

## MATÉRIEL DE JEU

### 8 cartes

- 1 carte Champion
- 6 cartes Action
- 1 carte de référence

### 6 jetons

- 3 jetons Bouclier
- 3 jetons Immobilisation

### 1 figurine de champion

### Le feuillet

## CRÉDITS

Basé sur le concept original  
de Jochen Eisenhuth

**Conception d'Ashanta:** Babis Giannios

**Développement du jeu:** Argyris  
Poungouras, Nick Niotis

**Tests:** Konstantinos Lekkas, Dimitrios Minos  
et les testeurs du *Dracon Rules Design Studio*

**Direction artistique:** Arnaud Marchand

**Illustrations:** Johannes Helgeson, Arnaud  
Marchand, Tan Yan Yao

**Conception graphique & PRO:**  
Panagiota Tsibolidi, Arnaud Marchand

**Direction de projet et de la marque:**  
Helena Tzioti, Konstantinos Lekkas

### TRADUCTION

**Direction de la localisation:**  
Anne Vétillard

**Traduction:** Mathieu Rivero, Anne Vétillard

**Relecture:** Ben Clapperton, Maillys Lejosne

### VENTES & COMMUNICATION

**Direction de la communauté:**  
Sam Healey

**Gestion de la communication:**  
David Hannoun

**Adjoint pour les réseaux sociaux:**  
Chaz Elliott

**Production de la bande-annonce:**  
Fabien Delarue

**Expertise des ventes:**  
Anna Mentzelopoulou

**Direction des ventes & du  
marketing:** Helena Tzioti

### SERVICE APRÈS-VENTE

**Direction du service après-vente:**  
Marco Cervone

**Service après-vente:**  
Chris Marras, Amanda Smith

### PRODUCTION

**Direction de la production:**  
Erwann Le Torrivellec

**Éditeurs:** Léonidas Vesperini, Benoît Vogt



# Ashanta

La Mère des saisons



Besoin d'aide? Contactez-nous à: [support@mythicgames.net](mailto:support@mythicgames.net)

## L'histoire d'Ashanta

À Fabulosa, peu d'êtres respectent autant le passage des saisons que la joyeuse Ashanta ! Cette femme-arbre bienveillante et joueuse protège tous les êtres vivants qui viennent chercher refuge à l'ombre de ses feuilles, et les protège du danger. Elle leur offre même le cadeau qui pendent de ses branches.

Voyageant dans Fabulosa tout entière, Ashanta apporte joie, rire et espoir aux innocents et aux humbles. Et lorsqu'un cycle se termine, elle appelle son cœur d'écureuils, d'oiseaux et d'animaux de la forêt pour accueillir comme il se doit la nouvelle saison par une joyeuse cérémonie druidique.


Quand une guerre éclatait et que le désespoir s'emparait de Fabulosa, Ashanta intervenait toujours. Allant à la rencontre des pires menaces, elle persuadait les belligérants de lâcher leurs armes... et de rejoindre son cœur, pour entonner de joyeux refrains.








## Mots-clés

**Pioche X :** piochez jusqu'à X cartes.

**Plan X :** placez jusqu'à X cartes de votre main sur le dessus de votre pioche.

**Attraction X :** Le champion ciblé avance en ligne droite de X cases vers le champion actif. Durant l'attraction, les alliés sont considérés par la cible comme des obstacles. La cible subit 1  pour chaque case d'Attraction n'ayant pas pu être parcourue. Si le champion actif et la cible ne sont pas dans la même rangée de cases, ignorez l'Attraction.

**Immobilisation**  : placez un jeton Immobilisation sur le champion ciblé. Un champion immobilisé perd immédiatement tous les points de mouvement restants (s'il se déplaçait), et ne peut plus se déplacer ni être Placé tant qu'il est immobilisé. Lorsque le champion immobilisé doit être déplacé, ignorez ce déplacement et infligez à ce champion autant de  que le nombre de cases qu'il n'a pas pu parcourir. Pour retirer le jeton Immobilisation, le champion immobilisé doit effectuer une action accordant des points de mouvement standard , et renoncer à tous ces points de mouvement. Le jeton Immobilisation est aussi retiré d'un champion lorsque celui-ci est mis Hors de combat. Limite : 1 jeton Immobilisation par champion.

**Bouclier**  : placez un jeton Bouclier sur le champion ciblé. Lorsqu'un champion possédant un jeton Bouclier reçoit une ou plusieurs , ignorez-les et retirez le jeton Bouclier. Limite : 1 jeton Bouclier par champion.