**Vif**

Classes :

Traceur

Prince

Scribe

Troubadour

Combattant-protecteur

Aéromaitre

Soigneur

Ailiers

Oiselier-chasseur

Croc

Système de jeu :

Mix entre jeu de plateau et jeu de carte avec éléments de jdr

Système mêlant puzzle game avec bonus de formations etc et jeu de survie avec gestion des ressources -> rogue like

Le but étant que l’apprentissage du vent et de ses différentes capacités se fasse avec le scribe et le passage aux nouvelles hordes

4 jauges -> Connaissance / Force / Endurance / Moral

Jeu se déroule en phase

Préparation -> Exploration -> Combat

Progresser jusqu’en extrême amont suffisamment vite pour ne pas se faire rattraper par la poursuite

Chaque vent a un deck plus ou moins puissant, la liste des cartes et des effets sont transmises à la horde suivante pour qu’elle puisse s’y préparer mieux etc

Chaque classe amène des cartes propres à elle, plus cette classe est présente plus ses cartes existent dans le deck, certaines classes sont uniques

Système d’inventaire permettant d’influencer la rng et d’aider aux phases d’exploration