

SHADOW HUNTERS GRANDEUR NATURE

I. Objectif

Les joueurs **Shadows** doivent faire gagner leur camp en remportant le maximum de duels contre les **Hunters**.

Les joueurs **Hunters** doivent faire gagner leur camp en remportant le maximum de duels contre les **Shadows**.

Les joueurs **Neutres** ont un objectif spécifique précisé sur leur carte d'identité et sont opposés aux joueurs **Neutres** ayant le même objectif. Celui-ci peut être :

- Gagner le maximum de duels.
- Deviner le maximum d'identités.
- Obtenir le maximum d'artefacts.

II. Organismes

Sept au minimum.

- ⇒ **Le Grand Maître** : Coordonnateur du jeu. Il peut aussi se déplacer sur les différents lieux pour permettre aux éléments de jeu de circuler, vérifier si le jeu fonctionne, venir répondre aux questions des joueurs et aider ceux qui seraient en difficulté.
- ⇒ **Le Maître de Duel** : Il organise les duels, les arbitre et note les résultats.
- ⇒ **L'Ermite** : Il permet aux joueurs d'utiliser leurs cartes **Vision** afin de découvrir les identités des autres joueurs. Il se trouve dans **l'Antre de l'Ermite**.
- ⇒ **Les Maîtres des Épreuves** : Il faut au moins quatre épreuves différentes, chacune étant gérée par un organisateur qui en présente les règles, arbitre et donne les récompenses.

III. Participants

Entre vingt et trente participants maximum dans une configuration avec quatre lieux d'épreuve.

Il faut au moins 3 **Neutres** ayant la même mission soit 9 par exemple pour 3 missions différentes. Le reste se répartit équitablement entre **Shadows** et **Hunters**.

IV. Lieu

- ⇒ **Porte de l'Outremonde** (salle de duel).
- ⇒ **L'Antre de l'Ermite** (salle de vision).
- ⇒ **Monastère** (salle d'épreuve).
- ⇒ **Cimetière** (salle d'épreuve).
- ⇒ **Forêt hantée** (salle d'épreuve).
- ⇒ **Sanctuaire ancien** (salle d'épreuve).

V. Durée

Environ deux heures mais facilement adaptable puisque c'est le **Grand Maître** qui prend la décision d'annoncer la fin du jeu au moment où il le trouve le plus opportun.

VI. Matériel

- ⇒ **Cartes Identité** : 1 par joueur (9 **Neutres** et le reste réparti à égalité entre les **Shadows** et les **Hunters**).
- ⇒ **Cartes Lieu** : Au moins une dizaine pour chaque salle à l'exception de la **Porte de l'Outremonde** et **l'Antre de l'Ermite**.
- ⇒ **Jetons Vie** : 3 jetons par joueur.
- ⇒ **Cartes Ressources** : Réparties entre les cartes **Lumière** et **Ténèbres** environ une centaine de chaque.
- ⇒ **Cartes Vision** : Environ une centaine.
- ⇒ Matériel nécessaire aux différentes épreuves et duels.

VII. Déroulement du jeu

A. Briefing :

Les joueurs sont regroupés à la **Porte de l'Outremonde**. Chacun reçoit une enveloppe dont il doit pour le moment garder le contenu secret. Dans cette enveloppe, il a :

- 1 carte Identité.
- 1 carte Lieu.

- 3 jetons de vie.
- 1 carte Lumière.
- 1 carte Ténèbres.
- 1 carte vision.

Le Grand Maître leur présente les règles :

- Les joueurs ne peuvent pénétrer que dans les lieux dont ils ont la carte **Lieu**.
- Dans les salles d'épreuves, ils pourront tenter de passer l'épreuve en échange de leur carte **Lieu** :
 - Si le joueur réussit l'épreuve et a encore des jetons de **Vie**, il gagne une ou plusieurs cartes **Ressources** ou **Vision** et une carte **Lieu**.
 - Si le joueur réussit l'épreuve et n'a plus de jeton de **Vie**, il gagne un jeton de **Vie** et une carte **Lieu**.
 - Si le joueur échoue à l'épreuve, il gagne une carte **Lieu**.
- Un joueur ayant une carte **Vision** peut se rendre dans l'**Antre de l'Ermite**. Il obtient ainsi la possibilité de découvrir l'identité d'autres personnes mais prend aussi le risque de se faire découvrir.
- Lorsqu'un joueur dispose d'une carte **Duel**, il peut défier n'importe qui. Le joueur défié a l'obligation de suivre son adversaire à la **Porte de l'Outremonde** (il a cependant le droit de finir une épreuve qu'il aurait en cours).

B. L'Antre de l'Ermite

L'**Ermite** vérifie que tous les joueurs présents dans son antre disposent au moins d'une carte **Vision** et d'un jeton de **Vie**. Lorsqu'il estime qu'il a suffisamment de personnes chez lui l'**Ermite** verrouille son antre, plus personne ne peut plus y entrer.

Chaque joueur va à tour de rôle donner une carte **Vision** à l'**Ermite** tout en lui indiquant à qui s'adresse la carte. L'ordre du tour est à la liberté des joueurs et c'est l'**Ermite** qui tranche en cas de désaccord. L'**Ermite** remet la carte au joueur concerné qui doit appliquer la consigne indiquée dessus. C'est l'**Ermite** qui donne / prend les jetons de **Vie**.

Chaque joueur doit rester jusqu'à la fin du tour de table, à moins qu'il n'ait plus de jeton de **Vie**. Il doit dans ce cas quitter l'**Antre de l'Ermite** aussitôt.

C. La Porte de l'Outremonde

Lorsque deux joueurs arrivent dans cette salle, le **Maître des duels** récupère la carte **Duel** et fait déterminer le type de duel à l'attaquant (au hasard, au choix, selon la volonté du Maître...).

Les deux adversaires remettent au **Maître** le nombre de jetons de **Vie** (maximum 5) qu'ils souhaitent engager dans le duel (ils ne sont pas obligés de les miser tous). Si un joueur n'a pas de jeton de **Vie** à ce stade, il a automatiquement perdu le duel.

Les adversaires s'affrontent ensuite dans le duel désigné :

- Combat à l'épée de GN.
- Duel des paumes.
- Duel de pouce.
- Chi fu mi.

Chaque échec enlève un jeton de **Vie** à l'adversaire. Le duel se termine quand l'un des deux joueurs n'a plus de jeton de **Vie** ou si l'un des deux concède la victoire (il pourra alors récupérer les jetons de **Vie** qu'il n'a pas perdus).

Le **Maître de Duel** doit ensuite noter secrètement le résultat :

- Si un **Shadow** bat un **Hunter** ou inversement cela fait deux points pour le camp victorieux et un point pour le perdant.
- Si deux **Shadows** ou deux **Hunters** s'affrontent, cela fait perdre un point à leur camp.
- La victoire d'un **Shadow** ou d'un **Hunter** sur un neutre ne rapporte rien.
- Pour les **Neutres** seules les victoires de ceux qui ont cet objectif sont à prendre en compte mais là de manière individuelle. Le **Neutre** vainqueur marque 3 points contre 1 point pour le vaincu.

VIII. Conclusion

Le **Grand Maître** annonce que le grand affrontement va bientôt prendre fin au moins 20 minutes avant la fermeture des salles des épreuves.

Les joueurs doivent donc avoir la possibilité de passer une dernière fois dans une salle où l'organisateur a pour mission d'organiser une super dernière épreuve avec un maximum de récompenses à la clé.

Les salles des épreuves ferment les unes après les autres et tout le monde est invité à se regrouper à la **Porte de l'Outreterre** où les derniers duels sont organisés. Les autres organisateurs peuvent aider le **Maître des Duels** à gérer de multiples duels à la fois.

Un groupe peut se choisir un champion. Dans ce cas on peut jouer jusqu'à trois cartes **Duel** sur un même affrontement. Le Champion peut récupérer des jetons de **Vie** de ses supporters (maximum total 5 x nombre de cartes **Duel** soit 5, 10 ou 15). Si l'on veut gagner du temps, chaque réussite peut faire perdre autant de jetons de **Vie** qu'on a joué de cartes. Chaque carte jouée rapporte autant de

points de victoire que précédemment, les gains ou les pertes peuvent donc être doublés ou triplés.

Pendant ce temps, l'**Ermite** a pour mission de comptabiliser les identités découvertes par les **Neutres** concernés.

Les résultats peuvent ensuite être proclamés :

- Le **Neutre** champion des duels.
- Le **Neutre** champion de l'enquête.
- Le **Neutre** champion de la chasse au trésor.
- Le camp des **Shadows** ou des **Hunters**.

Il vaut mieux annoncer le résultat des **Shadows** contre les **Hunters** en dernier car c'est celui qui concerne le plus de monde (la majorité du groupe sera encore attentive). De plus cela laisse le temps au **Maître des Duels** de comptabiliser les derniers résultats.