

EN RENTRANT AU CAMP, VOUS POUVEZ SENTIR DE LOIN LE METS
QUI MIJOTE SUR LE FEU. SES EFFLUVES VOUS FONT SALIVER
D'AVANCE ET ACCUEILLEN VOTRE RETOUR DE LA MEILLEURE
MANIÈRE QUI SOIT.

MYTHES & MARMITES

L'extension *Mythes & marmites* pour *Stonesaga* est une véritable corne d'abondance permettant d'enrichir vos campagnes, qu'elles soient nouvelles ou déjà en cours. La nouvelle parure vous offre une plus grande variété de personnages et permet de jouer à *Stonesaga* jusqu'à cinq joueurs.

De plus, vous pourrez explorer une nouvelle région, hébergeant un impressionnant béhémoth. Deux nouveaux types de nourriture (le miel et les œufs) font leur apparition, ainsi que l'action *Cuisiner*, qui permet aux personnages de préparer de délicieux mets offrant des bénéfices spécifiques. Pour finir, de nouveaux objectifs et défis vous proposent de nouvelles quêtes et une fin alternative pour votre campagne.

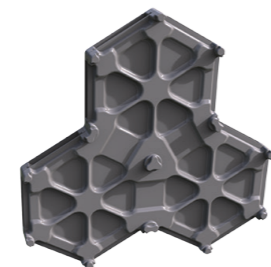
MATÉRIEL



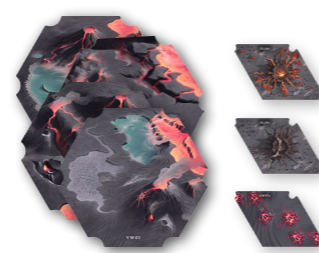
1 plateau Parure + figurine



1 plateau Béhémoth + figurine



1 support Terrain



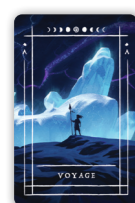
4 tuiles Terrain + 3 modules



5 cartes Défi



2 cartes Événement



10 cartes Voyage



10 cartes Nuit



5 cartes Aménagement



11 cartes Objectif



3 cartes Objet



2 séparateurs de cartes



5 pouvoirs de parure



9 cartes Ravitaillement



20 cartes Personnage



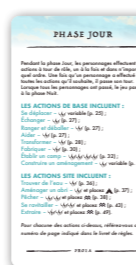
5 cartes Camp



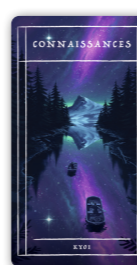
105 cartes Mets



5 cartes Béhémoth



1 carte Aide de jeu



1 carte Connaissances



6 jetons Miel



6 jetons Œuf



5 jetons Énergie



5 jetons Maladie



5 jetons Blessure



4 jetons Amélioration



2 jetons Personnage



4 jetons Feu



4 jetons Abri



4 jetons Épuisement

INTÉGRER L'EXTENSION (MISE EN PLACE)

VOUS POUVEZ INTÉGRER LES ÉLÉMENTS DE MYTHES & MARMITES AU DÉBUT D'UN NOUVEAU DÉFI, QUE CE SOIT AU DÉBUT D'UNE NOUVELLE CAMPAGNE OU EN COURS DE CAMPAGNE.

LORSQUE VOUS PRÉPAREZ UN NOUVEAU DÉFI, SUIVEZ LES INSTRUCTIONS CI-DESSOUS POUR CHAQUE ÉLÉMENT QUE VOUS SOUHAITEZ INTÉGRER.

CARTES DÉFI, OBJECTIF ET CONNAISSANCES

Si vous intégrez ces cartes à une campagne en cours alors que vous avez déjà atteint *Prendre racine* (CA02) ou *Murmures du vent du nord* (CA01), ajoutez *Un banquet légendaire* (CY01) à vos défis imminents.

Sinon, mettez toutes les cartes Défi, Objectif et Connaissances dans la réserve. Elles entreront en jeu plus tard.

PARURE ET POUVOIRS DE PARURE

Lorsqu'un nouveau personnage est créé ou mis en jeu, le joueur peut choisir la nouvelle parure : celle du mystique. Le plateau Parure et la figurine associée fonctionnent de la même manière que le matériel équivalent du jeu de base.

Les nouveaux pouvoirs de parure sont placés dans la réserve avec les autres pouvoirs bloqués. Les joueurs peuvent les gagner, de la même manière, grâce à des effets de jeu.

ŒUFS ET MIEL

Les jetons Œuf et Miel sont placés dans la réserve avec les autres jetons Nourriture.

PAQUET DE CARTES METS

Le paquet de cartes Mets est placé dans la boîte B, avec son séparateur de cartes. Ne mélangez pas ce paquet et évitez de le consulter sans y être invités, pour éviter toute révélation inopinée.

MATÉRIEL DU BÉHÉMOTH

Le plateau Béhémoth et la figurine, les cartes et les modules associés sont mis de côté jusqu'à ce qu'un effet de jeu les fasse apparaître.

NOUVELLES CARTES POUR LES PAQUETS EXISTANTS

Si vous commencez une nouvelle campagne, ignorez cette section. Ces cartes seront ajoutées par des effets de jeu pendant la campagne.

Si votre campagne est déjà en cours, ajoutez les cartes suivantes aux paquets correspondants :

- JY01 à 07 au paquet Voyage ;
- NM01 à 10 au paquet Nuit.

TUILES TERRAIN

Les tuiles Terrain de la nouvelle région du désert Volcanique sont mises de côté jusqu'à ce qu'elle soient découvertes pendant la campagne.

CARTES OBJET

Les nouvelles cartes Objet sont ajoutées à la suite du paquet de cartes Objet.

CARTES AMÉNAGEMENT

Les nouvelles cartes Aménagement sont ajoutées au paquet de cartes Aménagement non conçues.

CARTES VOYAGE ET NUIT

En dehors de celles mentionnées au paragraphe « Nouvelles cartes pour les paquets existants », les cartes Voyage et Nuit de cette extension sont placées dans la réserve, avec les cartes non découvertes du même type.

Elles seront ajoutées à leur paquet respectif par des effets de jeu.

CARTES RAVITAILLEMENT

Les nouvelles cartes Ravitaillement sont placées dans la réserve, avec les cartes non découvertes du même type.

CINQUIÈME AIDE DE JEU ET SÉPARATEUR DE CARTES

La cinquième aide de jeu est attribuée au cinquième joueur, le cas échéant. Le séparateur de cartes « Réserve du personnage 5 » est placé dans la boîte avec les autres séparateurs.

RÈGLES DE L'EXTENSION

LES RÈGLES SUIVANTES SONT INTRODUITES OU MODIFIÉES PAR MYTHES & MARMITES.

ŒUFS ET MIEL

Les œufs et le miel sont deux nouveaux types de nourriture apportés par l'extension. Ils sont représentés par les jetons correspondants. Il s'agit de produits animaux (ni des végétaux ni des protéines animales du point de vue du jeu).

Les œufs sont périssables, leurs jetons présentent donc une face fraîche et une face gâtée.

Le miel est un type de nourriture à part. Il n'est ni périssable ni non périssable. Vous n'avez pas besoin de le transformer pour le consommer et il ne peut être dégradé ou gâté par aucun effet. Lorsqu'un personnage gagne 1 miel, il le garde dans son inventaire jusqu'à ce qu'il l'utilise ou qu'il le défasse.

CUISINER

L'action Cuisiner permet aux personnages de préparer des mets à l'aide de la nourriture présente dans leur inventaire. Les mets sont représentés par des cartes Mets. Lorsqu'un personnage consomme un mets, il bénéficie de divers effets.

Cette action n'est pas disponible tant qu'un effet de jeu ne l'a pas accordée à la communauté.

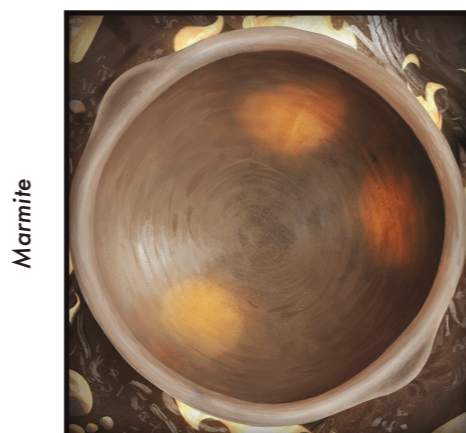
Lors de cette action, vous devez utiliser la marmite. Elle est imprimée dans le couvercle de la boîte de *Mythes & marmites*. Lorsque vous cuisinez, prenez le couvercle et placez-le à l'envers dans la zone de jeu, de sorte que la marmite soit visible de tous les joueurs.



Œuf frais

Œuf gâté

Jeton Miel



Marmite

Pour effectuer l'action Cuisiner, un personnage doit se trouver sur un terrain avec . Le personnage dépense une énergie (), puis applique les étapes suivantes dans l'ordre.

1. Choix des ingrédients

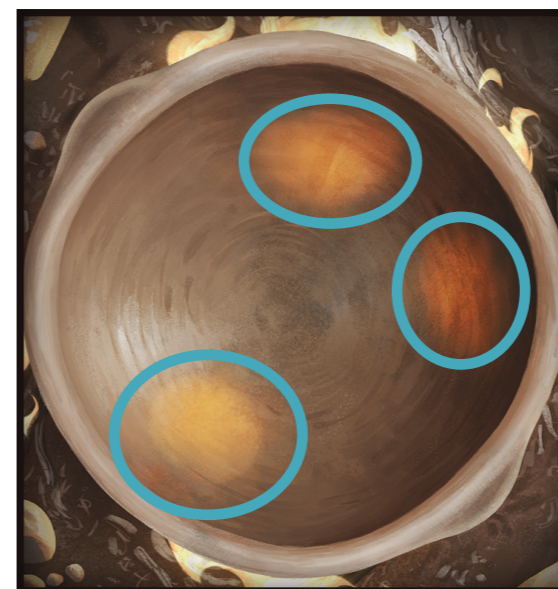
Le joueur choisit jusqu'à deux jetons Eau ou Nourriture de son inventaire comme ingrédients de son mets. Les jetons présents sur les cartes Mets ne peuvent pas servir d'ingrédients. Vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison de jetons Eau et Nourriture, mais ceux choisis pour une même action Cuisiner doivent être différents. Par exemple, vous pouvez choisir un poisson et un champignon, ou un poisson et une eau, mais vous n'avez pas le droit de choisir deux poissons.

2. Préparation des ingrédients

Le joueur dont le personnage cuisine prend les ingrédients choisis en main, poing fermé. Puis, il place son poing au-dessus de la marmite à une hauteur équivalente à la distance entre son coude et son poignet (environ 25 cm). Il ouvre ensuite sa main et libère les ingrédients. Le but est que les ingrédients tombent dans la marmite, sans rebondir à l'extérieur.

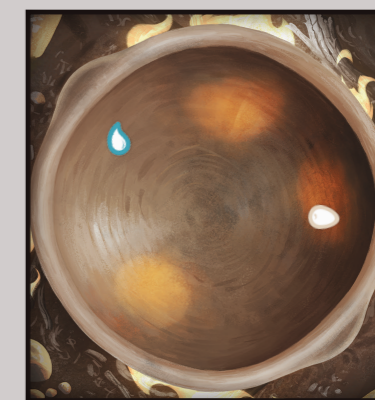
3. Vérification des ingrédients

Tout ingrédient qui tombe entièrement dans la marmite reste en jeu, alors que ceux qui tombent entièrement ou partiellement à l'extérieur sont remis dans la réserve. Les ingrédients ne sont considérés dans la marmite que s'ils sont entièrement sur l'illustration de la marmite (pas seulement dans le couvercle) ; un jeton placé sur le bord ou les poignées de la marmite est considéré comme étant dans la marmite, puisque ces éléments font partie de l'illustration. Consultez les exemples de vérification des ingrédients ci-contre.

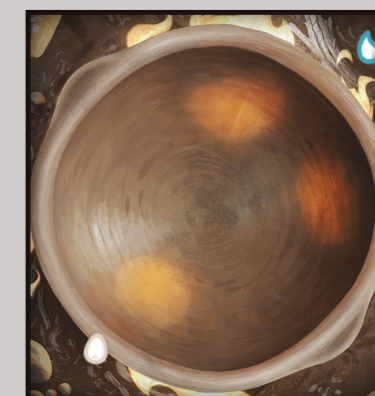


Points chauds

VÉRIFICATION DES INGRÉDIENTS



Les deux ingrédients sont bien tombés dans la marmite, l'œuf est même sur un point chaud.



Les deux ingrédients doivent être défassés.

La marmite présente trois points chauds. Si tout ou partie d'un jeton recouvre un point chaud lorsque vous gagnez une carte Mets, vous obtenez une portion supplémentaire (voir ci-contre).

4. Détermination du mets

Parcourez le livre de recettes pour trouver l'entrée correspondant à la combinaison de jetons présents dans la marmite et suivez ses instructions. (Cherchez d'abord par protéines animales, puis par végétaux, puis par autres types d'ingrédients.)

Lorsqu'un personnage gagne une carte Mets, placez-la dans sa zone de jeu, face visible. Puis, placez les jetons Eau et Nourriture de la marmite sur la carte Mets nouvellement acquise pour représenter le nombre de portions préparées (voir ci-dessous). Le nombre de portions de base est indiqué en haut de la carte Mets. Pour chaque ingrédient présent sur un point chaud, placez un jeton supplémentaire sur la carte Mets, pris de la réserve. Il peut donc y avoir plus de jetons sur la carte que le nombre de portions indiqué par défaut.



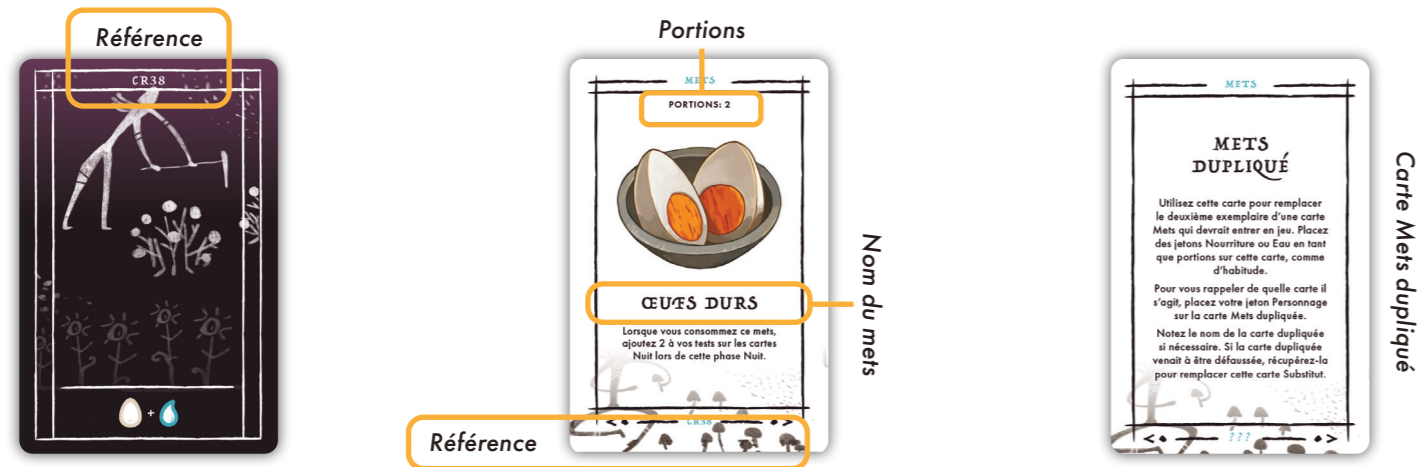
Le personnage réussit à préparer des œufs durs. Il en obtient trois portions : une pour chacun des jetons dans la marmite et une supplémentaire, car le jeton Œuf se trouve sur un point chaud.

CARTES METS

Les cartes Mets représentent la nourriture que vous avez préparée et cuisinée. Les personnages peuvent consommer des mets pour se nourrir ou en appliquer les effets uniques.

Gagner des cartes Mets

Un personnage gagne une carte Mets en réussissant une action Cuisiner (p. 4). Placez alors la carte gagnée dans sa zone de jeu, face visible. Une carte Mets est identifiée par son nom ou sa référence. Cette dernière apparaît sur chacune de ses faces.



Mets dupliqués

Il y a un exemplaire de chaque carte Mets dans *Mythes & marmites*. Toutefois, le nombre d'exemplaire de chaque carte Mets en jeu n'est pas censé être limité. Si une carte Mets est déjà en jeu lorsqu'il vous en faut une autre, utilisez une carte Mets dupliqué en remplacement.

Après avoir gagné une carte Mets dupliqué, placez des jetons dessus comme pour une carte Mets normale.

Mets et inventaire

Chaque personnage ne peut avoir qu'une seule carte Mets devant lui. Bien qu'elles fassent partie de votre inventaire, les cartes Mets ne sont pas des objets et n'occupent donc pas d'emplacement d'inventaire. Si un personnage gagne une carte Mets alors qu'il en a déjà une, il peut choisir de défausser celle qu'il possède pour garder la nouvelle. Sinon, il conserve la précédente et laisse la nouvelle dans le paquet.

Lorsque deux personnages peuvent échanger de la nourriture ou de l'eau (lors d'une action Échanger, par exemple), ils peuvent également échanger des cartes Mets de la même manière que les jetons Eau ou Nourriture. De plus, lorsqu'un personnage doit gagner une carte Mets, il peut décider qu'un autre personnage présent sur le même terrain la gagne à sa place.

Lorsqu'une carte Mets est échangée, tout jeton présent sur cette carte est échangé avec la carte. Si elle est défaussée, tout jeton présent est remis dans la réserve.

Consommer un mets

Un personnage peut consommer un mets lors de l'étape Récupérer de la phase Nuit. Défaussez alors un jeton Portion de cette carte et appliquez son effet spécial. Ce personnage est nourri. Si vous défaussez ainsi un jeton Eau d'une carte Mets, le personnage est nourri, mais pas hydraté (sauf indication contraire).

Lorsqu'un personnage consomme un mets, défaussez indifféremment un jeton Eau ou Nourriture de la carte Mets correspondante. S'il n'y a plus de jeton sur une carte Mets, remettez-la dans le paquet de cartes Mets.

Les jetons Eau ou Nourriture sur une carte Mets ne servent qu'à suivre le nombre de portions disponibles de ce mets. Ils ne peuvent servir de nourriture ou d'eau pour aucun autre usage. Ces jetons ne se dégradent pas et ne sont pas considérés comme faisant partie de l'inventaire du personnage. Les jetons Eau présents sur les cartes Mets ne sont pas considérés comme de l'eau, même s'ils sont consommés pendant l'étape Récupérer de la phase Nuit.



PARTIE À CINQ PERSONNAGES

La parure du mystique présente dans cette extension vous permet d'incarner jusqu'à cinq personnages. Vous pouvez donc jouer à *Stonesaga* à cinq joueurs (ou à moins, mais en contrôlant tout de même cinq personnages). Lors d'une partie à cinq personnages, suivez les règles d'une partie à quatre pour la piste Énergie et la piste Santé. Pour tous les autres effets de jeu, comptez le nombre réel de joueurs.

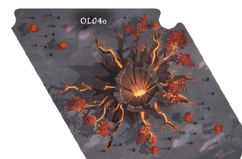
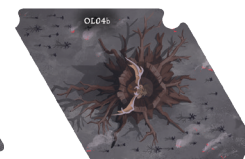
BÉHÉMOTH

Cette extension comprend un nouveau béhémoth (BH4). Laissez ce béhémoth et tout le matériel associé de côté jusqu'à ce qu'un effet de jeu le fasse apparaître dans la vallée.




ACTIF / INACTIF

Un bord avec un antre de béhémoth est **obstrué**.

**ACTIF****INACTIF****ACTIF**

Un bord avec ce module est **infranchissable**.

Les jetons  sur ce terrain ne se dégradent pas et ne peuvent pas être retirés.

Au début de chaque jour, chaque personnage présent sur ce terrain dégrade chacune de ses .

Au début de chaque défi, si l'intervalle est une génération ou une nouvelle époque, retournez ce module.


**Actions**

Aucune.

INACTIF

Un bord avec ce module est **obstrué**.

Actions


Lors d'une action Se ravitailler (prairie), lorsque vous devez gagner 1 ressource bonus ou plus, gagnez  à la caractéristique de votre choix.


**LE DÉSERT VOLCANIQUE**

La région du désert Volcanique est un environnement hostile de feu et de cendres. Cette section présente les règles des sites que vous trouverez dans le désert Volcanique.

Coulées de lave

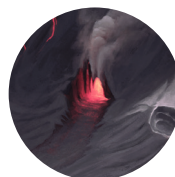
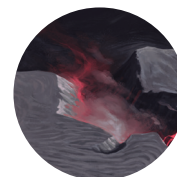
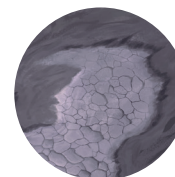
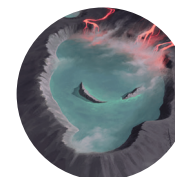
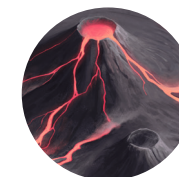
Les coulées de lave sont un type de sites spécifique au désert Volcanique.

Lorsque vous découvrez une tuile Terrain contenant une coulée de lave, placez un jeton  sur cette tuile. Sur les tuiles Terrain contenant une coulée de lave, les jetons Feu ne se dégradent pas et ne peuvent pas être retirés.

Si le bord d'une tuile Terrain est recouvert par une coulée de lave, il est **obstrué**. Lorsqu'un personnage résout un Voyage difficile, s'il a traversé un bord obstrué par une coulée de lave, il subit une blessure supplémentaire () en plus des autres effets.

**Coulée de lave****Autres terrains**

Dans cette région, vous trouverez également des sites grotte, gouffre, plaine sèche, lac et montagne (voir ci-dessous). Ils fonctionnent de la même manière que ceux des autres régions présentes dans le jeu de base.

**Grotte****Gouffre****Plaine sèche****Lac****Montagne**

Copyright 2025 OOMM Games Ltd. dba. Open Owl Studios. Tous droits réservés.

©2025 Don't Panic Games Édité par Don't Panic Games - 38, rue Notre-Dame de Nazareth - 75003 Paris - France



Séparez les éléments avant de trier



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Open Owl
STUDIOS

