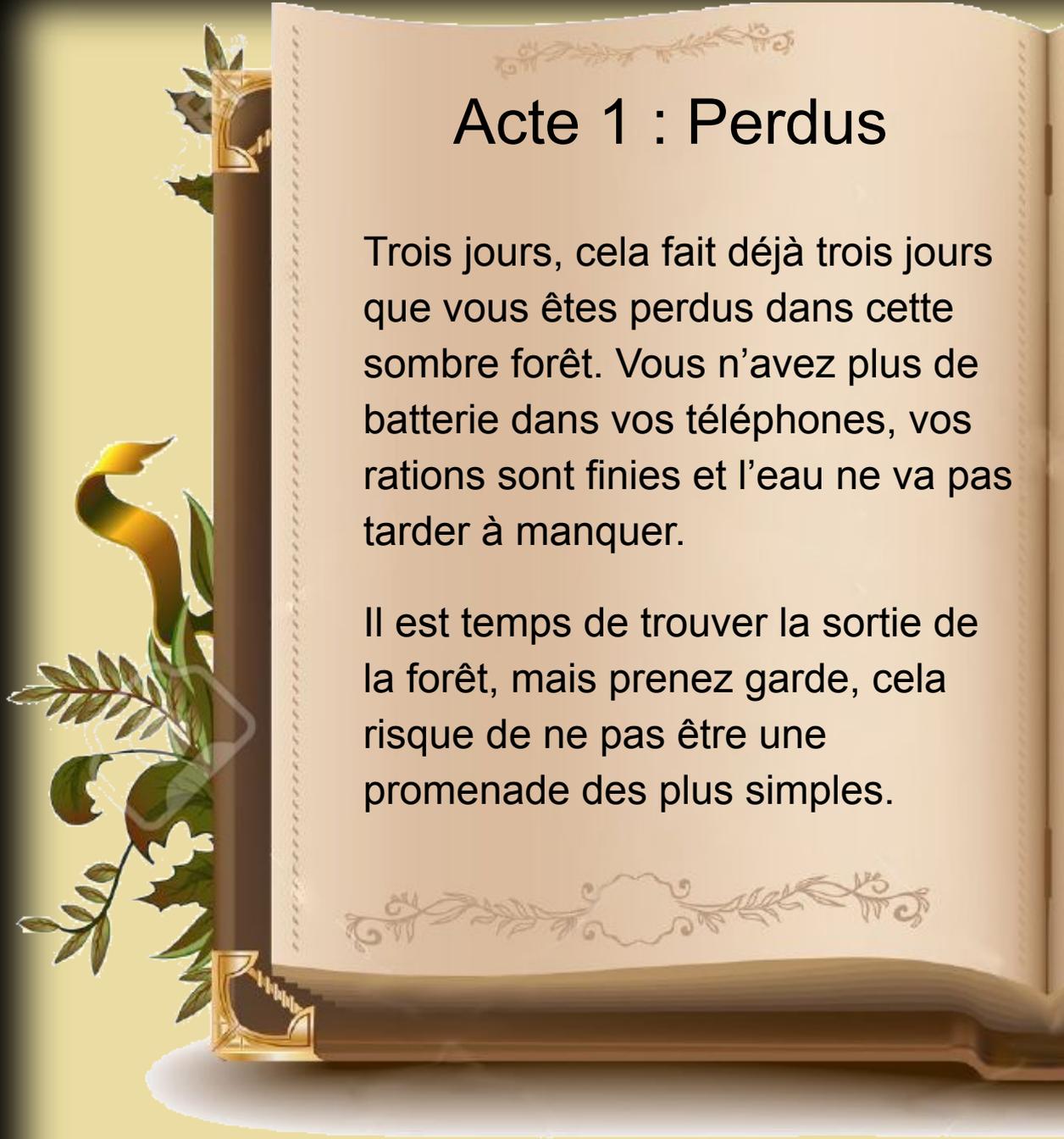


A photograph of a dense forest with sunlight filtering through the trees, creating a bright, hazy atmosphere. The text is overlaid in a yellow, distressed font.

LOST IN THE WOODS

THIS IS YOUR STORY



Acte 1 : Perdus

Trois jours, cela fait déjà trois jours que vous êtes perdus dans cette sombre forêt. Vous n'avez plus de batterie dans vos téléphones, vos rations sont finies et l'eau ne va pas tarder à manquer.

Il est temps de trouver la sortie de la forêt, mais prenez garde, cela risque de ne pas être une promenade des plus simples.

Votre objectif

Bien entendu, vous n'avez pas envie de finir vos jours en tant qu'Homme des bois... Vous devez donc sortir de la forêt !

Votre équipe de joyeux randonneurs doit survivre aux 12 événements qui ponctuent votre longue marche vers la sortie de la forêt. Faites au moins en sorte que l'un d'entre vous survive pour raconter votre folle épopée !

Votre équipement pour vous accompagner dans cette aventure :

Un dé à 20 faces (également appelé D20)
qui vous servira à évaluer votre chance.



Un dé **Contexte** pour vous rappeler le
contexte historique de votre épopée.



Un dé **Ton** qui déterminera dans quel
état d'esprit se déroulera votre quête.

24 jetons de points de vie
(PV) représentant votre état
de santé



2 cartes Actes rythmant
votre histoire



12 cartes événements décrivant succinctement le contenu de
vos pérégrinations

Un champignon apétissant	
	Le joueur de votre choix vas goûter ce magnifique champignon
1 à 5	Le champignon était empoisonné ! -4 PV
6 à 13	Champignon hallucinogène ! -2 PV
14 à 20	Qu'il était bon... +2 PV

Partage et mise en place de l'équipement

Séparer les 24 points de vie de manière égale entre les différents joueurs.

Placer les 12 cartes événements mélangées face cachée pour former la pioche puis placer une carte Acte toutes les 4 cartes de la manière suivante :



Guide de survie

Pour bien débiter

Lancer le Dé à 20 faces et celui qui obtient le plus haut score commence.

Il lance le dé de **Contexte** pour définir le contexte historique de l'époque. (voir la table de correspondance en fin de règles)
La totalité de l'histoire à venir se déroulera ainsi dans ce contexte.

Ensuite il lance le dé de **Ton** pour définir le ton de l'histoire. Ce dé sera relancé à chaque pioche d'une carte Acte.

À l'aventure !

Le joueur dont c'est le tour pioche une carte et la lit sans en partager le contenu avec ses camarades randonneurs.

Il décide par la suite qui va effectuer les actions décrites dans cette carte et lui demander de lancer le D20. Il peut très bien se choisir lui-même !

En fonction du résultat, le joueur qui tient la carte en main invente une histoire autour du thème de la carte.

Le joueur ciblé appliquera alors les effets de celle-ci (PV perdus ou gagnés)

Un joueur ne peut récupérer plus de PV qu'il n'en avait en début de partie.

Le tour est terminé, c'est au tour du joueur suivant de prendre une carte, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Cartes Acte

Chaque fois qu'un joueur tombe sur une carte **Acte**, il relance le dé de **Ton** de manière à définir le ton de la suite de l'histoire.

Puis, il pioche une seconde fois pour effectuer son tour de jeu.

Fin de partie

Une fois les 12 évènements terminés, tous les joueurs ayant toujours au moins un point de vie ont gagné et sont sortis vivants de la forêt.

Contenu des cartes événements

Titre → Un champignon apétissant

Description → Le joueur de votre choix vas goûter ce magnifique champignon

plages de résultats du lancé du D20 →

1 à 5	Le chamignon était empoisonné ! -4 PV
6 à 13	Champignon hallucinogène ! -2 PV
14 à 20	Qu'il était bon... +2 PV

Effets suite au lancé du D20 →

Le dé de contexte



Steampunk



Science fiction



Contemporain



Grèce antique



Fantastique



Super héros

Le dé de ton



Horreur



Thriller



Drame



Comique



Catastrophe



Aventure