Souffle & Rencontre

1.1 Décalez les cartes Souffle d'une case vers le bas : la carte Souffle sur l'emplacement 4 est défaussée et la première carte du Deck Souffles va, face visible, sur l'emplacement 1. *Si le Deck Souffles et sa colonne sont vides, vous gagnez la partie !*

1.2 Activez la première carte du Deck Souffles : c'est la Dominante pour ce Tour.

Si le Deck Souffles est vide au moment de révéler la Dominante, utilisez le Souffle le plus en Aval comme Dominante.

1.3 Décalez les cartes Rencontre d'une case vers la droite : la carte Rencontre sur l'emplacement D est défaussée et la première carte du Deck Rencontres va, face cachée, sur l'emplacement A.

Si le Deck Rencontres est vide au moment de piocher une carte, mélanger sa défausse pour reconstituer le Deck.

Phase 2 - Renforts Pack et Vif

2.1 Piochez des cartes de votre Deck Pack jusqu'à avoir quatre cartes en main. *Si vous ne pouvez pas piocher au moins une carte à cette étape, la partie est perdue.*

2.2 Si vous avez moins de quatre cartes dans votre zone Aval, placez face visible la première carte de votre Deck Vif en zone Aval jusqu'à avoir quatre cartes.

Si le Deck Vif est vide, vous ne pouvez plus ajouter de nouveaux personnages en zone Aval jusqu'à la fin de la partie.

Phase 3 - Mouvements et Actions de la Horde

3.1 Entrée : Placez n'importe quel Personnage depuis la zone Aval sur le terrain, dans un emplacement libre de la ligne 4.

Vous ne pouvez pas avoir plusieurs Personnages de rôle identique en même temps sur le terrain.

3.2 Mouvement : Déplacez un Personnage non blessé en jeu sur le terrain. Chaque Personnage ne peut se déplacer qu'une fois.

Chaque Personnage doit respecter ses restrictions de mouvement.

3.3 Vous pouvez effectuer les actions suivantes, dans n'importe quel ordre et autant de fois que vous le souhaitez tant que le rôle est présent sur le terrain et que vous pouvez payer les coûts.

Les actions payantes nécessitent de dépenser vos cartes "Puissance" en main. Les points non dépensés sont perdus à la fin de la phase.

- Repos (Feuleuse en jeu) : Dépensez 1 Point de Puissance pour rétablir un Personnage blessé en jeu (*remettez sa carte droite*).
- Aide (Ailier en jeu) : Dépensez 2 Points de Puissance pour consulter les deux premières cartes de votre Deck Pack. Gardez une carte en main et remettez l'autre sur votre Deck Pack.
- Provocation (Traceur en jeu) : Dépensez 3 Points de Puissance pour déplacer un Personnage non blessé en jeu, en respectant ses restrictions de mouvement.
- Attaque (Combattante en jeu) : Dépensez 4 Points de Puissance pour détruire une "Rencontre" active en jeu. Remplacez-la immédiatement par la première carte du Deck Rencontres, face cachée.

Phase 4 - Rencontres

4.1 Pour chaque colonne occupée par au moins un de vos Personnages, activez la Rencontre correspondante.

4.2 Traitez chaque Rencontre active comme suit, en commençant par la colonne A puis les suivantes.

- Pas de rencontre (As) : aucun effet !
- La Poursuite (Valet) : Blesse les Personnages dans la même colonne (*leur carte est inclinée à 90°*), sauf l'Ailier.
Si un personnage est déjà blessé lorsqu'il est touché par La Poursuite, il est détruit.
- Véramorphe (Dame) : Pour chaque Personnage dans la même colonne, sauf la Combattante, défaussez 1 carte de votre Deck Pack.
Rappel : Si vous ne pouvez pas défausser de carte, la partie est perdue.
- Corroyeur (Roi) : Pour chaque Personnage dans la même colonne, sauf le Traceur, détruisez un Personnage de rôle identique en zone Aval.
Si vous n'avez pas de Personnage de même rôle en zone Aval, détruisez le Personnage en jeu.

Phase 5 - Contrevent

5.1 Pour chaque ligne occupée par au moins un Personnage, en commençant par la ligne 1 puis les suivantes, effectuez les actions suivantes dans l'ordre.

- Calcul de la Force du Souffle : Elle est égale à la valeur de la carte Souffle sur la ligne.
- Puissances : Dépensez X Point de Puissance pour augmenter de X la Résistance des Personnages présents sur la ligne.
Note : La Résistance de base dépend du rôle du Personnage : Traceur = 4, Combattante = 3, Ailier = 2, Feuleuse = 1.
- Calcul de Résistance au Vent : Comparez la valeur de la carte Souffle sur la ligne avec la Résistance totale (Base + Puissances) de chaque Personnage.
- ✓ Si la Force du Souffle est strictement supérieur à sa Résistance, le Personnage est blessé et recule d'une case vers l'Aval en restant dans la même colonne.
Si cette case est occupée, son occupant recule aussi d'une case mais n'est pas blessé.
Malus : Si la force du Souffle est supérieure de 4 ou plus, le Personnage est détruit immédiatement à la place de la blessure et ne recule pas.
- ✓ Si la Force du Souffle est égal à sa Résistance, le Personnage ne bouge pas.
- ✓ Si la Force du Souffle est strictement inférieur à sa Résistance, le Personnage peut immédiatement effectuer un mouvement s'il n'est pas blessé.
*Bonus : Si la force du Souffle est inférieur de 4 ou plus, l'effet "Soutien" est déclenché en plus (une fois par ligne, pas par personnage).
Soutien : Jusqu'à la fin de la phase, la prochaine carte Puissance jouée voit sa valeur doublée.*

Phase 6 - Fin du Tour

6.1 Vérifiez la formation de votre Fer par rapport à la Dominante actuelle :

- ✓ Formation conforme : défaussez les 4 cartes "Souffle" actuellement dans leur colonne puis remplacez-les depuis le Deck Souffles avec 3 cartes dans les emplacements 3, 2 et 1.
- ✓ Formation non conforme : défaussez 4 cartes de votre Deck Pack. *Rappel : Si vous ne pouvez pas défausser de carte, la partie est perdue.*

6.2 Si vous avez plus de quatre personnages en zone Aval, défaussez-en suffisamment pour atteindre quatre cartes. Vous pouvez ensuite défausser autant de cartes que vous le souhaitez de votre zone Aval.

Rôles des Ennemis (Rencontres)

Les Ennemis (Rois, Dames, Valets) représentent les dangers peuplant le monde de la Horde du Contrevent.



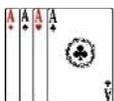
La Poursuite (*Combat*)
Le Valet blesse vos Personnages présents dans sa colonne, seule votre Combattante lui résiste.



Véramorphe (*Révèle*)
La Dame défausse les cartes de votre Pack (1 par Personnage présent dans sa colonne), seul votre Ailier lui échappe.



Le Corroyeur (*Absorbe*)
Le Roi détruit vos Personnages en Aval (1 par Personnage présent dans sa colonne), seul votre Traceur est immunisé.



Pas de rencontre
L'As n'a aucun effet, il donne un bref répit à votre groupe.

Une carte Rencontre est placée face cachée dans les emplacements spécifiques de sa ligne, au-dessus du terrain. Elle est révélée lorsqu'un Personnage est présent dans la même colonne et l'affecte directement.

Les Rencontres se déplacent d'une case horizontalement vers la droite, à chaque tour.

Blessé et Repos

Lorsqu'un Personnage est blessé il ne peut plus effectuer de déplacement mais subit toujours les effets de Souffle et de Rencontre. La carte du Personnage est inclinée à 90°. Seule l'action "Repos" de la Feuleuse ou un retour en zone Aval peut rétablir un Personnage blessé, sa carte est alors remise droite (indemne).

Un blessé compte pour la conformité d'une formation, s'il est bien placé.

La Feuleuse peut se soigner elle-même !

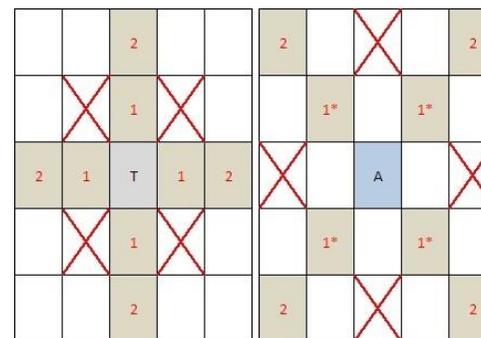
Dépenser de la Puissance

Un joueur dépense de la Puissance en jouant ses cartes en main. La valeur de la carte doit être dépensée avant la fin de la phase en cours, après quoi elle est perdue. Une fois dépensée, la carte va à la défausse de son propriétaire.

Il est possible de cumuler plusieurs cartes Puissance ensemble, le total peut être utilisé pour plusieurs effets ou actions, jusqu'à la fin de la phase en cours.

Mouvements (interdictions)

Le Traceur et l'Ailier se déplacent en ligne droite. Ils ne peuvent pas changer de direction une fois leur mouvement commencé.

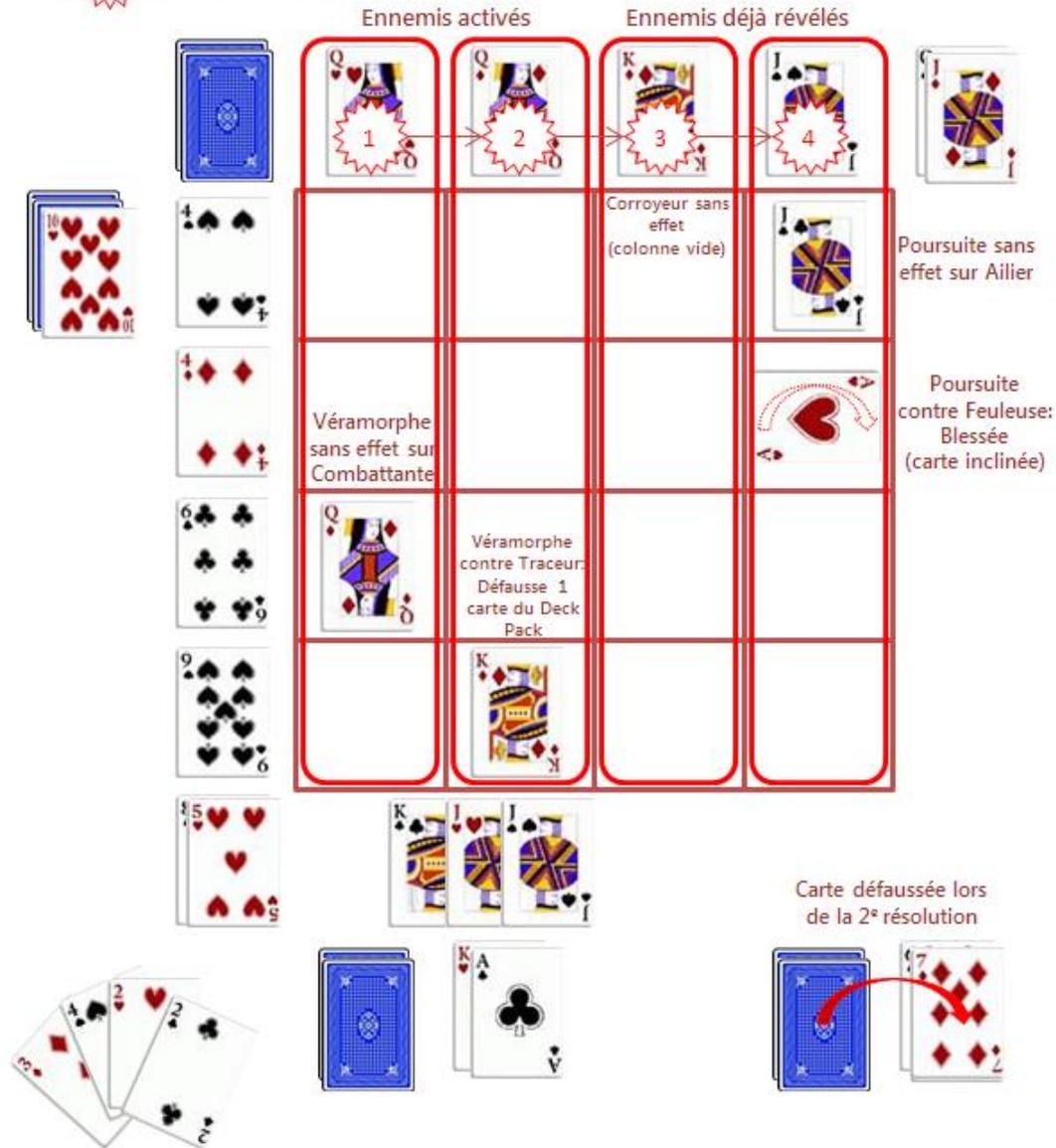


Préparation d'une partie

- Posez le terrain sur la table de jeu (deux feuilles A4 imprimées de l'Aire de jeu).
 - Mélangez votre Deck PACK et posez-le sur votre droite, en arrière du terrain et de la zone Aval (voir schéma page 2).
 - Prenez 4 rôles différents de votre Deck VIF (Feuleuse, Ailier, Combattante et Traceur) et posez-les dans la zone Aval. Mélangez ensuite votre Deck VIF et placez-le à gauche du Deck Pack, en laissant un espace pour la défausse.
 - Decks adverses : le Deck RENCONTRES est mélangé puis placé dans le coin en haut à gauche du terrain. Le Deck SOUFFLES est mélangé puis placé en bas à gauche du Deck Rencontres.
 - Placez les trois premières cartes du Deck Rencontres, face cachée, dans les Emplacements C puis B puis A.
 - Placez les trois premières cartes du Deck Souffles, face visible, dans les Emplacements 3 puis 2 puis 1.
- Vous pouvez commencer le premier tour.

Phase 4 - Rencontres : Rôles des ennemis et interaction avec les Personnages

1 Ordre de résolution des colonnes



Concepts et termes de jeu

Activer une carte

Se dit d'une carte que vous devez mettre face visible. Ignorez si la carte est déjà face visible.

Decks vides

Les conséquences d'un Deck vide lorsqu'il faut y piocher une carte varient :

- Pack : Vous avez perdu la partie si vous ne pouvez pas piocher au moins une carte au moment où il faut piocher une ou plusieurs cartes de ce Deck.
- Vif : Vous pouvez continuer la partie tant que vous avez des personnages en jeu (zone Aval ou terrain). Un Deck Vif vide vous empêche simplement d'en obtenir de nouveaux. Cependant si tous vos personnages sont détruits, la partie est perdue.
- Souffles : Vous avez gagné la partie lorsque ce Deck est vide ET que plus aucune carte Souffle n'est en jeu. Tant qu'il reste au moins un Souffle dans la colonne, vous ne pouvez ajouter de nouvelles cartes mais continuez à décaler les Souffles vers le bas jusqu'à ce qu'ils soient tous dans leur défausse.
- Rencontres : Mélanger la défausse pour recréer ce Deck.

Terrain (Aval/Amont) et traitement du Souffle

Cette zone de jeu est une grille de 4 lignes sur 4 colonnes où se déplacent les personnages du Fer. En bas de la grille se trouve la zone Aval, l'endroit où arrivent vos nouveaux personnages. C'est aussi l'endroit où reviennent les personnages sortant du terrain suite à un effet de jeu.

Un Personnage blessé retournant en Aval est automatiquement soigné.

Si, durant la phase Contrevent, un personnage se déplace vers l'Aval, alors il devra subir les effets de Souffle de la ligne en dessous. Par contre si un personnage se déplace vers l'Amont, il évite les effets de Souffle de la ligne du dessus car ils ont déjà été traités.

Dominante (Souffles)

Carte sur le Deck Souffles mise face visible pour déterminer la Formation du Fer requise pour le tour actuel. La Dominante sur le Deck Souffles n'est pas considérée comme étant "en jeu".

Enseigne des cartes

L'Enseigne est le type d'une carte : Cœur, Carreau, Trèfle ou Pique.

Détruire et Défausser les cartes

Une carte "détruite" ou défaussée est mise face visible dans la défausse correspondant à son type. Les cartes provenant du Deck Pack vont dans la défausse du Pack, celles provenant du Souffle vont dans la défausse Souffle, etc.

Exemples de fonctionnement des règles

- Gestion des Points de Puissance (Phase 3 – Mouvements & Actions)

(a) Vous devez dépenser 1 Puissance pour l'action "Repos" et 3 Puissances pour l'action "Provocation". Votre carte en main de plus faible valeur est un 5. En jouant cette carte vous gaspillez 1 Point de Puissance, inutilisé.

(b) Pour utiliser les actions de deux Personnages vous avez besoin de 5 Points de Puissance. Vos cartes en main sont 2, 3, 6 et 8. Vous pouvez donc jouer soit deux cartes (2 et 3), soit une seule (6). Dans le premier cas vous jouez 2 cartes sans gaspiller de Puissance, dans le second une seule carte mais en gaspillant 1 Point.

- Phase Contrevent : calculs de la Force du Souffle et Résistance

(a) Force du Souffle: 6. Résistance de base Ailier : 2. Puissance jouée: 7.

Résistance totale $2+7=9$ contre Force 6, victoire de 3. L'Ailier gagne et peut effectuer un déplacement.

(b) Force du Souffle: 6. Résistance de base Ailier : 2. Puissance jouée: aucune.

Résistance totale 2 contre Force 6, échec de 4. L'Ailier perd, il est blessé (carte inclinée) et recule d'une case.

(c) Force du Souffle: 8. (2 personnages sur la ligne)

Résistances de base Combattante : 3.

Résistance de base Feuleuse (Blessée) : 1.

2 cartes Puissance jouées : $2 + 3 = 5$.

Résistance totale Combattante : $3+5=8$.

Résistance totale Feuleuse : $1+5 = 6$.

Résultat Combattante : égalité (8 contre 8). Elle ne bouge pas.

Résultat Feuleuse : échec de 2 (6-8). Elle est déjà blessée, elle est donc détruite.

Phase 5 - Contrevent : Forces des Souffles et interaction avec les Personnages

1 Ordre de résolution des lignes

4 of spades				J of spades	Force du Souffle : 4 Résistance Ailier 2 + Puissance 2 = 4 L'Ailier ne bouge pas.	2 of hearts
4 of diamonds				A of hearts	Force du Souffle : 4 Résistance Feuleuse 1 + Puissance 3 = 4 La Feuleuse ne bouge pas (déjà blessée).	3 of diamonds
6 of clubs	Q of hearts				Force du Souffle : 6 Résistance Combattante 3 (Puissance 0) La Combattante est blessée et recule.	
9 of spades	Q of hearts	K of diamonds			Force du Souffle : 9 Résistance Combattante 3 + Puissance 6 = 9 La Combattante ne bouge pas (blessée). Résistance Traceur 4 + Puissance 6 = 10 Le Traceur peut bouger s'il le souhaite.	4 of spades, 2 of clubs, 4 of hearts, 2 of clubs

Tour de jeu (résumé)

Phase 1 - Renforts Souffle & Rencontre

- Décalez les Souffles vers le bas et ajoutez une carte du Deck Souffles.
- Activez la carte sur le Deck Souffles : Dominante.
- Décalez les Rencontres vers la droite et ajoutez une carte face cachée du Deck Rencontres.

Phase 2 - Renforts Pack et Vif

- Piochez des cartes de votre Deck Pack jusqu'à avoir 4 cartes en main.
- Placez face visible les cartes de votre Deck Vif en zone Aval jusqu'à en avoir 4.

Phase 3 - Mouvements et Actions de la Horde

- Entrée depuis la zone Aval.
- Mouvement sur le terrain.
- Actions (coût Puissance) : Repos (Feuleuse soigne, 1), Aide (Ailier pioche, 2), Provocation (Traceur déplace, 3), Attaque (Combattante détruit actif, 4).

Phase 4 - Rencontres

- Activez les Rencontres si un Personnage est dans leur colonne.
- Traitez chaque Rencontre active, par personnage dans la colonne :
 - Pas de rencontre (As) : aucun effet !
 - Poursuite (Valet) : Blesse, sauf l'Ailier. Si déjà blessé, détruit.
 - Véramorphe (Dame) : Défausse du Pack, sauf la Combattante.
 - Corroyeur (Roi) : Détruit en Aval (sinon en jeu), sauf le Traceur.

Phase 5 - Contrevent

- Pour chaque ligne occupée par au moins un Personnage :
 - Calcul de la Force du Souffle (valeur de la carte Souffle).
 - Calcul de Résistance : Base (F 1, A 2, C 3, T 4) + Puissances dépensées.
 - Comparez Force du Souffle à Résistance pour chaque Personnage.
 - Force Souffle > Résistance : Personnage blessé et recule d'une case.
 - Malus : Si le Souffle est supérieur de 4 ou +, Personnage détruit.*
 - Force Souffle = Résistance : le Personnage ne bouge pas.
 - Force Souffle < Résistance : Peut déplacer le Personnage non-blessé.
 - Bonus : Si le Souffle est inférieur de 4 ou +, effet "Soutien" (une fois par ligne).*
 - * Soutien : Prochaine Puissance jouée = Valeur doublée.*

Phase 6 - Fin du Tour

- Conformité de la formation par rapport à la Dominante actuelle et défausse.
- Défaussez jusqu'à 4 cartes max en zone Aval puis des cartes au choix si besoin.

Mode « Compétition » (2 joueurs)

Les joueurs jouent côte-à-côte, chacun avec son propre paquet de 52 cartes. Le paquet adverse est unique. Le but est de faire parvenir le plus de membres de sa Horde en Amont. En fin de partie chaque joueur fait le compte de ses personnages non défaussés, en jeu et dans le Deck Vif.

La ligne des Rencontres s'étend sur 8 emplacements, de A à H. La défausse des Rencontres est située en bout de cette ligne, après la grille du dernier joueur. La colonne des Souffles est commune à tous les joueurs, les grilles de ces derniers étant côte-à-côte. Elle est située à gauche de la grille du premier joueur. Chaque ligne se prolonge sur toutes les grilles.

Modification des règles : Tour de jeu en mode Compétition

Phase 1 (Renforts Souffles et Rencontres) : Révélez une Dominante par joueur. La première carte activée pour la Dominante va sur la gauche de la grille du joueur le plus à gauche, puis la seconde Dominante activée va sur la gauche de la grille du joueur sur sa droite.

Phase 2 (Renforts Pack et Vif) : Les deux joueurs jouent en même temps.

Phases 3 (Mouvements et Actions) et 4 (Rencontres) : Le joueur dont la Dominante a la valeur de carte la plus élevée effectue en premier les deux phases à la suite, suivi par le second joueur.

En cas d'égalité le joueur le plus à gauche a la priorité. *Important : l'action "Attaque" est utilisable sur TOUTE la ligne Rencontres !*

Phase 5 (Contrevent) : Traitez chaque ligne les unes après les autres, le joueur ayant des personnages sur la ligne et étant le plus à gauche est prioritaire.

Phase 6 (Conformité de la Formation) : Une formation conforme ne fait pas défausser 4 cartes Souffle. A la place il faut décaler la colonne Souffles vers le bas de 2 cartes. Après la défausse des cartes en zone Aval, ajoutez cette étape :

- Prenez toutes les Dominantes utilisées pour ce tour et mélangez-les, face cachée, dans le Deck Souffles. Faites de même pour toutes les cartes Rencontre en jeu, à mélanger dans le Deck Rencontres.

Phase 6 – Fin du Tour : Vérifier la formation du groupe

1 Ordre de résolution : 1.Vérifier la Dominante, 2.Conformité de la Formation, 3.Défausse

1 Dominante Cœur = Formation Cône

2 Vérification de la formation du groupe
La Combatante n'est pas dans une case rouge

3 Formation non conforme pour Cône : 4 cartes Pack défaussées

Ailier dans une case bleue

Feuleuse dans une case verte

Traceur dans une case grise

Glossaire et mythologie de la Horde du Contrevent

L'Histoire : Vingt-trois personnages formant la 34^e Horde du Contrevent, affrontent un monde ravagé par les vents. Leur but, comme celui des générations qui les ont précédées, est de remonter face au souffle jusqu'en extrême-Amont pour en trouver la source.

Formés depuis l'enfance les membres du "Pack" ont des rôles définis pour que le groupe soit autonome et survive. Le Traceur, aidé des Piliers et des Ailiers, encaisse les puissantes bourrasques et organise la formation du groupe, le Géomaître et l'Aéromaîtresse observent et analysent l'environnement et les types de vents, le Braconnier, la Cueilleuse et les Oiseliers-Chasseurs s'occupent de trouver la nourriture, la Feuleuse est chargée de générer les feux de camp pendant que la Soigneuse et le Troubadour pansent les plaies physiques et psychiques, le Scribe note les péripéties dans son carnet de Contre comme témoignage, le Combattant protège la Horde des menaces potentielles.

D'autres rôles composent une Horde, comme l'Eclaireur ou les Crocs (transport du matériel), certains plus ésotériques comme le Prince ou le Fleuron.

Au fil de la progression vers l'Amont, la "trace", on découvre les villages d'abrités, les Fréoles nomades vivants sur des navires volants, des phénomènes surnaturels appelés Chrones pouvant absorber ou révéler le Vif, la nature profonde d'un être ou d'une chose, et une mystérieuse organisation nommée La Poursuite qui combat les Hordes.

Rôles et Noms des personnages de la 34^e Horde : Golgoth Ω (Traceur), Pietro della Rocca π (Prince), Sov Strochnis) (Scribe), Caracole ζ´ (Troubadour), Erg Machaon Δ (Combattant-protecteur), Talweg Arcippé ~ (Géomaître), Firost de Toroge > (Pilier), L'Autoursier ^ et Le Fauconnier ˇ• (Oiselier-Chasseur), Steppe Phorehys ´, (Fleuron), Arval Redhamaj)- (Eclaireur), Horst et Karst Dubka ∞ (Ailiers), Oroshi Melicerte x (Aéromaître), Alme Capys (.) (Soigneuse), Aoi Nam <> (Cueilleuse et Sourcière), Larco Scarsa] (Braconnier du ciel), Léarch ◇ (Artisan du métal), Callirhoé Déicoon ~ (Feuleuse), Boscavo Silamphre ∂ (Artisan du bois), Coriolis ≈, Sveziest √ et Barbak]] (Croc).

La Horde : " Nous sommes partis d'Aberlaas, extrême-Aval, il y a vingt-sept ans maintenant. Nous avons onze ans. Et nous ne nous sommes jamais retourné."

Le Pack : " J'attachais une grande importance aux présentations. C'était souvent la seule image claire que nous laisserions aux gens, le Fer et le Pack, le Bloc; nos différentes formations de contre, selon le vent, la description des fonctions de chacun, où le Troubadour en rajoutait des kilos."

Formations : " Là, va falloir boîter le Fer au taquet et s'abriter franc. Losange en pique. Epaule contre épaule, dans la mélasse ! Derrière, le Pack, vous étayez le mec qui vous abrite. Comme si vous étiez une putain de poutre !"

Formes du Vent : selon les endroits et les saisons, le souffle du vent à des appellations variées, liées à sa force : Zéfirine, Slamino, Stèche, Choon, Crivetz, Furvent...

Le Vif : " Le Vif est la puissance la plus strictement individuelle de chacun. Il tient du néphesh, ce vent vital qui circule en nous, qui nous fait ce que nous sommes. Rien ne peut s'y mêler. Il est pur, insécable et automoteur."

Véramorphe : En contrebas, dans un lit de galets qui s'étire vers l'amont, un cocon ocre, du volume d'un petit dirigeable, dérive. Sa forme, sa luminescence mate et profonde, cette manière de glisser lentement à fleur de sol, les glyphes qui tapissent la gangue, ne laissent aucun doute sur la nature du phénomène : il s'agit bien d'un chrone. " Le Véramorphe a un pouvoir unique : il donne aux êtres et aux objets qu'il enveloppe la forme véridique de ce qu'ils sont."

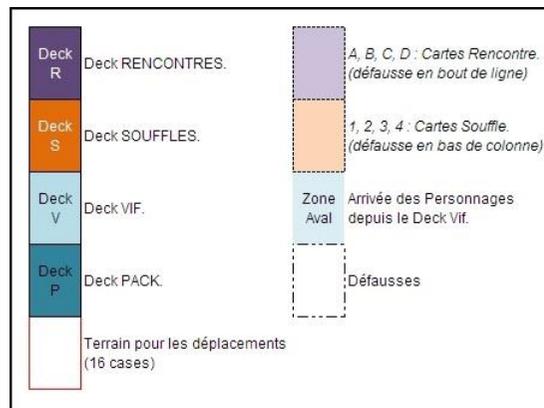
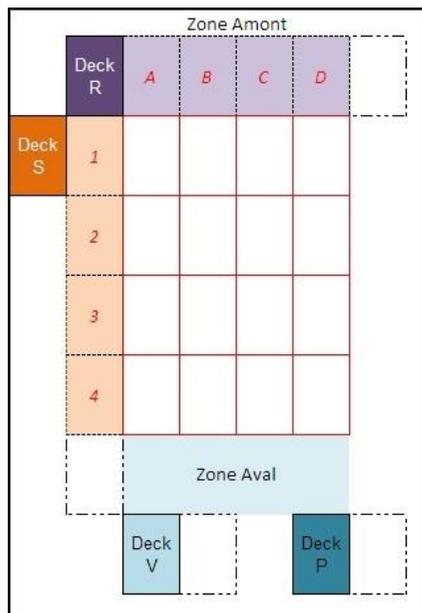
Le Corroyeur : " Il doit sans cesse absorber du Vif pour réaccélérer ses vortex, leur redonner une vitesse de fulgure qui le centre. Il risque sans cesse la dispersion."

"- A-t-on affaire à un chrone, maître ? De quel type ?

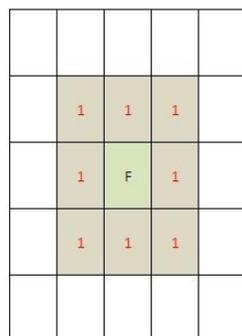
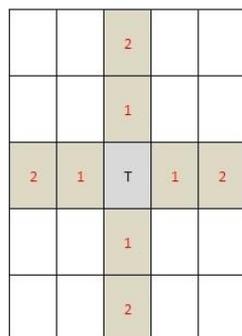
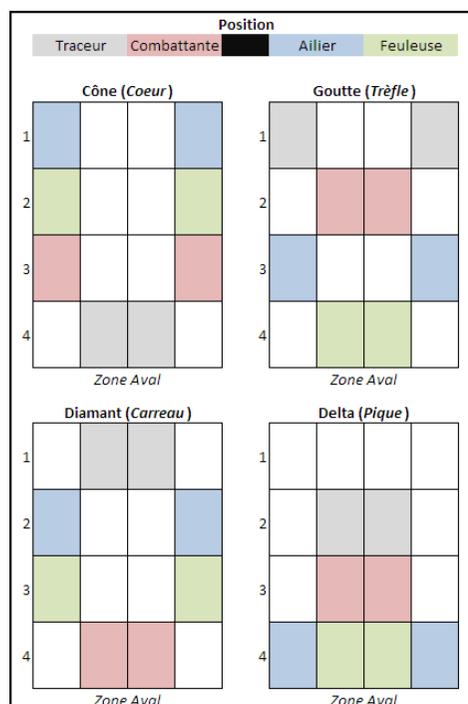
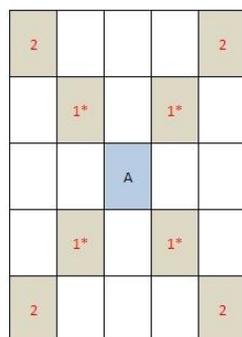
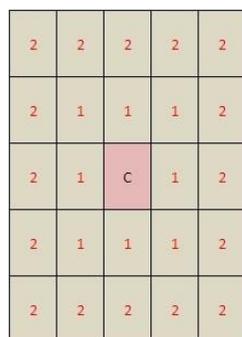
- Chrones très spécial, si tu veux aéromaîtresse, autochrone !"

La Poursuite : "- Il n'y a jamais eu de preuve formelle que les Poursuiveurs existent. Dans aucun carnet de contre, Sov me l'a dit des centaines de fois, on ne parle des hordes qui se seraient faites poursuivre et détruire, ni de risques à ce titre. (...)

- On n'a jamais récupéré les carnets de contre des hordes qui ont été éliminées."



Rôle	Résistance au Souffle	Mouvement (Directions)	Action (Coût)	Immunité
Traceur (Roi)	4	2 cases (Horiz/Vertic)	Provocation (3)	Corroyeur (Roi)
Combattante (Dame)	3	2 cases (H/V/Diago)	Attaque (4)	Poursuite (Dame)
Ailier (Valet)	2	2 cases (D, même occupée)	Aide (2)	Véramorphe (Valet)
Feuleuse (As)	1	1 case (H/V/D)	Repos (1)	Aucune !



Version 2.4

- Modification "Préparation d'une partie" : Ajout « Prenez 4 rôles différents de votre Deck VIF (Feuleuse, Ailier, Combattante et Traceur) et posez-les dans la zone Aval ».
- Modification de la Phase 3 d'un tour de jeu : séparation en 3 étapes et l'Action "Provocation" est changée comme suit : « Dépensez 3 Points de Puissance pour déplacer un Personnage non blessé en jeu, en respectant ses restrictions de mouvement ».
- Modification de la Phase 6 : Etape 2 inversée.
- Modification du Mode Compétition : Suppression du mode 4 joueurs.
- Ajout illustration page 12.

Version 2.3

- Ajout illustrations pages 2, 4, 8 & 10.
- Corrections orthographiques.
- Entrée du concours 2018 Solo PnP Contest de GameBoardGeek.

Version 2.1

- Mise à jour des règles après tests.

Version 2.0: 1ere publication en ligne.

- Mise à jour des règles après tests.