



Mythwind
JOURNAL DU GARDE FORESTIER



Jour 5

Je suis bientôt à court de provisions. Je vais être obligé de rentrer sans tarder. Cependant, j'ai promis à l'apothicaire de lui ramener des fleurs de jasmin. D'après lui, elles auraient des propriétés médicinales.

Il faut également que je ramène des peaux à vendre ou je n'aurai pas de quoi m'acheter des provisions pour mes prochaines excursions. Ce serait vraiment dommage. Cette vallée est certes mystérieuse et inexplorée, mais elle est encore plus belle et envoûtante. Chaque jour réserve une nouvelle surprise...



Introduction

Le but du Garde Forestier est d'explorer la région entourant la Vallée de Mythwind, qui regorge de dangers et de ressources pouvant alimenter le village. Le Garde Forestier prépare son Inventaire d'équipements avant de quitter le village pour des expéditions de plusieurs jours.

COMPLEXITÉ ★★☆☆☆

RÉSUMÉ DU PERSONNAGE

- 🍃 **Village et expéditions :** Contrairement aux autres personnages, le Garde Forestier n'est pas toujours au village. Lorsqu'il y est, c'est souvent pour préparer sa prochaine expédition au long cours, en utilisant les marchandises ramenées de la précédente.
- 🍃 **Équipements :** Le Garde Forestier jongle avec deux paquets de cartes Équipement : son Stock où il entrepose tous les équipements qu'il a acquis et son Inventaire qu'il emporte avec lui lors de ses expéditions. Ces cartes double face peuvent être des outils qui aident le Garde Forestier à survivre en pleine nature ou les marchandises qu'il trouve pendant ses périples.
- 🍃 **Expéditions :** Les expéditions sont des aventures se déroulant sur plusieurs jours, soumises à la météo et à de nombreuses rencontres. Les expéditions comprennent une série de cartes qui donnent au Garde Forestier quelques indices pour préparer au mieux ses sorties.



Matériel

Plateaux Garde Forestier (2)



Insert Garde Forestier



Bandeau Garde Forestier



Tuile Préparation d'Expédition (1)



Cartes Expédition (24)

Palier I (10)

Palier II (8)

Palier III (6)

Compétences (10)



Figurine Garde Forestier



Cartes Outil et Marchandise (30)



Jeton Inventaire

Mise en Place

Lors de la mise en place du Garde Forestier, appliquez les étapes suivantes.

1. **Insert Garde Forestier :**
Placez les deux plateaux et le bandeau du Garde Forestier dans son insert, comme indiqué ci-contre.



2. **Figurine, pièces et compétences :** Prenez la figurine du Garde Forestier, ses 10 compétences et 10 pièces. Placez-les à côté de l'insert Garde Forestier. Placez les compétences face cachée, de sorte à laisser leurs niveaux visibles.



3. **Niveau d'Inventaire :** Placez le jeton Inventaire sur la case la plus à gauche de la piste Inventaire.



4. **Cartes Équipement** : Triez les cartes Équipement par type et créez des piles séparées.



5. **Stock** : Placez 1 Boussole, 1 Hache, 1 Piège et 1 Fusil (dans n'importe quel ordre) dans le Stock du Garde Forestier, à droite de son insert Personnage.



6. **Cartes Expédition** : Triez les cartes Expédition par palier (I, II et III) selon leur verso. Mélangez et mettez chaque pioche de côté, face cachée, près de la tuile Préparation.



Concepts De Base

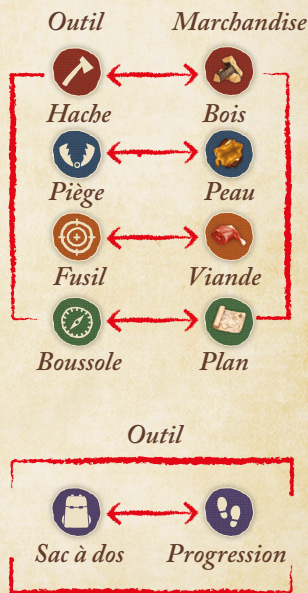
Cette section décrit les concepts de base pour le joueur incarnant le Garde Forestier.

EXPÉDITIONS

Contrairement aux autres personnages, le Garde Forestier s'absente du village lors de ses expéditions. Il peut donc jouer deux phases Journée différentes selon qu'il se trouve au village ou qu'il est parti en expédition. Elles sont détaillées en page 11.

CARTES ÉQUIPEMENT

Les cartes Équipement du Garde Forestier représentent ses outils et ses marchandises. Chaque carte est double face avec une face OUTIL et une face MARCHANDISE. Il y a cinq types de carte Équipement, chaque carte d'un même type présentant la même combinaison recto verso. Quatre types présentent une paire outil/marchandise, le dernier présente un outil sur chaque face, comme indiqué ci-contre.



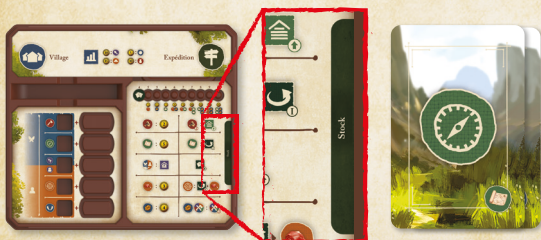
Lors d'une expédition, le Garde Forestier pourra utiliser ses outils pour gagner des marchandises. Chaque outil permet de gagner la marchandise qui se trouve à son verso. Lorsque le Garde Forestier gagne une marchandise en utilisant un outil, il retourne la carte Outil correspondante pour faire apparaître sa face Marchandise.



Lorsque le Garde Forestier utilise une hache pour gagner du bois, il retourne sa carte Hache pour faire apparaître sa face Bois.

STOCK ET INVENTAIRE

Le **Stock** du Garde Forestier est l'endroit où il entrepose les équipements qu'il a acquis. Son Stock se situe à droite de son insert Personnage et peut contenir autant de cartes qu'il le souhaite. Puisque les cartes Équipement sont recto verso, prenez soin de ne pas les retourner involontairement.



Insert Personnage

Stock



Lorsque le Garde Forestier part en expédition, il peut placer des cartes de son Stock dans son **INVENTAIRE**. Seuls les outils de son Inventaire seront disponibles lors de son expédition. L'Inventaire du Garde Forestier est placé en rangée à côté de son insert Personnage.



Le nombre de cartes Équipement que le Garde Forestier peut placer dans son Inventaire dépend de son **NIVEAU D'INVENTAIRE**, indiqué par la piste Inventaire de son insert Personnage. En début de partie, ce niveau est de 4, il peut donc emporter 4 cartes Équipement avec lui en expédition.

Niveau d'Inventaire



Le Niveau d'Inventaire du Garde Forestier est de 4, il peut donc emporter 4 cartes Équipement avec lui en expédition.

Résumé des Phases d'un Jour

Chaque manche de jeu de *Mythwind* est un Jour constitué de trois phases : l'AUBE, la JOURNÉE et le CRÉPUSCULE. Lors de chaque phase, chaque personnage suit différentes étapes. Les premières étapes de chaque phase sont résolues collectivement par tous les personnages, en groupe. Ces phases sont détaillées dans la Charte du Village.


En plus de ces étapes collectives, chaque personnage suit des étapes qui lui sont propres. Ces étapes spécifiques sont réparties sur les trois phases du Jour et sont différentes pour chaque personnage. Les étapes spécifiques au Garde Forestier sont détaillées dans les pages suivantes.


JEU EN SIMULTANÉ

Chaque phase d'un Jour peut être résolue simultanément par tous les personnages. À certains moments, vous devrez peut-être consulter vos partenaires et coopérer, alors que d'autres tâches sont plus solitaires.




Si chaque phase peut être résolue en simultanément, assurez-vous que chaque personnage ait terminé la phase en cours avant de passer à la suivante.



Vous trouverez ci-dessous un résumé des étapes pour les trois phases d'un Jour du Garde Forestier. Chaque étape qui obéit aux règles de la Charte du Village est suivie de l'icône Charte du Village . Toutes les autres étapes sont spécifiques au Garde Forestier et sont détaillées dans ce Journal du Personnage.

Le Garde Forestier peut jouer deux phases Journée différentes, selon qu'il est parti en expédition ou qu'il reste au village. S'il souhaite partir en expédition ou s'il est déjà parti, il suit les étapes de la phase « Journée – Expédition ». S'il reste au village pour effectuer des Actions Village et Personnage , il suit les étapes de la phase « Journée – Village ».


PHASE 1 : AUBE

1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 
4. Choix du lieu



PHASE 2 : JOURNÉE – EXPÉDITION

1. Préparer une expédition
2. Révéler la carte Expédition
3. Explorer
4. Fin de l'exploration

PHASE 2 : JOURNÉE – VILLAGE

1. Action Village 
2. Action Personnage 
 - Améliorer le Stock
 - Utiliser une compétence
 - Utiliser des équipements
3. Actions Ouvrier

PHASE 3 : CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 

Phase 1 : Aube



Cette section détaille l'étape de l'Aube spécifique au Garde Forestier.

CHOIX DU LIEU

Pendant l'Aube, le Garde Forestier doit choisir s'il reste au village ce Jour ou s'il part en expédition. S'il choisit de rester au village, il place sa figurine Personnage sur l'icône Village du bandeau de son insert Personnage. S'il choisit de partir en expédition, il place sa figurine sur l'icône Expédition.



Le Garde Forestier choisit son lieu et place sa figurine afin de se rappeler quelle phase Journée il doit effectuer.

Si le Garde Forestier est déjà en expédition, il ne peut ni lancer une nouvelle expédition ni se rendre au village. Ignorez cette étape. Si le Garde Forestier part ou est déjà en expédition, il ne pourra pas effectuer d'Action Village lors de la Journée. Les expéditions sont détaillées plus loin.

PREMIER TOUR DU GARDE FORESTIER

Lors de son premier tour de jeu, nous conseillons au Garde Forestier de partir en expédition.

Phase 2 : Journée ~ Expédition



Lors de la Journée, si le Garde Forestier part ou est déjà en expédition, il suit les étapes indiquées dans cette section.

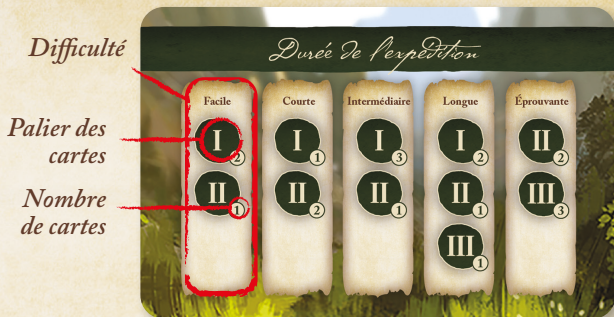
PRÉPARER UNE EXPÉDITION

Si le Garde Forestier est déjà en expédition, ignorez cette étape. Sinon, il prépare une expédition.

Pour préparer une expédition, le Garde Forestier doit respecter les étapes suivantes.

1. CHOISIR LA DIFFICULTÉ

Le Garde Forestier doit choisir la difficulté de son expédition en se référant à la tuile Préparation d'Expédition. Elle montre cinq niveaux de difficulté. Chaque niveau indique le nombre et le palier des cartes Expédition que le Garde Forestier devra explorer lors de son expédition.



Une expédition de difficulté « Facile » mettra le Garde Forestier face à deux cartes Expédition de palier I et une carte de palier II.

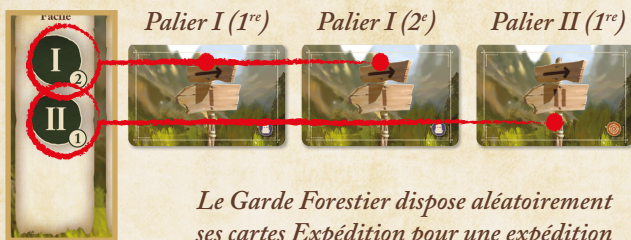
Chaque carte Expédition représente un segment de l'expédition. Le Garde Forestier ne peut explorer qu'un seul segment par Jour. Ainsi, plus il y a de cartes dans l'expédition, plus celle-ci sera longue à terminer. De plus, chaque palier supplémentaire augmente le nombre de rencontres dans un même segment. Les paliers les plus élevés rapportent de meilleures récompenses, mais ils sont aussi bien plus dangereux et demanderont au Garde Forestier d'être préparé au mieux s'il veut réussir.

LA PREMIÈRE EXPÉDITION DU GARDE FORESTIER

Pour la première expédition du Garde Forestier, nous lui conseillons de partir sur une expédition « Facile ».

2. PLACER LES CARTES EXPÉDITION

Le Garde Forestier pioche des cartes Expéditions des paliers indiqués par la tuile Préparation d'Expédition en fonction du niveau de difficulté choisi. Puis, il mélange ces cartes et les dispose aléatoirement en une rangée, à côté de son insert Personnage.



Le Garde Forestier dispose aléatoirement ses cartes Expédition pour une expédition facile comprenant deux cartes de palier I et une carte de palier II.

3. PLACER LA FIGURINE

Le Garde Forestier place sa figurine au-dessus de la carte Expédition la plus à gauche, qui représente le premier segment de son expédition. La figurine vous permet de repérer quelle carte Expédition le Garde Forestier est en train d'explorer. Elle avance au fur et à mesure que le Garde Forestier résout les différents segments de son expédition.



Le Garde Forestier commence chaque expédition par la carte la plus à gauche de la rangée.

4. GÉRER L'INVENTAIRE

Le Garde Forestier choisit quels outils de son Stock il souhaite placer dans son Inventaire pour cette expédition. Il peut choisir n'importe quelles cartes de son Stock (il peut prendre plusieurs exemplaires d'une même carte), mais il ne peut pas emporter plus de cartes que son Niveau d'Inventaire actuel. Cette limite ne s'applique que pendant la préparation de l'expédition ; lors de l'expédition en elle-même, le Garde Forestier peut être amené à la dépasser.



Lors de la première partie, le Niveau d'Inventaire du Garde Forestier est de 4, il ne peut donc emporter que 4 cartes Équipement pour sa première expédition.

Le Garde Forestier place toutes les cartes Équipement de son Inventaire en une rangée à côté de son insert Personnage, dans l'ordre de son choix. Toutefois, cet ordre est important puisqu'il ne pourra plus le modifier à moins qu'un effet ne l'autorise clairement à le faire.

Chaque carte dans l'Inventaire se voit assigner un numéro qui dépend de sa position dans la rangée, en comptant de la gauche vers la droite. Au cours de la partie, certains effets sont liés à la position d'une carte spécifique.



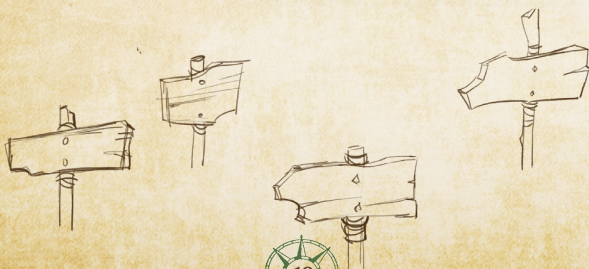
L'Inventaire du Garde Forestier contient quatre cartes Équipement placées en rangée. À chaque carte correspond une position.

Le dos de chaque carte Expédition présente une ou plusieurs icônes dans son coin inférieur droit, donnant des indications quant aux outils à prévoir pour résoudre cette carte. Le Garde Forestier peut utiliser ces informations pour décider des cartes Équipement qu'il emporte en expédition et de leur position dans son Inventaire.

Cette carte Expédition nécessite principalement le Boussole.



Outil conseillé



RÉVÉLER LA CARTE EXPÉDITION

Le Garde Forestier commence cette étape en révélant la carte Expédition au-dessus de laquelle se trouve sa figurine. Il retourne simplement la carte correspondante face visible.



Le Garde Forestier retourne la carte Expédition sur laquelle il se trouve.

Le recto de chaque carte Expédition présente une icône Météo dans son coin supérieur gauche. Si cette icône correspond à la météo du Jour, le Garde Forestier doit immédiatement appliquer l'effet Météo indiqué sur la carte Expédition. Ces effets sont détaillés dans la section « Effets du Garde Forestier » en page 34.



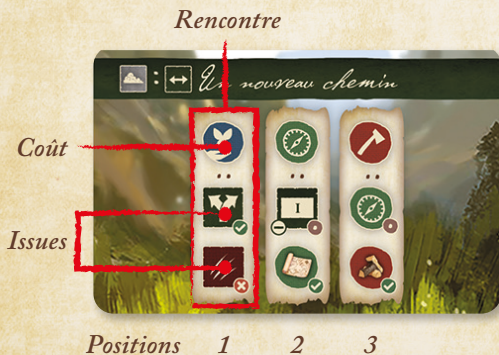
Si la météo du Jour est nuageuse, le Garde Forestier peut échanger la position de deux des cartes Équipement de son Inventaire.

EXPLORER

Lors de cette étape, le Garde Forestier explore la carte Expédition qu'il vient de révéler. Chaque carte Expédition présente plusieurs colonnes, appelées **RENCONTRES**. Pour explorer une carte Expédition, le Garde Forestier devra résoudre chaque rencontre l'une après l'autre, de la gauche vers la droite, jusqu'à ce que chaque rencontre soit résolue ou que le Garde Forestier soit épuisé (voir « Fin de l'Exploration » en page 26).



Chaque rencontre présente un coût, généralement un outil ou un ouvrier, et une ou plusieurs issue(s). Comme pour l'Inventaire, chaque rencontre a une position spécifique que le Garde Forestier peut déterminer en les comptant, de la gauche vers la droite.



Il y a deux types d'issue possibles : les **ISSUES PRÉPARATION** et les **ISSUES EXPLORATION**. Elles sont indiquées par les icônes suivantes :




Issue Préparation



Issues Exploration

Pour résoudre une rencontre, le Garde Forestier doit respecter les étapes suivantes.

I. RÉSOUDRE LES ISSUES PRÉPARATION

Le Garde Forestier commence par vérifier si la rencontre en cours présente une Issue Préparation . Dans ce cas, il doit vérifier s'il est **PRÉPARÉ** à cette issue.

Le Garde Forestier est préparé s'il possède dans son Inventaire l'outil correspondant au coût de la rencontre et que la position de celui-ci dans l'Inventaire correspond à celle de la rencontre sur la carte Expédition (voir « Exemple d'Issue Préparation » en page suivante).



Issue Préparation

Lorsqu'il résout cette rencontre, si le Garde Forestier est « préparé », il gagne un Boussole.

EXEMPLE D'ISSUE PRÉPARATION

1. Le Garde Forestier résout la troisième rencontre de la carte Expédition « Surveillance Continue ». Elle présente une Issue Préparation.



2. La rencontre est en troisième position sur la carte et son coût est un Boussole.



1 2 3

3. Le Garde Forestier a un Boussole dans son Inventaire qui se trouve également en troisième position.



1

2

3

4

4. Puisque le Garde Forestier possède le bon outil (correspondant au coût de la rencontre) à la bonne position (correspondant à celle de la rencontre sur la carte Expédition), il est « préparé » et peut résoudre l'Issue Préparation de cette rencontre.
5. Le Garde Forestier gagne un Piège, qu'il place à la fin de la rangée de cartes Équipement de son Inventaire.



2. RÉSOUDRE LES ISSUES EXPLORATION

Le Garde Forestier doit d'abord choisir s'il paie ou non le coût de la rencontre. Il n'est pas obligé de le faire, même s'il en a les moyens. Après avoir pris sa décision, le Garde Forestier résout l'issue Exploration.

- ✓ **Payé** : Si le Garde Forestier a payé le coût de la rencontre, il résout toute Issue Exploration de cette rencontre présentant l'icône « payé ».
- ✗ **Non Payé** : Si le Garde Forestier n'a pas payé le coût de la rencontre, il résout toute Issue Exploration de cette rencontre présentant l'icône « non payé ».

Les effets de ces Issues sont détaillés dans la section « Effets du Garde Forestier » en page 34.

PAYER LE COÛT D'UNE RENCONTRE

Le coût d'une rencontre est soit un outil, soit un ouvrier.
Pour payer un outil, le Garde Forestier doit défausser l'outil correspondant de son Inventaire. Cela peut provoquer un changement dans les positions de ses cartes Équipement.



Lorsque le Garde Forestier défausse son Boussole, sa Hache passe en troisième position dans son Inventaire.

Si le Garde Forestier gagne une marchandise d'une Issue Exploration et que cette marchandise correspond à l'outil utilisé pour payer le coût de la rencontre, le Garde Forestier retourne sa carte Équipement au lieu de la défausser, pour faire apparaître sa face Marchandise. Il peut ainsi conserver les positions des cartes Équipement de son Inventaire.

1



2



Le Garde Forestier a utilisé un Boussole pour gagner un Plan, la carte reste donc à la même position dans son Inventaire.

Pour payer un coût en ouvrier, le Garde Forestier doit prendre un ouvrier du type approprié dans son emplacement à dés, diminuer sa valeur de 1, puis le placer sur la carte Expédition en cours.



Pour payer le coût de la première rencontre de cette carte Expédition, le Garde Forestier diminue la valeur d'un Lutin et le place sur la carte.

FIN DE L'EXPLORATION

Lors de cette étape, le Garde Forestier termine sa phase Journée. Elle intervient s'il décide de se reposer, s'il est épuisé ou si l'expédition est terminée.

REPOS

Lorsque le Garde Forestier a résolu la dernière rencontre de sa carte Expédition en cours, il se repose jusqu'au soir et prépare sa phase Crépuscule. Lorsqu'il se repose, le Garde Forestier place sa figurine au-dessus de la prochaine carte de son expédition. Son exploration reprendra sur cette carte lors du prochain Jour.



Le Garde Forestier déplace sa figurine vers le prochain segment de son expédition.

ÉPUISEMENT


Si le Garde Forestier n'a plus aucune carte dans son Inventaire et qu'il doit en défausser une, il est **ÉPUISE**.

Lorsque le Garde Forestier est épuisé, son expédition échoue. Il déplace sa figurine vers l'icône Village sur le bandeau de son insert Personnage et mélange toutes les cartes Expédition dans leurs pioches respectives.

EXPÉDITION TERMINÉE

Si le Garde Forestier vient à bout de la dernière rencontre de sa dernière carte Expédition, l'expédition est terminée. Le Garde Forestier remet tous les équipements de son Inventaire dans son Stock, puis il place sa figurine sur l'icône Village du bandeau de son insert Personnage et mélange toutes les cartes Expédition dans leurs pioches respectives.

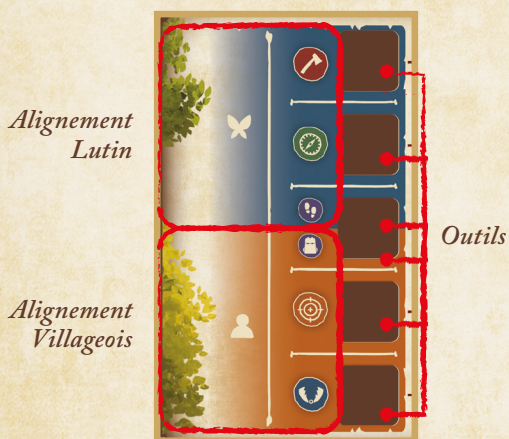
Phase 2 : Journée ~ Village

Si le Garde Forestier a décidé de se rendre au village, il effectue son Action Personnage . Celle-ci lui permet d'améliorer son Stock, d'utiliser une compétence et d'utiliser ses équipements. Puis, il peut effectuer autant d'Actions Ouvrier qu'il le souhaite.

AMÉLIORER LE STOCK

Cette Action Personnage permet au Garde Forestier d'ajouter un outil à son Stock. Il choisit l'un des six outils disponibles sur son insert Personnage. Chacun des six outils correspond à un Alignement Villageois ou Lutin.

L'Alignement des outils est indiqué par l'icône Ouvrier correspondante et un fond de couleur spécifique (bleu pour Lutin, orange pour Villageois) sur l'insert Personnage. Par exemple, les trois cases Action du haut ont un Alignement Lutin (fond bleu et icône Lutin). Le Garde Forestier doit choisir un outil avec un Alignement identique au sien (voir la Charte du Village, page 20).



Le Garde Forestier a effectué une Action Village avec un Alignement Lutin. Il peut donc choisir entre Hache, Boussole et Progression.

Chaque action permet au Garde Forestier de gagner la carte Outil correspondante. Cette carte est placée dans son Stock.

UTILISER UNE COMPÉTENCE

Le Garde Forestier peut appliquer les effets de la compétence qui se trouve sur son insert Personnage dans la même rangée que l'outil qu'il a sélectionné.



*Le Garde Forestier a choisi de gagner un Boussole.
Il peut utiliser la compétence « Travail Supplémentaire »
qu'il a gagnée précédemment.*

Utiliser une compétence est optionnel. Les règles concernant le gain et l'application des compétences se trouvent à la page 36.

UTILISER DES ÉQUIPEMENTS





Cette Action Personnage permet au Garde Forestier de vendre ou d'acheter des marchandises ou des outils pour gagner des pièces et bénéficier d'autres effets. Les équipements que le Garde Forestier revend sont remis dans leurs piles respectives depuis son Stock.

Lorsqu'il effectue cette action, le Garde Forestier peut activer jusqu'à deux effets différents. Ils sont définis par l'outil que le Garde Forestier a sélectionné lors de sa dernière action Améliorer le Stock. Ces effets sont indiqués sur son insert Personnage, dans la même rangée que l'équipement sélectionné.







*Le Garde Forestier a gagné un Boussole.
Il peut résoudre les deux effets (ou un seul s'il le souhaite)
du Boussole, indiqués dans sa rangée.*



HACHE

-  :  Vendez autant de Bois que vous le souhaitez pour 2 pièces chacun.
-  :  Dépensez 2 Bois pour avancer un bâtiment dans la File de Construction.

BOUSSOLE

-  :  Vendez autant de Plans que vous le souhaitez pour 5 pièces chacun.
-  :  Dépensez 1 Plan pour révéler n'importe quelle carte Expédition de palier I (retournez-la face visible). Mélangez-la ensuite dans sa pioche en la laissant face visible. Lorsque vous préparez une expédition, si vous piochez cette carte, elle est placée déjà révélée dans votre expédition.

SAC À DOS OU PROGRESSION

-  Une fois que tous les personnages ont choisi leur Action Village, diminuez un Ouvrier recruté (de votre emplacement à dés) pour effectuer l'action d'un bâtiment inoccupé. Le bâtiment doit avoir le même Alignement que l'ouvrier diminué. Placez l'ouvrier en question sur le bâtiment que vous activez.
-  Payez le coût d'amélioration indiqué pour avancer d'une case sur votre piste Inventaire. Le coût de chaque amélioration se trouve en dessous du niveau que vous atteignez sur la piste.

Pour avancer sur la quatrième case de la piste Inventaire, le Garde Forestier doit payer 7 pièces et 1 plan.



FUSIL



Vendez autant de Viandes que vous le souhaitez pour 3 pièces chacune.



Dépensez 1 Viande pour révéler la première carte Expédition de palier I. Pour chaque icône Viande dans les Issues de cette carte, gagnez 1 Viande que vous placez dans votre Stock. Mélangez ensuite la carte Expédition face cachée dans sa pioche.

PIÈGE



Vendez autant de Peaux que vous le souhaitez pour 4 pièces chacune.



Dépensez 1 Peau et 1 outil au choix pour gagner 2 outils au choix.

EFFECTUER DES ACTIONS OUVRIER

Le Garde Forestier dispose de cinq Actions Ouvrier. Deux actions sont des Actions Lutins qui nécessitent un dé Lutin, deux actions sont des Actions Villageois qui nécessitent un dé Villageois et la dernière action nécessite un dé de n'importe quel type.

Ces actions lui permettent d'effectuer une action Améliorer le Stock (voir page 28) pour gagner l'outil correspondant.



*Outils
Lutin*

*Outils
Villageois
ou Lutin*

*Outils
Villageois*

Pour utiliser un Ouvrier recruté, le Garde Forestier prend un dé correspondant de son emplacement à dés, diminue sa valeur de 1 et le place sur la case à côté de l'outil sélectionné. Seuls les dés Lutin peuvent être placés sur les cases Action Lutin, seuls les dés Villageois peuvent être placés sur les cases Action Villageois. La case du milieu peut être occupée par n'importe quel type d'ouvrier, mais le Garde Forestier gagne l'outil correspondant au type d'ouvrier placé.

Après avoir placé un dé sur l'une de ces cases Action Ouvrier, le Garde Forestier effectue l'action Améliorer le Stock.

Dé pris de l'emplacement à dés

Diminution

Attribution à une Action Ouvrier



Action



Cette Action Ouvrier permet au Garde Forestier de gagner un Boussole.

Phase 3 : Crépuscule




Le Garde Forestier ne réalise aucune étape spécifique lors de la phase de Crépuscule.


Fin de Saison

Le Garde Forestier ne réalise aucune étape spécifique lors de la fin de Saison.


Effets du Garde Forestier


Cette section détaille tous les effets spécifiques au Garde Forestier présents sur les cartes Expédition.


 **Dégâts :** Le Garde Forestier retire de son Inventaire une carte Équipement de son choix et la remet sur la pile correspondante. Si le Garde Forestier ne peut retirer aucune carte Équipement et que son Inventaire est vide, il est épuisé (voir « Fin de l'exploration » en page 26).


 **Perdre une Marchandise :** Le Garde Forestier retire de son Inventaire une carte Marchandise de son choix, si possible, et la remet sur la pile correspondante. Si le Garde Forestier ne peut retirer aucune carte Marchandise de son Inventaire, il est épuisé (voir « Fin de l'exploration » en page 26).




 **Trajet Raccourci** : Le Garde Forestier retire la dernière carte Expédition de son expédition en cours (celle de droite). S'il se trouve déjà sur cette dernière carte, ignorez cet effet.


 **Trajet Rallongé** : Le Garde Forestier ajoute une carte Expédition à la fin de son expédition en cours. L'icône de cet effet indique le palier de la carte à ajouter.

 **Itinéraire Alternatif** : Vérifiez les cartes Expédition restantes dans l'expédition en cours (à droite de celle où se trouve le Garde Forestier). Piochez le même nombre de cartes des mêmes paliers, mélangez-les et créez une nouvelle rangée de cartes Expédition en parallèle de celle existante. Vous aurez le choix entre les deux rangées (l'ancienne ou la nouvelle) pour continuer votre expédition. Ensuite, défassez la rangée inutilisée face cachée.

 **Réassort** : Le Garde Forestier peut échanger autant de cartes Équipement qu'il le souhaite de son Inventaire contre le même nombre de cartes Équipement de son Stock.

 **Réarrangement** : Le Garde Forestier peut échanger la position de deux cartes Équipement de son Inventaire.

 **Éclaireur** : Le Garde Forestier révèle la prochaine carte Expédition de son expédition en cours.

 **Fabriquer un Outil** : Le Garde Forestier peut défasser deux cartes Outil de son Inventaire pour gagner un outil différent de son choix. L'outil ainsi fabriqué peut être placé à n'importe quelle position de son Inventaire.

Compétences

Comme l'indique la Charte du Village, les personnages peuvent gagner des compétences à la Maison Communautaire ou grâce à certains effets.

Lorsqu'un personnage gagne une compétence, il doit en payer le coût. Pour le Garde Forestier, le coût d'une compétence est un mélange de pièces et d'équipements.

Il y a trois niveaux de compétences. Les niveaux II et III ne peuvent être acquis que si au moins l'un des deux Lutins visibles sur la tuile Compétence est en jeu. Certaines cartes Événement vous diront comment faire entrer les Lutins en jeu.

L'un des deux Lutins indiqués en haut de la tuile doit être en jeu pour pouvoir gagner la compétence « Connaissance de la Vallée ».



*Le coût de cette compétence est de 10 pièces,
1 Plan et 1 Bois.*

Après avoir payé le coût d'une compétence, le Garde Forestier retourne la tuile correspondante face visible et la place sur n'importe quel emplacement Compétence de son insert Personnage.

Lorsqu'un personnage gagne une compétence, il peut retirer ou réorganiser ses précédentes compétences à volonté.

Le Garde Forestier peut utiliser une de ses compétences lors de l'étape « Utiliser une compétence » détaillée à la page 29.

Index Des Compétences

Cet index détaille les règles de toutes les compétences du Garde Forestier.

Le Garde Forestier présente également des compétences qui peuvent seulement être activées par des ouvriers lorsqu'il est en expédition. Ces dés sont remis dans l'emplacement à dés lors du Crépuscule.



Exemple : Travailleur Communautaire.

NIVEAU I

- ✦ **Travail Supplémentaire** : Révélez une carte Expédition de palier I. Mélangez cette carte dans sa pioche, face visible.
- ✦ **Travailleur Communautaire** : Pendant une expédition, diminuez un Lutin recruté et placez-le sur la case action pour effectuer l'action d'un bâtiment inoccupé avec un Alignement Lutin.
- ✦ **Déléataire** : Pendant une expédition, diminuez un Villageois recruté et placez-le sur la case action pour effectuer l'action d'un bâtiment inoccupé avec un Alignement Villageois.
- ✦ **Loyauté** : Payez 1 pièce pour augmenter un Villageois ou un Lutin recruté.

NIVEAU II

- ✦ **Un Dernier Truc** : Pendant une expédition, diminuez un Villageois recruté et placez-le sur cette compétence pour prendre un Fusil ou un Piège de votre Stock et le placer dans votre Inventaire.
- ✦ **Expert du Coin** : Pendant une expédition, diminuez un Lutin recruté et placez-le sur cette compétence pour prendre un Boussole ou une Hache de votre Stock et le ou la placer dans votre Inventaire.
- ✦ **Connaissance de la Vallée** : Révélez une carte Expédition de palier II. Mélangez cette carte dans sa pioche, face visible.

NIVEAU III

- 🌿 **Marché** : Le Bois, la Viande, les Peaux et les Plans valent tous 1 pièce de plus lorsque vous les vendez.
Une fois gagnée, cette compétence s'applique chaque fois que vous vendez une marchandise.
- 🌿 **Provisions** : Vendez 1 Viande et 1 Peau pour 15 pièces.
- 🌿 **Comme à la Maison** : Révélez une carte Expédition de palier III. Mélangez cette carte dans sa pioche, face visible.

Sauvegarder la Partie

Pour sauvegarder le Garde Forestier, suivez les étapes détaillées dans cette section.

1. Remettez la figurine du Garde Forestier dans la boîte du jeu.
2. Retirez le bandeau Garde Forestier de son insert Personnage.
3. Rangez toutes les pièces du Garde Forestier avec les cartes Expédition et Équipement inutilisées en haut de l'insert. Remettez le bandeau Garde Forestier par-dessus.
4. Retirez le plateau Personnage de droite et placez les cartes Équipement de votre Stock dans l'insert.
5. Si vous êtes en Expédition, placez toutes les cartes Expédition dans l'insert, en commençant par la première (la plus à gauche) dans le fond. Placez par-dessus toutes les cartes Équipement de votre Inventaire, en commençant par la première. Remettez le plateau par-dessus.

- Retirez le plateau Personnage de gauche et placez toutes les tuiles Compétence inutilisées dans l'insert. Remettez le plateau par-dessus.
- Pour finir, fermez l'insert Personnage avec son couvercle pour garder tout le matériel en place.



Reprendre la Partie

Pour reprendre le Garde Forestier, suivez les étapes détaillées dans cette section.




- Sortez la figurine, les pièces, les compétences et les cartes Expédition et Équipement inutilisées de l'insert.
- Sortez les cartes Équipement du Stock et mettez-les en place.
- Sortez les cartes de l'expédition en cours. Réinstallez les cartes Expédition et les cartes Équipement de votre Inventaire dans le bon ordre (celle du bas sur la gauche, et ainsi de suite).

LE GARDE FORESTIER



 Bois	 Hache	 Dégât
 Viande	 Fusil	 Itinéraire Alternatif
 Plan	 Boussole	 Réassort
 Peau	 Piège	 Perdre une Marchandise
 Progression	 Sac à dos	 Réarrangement
 Issue payée		 Révéler
 Issue non payée		 Inventaire
 Issue Préparation		 Trajet Raccourci
 N'importe quel outil		 Trajet Rallongé
 Fabriquer un outil		 Éclaireur

PHASES D'UN JOUR

AUBE

1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 
4. Choix du lieu

JOURNÉE VILLAGE



1. Action Village 
2. Action Personnage 
 - Améliorer le Stock
 - Utiliser une compétence
 - Utiliser des équipements
3. Actions Ouvrier

JOURNÉE

EXPÉDITION

1. Préparer une expédition
2. Révéler la carte Expédition
3. Explorer
4. Fin de l'exploration

CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 



Référez-vous à la Charte
du Village quand vous
voyez cette icône.