

# RÈGLES DE L'EXTENSION

## LES RÈGLES SUIVANTES SONT INTRODUITES OU MODIFIÉES PAR NATURE BESTIALE.

### ANIMAUX DOMESTIQUES

Le boîte de base de *Stonesaga* inclut un animal domestique avec lequel les joueurs peuvent se lier au cours de leur campagne ou avec lequel ils peuvent commencer la partie en mode solo. L'extension *Nature bestiale* introduit de nouveaux animaux domestiques dans le jeu.

Toutes les règles relatives aux animaux domestiques présentées à la page 89 du livret de règles du jeu de base *Stonesaga* s'appliquent également aux animaux domestiques introduits dans cette extension. De plus, les règles propres aux animaux domestiques inclus dans cette extension sont présentées ci-dessous.

#### Inventaire de l'animal domestique

Certains animaux domestiques présentés dans cette extension disposent d'emplacements d'inventaire sur leur plateau, qui sont plus petits que ceux du jeu de base. Les petits emplacements peuvent contenir des jetons Nourriture et Eau, comme d'habitude, mais ne peuvent pas contenir de jetons Matériau qui ne rentrent pas dans ces emplacements. Dans le cas où l'un de ces jetons devrait être ajouté à cet animal domestique, il doit être ajouté à l'inventaire du personnage auquel il est lié à la place.



Emplacement d'inventaire standard



Petit emplacement d'inventaire

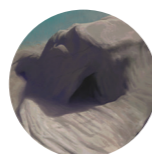
### LA LIANE

La Liane est une région éthérée composée de racines enchevêtrées et de fleurs titanesques. On y trouve les sites suivants.

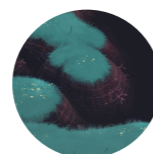
#### Clairières

Les clairières sont un type de site propre à la Liane. Tout personnage qui se trouve sur un terrain avec une clairière peut effectuer une action Se ravitailler avec le paquet Ravitaillement Clairière.

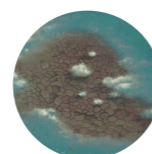
Le bord d'un terrain contenant une clairière est considéré comme **obstrué**.



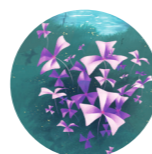
Grotte



Gouffre



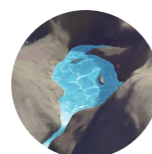
Plaine sèche



Clairière

#### Racines tentaculaires

Les racines tentaculaires sont un type de site propre à la Liane. Elles apparaissent généralement au sein de terrains qui obstruent les déplacements. Elles n'ont aucun effet intrinsèque, mais si vous passez du temps à explorer la Liane, vous trouverez peut-être un moyen d'interagir avec elles.



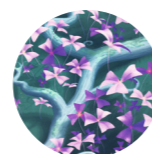
Lac



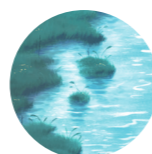
Moraine



Rivière



Racines tentaculaires



Marais

#### Autres sites

Cette région peut également abriter des grottes, des gouffres, des plaines sèches, des lacs, des moraines, des rivières et des marais. Les sites non décrits ci-dessus fonctionnent de la même manière que ceux présents dans d'autres régions.

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



VOUS AVANCEZ À PAS FEUTRÉS DANS LA CLAIRIÈRE NOUEUSE, UNE LANCE À LA MAIN ET LE VENTRE CREUX. DES MARQUES DE GRIFFURES SUR LES RACINES, LAISSÉES PAR DES SABOTS ACÉRÉS, RÉVÈLENT LE PASSAGE DE VOTRE PROIE. SOUDAIN, UN GRONDEMENT SOURD ET SACCADÉ SE FAIT ENTENDRE UN PEU PLUS LOIN. VOUS N'ÊTES PAS LES SEULS À CHASSER DANS LA LIANE AUJOURD'HUI...

# NATURE BESTIALE

L'extension *Nature bestiale* pour *Stonesaga* offre aux joueurs de nouvelles possibilités de jeu passionnantes conçues pour enrichir l'expérience de base. Elle ajoute notamment une multitude de créatures à découvrir et avec lesquelles se lier.

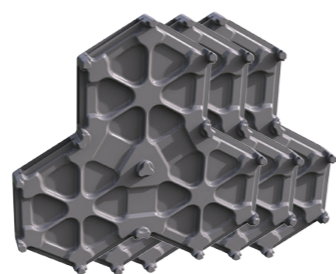
La vallée a également été étendue afin d'accueillir une nouvelle région, la Liane, assortie d'un nouveau paquet Ravitaillement spécifique. Les joueurs peuvent choisir cette région comme région de départ ou la découvrir au cours de leur campagne.

Pour finir, de nouveaux objectifs et défis vous proposent de nouvelles quêtes et une nouvelle fin pour votre campagne.

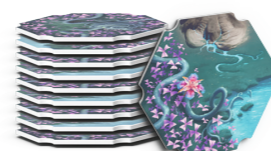
## MATÉRIEL



6 plateaux Animal domestique + figurines



3 supports Terrain



10 tuiles Terrain



6 pouvoirs de parure



10 cartes Voyage



10 cartes Nuit



5 cartes Aménagement



18 cartes Objectif



5 cartes Défi



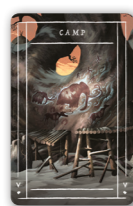
2 cartes Événement



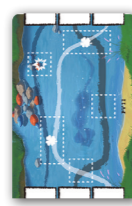
20 cartes Ravitaillement



20 cartes Personnage



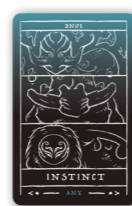
5 cartes Camp



1 carte Pêche



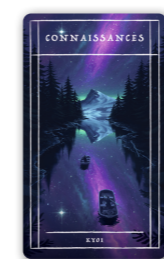
1 carte Fouille



1 carte Béhémoth



1 séparateur de cartes



1 carte Connaissances

## INTÉGRER L'EXTENSION (MISE EN PLACE)

**VOUS POUVEZ INTÉGRER LES ÉLÉMENTS DE NATURE BESTIALE 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-APRÈS POUR CHAQUE ÉLÉMENT QUE VOUS SOUHAITEZ AJOUTER.**

### CARTES DÉFI, ÉVÉNEMENT ET CONNAISSANCES

Toutes les cartes Défi, Événement et Connaissances sont placées dans la réserve.

### ANIMAUX DOMESTIQUES

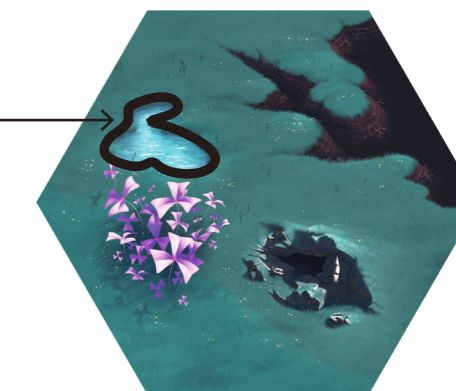
Les plateaux Animal domestique sont mis de côté jusqu'à ce qu'un effet de jeu les fasse apparaître.

### TUILES TERRAIN

Si vous commencez une nouvelle campagne dans la nouvelle région, suivez l'étape 7 (« Recréer le plan ») des règles de mise en place du jeu de base, en utilisant la Liane comme région de départ.

De plus, les objectifs Apprendre à pêcher (G102) et Trouver de l'eau (G105) doivent être atteints dans le marais du terrain TT01 (plutôt que dans le lac mentionné sur ces cartes). Sinon, les tuiles Terrain de la région de la Liane sont mises de côté jusqu'à ce qu'elles soient découvertes pendant la campagne.

Marais



Tuile Terrain de départ

### 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 :

- FF15 au paquet Ravitaillement Forêt ;
- FP15 au paquet Ravitaillement Prairie ;
- DN01 au paquet Fouille ;
- PV11 au paquet Pêche ;
- JN01 à 04 au paquet Voyage ;
- NX01 à 07 au paquet Nuit.

### CARTES RAVITAILLEMENT CLAIRIÈRE

Rassemblez les cartes FT01 à 12 pour former le paquet Ravitaillement Clairière (utilisé pour la région de la Liane). Placez ces cartes dans la boîte de cartes A avec le séparateur « Paquet Ravitaillement en clairière ». Placez toutes les autres cartes Ravitaillement Clairière avec les cartes non découvertes. Pendant la partie, les personnages peuvent se ravitailler dans une clairière sur un terrain de la Liane et utiliser ce paquet pour cette action Se ravitailler.

### POUVOIRS DE PARURE

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.

### CARTES AMÉNAGEMENT

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

### 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 OBJECTIF

Toutes les cartes Objectif sont placées dans le paquet Objectif. Elles entreront en jeu plus tard.

### CARTE BÉHÉMOTH

La nouvelle carte Béhémoth est placée avec les autres cartes Béhémoth.