



# STONESAGA

◆◆◆◆◆◆◆◆ > LIVRET DE RÈGLES < ◆◆◆◆◆◆◆◆



**PLONGEZ DANS UN UNIVERS OÙ L'AVENTURE ET LA CRÉATION SE MÊLENT,  
OÙ LE MYSTÈRE RÈGNE ET OÙ LES RENCONTRES AVEC DES CRÉATURES  
COLOSSALES ET DES COMMUNAUTÉS FASCINANTES FAÇONNENT VOTRE QUÊTE.**

*Stonesaga* est un jeu de découverte.

Il recèle de multiples secrets et surprises à dévoiler.

De par sa conception, il est impossible d'exploiter toutes les possibilités du jeu en une seule partie.

Cela garantit que chaque communauté vivra une saga unique tout en préservant certains mystères de la vallée pour les campagnes à venir.

Au cours de leur campagne, les joueurs seront confrontés à des effets ou à des éléments de jeu qui ne sont pas abordés dans ce livret de règles.

Il leur appartiendra alors d'utiliser les connaissances acquises au cours du jeu pour déterminer comment interagir avec ces effets et ces éléments.

En cas de doute, il convient de se rappeler la « règle de l'aube » : les joueurs, en tant que groupe, doivent décider de la meilleure façon d'interpréter ces règles et peuvent favoriser les interprétations qui profitent à leur communauté.

Nous espérons que *Stonesaga* saura restituer, ne serait-ce que dans une moindre mesure, le frisson et l'émerveillement inhérents à un voyage vers un monde inconnu, à l'instar de ceux qu'ont connus nos propres ancêtres.

Nous sommes impatients de découvrir vos sagas.

L'équipe *Stonesaga*

<b>MATÉRIEL</b> .....	4-5
<b>MISE EN PLACE</b> .....	6-11
<b>RÈGLES ET CONCEPTS DE BASE</b> .....	13-54
Personnages et parures .....	13-14
Tests.....	14-16
Énergie.....	17
Faiblesses, inventaire .....	18
Ressources .....	19-20
Régions et tuiles Terrain .....	21
Codex et journal .....	22
Structure du jeu.....	22-24
Phase Jour .....	24
Actions de base .....	25-36
Actions Site .....	36-51
Phase Nuit .....	51-54
<b>RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES</b> .....	55-81
Fuite, solitude, santé .....	55-57
Jetons Lieu .....	57-60
Aventures, mots-clés et présages .....	60-62
Objets .....	63-64
Aménagements, pouvoirs de parure, dégrader des jetons.....	65-66
Pistes Communauté .....	67
Modules, cartes Connaissances.....	68
Fresque rupestre .....	69-70
Personnages morts .....	70-71
Légendes .....	71-72
Béhémoths.....	72-81
<b>RÈGLES AVANCÉES</b> .....	82-91
Faire du feu .....	82
Fouiller.....	82-86
Tabous, ruine, piller .....	87-88
Déplacer un camp.....	89
Animaux domestiques.....	89-91
<b>RÈGLES DE LA CAMPAGNE</b> .....	92-97
<b>PRÉCISIONS</b> .....	98-99
<b>MODIFICATIONS DU JEU</b> .....	100-101
<b>MODE INFINI</b> .....	102-104
<b>INDEX</b> .....	105-106

# MATÉRIEL



4 plateaux Parure + 4 figurines



3 plateaux Béhémoth + 3 figurines



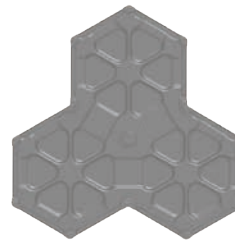
6 dés



1 plateau Animal domestique + 1 figurine



2 supports Communauté + couvercles



8 supports Terrain



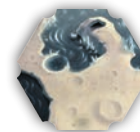
10 tuiles Terrain  
Vallon Verdoyant



10 tuiles Terrain  
Plateau Céleste



7 tuiles Terrain  
Collines du Maelström



4 tuiles Terrain  
Mer Étoilée



2 tuiles  
uniques



24 modules



20 pouvoirs  
de parure



20  
jetons  
Énergie



20  
jetons  
Blessure



20  
jetons  
Maladie



16  
jetons  
Amélioration



15  
jetons  
Mystère



6  
jetons  
Feu



6  
jetons  
Abri



8  
jetons  
Épuisement



84 jetons Nourriture/Eau  
(12 de chaque)



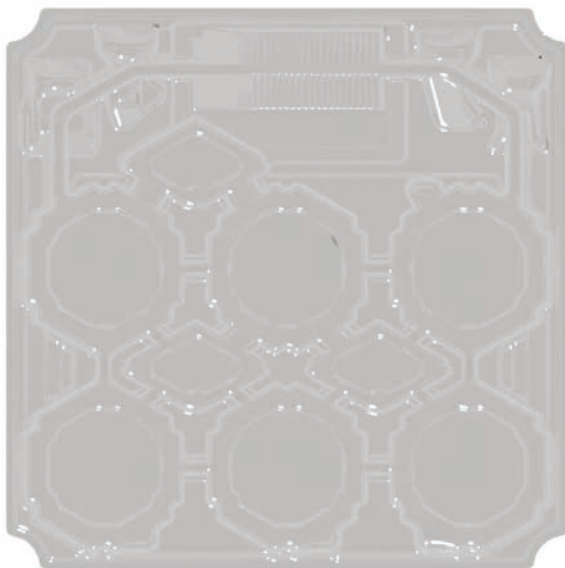
8 jetons  
Personnage  
(2 de chaque)



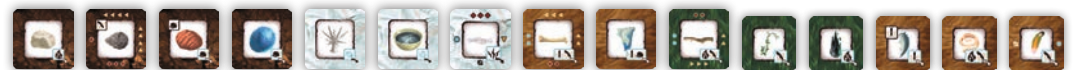
20 jetons  
Extraction  
(5 de chaque)



3 jetons Comportement  
8 jetons But/Trace



1 support Découverte



82 jetons Matériau



20 cartes  
Camp



98 cartes  
Objectif



55 cartes  
Voyage



45 cartes  
Nuit



186 cartes  
Objet



32 cartes  
Aménagement



21 cartes  
Béhémoth



10 cartes  
Pêche



6 cartes  
Pêche Mer  
étoilée



45 cartes  
Fouille



18 cartes  
Ravitaillement  
Forêt



18 cartes  
Ravitaillement  
Prairie



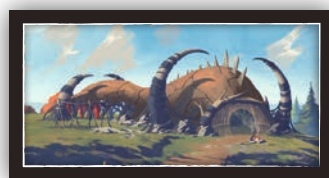
8 cartes  
Ravitaillement  
Jungle



6 crayons  
de couleur



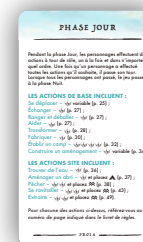
60 cartes  
Personnage



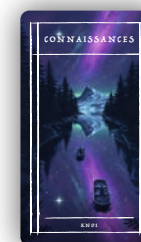
1 sac en tissu



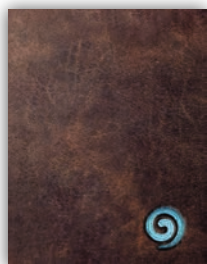
40 cartes Défi



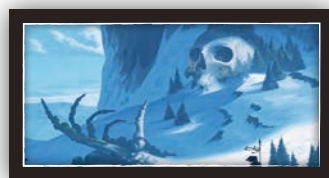
4 cartes  
Aide de jeu



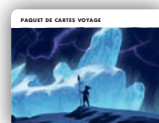
21 cartes  
Connaissances



Journal



2 boîtes  
de cartes



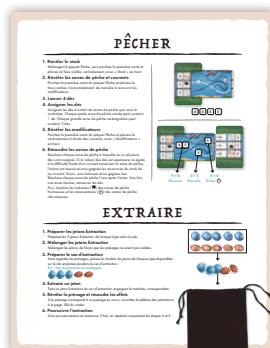
26 séparateurs  
de cartes



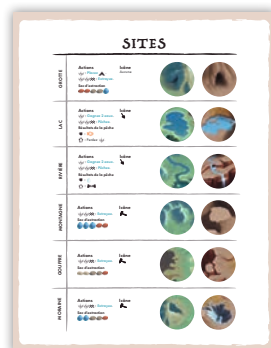
10 cartes Événement  
du mode infini



4 pistes Communauté + 4 jetons en bois



Aide de jeu  
des actions de base



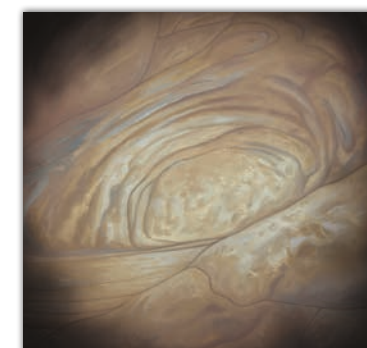
Aide de jeu  
des sites



Fiche de mise  
en place



Codex



2 fiches  
Fresque rupestre

# MISE EN PLACE

CETTE SECTION PRÉSENTE LES ÉTAPES À SUIVRE POUR METTRE EN PLACE UNE PARTIE DE STONESAGA. S'IL S'AGIT DE LA PREMIÈRE PARTIE D'UN GROUPE OU DU DÉBUT D'UNE NOUVELLE CAMPAGNE, IL EST CONSEILLÉ DE LIRE LES ENCADRÉS RELATIFS À LA PREMIÈRE PARTIE QUI FIGURENT TOUT AU LONG DE CETTE SECTION.

## 1. CHOISIR UN PERSONNAGE

Chaque joueur choisit un personnage à incarner pour cette partie. S'il s'agit de la première partie d'une campagne ou si davantage de personnages sont nécessaires, un joueur crée un nouveau personnage, comme décrit dans la section « Création de personnage » ci-dessous. Un joueur peut créer plusieurs personnages, à condition que chaque joueur en ait au moins un. Tout personnage qui est mort et qui est devenu une Légende ne peut pas être choisi.

## CRÉATION DE PERSONNAGE

Avant de commencer une campagne, chaque joueur doit créer un personnage. Ces personnages seront utilisés lors de la première partie. Il est conseillé aux joueurs de continuer à utiliser un même personnage jusqu'à ce qu'il meure et devienne une légende. Cependant, à chaque nouvelle partie, les joueurs sont libres de créer de nouveaux personnages ou d'incarner n'importe quel personnage créé précédemment et qui n'est pas encore mort. La mort, décrite plus tard dans ce livret de règles, est inévitable. Par conséquent, les joueurs seront amenés à créer et à utiliser plusieurs personnages au cours d'une même campagne.

Pour créer un personnage, prenez une carte Personnage inutilisée, cinq dés et un crayon ou un stylo (non fournis). Procédez ensuite aux étapes suivantes.

## 1. LANCER LES DÉS

Lancez cinq dés jusqu'à ce que la somme des résultats soit supérieure ou égale à 14. Retirez ensuite le dé dont le résultat est le plus bas. Chacun des résultats restants détermine la valeur de l'une des caractéristiques du personnage.



*Le dé dont le résultat est le plus faible est retiré. Dans cet exemple, puisque deux dés ont le même résultat le plus faible (« 2 »), choisissez-en un et retirez-le.*

## OPTIONS DE JEU

*Mode solo, mode infini  
et difficulté accrue*

Cette section présente les règles standard de la campagne ; toutefois, les joueurs qui souhaitent modifier leur expérience peuvent appliquer plusieurs options, parmi les suivantes :

pour une partie en MODE SOLO, voir la section « Mode solo » (p. 100) pour en savoir plus sur la mise en place de la campagne ;

pour une partie en MODE INFINI, voir la section « Mode infini » (p. 102) pour obtenir les instructions nécessaires à la modification de la partie ;

pour une DIFFICULTÉ ACCRUE, voir la section « Difficulté du jeu » (p. 101) pour obtenir les instructions nécessaires à la modification de la partie.

## APPRENDRE EN JOUANT

Si vous souhaitez apprendre au fur et à mesure que vous jouez, procédez à une mise en place selon les instructions de cette section. Lisez ensuite la section « Règles et concepts de base » (p. 13). Enfin, passez directement au premier défi, qui fait office de tutoriel.

### 2. Attribuer les résultats

Attribuez chaque résultat restant à l'une des quatre caractéristiques (force, dextérité, conviction et perception) sur la carte Personnage. Chaque caractéristique reflète les capacités de votre personnage dans un certain domaine, ainsi que décrit ci-dessous.

**Force** 🐾

La robustesse et les prouesses du personnage dans les tâches qui requièrent de la force physique.

**Dextérité** 🌊

La coordination et l'agilité du personnage.

**Conviction** 🌲

L'éprit de décision du personnage, son assurance et sa capacité à persuader les autres d'adhérer à sa cause.

**Perception** 👁️

La capacité du personnage à percevoir les menaces et les aubaines dans son environnement et chez les autres.

### 3. Consigner les résultats

Inscrivez chaque résultat dans la case située sous la caractéristique qui lui a été assignée. Plus la valeur est élevée, plus le personnage sera compétent dans les actions liées à cette caractéristique.

### 4. Choisir un nom

Choisissez un nom et inscrivez-le dans l'espace prévu à cet effet sur la carte Personnage. Chaque personnage doit avoir un nom unique. Un tableau générateur de noms est disponible à la page 189 du codex.

### 5. Cocher la case de l'âge

Au cours des parties, les personnages vieillissent, puis deviennent des Légendes à leur mort. Les notions de vieillissement et de mort sont décrites plus loin dans ce livret de règles, dans les sections « Intervalles » (p. 94) et « Personnages morts » (p. 70).

### 6. Choisir un trait

Choisissez l'un des traits suivants pour qualifier votre personnage.

- **Rusé** : vous êtes malin et savez instinctivement comment réagir face à de nombreux dangers provenant de votre environnement et de vos semblables.
- **Intrépide** : vous êtes audacieux, un leader et un explorateur naturel, avec un sens aigu de l'orientation dans le monde et pour la vie de manière générale.
- **Indomptable** : vous êtes impassible et calme, allant de l'avant sans hésitation, quel que soit l'obstacle.
- **Ingénieur** : vous êtes efficace et inventif, ce qui vous permet de tirer le meilleur parti de votre environnement.
- **Avisé** : vous êtes réfléchi et prudent, ce qui vous pousse à une réflexion approfondie et à un examen minutieux de vos actions.

Inscrivez ensuite ce trait dans l'espace prévu à cet effet sur la carte Personnage.



Les résultats, le nom, l'âge et le trait d'un personnage sont enregistrés de façon permanente sur sa carte Personnage.

Les traits apportent souvent des avantages décrits dans les tests individuels et peuvent même, dans certains cas, débloquer des options qui ne seraient pas accessibles autrement. Il peut être utile de répartir différents traits entre les différents personnages. Cependant, les joueurs sont encouragés à choisir un trait qui incarne au mieux la personnalité de leur propre personnage.

## 2. CHOISIR UNE PARURE

Chaque parure représente un archétype incarné par un personnage de votre communauté. Choisissez l'une des parures disponibles.

- **Parure du protecteur**  
*Une parure pour guider et protéger ses amis et ses alliés.*
- **Parure du chasseur-cueilleur**  
*Une parure pour chasser, ravitailler et dénicher des choses cachées et obscures.*
- **Parure du conteur**  
*Une parure liée aux peuples du passé pour transmettre le savoir.*
- **Parure de l'explorateur**  
*Une parure pour explorer et découvrir des lieux inconnus.*



Le nom de la parure est écrit au dos de chaque plateau Parure.

Munissez-vous du plateau Parure choisi et de la figurine correspondante.

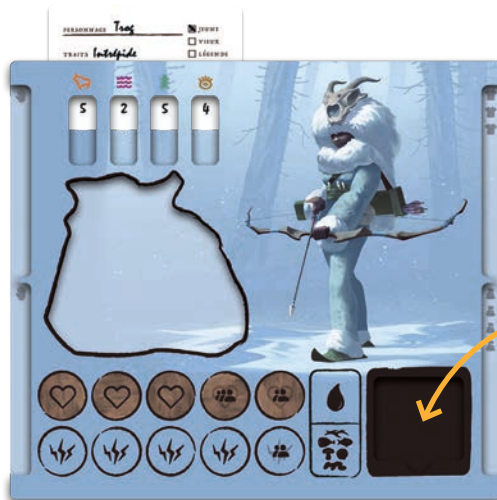
Notez que les parures peuvent être interverties d'une partie à l'autre. Par exemple, un personnage peut endosser la parure de l'explorateur dans sa jeunesse tumultueuse, puis adopter la parure du conteur lorsqu'il atteint un âge avancé et qu'il souhaite transmettre ses expériences à la génération suivante. Ce type d'évolution personnelle peut constituer une part importante de la saga d'un personnage !

## 3. CHOISIR LES POUVOIRS DE PARURE

Chaque personnage peut choisir jusqu'à un pouvoir de parure parmi ceux listés sur la page « Communauté » du journal, en le plaçant dans l'emplacement du pouvoir de parure sur son plateau Parure. Lorsqu'ils choisissent un pouvoir de parure, les joueurs doivent respecter les restrictions spécifiques au rôle (voir « Pouvoirs de parure » à la page 65).

### POUVOIRS DE PARURE POUR LA PREMIÈRE PARTIE

S'il s'agit du début de votre première campagne, vos personnages ne bénéficient pas de pouvoirs de parure. Vous pouvez ignorer cette étape.



### GRAND PÊCHEUR

Lorsque vous pêchez, vous pouvez révéler une carte Stock supplémentaire. Choisissez-en une à utiliser et mélangez l'autre dans le paquet.

## 4. PRÉPARER LE PLATEAU PARURE

Chaque joueur insère sa carte Personnage dans la fente située en haut de son plateau Parure. Il ajuste ensuite son niveau d'énergie maximal en plaçant des jetons Énergie sur la piste Énergie en bas de son plateau, en fonction du nombre de personnages utilisés dans la partie.

- À 1 ou 2 personnages : placez **cinq** jetons Énergie sur la piste Énergie.
- À 3 personnages ou plus : placez **quatre** jetons Énergie sur la piste Énergie.

Les jetons Énergie sont placés face disponible ⚡ visible.

*Pour une partie à trois personnages, placez au départ quatre jetons Énergie sur le plateau Parure de chaque personnage.*



## 5. CHOISIR UN DÉFI

Choisissez un défi en respectant les règles suivantes :

- s'il s'agit de la première partie dans la première époque (c'est-à-dire la première époque d'une nouvelle campagne), choisissez un défi « Nouvelle campagne » ;
- s'il s'agit de la première partie dans une époque ultérieure (c'est-à-dire qui n'est pas la première époque d'une campagne), choisissez un défi « Nouvelle époque » ;
- s'il s'agit de la deuxième ou de la troisième partie dans l'époque en cours, choisissez un défi « Crise » imminent – s'il n'y en a pas, choisissez n'importe quel défi imminent qui n'est pas un défi « Fin » ;
- s'il s'agit de la quatrième ou de la cinquième partie dans l'époque en cours, choisissez un défi « Fin » imminent ou un autre défi imminent – si vous choisissez un défi imminent, choisissez en priorité un défi « Crise », si possible ;
- s'il s'agit de la sixième partie dans l'époque en cours, choisissez un défi « Fin » imminent.

Placez la carte Défi choisie dans la zone de jeu de façon à ce qu'elle soit visible par tous les joueurs.

### DÉFI POUR LA PREMIÈRE PARTIE



Pour une première partie, il est conseillé aux joueurs de choisir la carte Défi *Au gré du vent* (CI01). Il s'agit du défi d'introduction, qui sert de tutoriel à *Stonesaga*.

S'il ne s'agit pas de votre première partie, ou si tous les joueurs préfèrent jouer sans être guidés par le défi d'introduction, vous pouvez choisir l'autre carte Défi « Nouvelle campagne », intitulée *Murmures du vent du nord* (CA01).

Ce défi n'entre pas dans le cadre de l'expérience « Apprendre en jouant » présentée à la page 7 et nécessitera de consulter le livret de règles de manière plus autonome à mesure que de nouveaux éléments surviendront.

## 6. PRÉPARER LES CARTES OBJECTIF

Rassemblez toutes les cartes Objectif indiquées sur la carte Défi choisie et placez-les dans la zone de jeu près de cette dernière. Respectez toutes les autres instructions de mise en place de la carte Défi, puis retournez-la.



## CARTES OBJECTIF POUR LA PREMIÈRE PARTIE

Pour le défi *Au gré du vent*, placez les cartes Objectif suivantes dans la zone de jeu :

Survivre à la nuit (GI01),  
Apprendre à pêcher (GI02).

Puis, préparez les cartes Objectifs suivantes à portée de main :

Trouver de la nourriture (GI03),  
Apprendre à extraire (GI04),  
Trouver de l'eau (GI05),  
Préparer un abri (GI06),  
Explorer les environs (GI07),  
Rassembler des ressources (GI08),  
Transformer des matériaux (GI09),  
Fabriquer des outils (GI10).

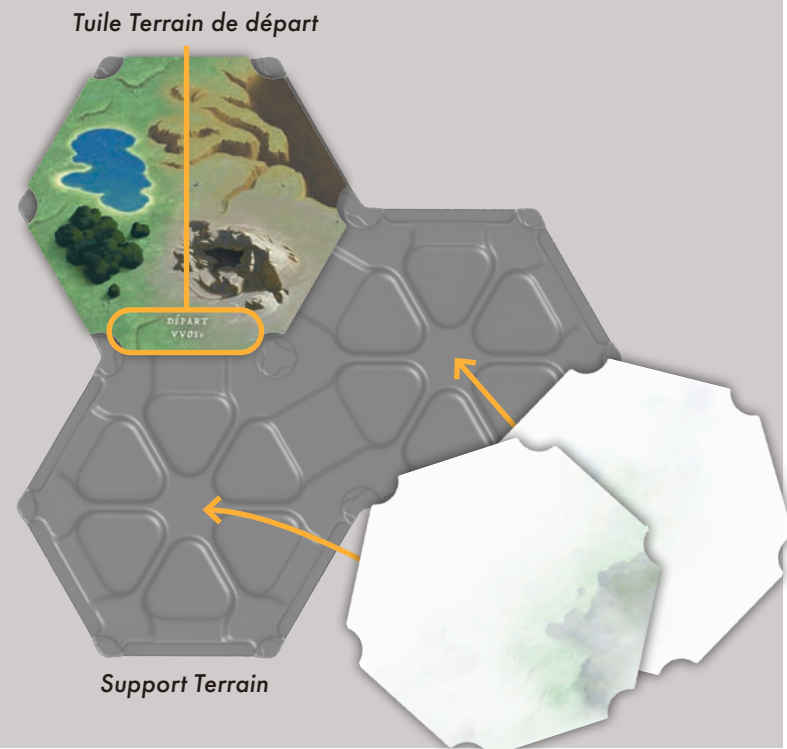
## 7. RECRÉER LE PLAN

Placez les supports Terrain et les tuiles Terrain selon leurs positions lors de la session de jeu précédente, telles qu'elles ont été consignées sur la page « Plan de la vallée » du journal.

## RECRÉER LE PLAN POUR LA PREMIÈRE PARTIE

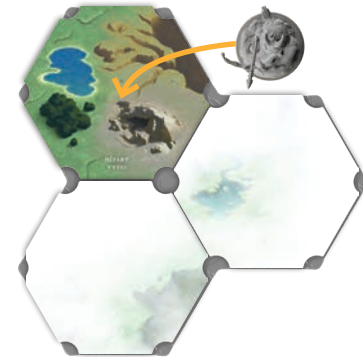
Pour toute première partie ou pour la mise en place d'une nouvelle vallée dans le cadre d'une nouvelle campagne, les joueurs mettent en place la vallée en procédant aux étapes suivantes.

1. Choisir une région : Choisissez la région à explorer et réunissez les tuiles Terrain de cette région. Les deux options disponibles sont le vallon Verdoyant ou le plateau Céleste.
2. Placer la tuile Terrain de départ : Placez un support Terrain au centre de la zone de jeu, à la portée de tous les joueurs. Placez la tuile Terrain de départ de la région choisie, face visible, sur l'un des trois emplacements du support prévus à cet effet.
3. Mélanger : Placez tous les autres terrains de cette région dans le sac et mélangez-les.
4. Placez les autres terrains : Prenez deux terrains au hasard dans le sac et placez-les face cachée sur les deux emplacements restants du support de terrain. Placez ces terrains dans la même orientation que la tuile Terrain de départ.



## 8. PLACER LES FIGURINES

Chaque joueur place sa figurine sur la tuile Terrain de départ. Si le plan présente un ou plusieurs camps, chaque joueur peut, à la place, choisir de placer sa figurine sur n'importe quel terrain où se trouve un camp.

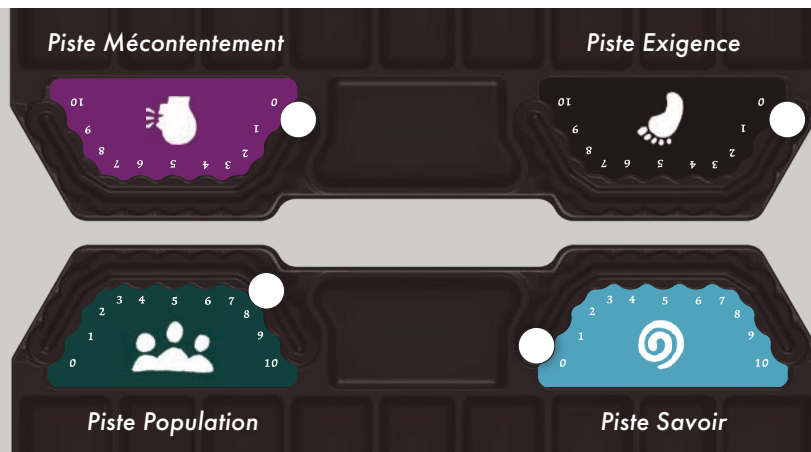


## 9. RÉGLER LES PISTES COMMUNAUTÉ

Les pistes Communauté représentent les facteurs clés de la pérennité de votre communauté. Chacune de ces pistes est associée à une valeur numérique qui peut augmenter ou diminuer au cours de la partie. Placez les jetons Exigence et Savoir sur la case 0 de leur piste respective. Les jetons Mécontentement et Population sont placés sur les valeurs qu'ils occupaient à la fin de la dernière partie, car celles-ci ne changent pas d'une partie à l'autre.

### PISTES COMMUNAUTÉ POUR LA PREMIÈRE PARTIE

Placez les jetons Exigence, Mécontentement et Savoir sur la case 0 de leur piste respective. Placez le jeton Population sur la case 8 de la piste Population.

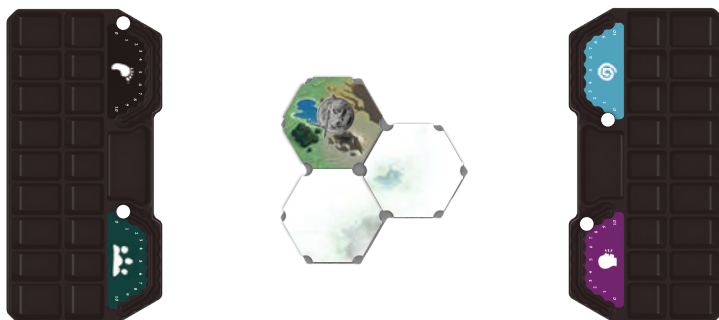


## 10. PRÉPARER LES PAQUETS VALLÉE

Mélanguez les cartes des paquets Voyage et Nuit et placez-les dans la zone de jeu, à portée de main de tous les joueurs.

## 11. PLACER LES SUPPORTS COMMUNAUTÉ

Placez les supports Communauté au centre de la zone de jeu, à la portée de tous les joueurs.



## 12. DISTRIBUER LES AIDES DE JEU

Remettez à chaque joueur une aide de jeu recto verso (« Phase Jour » et « Phase Nuit »). Les joueurs sont maintenant prêts à se lancer dans l'aventure de Stonesaga !



### PRÉPARER LES PAQUETS VALLÉE POUR LA PREMIÈRE PARTIE

Formez les paquets Voyage et Nuit avec les cartes suivantes :

paquet Voyage :  
JA01 à JA06 ;

paquet Nuit :  
NA01 à NA05.



# RÈGLES ET CONCEPTS DE BASE

CETTE SECTION PRÉSENTE LES RÈGLES ET LES CONCEPTS DE BASE DE STONESAGA ET LES ÉLÉMENTS ESSENTIELS POUR BIEN DÉBUTER VOTRE AVENTURE.

## PERSONNAGES ET PARURES

Au cours de la partie, chaque joueur contrôle un ou plusieurs personnages. Chaque personnage est représenté par sa parure, sa figurine et sa carte Personnage.

### PARURES

Chaque personnage incarne un archétype mythique représenté par une parure. La parure détermine les pouvoirs et l'apparence d'un personnage. Lors de la création du personnage, chaque joueur choisit l'une des parures et prend le plateau Parure et la figurine correspondants.

Le plateau Parure sert à gérer l'inventaire d'un personnage, à surveiller sa santé, son énergie et ses améliorations, ainsi qu'à afficher ses caractéristiques et son pouvoir de parure. La figurine sert à indiquer la position actuelle du personnage sur le plan du jeu.

### CARTES PERSONNAGE

Lors de la création du personnage, le joueur inscrit les informations concernant son personnage – nom, trait, âge et valeurs de caractéristiques – sur une carte Personnage vierge (voir « Création de personnage » à la page 6 ).

#### Nom

Chaque personnage doit avoir un nom unique. Un tableau générateur de noms est disponible à la page 189 du codex, si besoin.

#### Trait

Les traits n'ont pas de capacités inhérentes ; cependant, certains tests effectués au cours du jeu permettent aux personnages d'obtenir des bonus en fonction des traits qu'ils possèdent.

Cinq traits sont disponibles au début de la campagne (voir « Création de personnage » à la page 6 ). Il est possible que des traits supplémentaires soient proposés à mesure que la campagne progresse.

Plateau Parure



Les personnages sont temporaires.  
Les parures sont transmises de génération en génération.



Carte Personnage complétée

## Âge

Un personnage actif peut être jeune ou vieux. Certains effets du jeu peuvent faire référence à l'âge d'un personnage. Après sa mort, un personnage devient une Légende ; cette notion est décrite plus loin dans ce livret.

## Caractéristiques

Les caractéristiques d'un personnage sont utiles pour effectuer des tests. Chaque personnage possède quatre caractéristiques : la force (🏹), la dextérité (🌀), la perception (👁️) et la conviction (🌲).

Chaque carte Personnage est insérée dans le plateau Parure qui lui est associé. Si ce personnage meurt ou change de parure entre les défis, la parure pourra être associée à un autre personnage.

## TESTS

Tout au long du jeu, de nombreux effets demandent aux personnages d'effectuer des tests. Lorsqu'un personnage effectue un test, son joueur lance un dé, applique tous les modificateurs liés à ce test, puis détermine l'issue du test en fonction du résultat obtenu. Chaque test implique une caractéristique spécifique. La valeur de la caractéristique testée est ajoutée au résultat du dé. Dans certains cas, d'autres modificateurs figurant dans le texte du test ou d'autres effets peuvent altérer le résultat obtenu.

## AMÉLIORATIONS

Les améliorations (représentées par l'icône ▲) augmentent temporairement les valeurs des caractéristiques des personnages. Il existe deux types d'améliorations : les améliorations mineures (▲) et les améliorations majeures (▲). Une amélioration mineure augmente de 1 la valeur de la caractéristique à laquelle elle est attribuée. Une amélioration majeure augmente de 2 la valeur de la caractéristique à laquelle elle est attribuée. Dans les deux cas, la valeur améliorée est la somme de la valeur de base et de la valeur de l'amélioration.

Lorsqu'un personnage obtient une amélioration, il la place dans l'emplacement d'amélioration de la caractéristique à laquelle il souhaite l'attribuer sur son plateau Parure (sous la caractéristique en question).

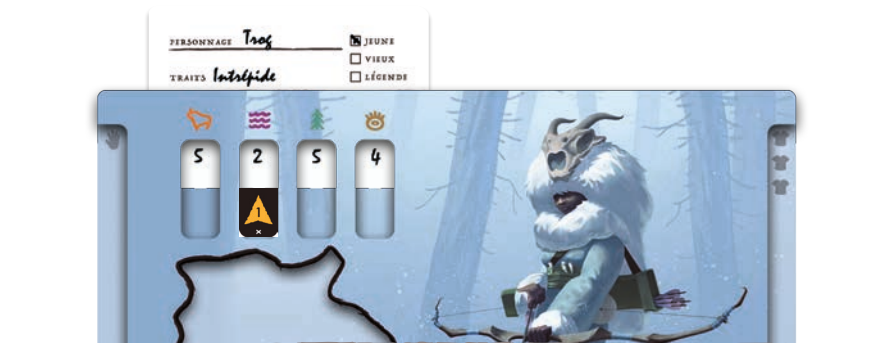
Si un personnage souhaite attribuer une amélioration mineure à une caractéristique qui en a déjà une, il transforme cette amélioration existante en amélioration majeure à la place.



Amélioration mineure



Amélioration majeure



*Un personnage gagne une amélioration mineure et choisit de la placer dans l'emplacement d'amélioration de la dextérité sur son plateau Parure.*



*Un personnage gagne une autre amélioration mineure et choisit d'augmenter son amélioration de dextérité plutôt que de l'attribuer à une autre caractéristique.*

Après avoir résolu un test faisant appel à une caractéristique améliorée, l'amélioration de cette caractéristique est dégradée. En cas de dégradation d'une amélioration majeure, son jeton est retourné et elle devient une amélioration mineure. En cas de dégradation d'une amélioration mineure, le jeton est défaussé. Les améliorations sont marquées d'une flèche ou d'un « x » pour rappeler aux joueurs qu'ils doivent respectivement retourner ou défausser le jeton lorsqu'il est dégradé.

## RÉSOLUTION DES TESTS

Pour résoudre un test, un joueur exécute les étapes suivantes pour son personnage, dans l'ordre.

### 1. Lancer le dé

Le personnage lance un dé à six faces. À cette étape, si le résultat est un six, le personnage entreprend un effort héroïque (voir « Effort héroïque » ci-dessous).

### 2. Relancer et ajouter des dés

Un personnage peut utiliser toutes les capacités pertinentes (dans l'ordre de son choix) qui lui permettent de relancer des dés ou d'ajouter des dés au lancer. Lorsqu'un dé est ajouté, il est immédiatement lancé. Un dé ajouté peut être relancé.

### 3. Ajouter la valeur de la caractéristique

Le personnage ajoute la valeur de la caractéristique testée au résultat des dés. Si la caractéristique bénéficie d'une amélioration, il ajoute la valeur améliorée.

### 4. Appliquer d'autres modificateurs

Si un test présente des modificateurs supplémentaires, positifs ou négatifs, ils sont appliqués au résultat du test.

### 5. Déterminer l'issue

Comparez le résultat final obtenu avec les issues prévues par le test. Lisez l'issue correspondant à votre résultat et suivez les instructions qui s'y rapportent.

### 6. Dégrader une amélioration

Si un personnage a testé une caractéristique bénéficiant d'une amélioration, il la dégrade lors de cette étape.

### Effort héroïque


Lors d'un test, si le lancer initial d'un personnage se solde par un six, celui-ci entreprend un **EFFORT HÉROÏQUE**. Dans ce cas, avant de passer à l'étape 2, le personnage lance un autre dé et ajoute ce résultat à son premier lancer. Si le résultat du dé ajouté est à nouveau un six, l'effort héroïque du personnage se poursuit. Il lance alors un nouveau dé, dont il ajoutera la valeur au résultat du test de la même manière. Un effort héroïque peut se poursuivre de cette manière un nombre illimité de fois, jusqu'à ce que le résultat obtenu soit différent de six.

1

**APPLICABLE** si votre terrain contient un **GOUFFRE**. Sinon, **RÉSOLVEZ UN VOYAGE DIFFICILE**.

## ÉTRANGES FRAGMENTS

Vous découvrez d'étranges fragments pointus, d'une teinte violette délavée. Vous tendez la main pour en toucher un...

Testez votre  pour maîtriser vos gestes. Ajoutez 2 si vous êtes connecté ou avisé.

**12+** Vous retirez rapidement votre main et découvrez un fragment de corail.

2



3



4




5

Testez votre  pour maîtriser vos gestes. Ajoutez 2 si vous êtes connecté ou avisé.

**12+** Vous retirez rapidement votre main et découvrez un fragment de corail en l'ouvrant. Gagnez 1 corail mort.

**8-11** Le fragment se brise en mille morceaux, vous hoquetez quand ils traversent votre peau en diffusant une chaleur réconfortante. Dégradez chacune de vos faiblesses.

**1-7** Vous retirez votre main, couverte de sang. Subissez . Gagnez le

6



7



1. Un personnage doit tester sa dextérité.
2. Le personnage lance un dé. Il obtient un 6, un effort héroïque ! Il lance donc un autre dé et obtient un 3.
3. La valeur de dextérité du personnage est de 2 et elle est améliorée de 1, pour un total de 3.
4. Le résultat du test est de 12 (9 pour les dés, 2 de dextérité et 1 d'amélioration).
5. Le personnage lit l'issue du test qui correspond à un résultat de 12+.
6. Le personnage gagne 1 morceau de corail mort de la réserve de jetons Matériau.
7. Le personnage doit dégrader son amélioration. Puisque qu'il s'agissait d'une amélioration mineure, celle-ci est défaussée.



## ÉNERGIE

L'énergie est dépensée par un personnage pour effectuer des actions et résoudre des effets tout au long de la journée. Elle est récupérée la nuit. Un personnage gère son énergie à l'aide de la piste Énergie sur son plateau Parure.

Chaque personnage dispose de quatre ou cinq énergies (voir « Création de personnage » à la page 6) à utiliser pendant la partie. Cette énergie est représentée par des jetons qui sont placés sur la piste Énergie du personnage. Les jetons Énergie ont une face **DISPONIBLE** (⚡) et une face **ÉPUISEE** (vierge).

Si un effet de jeu demande à un personnage de **dépenser** ou de **perdre** une ou plusieurs énergies, il retourne le nombre correspondant de jetons Énergie disponibles sur son plateau Parure sur leur face épuisée.



*Pour dépenser ou perdre une énergie, retournez un jeton Énergie disponible sur sa face épuisée.*

Un personnage ne peut pas **dépenser** d'énergie s'il n'a pas assez de jetons Énergie disponibles. Si un effet de jeu demande à un personnage de **perdre** de l'énergie et qu'aucun jeton n'est disponible, il doit subir une blessure mineure pour chaque énergie qu'il n'a pas pu perdre (les blessures sont décrites dans la partie « Faiblesses », à la page 55).

Si un effet de jeu demande à un personnage de **récupérer** ou de **gagner** une ou plusieurs énergies, il retourne le nombre correspondant de jetons Énergie épuisés sur son plateau Parure sur leur face disponible. Un personnage ne peut pas gagner plus d'énergie que son maximum, déterminé par le nombre de personnages (p. 9).



*Pour gagner ou récupérer une énergie, retournez un jeton Énergie épuisé sur sa face disponible.*

## FAIBLESSES

Le plateau Parure de chaque personnage comporte une piste Santé qui permet de suivre les éventuelles faiblesses du personnage. Il existe deux types de faiblesses : les blessures et les maladies.

Vous trouverez les règles détaillées concernant les faiblesses à la page 55. Lorsqu'un personnage subit une blessure ou une maladie, des jetons Faiblesse sont placés sur sa piste Santé et sont retournés lorsque leur gravité augmente ou diminue. La longueur de la piste Santé d'un personnage varie en fonction du nombre de personnages ; un personnage devient inapte si chaque case de sa piste Santé comporte un jeton Faiblesse (voir « Inapte » à la page 57).



## INVENTAIRE

Chaque plateau Parure comprend deux types d'inventaire : un sac Ressources pour stocker les ressources (matériaux, nourriture et eau) et neuf emplacements Objet (deux emplacements Mains, trois Corps et quatre Besace), qui peuvent contenir une variété de cartes Objet.

### SAC RESSOURCES

Le sac Ressources est représenté par une zone en creux sur le plateau Parure. Pendant la phase Jour, un personnage peut placer n'importe quel nombre de jetons Ressource dans son sac Ressources. Pendant la phase Nuit (voir « Phase Nuit » à la page 51), les personnages doivent réorganiser leur inventaire, limitant ainsi le nombre de jetons que le sac Ressources peut contenir. Voir « Réorganiser l'inventaire » à la page 53 pour plus de détails.

### EMPLACEMENTS OBJET

Les emplacements Objet sont représentés par des fentes sur les côtés gauche et droit des plateaux Parure. Chaque emplacement Objet peut contenir un objet de son type. Voir « Objets » à la page 53 pour plus de détails.

## RESSOURCES

La nourriture, l'eau et les matériaux que les personnages peuvent acquérir tout au long du jeu sont appelés RESSOURCES. Chaque ressource est représentée par un jeton recto verso.

### NOURRITURE ET EAU

La nourriture et l'eau sont essentielles à la survie d'un personnage. La nourriture et l'eau sont stockées dans l'inventaire du personnage et peuvent être mises de côté sur les cases prévues à cet effet sur le plateau Parure pour être consommées. La nuit, un personnage récupère de l'énergie et acquiert des avantages en fonction de sa consommation de nourriture et d'eau.

Il existe deux types de jetons Nourriture : **PÉRISSABLE** et **NON PÉRISSABLE**. La nourriture périssable se dégrade, ce qui empêche les personnages de la consommer après un certain temps. La nourriture non périssable ne se dégrade pas, mais elle ne peut pas être consommée avant d'avoir été transformée.

Les règles concernant la consommation de la nourriture se trouvent à la page 52 et celles de dégradation de la nourriture se trouvent à la page 66.

#### Nourriture périssable

On distingue quatre types de nourriture périssable : le gibier, le poisson, les champignons et les racines. Ils sont répartis en deux catégories : les protéines animales (orange) et les végétaux (violet).

Chaque jeton Nourriture périssable comporte une face fraîche et une face gâtée. La face fraîche est orange ou violette et marquée d'une flèche. La face gâtée est toujours verte. Elle affiche l'aliment sous une forme dégradée et est marquée d'un « x ». Ces symboles rappellent la marche à suivre lorsque la nourriture se dégrade (retourner pour la flèche ou défausser pour le « x »).

À moins qu'un effet de jeu n'indique spécifiquement le contraire, lorsqu'un personnage gagne de la nourriture périssable, celle-ci est placée dans l'inventaire du personnage face **fraîche** visible.



#### Protéines animales



Gibier

#### Végétaux



Champignons



Poisson



Racines

Gibier frais



Gibier gâté

## Nourriture non périssable

Il existe deux types de nourriture non périssable : les noix et les céréales. Chaque jeton Nourriture non périssable comporte une face non transformée et une face transformée. La face non transformée est marron et marquée d'une icône Outil, décrite à la page 28. La nourriture non périssable ne peut pas être consommée sous cette forme. La face transformée est jaune et n'a pas d'icône. Elle reste ainsi jusqu'à ce qu'un personnage la consomme.



À moins qu'un effet de jeu n'indique spécifiquement le contraire, lorsqu'un personnage gagne de la nourriture non périssable, celle-ci est placée dans l'inventaire du personnage face **non transformée** visible.

## Eau

L'eau est représentée par un jeton Eau. Contrairement à la nourriture, les jetons Eau ont deux faces identiques. L'eau ne se dégrade pas et est toujours prête à être consommée par un personnage. L'eau est stockée dans l'inventaire. Les règles de consommation de l'eau sont décrites à la page 52.



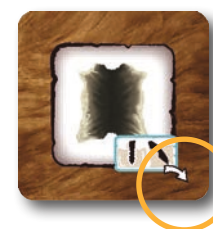
## MATÉRIAUX

Les matériaux sont des composants que les personnages peuvent utiliser pour fabriquer des objets et construire des aménagements. Il existe de nombreux types de matériaux différents, représentés par des jetons recto verso au graphisme unique et divisés en quatre catégories en fonction de leur composition. Chaque catégorie de matériau présente une couleur et une texture uniques sur le bord de son jeton et appartient à l'une des quatre catégories suivantes : animal (marron clair), plante (vert), minéral (marron foncé) et rare (blanc).

Chaque matériau présente une face non transformé et une face transformé. La face non transformé comporte une flèche, indiquant qu'elle sera retournée une fois transformée. La face transformé ne comporte pas de flèche. Les autres icônes présentes sur les jetons Matériau sont décrites aux pages 28 à 32. Après qu'un matériau a été retourné sur sa face transformé, il ne revient jamais sur sa face non transformé.



Non transformé



Transformé



À moins qu'un effet de jeu n'indique spécifiquement le contraire, lorsqu'un personnage gagne un matériau, celui-ci est placé dans l'inventaire du personnage face **non transformé** visible.

## RÉGIONS ET TUILES TERRAIN

Le monde exploré par les joueurs est divisé en **RÉGIONS**, composées d'une variété de biomes. Les régions de départ sont le vallon Verdoyant et le plateau Céleste.

Chaque région est représentée par un ensemble de tuiles Terrain arborant un même thème artistique. Les tuiles Terrain sont placées sur les supports Terrain pour former le plan du jeu. Chaque support Terrain peut contenir trois terrains. À mesure que les personnages parcourent le monde, des supports Terrain supplémentaires sont ajoutés au plan.

Les terrains peuvent être découverts ou non découverts. Les terrains ajoutés à la vallée sont généralement non découverts. La face découvert d'une tuile Terrain représente les sites du terrain ainsi que la référence (réf.) du terrain. La face non découverte d'un terrain est recouverte d'un voile qui ne laisse entrevoir qu'une partie du terrain qu'il cache.

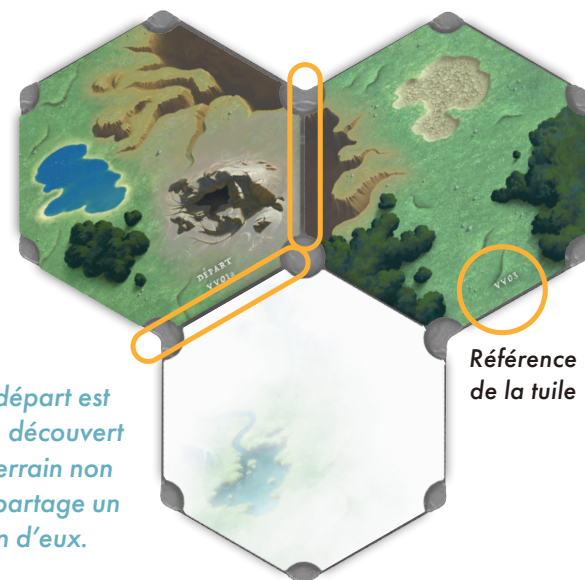
### ADJACENCE

Deux terrains sont adjacents s'ils partagent un bord l'un avec l'autre.

### ENVIRONNEMENT ET SITES

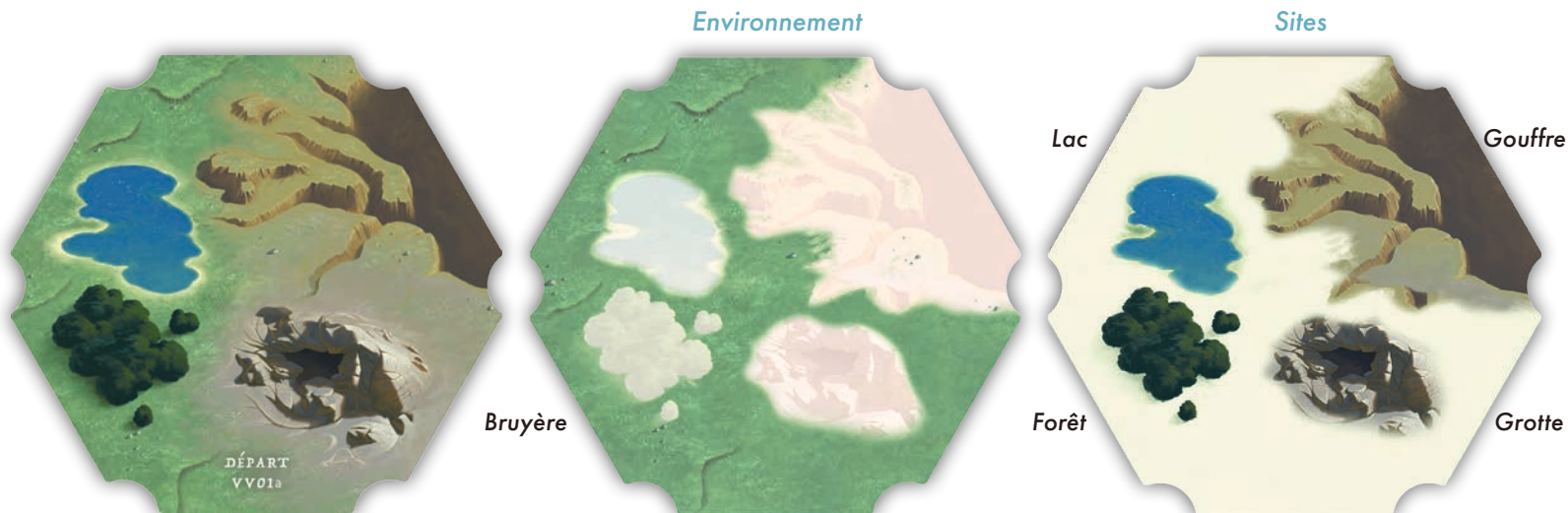
Les terrains contiennent des illustrations de l'environnement et des sites d'une zone. L'environnement correspond au paysage dominant d'une région et sert d'arrière-plan au terrain. L'environnement n'a pas d'effet mécanique sur les interactions d'un personnage avec le terrain, sauf si les règles de la région le spécifient. Les sites sont des illustrations des différents éléments que l'on retrouve sur un terrain. Au cours d'une partie, les personnages peuvent effectuer des actions Site sur des sites spécifiques, telles que Pêcher, Se ravitailler et Extraire. Ces actions sont décrites en détail à partir de la page 36.

Une liste visuelle complète de chaque site des régions de départ se trouve sur l'aide de jeu des sites. Si nécessaire, une liste de chaque site représenté sur chaque terrain est également disponible à la page 223 du codex.




*La tuile Terrain de départ est adjacente au terrain découvert (Réf. VV03) et au terrain non découvert, car elle partage un bord avec chacun d'eux.*

Référence de la tuile



*L'environnement de ce terrain est composé de bruyère et contient quatre sites : un lac, une forêt, un gouffre et une grotte.*

## CODEX ET JOURNAL

Le **CODEX** est un livret renfermant des informations secrètes que les joueurs devront lire au cours du jeu. **Ne lisez pas le codex à moins d'être invité à le faire !** Le codex comporte plusieurs sections distinctes où sont consignées des entrées ainsi que des informations clés. Le type d'entrée le plus courant est une issue. Lorsqu'une issue demande à un joueur de lire une entrée (souvent indiquée par l'icône ) , ce dernier recherche l'entrée numérotée correspondante dans la partie « Issues » du codex et la lit.



200

Pour résoudre cet effet, un joueur lit l'entrée 200 du codex.

Le **JOURNAL** est un livret dans lequel les joueurs notent diverses informations, réparties dans les sections décrites ci-dessous.

- **Plan de la vallée** : Une section qui contient une grille d'hexagones pour consigner la disposition de toutes les tuiles Terrain et de tous les modules à l'aide de leur référence.
- **Communauté** : Une section pour consigner toutes les composantes culturelles qui ont été acquises. Celles-ci incluent les conceptions d'aménagements, les pouvoirs de parure, les cartes Connaissances et les tabous. Les cartes et les capacités ajoutées aux connaissances de la communauté subsistent pendant toute la durée de la campagne.
- **Association, expérimentation, examen des présages** : Il s'agit de sections permettant de consigner les associations, les expérimentations et les examens des présages découverts par votre communauté.
- **Béhémoths** : Une section utilisée pour consigner des informations pertinentes sur les béhémoths.
- **Notes** : Une section pour prendre des notes sur la campagne.

## STRUCTURE DU JEU

Chaque session de jeu de *Stonesaga* se déroule sur une série de cycles de jour et de nuit au cours desquels les personnages sont confrontés à un tournant pour leur communauté, représenté par une carte Défi.

La journée est représentée par la phase Jour. Pendant la journée, les personnages dépensent de l'énergie pour explorer, collecter des ressources, fabriquer des objets, construire et travailler à la réalisation de leurs objectifs communs. La nuit est représentée par la phase Nuit. Pendant la nuit, les personnages se reposent pour recharger leur énergie tout en résolvant une série d'événements nocturnes. Les détails de la résolution de chaque phase sont décrits aux sections « Phase Jour » à la page 24 et « Phase Nuit » à la page 51.

Le cycle des phases Jour et Nuit se poursuit jusqu'à ce que les personnages, en tant que groupe, terminent le défi (généralement en atteignant des objectifs immédiats) ou qu'un événement de défi mette fin à la partie.

## CARTES DÉFI ET OBJECTIF

Chaque partie de *Stonesaga* est influencée par une carte Défi que les joueurs choisissent lors de la mise en place. Le recto de chaque carte Défi fournit aux joueurs une liste d'objectifs immédiats et une liste d'objectifs permanents, ainsi que d'autres informations sur la mise en place. Les **OBJECTIFS IMMÉDIATS** sont la priorité de chaque partie, tandis que les **OBJECTIFS PERMANENTS** sont poursuivis d'une partie à l'autre au cours d'une même époque. Après la mise en place, la carte Défi est retournée sur son verso, qui fournit des informations pour la partie.



Objectifs immédiats

Objectifs permanents

Recto d'une carte Défi

Tous les objectifs sont représentés par des cartes recto verso. Lors de la mise en place du défi, les joueurs rassemblent tous les objectifs indiqués sur leur carte Défi et les placent dans la zone de jeu. Les joueurs placent également dans la zone de jeu tous les objectifs permanents des défis précédents.

Les objectifs proposent aux personnages d'accomplir des exploits en tant que groupe. Chaque carte Objectif décrit comment les personnages peuvent l'atteindre.

Lorsqu'un objectif est atteint, les joueurs lisent les instructions figurant au verso de la carte Objectif. Ces instructions peuvent ajouter d'autres objectifs, indiquer aux joueurs de lire une entrée du codex ou avoir d'autres effets. Après avoir atteint un objectif, remettez dans la réserve tous les jetons ou autres composants placés sur cette carte Objectif, sauf indication contraire. Pour le premier défi, ainsi que pour la plupart des autres, atteindre un certain nombre d'objectifs immédiats permet aux joueurs de mettre fin à la partie en cours dans des conditions optimales. Il existe toutefois d'autres moyens, moins évidents, de mettre fin à une partie. Si un effet demande aux joueurs d'atteindre automatiquement un objectif, résolvez-le immédiatement et considérez-le comme atteint.

### PISTE EXIGENCE ET ÉVÉNEMENTS DE DÉFI

La piste Exigence est commune à tous les joueurs et représente les pressions constantes exercées par le monde extérieur et la communauté sur les personnages pour les pousser à atteindre leurs objectifs.

La piste Exigence indique le **NIVEAU D'EXIGENCE** des personnages. Tout au long du jeu, divers effets demandent aux personnages d'augmenter leur niveau d'exigence. Lorsque cela se produit, le jeton Exigence est déplacé sur la piste Exigence, jusqu'à atteindre le niveau d'exigence correspondant.

Lorsque le niveau d'exigence est mentionné sur les composants et dans les effets du jeu, l'icône Exigence (👤) apparaît.

Le verso de chaque carte Défi présente une série d'événements de défi, qui peuvent être positifs ou négatifs pour les personnages.

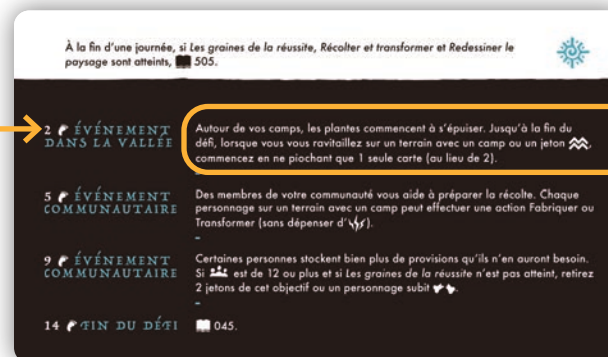
Chaque événement de défi est associé à un **SEUIL D'EXIGENCE**. Pendant la phase Nuit, si le niveau d'exigence du groupe (sur la piste Exigence) est supérieur ou égal au seuil d'exigence d'un événement (sur la carte Défi), les personnages résolvent l'effet de cet événement.

Les effets de chaque événement de défi ne peuvent être résolus qu'une seule fois par partie. Ainsi, lors de la résolution d'événements pendant la phase Nuit, tout événement précédemment résolu est ignoré.

Le dernier événement de chaque carte Défi met fin au défi et indique aux joueurs de lire une entrée dans le codex, souvent défavorable aux personnages et à leur communauté.



Objectif à atteindre par les personnages pour la carte Trouver de l'eau.



Seuil d'exigence

Effet de l'événement

Verso d'une carte Défi

## 5 ÉVÉNEMENT COMMUNAUTAIRE

Des membres de votre communauté vous aide à préparer la récolte. Chaque personnage sur un terrain avec un camp peut effectuer une action Fabriquer ou Transformer (sans dépenser d'⚡).

*Les personnages résoudront cet événement de défi au cours de la première phase Nuit où le niveau d'exigence est de 5 ou plus.*

### FIN DU DÉFI

Lorsqu'un défi se termine, certains aspects du jeu subsistent et se poursuivent lors du défi suivant. Pour cette raison, certaines informations doivent être consignées dans le journal et des effets peuvent entraîner le retrait ou la réinitialisation de certains éléments du jeu, tels que les cartes. Lorsqu'un défi se termine, les joueurs doivent lire la section « Fin du défi » à la page 95.

### PHASE JOUR

Pendant la phase Jour, les joueurs effectuent des actions à tour de rôle. À son tour, un joueur a le choix d'effectuer une action ou de passer son tour. Une fois qu'un joueur a passé son tour, il ne peut plus effectuer d'action pour la phase Jour en cours.

Les joueurs poursuivent à tour de rôle jusqu'à ce que tous aient passé. Les joueurs peuvent jouer dans n'importe quel ordre et un joueur peut jouer plusieurs tours d'affilée.

Lorsque tous les joueurs ont passé, le jeu passe à la phase Nuit.


### PARTAGE DE LA NOURRITURE ET DE L'EAU

Les personnages peuvent s'aider mutuellement à se nourrir et à s'hydrater sans utiliser d'action. Avant et après chaque action (mais pas pendant), tous les personnages qui occupent le même terrain peuvent librement s'échanger des jetons Nourriture et Eau.

### ACTIONS JOUR

Tout au long du jeu, les actions qu'un personnage peut effectuer dépendent de la phase en cours (Jour ou Nuit) et des sites présents sur le terrain qu'il occupe. Les actions Nuit sont décrites dans la section « Phase Nuit », à partir de la page 51.

Pendant la journée, les personnages peuvent effectuer des **ACTIONS DE BASE** et des **ACTIONS SITE**. Ces actions nécessitent généralement que le personnage dépense de l'énergie (⚡).

De nouvelles actions seront accessibles au fur et à mesure de votre avancée, par l'intermédiaire des cartes. Certaines actions affectent également la zone et épuisent le terrain (voir « Épuisement » à la page 59). Les coûts d'énergie et d'épuisement de la plupart des actions sont indiqués sur l'aide de jeu des phases Jour et Nuit. Les jetons Épuisement sont représentés par l'icône .

Un personnage peut effectuer des actions de base, quelle que soit sa position sur le plan. Toutefois, pour effectuer des actions Site, un personnage doit se trouver sur un terrain qui comporte ce site.

### TOURS SIMULTANÉS

Une fois que tous les joueurs ont compris la structure des tours et les actions possibles, le groupe peut décider de jouer simultanément plutôt qu'alternativement. Cette option peut accélérer considérablement le jeu, mais peut également entraîner certaines complications. Voir « Jeu simultané » à la page 100 pour plus de détails.

## APPRENDRE EN JOUANT

Si vous souhaitez apprendre en jouant et avez lu tout ce qui précède, vous connaissez maintenant toutes les règles nécessaires pour commencer à jouer. Les objectifs que vous atteindrez lors de votre premier défi vous guideront à travers les actions de base et vous indiqueront les sections et les pages du livret de règles à lire.

### ACTIONS DE BASE

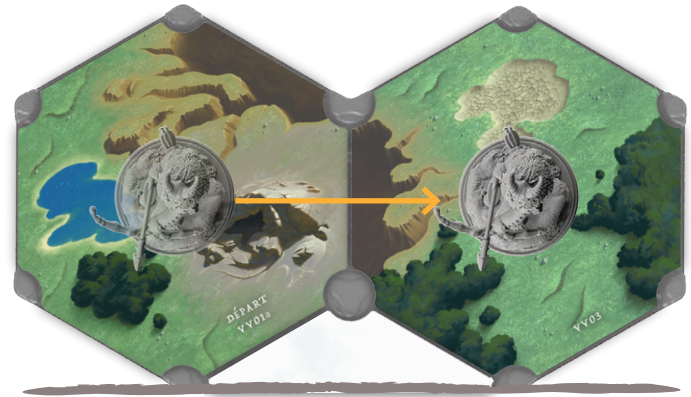
Les actions de base permettent aux personnages de se déplacer, d'interagir avec d'autres personnages et d'utiliser les matériaux acquis pour fabriquer des objets et construire des aménagements. Les actions de base peuvent être effectuées sur n'importe quelle tuile Terrain, quels que soient les sites présents. Cette section décrit en détail toutes les actions de base suivantes : Se déplacer, Échanger, Ranger et débarrer, Aider, Transformer, Fabriquer, Établir un camp et Construire des aménagements.

#### SE DÉPLACER

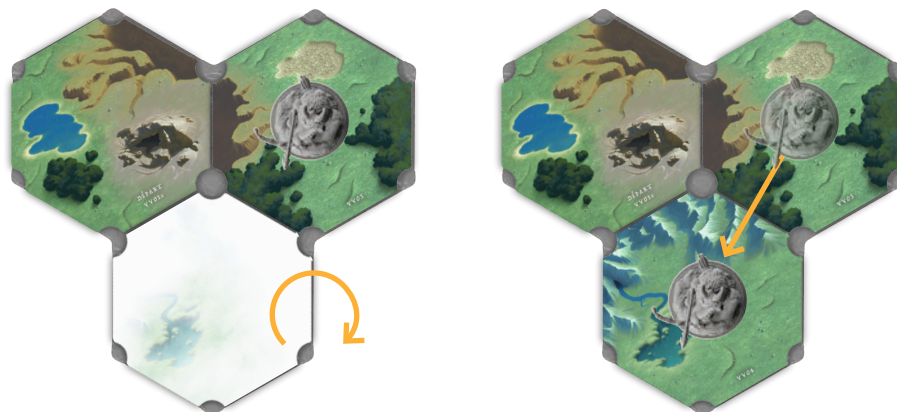
L'action Se déplacer permet à un personnage de se déplacer vers une autre tuile Terrain sur le plan. Pour résoudre une action Se déplacer, un joueur prend la figurine de son personnage sur le terrain qu'il occupe actuellement et la place sur un terrain adjacent.

Un personnage n'a pas besoin de dépenser d'énergie pour entreprendre une action Se déplacer ; cependant, il peut être amené à en dépenser après s'être déplacé (voir « Voyage difficile » à la page 26).

Si le joueur souhaite déplacer son personnage vers un terrain adjacent non découvert, il lui suffit de révéler le terrain avant de déplacer sa figurine. Un personnage **doit** se déplacer vers ce terrain après l'avoir révélé de cette manière.



*Lorsqu'un personnage se déplace vers un terrain non découvert, celui-ci est révélé avant que la figurine ne soit déplacée.*



Après qu'un joueur a déplacé sa figurine, qu'il l'ait déplacée vers un terrain découvert ou non découvert, il doit piocher et résoudre une carte Voyage. Pour ce faire, le joueur pioche la première carte du paquet Voyage et la résout. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet Voyage, la défausse est mélangée pour créer un nouveau paquet.

## Cartes Voyage

Les cartes Voyage donnent lieu à divers effets et résultats. Elles demandent souvent au joueur de lire des entrées du codex ou de résoudre des tests.

Pour résoudre une carte Voyage, le joueur la lit de haut en bas. En haut de chaque carte Voyage figure soit la mention « Appliquez les effets de cette carte », soit une condition à remplir avant de résoudre la suite de la carte. Si la carte impose une condition, celle-ci nécessite souvent que des sites spécifiques apparaissent sur le terrain occupé par le personnage. Si la carte indique « Appliquez les effets de cette carte », elle n'impose aucune condition et est résolue automatiquement.

Si la condition de la carte Voyage ne peut pas être remplie, le personnage qui résout l'action Se déplacer la défausse et résout à la place un Voyage difficile. Les cartes Voyage défaussées sont placées dans une pile face visible à côté du paquet Voyage.

Une fois qu'un personnage a résolu soit la carte Voyage, soit un Voyage difficile, son action Se déplacer est terminée.

## Voyage difficile

Un Voyage difficile représente le périple d'un personnage à travers les sites du terrain lors d'un déplacement.

Lors d'une action Se déplacer, si la condition d'une carte Voyage n'est pas remplie, cette carte est défaussée sans effet et un Voyage difficile est résolu à la place.

Pour résoudre un Voyage difficile, un personnage consulte le bord commun entre la tuile Terrain qu'il a quittée et celle sur laquelle il s'est déplacé. Si un ou plusieurs sites recouvrent l'intégralité du bord commun des deux terrains, le chemin entre les deux terrains est obstrué. Si un chemin est obstrué, le personnage doit perdre une énergie (⚡). Si le chemin n'est pas obstrué, l'action Se déplacer du personnage se termine sans qu'il ne dépense d'énergie.

*Le chemin entre la tuile Terrain de départ et le terrain VV06 est obstrué par un gouffre qui s'étend sur tout le bord de la tuile de départ.*

*La carte Voyage piochée fait partie des informations accessibles à tous et peut être lue à voix haute et révélée à tous les joueurs.*

Condition



**APPLICABLE** si votre terrain contient une **FORÊT**. Sinon, **RÉSOLVEZ UN VOYAGE DIFFICILE**.


### BUISSON SUSURRANT

Vous entendez des chuchotements monter d'un buisson. S'agit-il de voix humaines ?

Testez votre  pour vous approcher discrètement. Ajoutez 2 si vous êtes rusé. Vous pouvez diminuer  pour ajouter 4 à votre résultat.

13+  235.

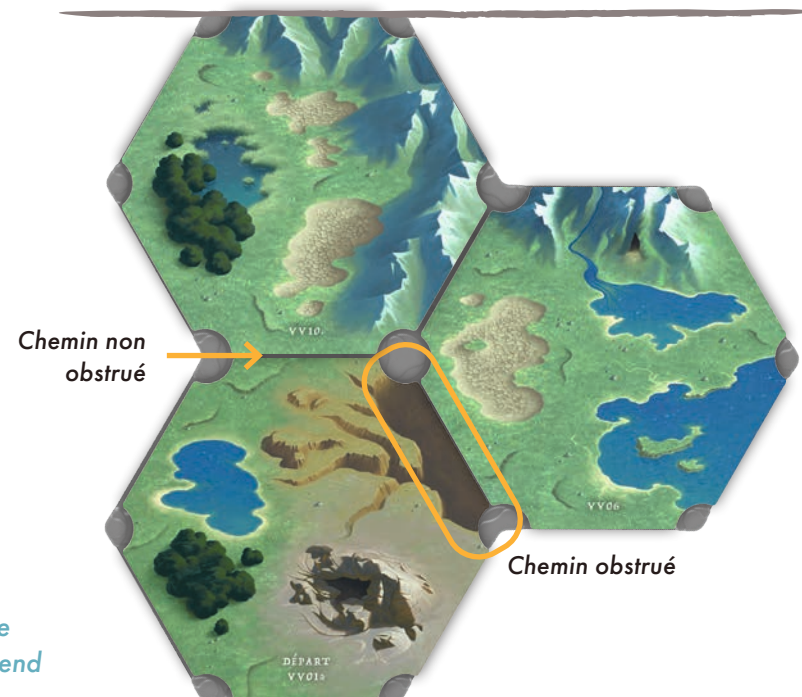
8-12 Vous vous approchez du buisson et découvrez que quelque chose a creusé entre les racines. Vous remuez la poussière, mais ne remarquez que de petites traces de dents sur les racines. Perdez . Augmentez .

1-7 Vous ne découvrez rien de particulier. Troublé, vous reprenez votre route. Perdez .

MYSTÈRE

JV05

*Cette carte Voyage nécessite que le personnage se trouve sur un terrain contenant une forêt.*



## ÉCHANGER

L'action Échanger permet à deux personnages situés sur le même terrain de s'échanger des matériaux et des objets.

Pour effectuer une action Échanger, le personnage dépense **une énergie** (⚡). Il choisit ensuite **un** autre personnage sur son terrain avec qui échanger des ressources ou des objets.

Les deux personnages peuvent échanger un nombre illimité de ressources (matériaux, nourriture et eau) et de cartes Objet. Chaque échange doit être accepté par les deux personnages.

Au cours de cette action, les deux personnages peuvent ranger et déballer n'importe quel objet (voir ci-dessous), y compris des objets qui n'ont pas été échangés. Tout jeton sur un objet échangé reste sur cet objet (sauf si l'objet est rangé).

De plus, si les deux personnages se trouvent sur un terrain avec un camp, cette action peut être effectuée **sans** dépenser d'énergie (⚡). Il s'agit toujours d'une action et elle ne peut donc pas être effectuée pendant d'autres actions ou lorsqu'une action ne peut normalement pas être effectuée.

*Rappel : Avant et après chaque action, les personnages qui occupent la même case peuvent librement s'échanger des jetons Nourriture et Eau sans utiliser d'action.*

## RANGER ET DÉBALLER

L'action Ranger et déballer permet à un personnage de placer librement des objets dans son inventaire ou de les en retirer, afin de mieux se préparer à ses futures aventures.

Pour effectuer une action Ranger et déballer, un personnage dépense **une énergie** (⚡). Il peut alors **ranger** et **déballer** autant d'objets qu'il le souhaite dans son inventaire (voir « Ranger des objets » à la page 64).

Lors de cette action, le personnage peut librement transférer et déplacer des objets. Une fois qu'il a terminé, toutes les règles de contenance et de type concernant les emplacements Objet doivent être respectées.

## AIDER

L'action Aider permet à un personnage de soigner un autre personnage inapte, en tentant de le faire sortir de son état d'inaptitude.

Pour effectuer une action Aider, le personnage actif dépense **une énergie** (⚡). Il choisit ensuite un personnage inapte à **aider**. Le personnage choisi doit se trouver sur le même terrain que le personnage actif.

Le personnage choisi peut dégrader un jeton Faiblesse de son choix qui se trouve sur sa piste Santé. Si le personnage choisi dégrade un jeton Faiblesse majeur, il reste inapte, car le jeton dégradé est retourné au lieu d'être défaussé (voir « Santé » à la page 55).



## TRANSFORMER

L'action Transformer permet à un personnage de transformer jusqu'à **trois** ressources, telles que de la nourriture non périssable ou des matériaux. Transformer la nourriture non périssable permet de la préparer à la consommation. Transformer des matériaux peut les rendre plus utiles pour la fabrication ou la transformation d'autres matériaux.

### Outils

Pour transformer une ressource, un personnage doit posséder un ou plusieurs **OUTILS** spécifiques. Les outils sont représentés par les icônes suivantes et fournissent aux personnages des capacités de base, telles que découper et faire du feu. Ces icônes figurent sur certains jetons Matériau, cartes Objet, cartes Aménagement, jetons Lieu ou autres effets du jeu.



Couper



Percer



Broyer



Chauffer



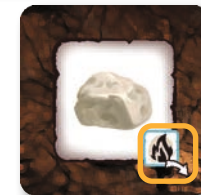
Frapper

Les composants qui servent d'outils présentent une icône Outil sur leur jeton ou leur carte. À mesure que les personnages transforment des matériaux, fabriquent des objets et construisent des aménagements, ils ont accès à davantage d'outils.

*La pierre de rivière transformée et la lance en pierre de rivière peuvent toutes deux être utilisées comme outil Couper.*




Si une icône Outil sur un composant est accompagnée d'une flèche, cette icône indique une **CONDITION DE TRANSFORMATION**. Plutôt que de fournir un outil à un personnage, l'icône indique l'outil nécessaire pour transformer (et donc retourner) ce composant.



*La chaleur est nécessaire pour transformer l'argile.*

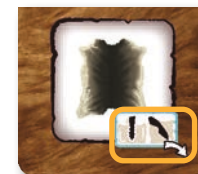
Un matériau peut fournir un outil tout en imposant une condition de transformation. Certains matériaux et objets peuvent avoir plusieurs conditions de transformation ou fournir plusieurs outils. Si un matériau a plusieurs conditions de transformation, elles doivent **toutes** être remplies pour le transformer. Un jeton Matériau ne peut pas être utilisé sur lui-même, même s'il fournit l'icône nécessaire à sa transformation ; en revanche, un autre exemplaire de ce matériau peut être utilisé pour transformer un jeton du même type.

Certains effets font référence à un personnage ayant une icône Outil (par exemple, « Si vous avez ... »). Un personnage est considéré comme ayant cette icône tant qu'un matériau ou un objet de son inventaire fournit cette icône ou qu'un autre effet de jeu pertinent lui fournit cette icône.




Outil (Broyer)

Condition de transformation (Broyer)



Deux conditions de transformation (Percer et Couper)

*Gauche : La pierre de soleil fournit une icône Broyer () et a Broyer comme condition de transformation, mais un seul jeton Pierre de soleil ne peut pas être utilisé sur lui-même. Une deuxième pierre de soleil (ou une autre icône Broyer) serait nécessaire pour transformer la pierre de soleil.*

*Droite : La peau requiert Percer et Couper pour être transformée.*

### Comment transformer

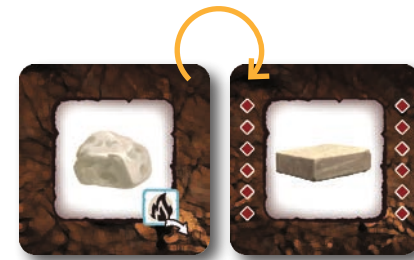
Pour effectuer une action Transformer, un personnage dépense **une énergie** (⚡). Il peut alors transformer jusqu'à trois ressources, une à la fois, en choisissant un jeton Ressource à transformer dans son inventaire. Le personnage doit remplir **toutes** les conditions de transformation indiquées sur le jeton choisi.

Pour remplir une condition de transformation, un personnage doit avoir l'outil qui correspond à cette condition sur un composant différent de celui qu'il transforme. Les outils pouvant être utilisés se trouvent sur les jetons et les cartes de l'inventaire du personnage. De plus, un personnage peut se voir attribuer des outils par d'autres effets du jeu, tels que des jetons Lieu (décrits à la page 57) ou des capacités d'aménagements (décrites à la page 65).

Si un personnage remplit toutes les conditions de transformation du jeton Ressource choisi, il doit dépenser une énergie. Il peut ensuite retourner ce jeton sur sa face transformée.

### Transformer plusieurs ressources

Au cours d'une même action Transformer, le personnage peut transformer jusqu'à trois jetons Ressource de son inventaire, un à la fois. Si un personnage choisit de transformer plusieurs jetons au cours de la même action, une icône Outil différente doit être utilisée pour chaque ressource transformée. L'icône Chauffer (🔥) constitue une exception, car elle peut être utilisée jusqu'à trois fois. Par exemple, si un personnage souhaite transformer deux céréales au cours de la même action, il doit avoir deux icônes Broyer différentes parmi ses outils.



*Un personnage a l'outil Chauffer. Il dépense donc une énergie pour transformer l'argile en argile cuite, puis retourne un jeton Argile de son inventaire sur sa face transformée.*



1



2



*En une seule action, un personnage utilise une pierre de soleil pour broyer et transformer une pierre de nuage (1). Il utilise ensuite la pierre de nuage transformée pour frapper et transformer la pierre de rivière (2). Il peut encore transformer une ressource, mais il ne peut pas utiliser la même pierre de soleil ou de nuage que celle qu'il a déjà utilisée pour broyer ou frapper.*

## FABRIQUER

L'action Fabriquer permet aux personnages d'associer des matériaux pour fabriquer des objets. Les objets sont représentés par des cartes du paquet Objet et fournissent aux personnages des outils pour transformer les ressources ainsi qu'une variété de capacités à utiliser tout au long du jeu.

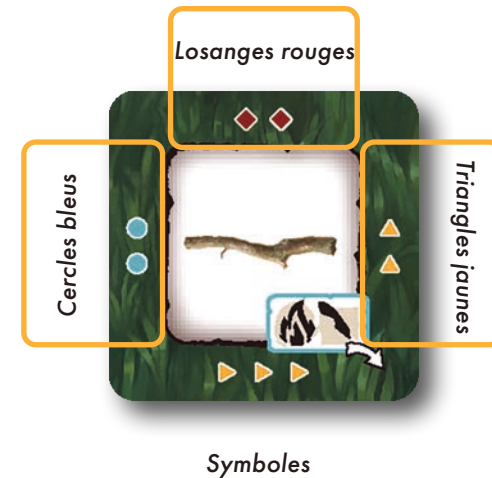
La fabrication nécessite qu'un personnage utilise les symboles qui se trouvent sur le bord des jetons Matériau. Il existe trois types de symboles de base : les cercles bleus, les losanges rouges et les triangles jaunes. Il est possible que d'autres symboles (d'autres formes et couleurs) apparaissent en cours de jeu.

Pour effectuer une action Fabriquer, le personnage actif dépense **une énergie** (⚡). Il choisit ensuite deux matériaux à associer dans son inventaire. Les matériaux choisis doivent avoir au moins un **type** de symboles en commun (le nombre de symboles n'a pas d'importance). Des matériaux identiques peuvent être associés, tout comme des matériaux de tailles différentes.

Après avoir choisi deux matériaux, le personnage les place l'un à côté de l'autre. Il fait ensuite pivoter les deux jetons de sorte que leurs bords intérieurs (c'est-à-dire les côtés de ces jetons qui sont adjacents) arborent le même type de **symbole**.

Pour certaines paires de jetons Matériau, plusieurs positions sont possibles. Chaque position représente une méthode différente selon laquelle un personnage peut associer les matériaux. Cela signifie qu'un personnage peut utiliser différentes associations des deux mêmes matériaux pour fabriquer potentiellement différents objets. L'orientation de l'illustration n'a pas d'importance. Elle fournit des indices sur les objets qui peuvent être fabriqués.

Les joueurs doivent tenir compte des objets qu'ils pensent pouvoir fabriquer et des orientations susceptibles de donner ces objets.



*Le type de symboles sur le bord intérieur de chaque jeton (entouré) doit correspondre. Le groupe de gauche montre trois associations possibles. Le groupe de droite montre trois associations impossibles.*



Une fois qu'un personnage a choisi la position de ses deux matériaux, il détermine le code de fabrication de cette association. Le code de fabrication est composé d'une couleur suivie de quatre chiffres. Il dépend de la position des deux matériaux associés et détermine l'objet fabriqué.

Les matériaux associés forment quatre colonnes de symboles le long des bords verticaux de leurs jetons. Ces colonnes servent à déterminer le code de fabrication de cette association de matériaux.

Le code de fabrication commence par la couleur de la colonne la plus à gauche.

La suite du code est déterminée par le nombre de symboles dans chacune des quatre colonnes, de gauche à droite.

Une fois le code déterminé, le personnage recherche l'entrée correspondante dans le codex, en se reportant à la section « Associations », à partir de la page 137. Les entrées de fabrication sont classées par couleur.

Lisez l'entrée du codex qui correspond au code de fabrication et suivez ses instructions. Si un code n'a pas d'entrée dans le codex, aucun objet n'est fabriqué avec ce code ; remettez les matériaux dans l'inventaire du personnage.

	Remettez les matériaux dans votre inventaire.
1422	Vous avez fabriqué une lance en pierre de rivière ! Elle vous servira à chasser, à pêcher et à vous défendre. Défaussez les matériaux utilisés et gagnez la carte Objet Lance en pierre de rivière (cherchez la carte IT05 dans le paquet de cartes Objet, face cachée). Notez l'association permettant de fabriquer cet objet à la page Associations du journal.
1431	Peut-être qu'en utilisant de l'os ou du bois brut pour créer un manche, vous pourriez fabriquer un outil avec la pierre de rivière. De la même

En général, l'entrée fournit le nom de l'objet fabriqué et indique au lecteur de prendre la carte Objet correspondante. Les cartes Objet sont identifiées par leur référence, inscrite sur les deux faces de la carte. Pour rechercher une carte Objet dans la réserve, les joueurs doivent utiliser la référence au dos de la carte pour éviter de révéler les objets que la communauté n'a pas encore fabriqués.

Lorsqu'un personnage obtient une carte Objet, il l'ajoute à son inventaire. Le dos de la carte indique les codes de fabrication de cet objet, que les joueurs peuvent noter dans leur journal (p. 22).



Chacun des quatre bords verticaux de l'association de matériaux fonctionne comme une colonne de symboles.

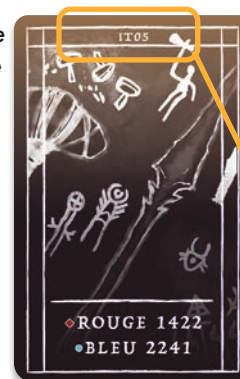


Le code de cette association de matériaux commence par « Rouge », car le symbole dans la colonne la plus à gauche est un losange rouge.



Le code de fabrication de cette association est Rouge 1422, car la première colonne contient un losange rouge (Rouge) tout seul (1), la deuxième colonne compte quatre symboles (4), la troisième en compte deux (2), et la quatrième deux également (2).

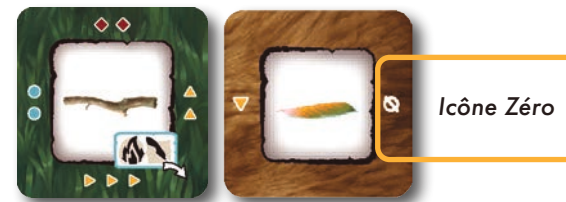
Référence  
(verso de  
la carte)



Référence  
(recto de  
la carte)

## Icône Zéro

La bordure de certains matériaux comporte une icône Zéro à la place des symboles. Une icône Zéro ne peut pas être accolée à un ensemble de symboles ou à une autre icône Zéro. Lorsque l'on associe des matériaux et que le code de fabrication contient une icône Zéro, celle-ci doit être orientée de sorte à se trouver dans la dernière colonne. Lors de la détermination d'un code de fabrication, une icône Zéro équivaut à zéro (« 0 »).



*Le code de fabrication pour ce bois et cette plume est Bleu 2210.*

## ÉTABLIR UN CAMP

Les camps permettent aux personnages de créer une zone sur un terrain qui peut être modifiée par des aménagements, offrant aux personnages divers avantages, tels qu'un abri fiable, un espace de stockage supplémentaire et des outils.

Établir un camp peut être un effort collectif. Bien que l'action Établir un camp soit effectuée par un seul personnage, d'autres personnages peuvent se porter volontaires pour dépenser l'énergie nécessaire à cette action et pour fournir le procédé requis.

Le nombre de camps actifs que les personnages peuvent avoir est déterminé par la population actuelle. La population correspond à la taille de la communauté et est indiquée à l'aide de la piste Population.

Le nombre de camps actifs pouvant être présents simultanément sur le plan augmente avec la population. Au début de la campagne, la population est fixée à 8 et le nombre maximum de camps actifs est de 2. À mesure que la population augmente, le nombre maximum de camps actifs augmente comme indiqué ci-dessous.

Population	Nombre max. de camps actifs
0-8	2
9-12	3
13-15	4
16-18	5
19+	6

Lorsque le nombre maximum de camps actifs est atteint, les personnages ne peuvent pas construire de camp supplémentaire tant que la population n'a pas suffisamment augmenté.

Si la population diminue, le nombre maximum de camps actifs peut également diminuer. Le nombre de camps actifs peut alors dépasser le nombre de camps maximum autorisé. Cela n'a pas d'effet immédiat, mais aura un effet au début de la prochaine époque.

Au début d'une nouvelle époque, s'il y a plus de camps actifs que le maximum autorisé, les joueurs doivent convertir les camps de leur choix en ruines (voir « Ruine » à la page 87) jusqu'à ce que le nombre de camps actifs atteigne le nombre maximum autorisé en fonction de la population actuelle de la communauté.

Les camps sont représentés par des modules placés sur les terrains. Chaque camp présente une référence unique et une illustration qui n'a pas d'effet sur le jeu. Le verso de chaque camp représente une ruine.



Réf. du module Camp

Pour établir un camp, un personnage doit procéder aux étapes suivantes dans l'ordre.

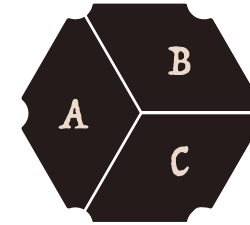
## 1. Dépenser de l'énergie

Le personnage doit se trouver sur un terrain qui ne contient pas déjà un camp. Il doit ensuite dépenser **quatre énergies** (⚡⚡⚡⚡).

Tout autre personnage présent sur le terrain où cette action est effectuée peut choisir de contribuer au coût en énergie de cette action. Cette contribution est volontaire. Le coût en énergie nécessaire pour effectuer l'action peut être divisé de n'importe quelle manière entre le personnage qui effectue l'action et tous les personnages qui y contribuent.

## 2. Placer un camp

Chaque terrain est divisé en trois zones, comme illustré ci-contre. Le camp doit être placé sur l'une de ces trois zones et ne peut pas être placé sur un autre module.



### Procédés

Si une zone contient un ou plusieurs sites, des procédés sont nécessaires pour placer le camp sur ces sites. Un procédé est une capacité, telle qu'Abattre ou Creuser, à laquelle les personnages peuvent accéder grâce à des objets qu'ils ont fabriqués. La liste de ces procédés est présentée ci-dessous.



Abattre



Creuser



Marteler



Brûler




Accompagner



Casser




Les objets qui donnent accès à un procédé présentent une icône de procédé au bas de leur carte.

Certains effets font référence à un personnage ayant une icône de procédé (par exemple, « Si vous avez ... »). Un personnage est considéré comme ayant cette icône tant qu'un objet de son inventaire fournit cette icône ou qu'un autre effet de jeu pertinent lui fournit cette icône.



*L'herminette en pierre de rivière fournit à un personnage le procédé Creuser.*

Les procédés requis pour placer un camp sur un site sont les suivants :

- les forêts requièrent le procédé Abattre () ;
- les marais, rivières et lacs requièrent le procédé Creuser () ;
- les gouffres, montagnes et moraines requièrent le procédé Casser () ;
- les prairies et plaines sèches ne requièrent aucun procédé ;
- les zones qui contiennent uniquement l'environnement et pas de sites ne requièrent aucun procédé.

Le personnage qui effectue l'action Établir un camp ou un personnage qui y contribue doit posséder un objet avec l'icône de procédé requise pour placer le camp.

Si toutes les conditions des sites d'une zone sont remplies par les personnages sur le terrain (et si l'énergie suffisante est dépensée), le camp est placé. Un personnage peut faire pivoter le camp pour le placer dans la zone de son choix.

### 3. Inscrire les informations du camp

Une fois le poste créé, le personnage prend une carte Camp inutilisée et y note les informations concernant le camp, comme suit.

- **Nom** : Inscrivez un nom unique que le groupe juge pertinent.
- **Catégorie** : Inscrivez « Village ».
- **État** : Inscrivez « Actif ». Le nombre de camps actifs que les personnages peuvent avoir est déterminé par la population (voir « Établir un camp » à la page 32).
- **Aménagements** : Laissez le champ vide. Les aménagements construits sur le camp seront inscrits ici par la suite.
- **Époque** : Inscrivez l'époque actuelle (voir « Époques » à la page 92).
- **Réf.** : Inscrivez la référence figurant sur le module Camp utilisé.



NOM Primeval

CATÉGORIE Village

ÉTAT Actif

ÉPOQUE 1

RÉ 0P04a

Les références de la carte et du module doivent correspondre.

### CONSTRUIRE UN AMÉNAGEMENT

Une fois que les personnages ont un camp actif, ils peuvent utiliser cette action pour construire des aménagements dedans. Il existe une grande variété d'aménagements que les personnages peuvent construire pour bénéficier d'un abri, de sources de nourriture et d'eau, de stockage de ressources, d'outils et de nombreuses autres capacités. Pour être construit, un aménagement doit d'abord être conçu.

#### Conception d'un aménagement

Les aménagements sont représentés par des cartes Aménagement qui, au début de la partie, sont placées dans un paquet de réserve. Pendant la partie, les personnages peuvent concevoir un aménagement. Cela signifie que le personnage invente et conceptualise l'idée d'un aménagement qu'il pourra construire plus tard. Il existe deux façons de concevoir un aménagement.

- Un personnage choisit une carte Aménagement dans le paquet de réserve, puis diminue le savoir en fonction du coût en savoir (🌀) de cette structure (voir « Savoir » à la page 67). Un personnage peut faire cela à n'importe quel moment de son tour.
- Un effet de jeu demande aux personnages de concevoir un aménagement particulier (sans diminuer le 🌀).

Une fois qu'un personnage a conçu un aménagement, il écrit le nom de cet aménagement dans la section « Aménagements conçus » de la page « Communauté » du journal. Ceci permet de créer un catalogue de tous les aménagements conçus, qui servira de référence tout au long de la campagne.



La conception de l'aménagement Garde-manger coûte un point de savoir.



#### COMMUNAUTÉ

NOM DE LA COMMUNAUTÉ Primeval

#### AMÉNAGEMENTS CONÇUS

Garde-manger

Après avoir enregistré la conception dans le journal, les joueurs sont libres de regarder le recto et le verso de cette carte Aménagement à tout moment. Il est recommandé aux joueurs de conserver deux paquets distincts de cartes Aménagement, l'un pour les cartes en réserve et l'autre pour les cartes conçues. Cela leur permettra de se référer facilement à n'importe laquelle des cartes conçues pour déterminer ce qu'ils souhaitent construire.

Tous les aménagements conçus par la communauté peuvent être construits par n'importe quel personnage. Les cartes Aménagement servent de référence pour les fonctions d'un aménagement ; or, comme chaque camp conserve une trace des aménagements qui y sont présents, le nombre d'exemplaires d'une carte Aménagement donnée ne limite pas le nombre d'exemplaires de cet aménagement. Plusieurs exemplaires d'un même aménagement peuvent être construits dans le même camp ou dans des camps différents.

## Installation d'un aménagement

Pour construire un aménagement, un personnage doit se trouver sur un **terrain avec un camp**. Le personnage procède ensuite aux étapes suivantes.

### 1. Choisir une conception

Un personnage choisit l'aménagement qu'il souhaite construire parmi les conceptions disponibles.

### 2. Payer le coût

Le verso de chaque carte Aménagement indique le nom de l'aménagement ainsi que toutes les conditions requises pour sa construction. La quantité d'**énergie** (⚡) qui doit être dépensée est indiquée au bas de la carte. Le coût en matériaux, ainsi que toutes les conditions supplémentaires, telles que les procédés et les sites, sont indiqués au-dessus.

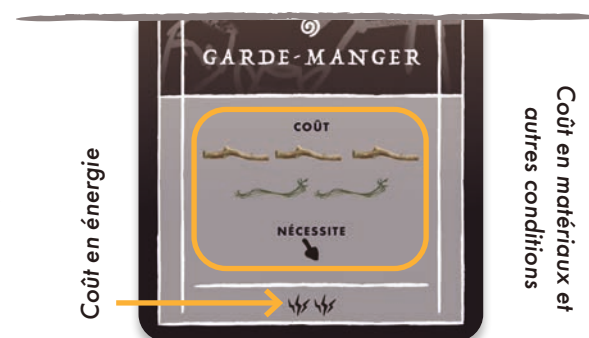
Pour construire un aménagement, un personnage doit dépenser la quantité d'énergie et de matériaux requise et satisfaire à toutes les conditions indiquées sur le verso de la carte Aménagement.

Tout autre personnage présent sur le terrain où cette action est effectuée peut choisir de contribuer au coût en énergie ou en matériaux de cette action. Il peut également fournir les procédés nécessaires. Cette contribution est volontaire. Le coût et les conditions nécessaires pour construire un aménagement peuvent être divisés de n'importe quelle manière entre les personnages qui participent à l'action. Si un aménagement nécessite un site spécifique, ce site doit être présent sur le terrain où l'aménagement est construit. Ce site **ne doit pas** être couvert par un module, y compris par un camp.

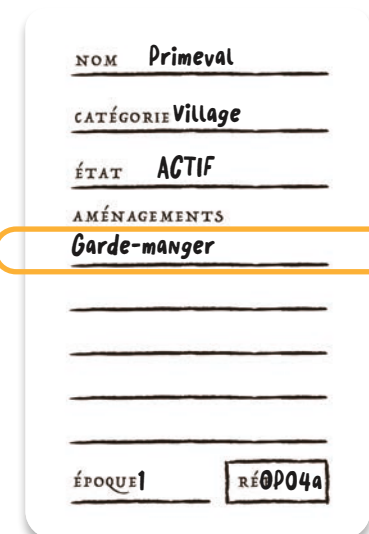
### 3. Enregistrer un aménagement

Après la construction d'un aménagement, les joueurs inscrivent son nom sur la carte Camp correspondant au camp où l'aménagement a été construit (selon la référence).

Chaque camp peut comporter un total de cinq aménagements. La section « Aménagements » des cartes Camp comporte cinq lignes pour rappeler cette restriction aux joueurs. Si un camp possède déjà cinq aménagements, un personnage ne peut pas effectuer l'action Construire un aménagement sur ce camp.



La construction d'un aménagement Garde-manger coûte deux énergies, trois bois et deux fibres. Le procédé Creuser (🔨) est également requis.



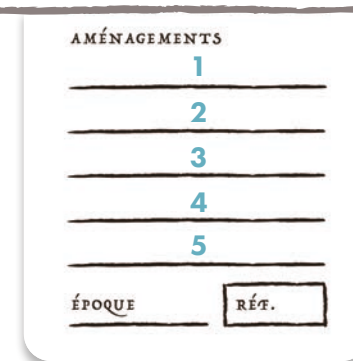
Une fois l'aménagement Garde-manger construit, celui-ci est enregistré sur la carte Camp du camp où il se trouve.

Si un effet de jeu détruit un aménagement, les joueurs le raye ou l'efface de la carte Camp où il se trouvait. Un aménagement détruit n'est pas pris en compte dans la limite des cinq aménagements autorisés dans un camp. Après la destruction d'un aménagement, un autre aménagement peut être construit pour le remplacer.

Après avoir construit un aménagement, les personnages peuvent utiliser ses capacités tant qu'ils se trouvent sur le terrain de cet aménagement. Le recto de chaque carte Aménagement indique les caractéristiques de l'aménagement, qui n'ont pas d'effet inhérent au jeu, et les capacités de l'aménagement. Si un aménagement peut contenir des ressources, la carte affiche une capacité indiquant le nombre de ressources qu'il peut contenir. Avant ou après toute action d'un personnage, celui-ci peut ajouter ou retirer des ressources d'un aménagement sur le terrain qu'il occupe.

Les cartes Aménagement faisant office de référence, les ressources stockées dans un aménagement peuvent être placées près de la carte Camp du camp où il se trouve.

Chaque carte Camp comporte une ligne par aménagement potentiel.



## ACTIONS SITE

Pendant la phase Jour, un personnage peut effectuer des actions Site s'il occupe un terrain représentant les sites requis, y compris les sites représentés uniquement sur les bords du terrain. Comme la plupart des actions de base, les actions Site nécessitent que le personnage dépense de l'énergie et épuise généralement la tuile Terrain (voir « Épuisement » à la page 59).

Cette section décrit en détail toutes les actions Site suivantes :

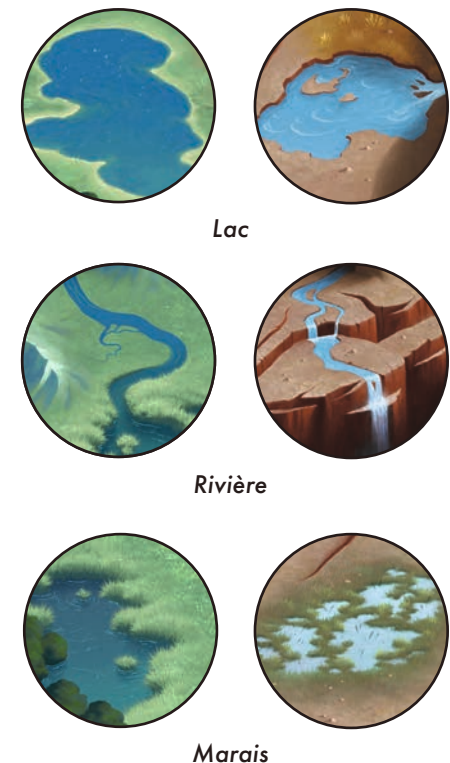
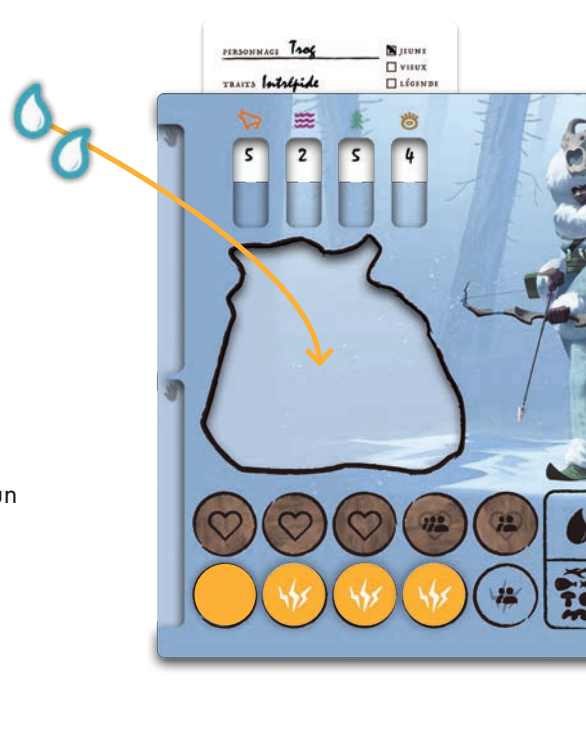
- Trouver de l'eau
- Aménager un abri
- Pêcher
- Se ravitailler
- Extraire

### TROUVER DE L'EAU

L'action Trouver de l'eau permet à un personnage d'obtenir de l'eau, qu'il pourra consommer pendant la phase Nuit pour rester hydraté et récupérer de l'énergie supplémentaire (p. 52).

Un personnage peut effectuer cette action lorsqu'il se trouve sur un terrain contenant un lac, une rivière ou un marais.

Pour effectuer une action Trouver de l'eau, un personnage dépense une énergie (⚡). Il gagne alors deux jetons Eau.



*L'action Trouver de l'eau permet d'obtenir de l'eau en dépensant peu d'énergie et sans épuiser le terrain.*

## AMÉNAGER UN ABRI

L'action Aménager un abri permet à un personnage de construire un abri sur le terrain qu'il occupe. Les personnages peuvent utiliser les abris lors de la phase Nuit pour améliorer leur confort et ainsi récupérer de l'énergie supplémentaire (p. 52).

Un personnage peut uniquement effectuer cette action lorsqu'il se trouve sur un terrain contenant une **grotte**.



Grotte



Abri pour un personnage



Abri pour deux personnages

Les jetons Abri sont recto verso. Chaque face comporte un chiffre qui indique combien de personnages (un ou deux) peuvent utiliser l'abri pendant la phase Nuit. Chaque jeton Abri profite à un nombre limité de personnages, mais un jeton Abri peut profiter à n'importe quel personnage sur le terrain, pas seulement au personnage qui l'a aménagé. Les jetons Abri sont souvent représentés par l'icône ▲ dans le texte.

Pour aménager un abri, un personnage dépense **une énergie** (⚡). Puis, s'il n'y a pas de jeton Abri sur son terrain, il en place un. Le jeton Abri est placé face « 1 » visible, indiquant que l'abri ne peut accueillir qu'un personnage pendant la phase Nuit.

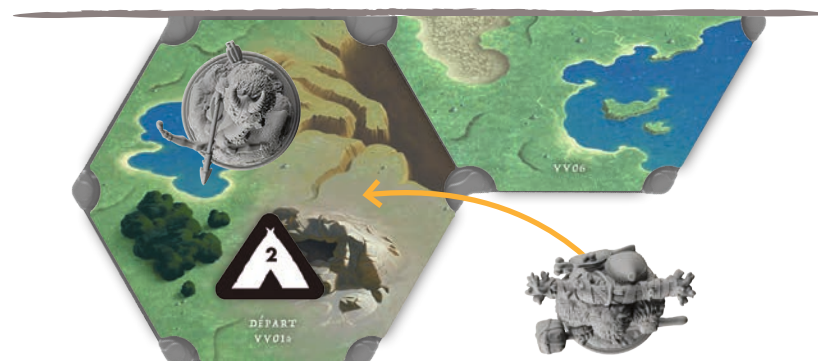
*Un personnage place un jeton Abri sur un terrain comportant une grotte.*



Si un personnage effectue l'action Aménager un abri sur un terrain qui en contient déjà un, il retourne le jeton au lieu d'en placer un nouveau, de sorte que la face « 2 » soit visible. Cela convertit un abri pour un personnage en un abri pour deux personnages.

Un abri pour deux personnages ne peut pas être converti à nouveau ; ainsi, si un terrain contient déjà un abri pour deux personnages, un personnage ne peut pas y effectuer l'action Aménager un abri.

*L'action Aménager un abri permet de convertir un abri pour qu'il puisse accueillir jusqu'à deux personnages dans la même phase Nuit.*

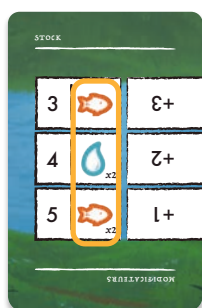


## PÊCHER

Pêcher est une action Site qui permet aux personnages d'attraper du poisson (et d'autres ressources trouvées dans ces milieux aquatiques). Un personnage peut effectuer cette action lorsqu'il se trouve sur un terrain contenant un **lac**, une **rivière** ou un **marais**. Si un terrain contient plus d'un de ces sites, le personnage doit annoncer dans lequel il pêche.

Pour l'action Pêcher, un joueur doit lancer des dés et les assigner à différentes zones de pêche le long des courants.

Les cartes Pêche fournissent aux joueurs trois types d'informations nécessaires pour réaliser l'action Pêcher : le stock, les modificateurs et les zones de pêche et courants.



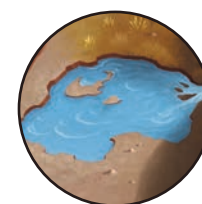
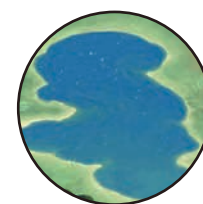
Stock



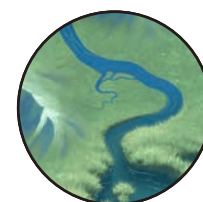
Modificateurs



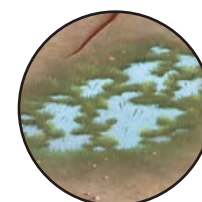
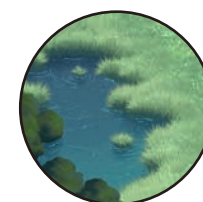
Zones de pêche et courants



Lac



Rivière



Marais

Toutes ces informations sont présentées sur chaque carte Pêche ; cependant, une seule catégorie d'informations est utilisée sur chaque carte.

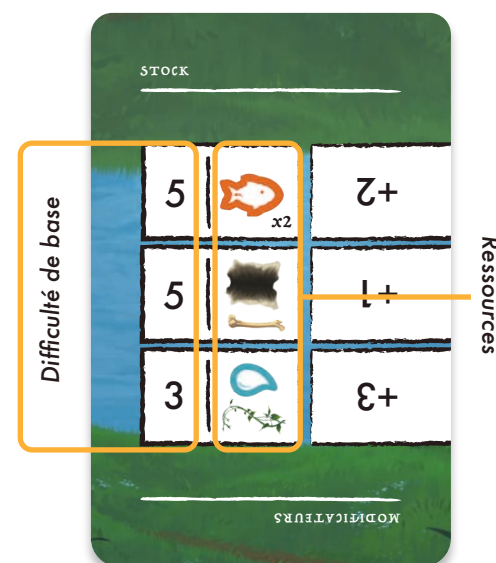
Lorsqu'un joueur effectue une action Pêcher, il utilise trois cartes Pêche : une pour le stock, une pour les modificateurs et une pour les zones de pêche et les courants.

Pour effectuer une action Pêcher, un personnage dépense **deux énergies** (⚡⚡) et **épuise** le terrain (il y place un jeton Épuisement indiquant le prélèvement des ressources, ainsi qu'expliqué à la page 59). Il mélange le paquet Pêche, puis résout les étapes suivantes dans l'ordre.

### 1. Révéler le stock

Le joueur pioche la première carte du paquet Pêche et la place verticalement, de sorte que le mot « Stock » soit positionné en haut.

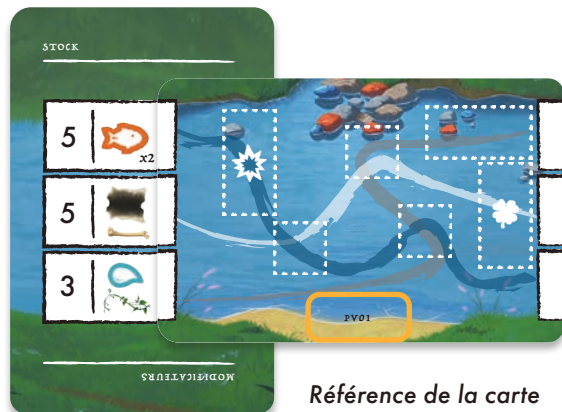
Le stock indique trois groupes de ressources disponibles à acquérir au cours de cette action Pêcher, ainsi que la **DIFFICULTÉ DE BASE** associée à l'acquisition de ces ressources. La difficulté de base est représentée par un nombre : plus ce nombre est élevé, plus la difficulté est grande.



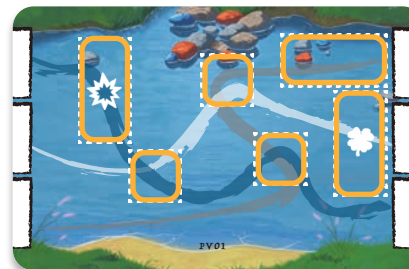
Le stock de cette carte offre trois options : deux poissons dans la case du haut, une peau et un os dans la case du milieu, une eau et une fibre dans la case du bas.

## 2. Révéler les zones de pêche et courants

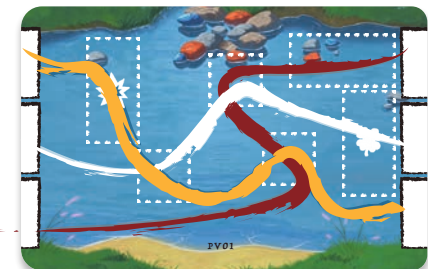
Le joueur pioche la première carte du paquet Pêche et la place horizontalement, de sorte que les zones de pêche et les courants soient visibles. La carte est placée de manière que sa référence soit en bas et que son côté gauche recouvre la colonne « Modificateurs » de la carte placée à l'étape 1.



Référence de la carte



Zones de pêche



Courants

Les zones de pêche sont des emplacements où sont assignés des dés. Chaque zone de pêche est située le long d'un ou plusieurs des trois courants qui traversent la carte de gauche à droite.

## 3. Lancer les dés

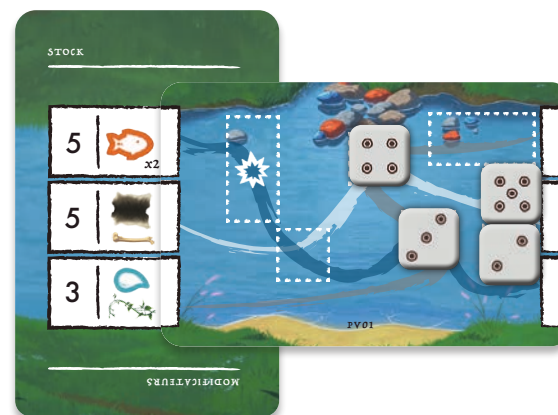
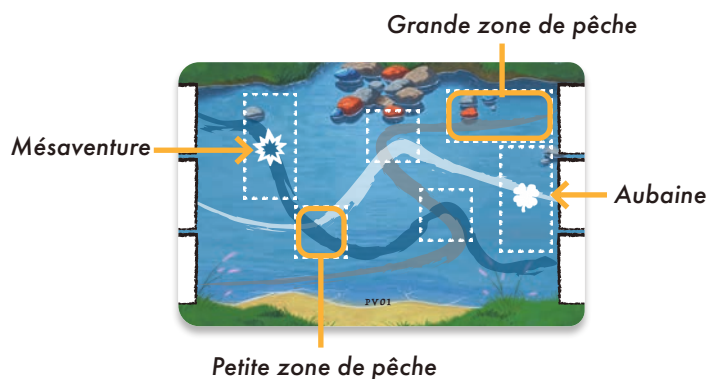
Le joueur lance quatre dés. Si son personnage possède des capacités lui permettant de modifier, d'ajouter ou de relancer des dés pendant l'action Pêcher, il peut les utiliser lors de cette étape. Certains effets peuvent permettre à un joueur de lancer et d'assigner plus de quatre dés.



Exemple de lancer

## 4. Assigner les dés

Le joueur assigne ses dés aux zones de pêche de son choix. Chaque petite zone de pêche peut se voir attribuer jusqu'à un seul dé et chaque grande zone de pêche peut se voir attribuer jusqu'à deux dés. Si un ou plusieurs dés sont assignés à une zone de pêche comportant une icône Mésaventure (☼) ou Aubaine (♣), le personnage subit une pénalité (mésaventure) ou gagne des matériaux supplémentaires (aubaine) lors de l'étape 6.

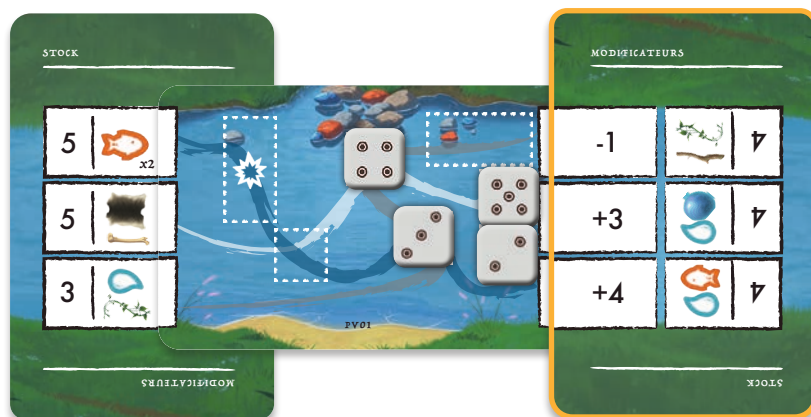


Les quatre dés lancés sont assignés à des zones de pêche.

Pour assigner des dés, un joueur place un nombre quelconque de ses quatre dés sur n'importe quelle zone de pêche, en respectant la limite maximale de dés par zone et en préservant le résultat de chaque dé. Un joueur peut choisir d'assigner un seul dé à une grande zone de pêche. Un joueur n'est pas obligé d'assigner tous ses dés et peut même n'en assigner aucun s'il le souhaite.

## 5. Révéler les modificateurs

Le joueur pioche la première carte du paquet Pêche et la place verticalement, de sorte que le mot « Modificateurs » soit positionné en haut. Les **MODIFICATEURS** altèrent les valeurs de difficulté de base du stock, en les augmentant (+), en les diminuant (-) ou en les multipliant (x).



*Les modificateurs de cette carte diminuent une valeur de difficulté de base de 1 et augmentent les deux autres valeurs de difficulté de base de 3 et 4 respectivement.*

Il y a trois modificateurs, un pour chacune des trois valeurs de difficulté de base du stock. Les courants relient le stock et les modificateurs, déterminant ainsi quelle valeur de difficulté de base est associée à quel modificateur. Ces valeurs sont combinées pour obtenir la valeur de **DIFFICULTÉ FINALE** du stock de ce courant.

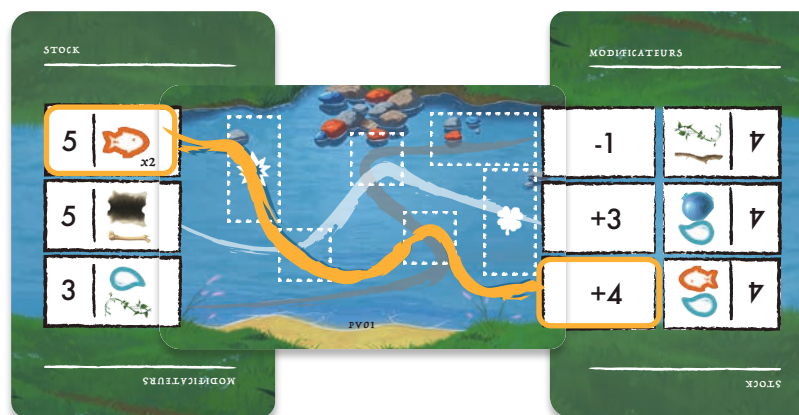
## 6. Résoudre les zones de pêche

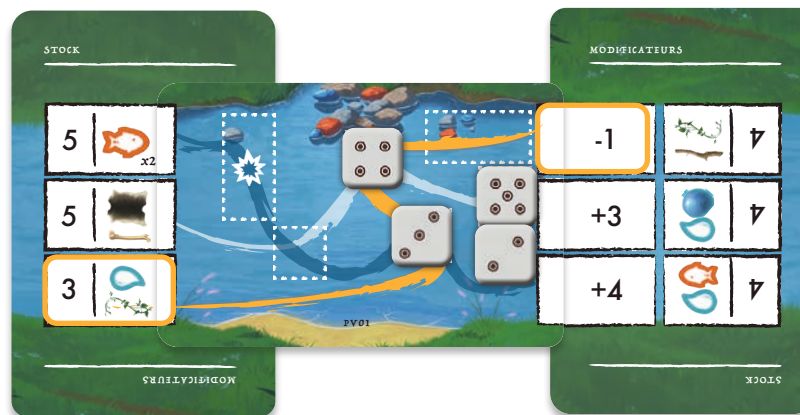
Lors de cette étape, le joueur résout chaque zone de pêche à laquelle un ou plusieurs dés sont assignés. Chaque zone de pêche est résolue à tour de rôle. Une fois toutes les zones de pêche résolues, l'action Pêcher prend fin.

Pour résoudre une zone de pêche, le joueur compare la valeur combinée de tous les dés de cette zone de pêche à la difficulté finale d'un courant de son choix qui traverse cette zone de pêche.

Si la valeur combinée des dés est supérieure ou égale à la difficulté finale de ce courant, le personnage réussit l'action dans cette zone et gagne les ressources indiquées dans le stock de ce courant. Dans le cas contraire, le personnage échoue dans cette zone et ne gagne rien.

*La difficulté de base du stock supérieur (qui fournit deux poissons en récompense) est de 5. Le courant issu de ce stock est relié au modificateur du bas, qui est de +4. La difficulté finale de ce courant est de 9.*





Le joueur résout la zone de pêche à laquelle il a assigné le dé de valeur 4. Cette zone de pêche est traversée par deux courants différents, l'un reliant le stock du milieu au modificateur du milieu, l'autre reliant le stock du bas au modificateur du haut. Le joueur choisit le deuxième courant pour la résolution de la zone de pêche.

Pour ce courant, la difficulté finale est de 2 (obtenue en associant une difficulté de base de 3 à un modificateur de -1). La difficulté finale du courant (2) étant inférieure ou égale à la valeur du dé assigné à cette zone de pêche (4), l'action aboutit à un succès. Le personnage gagne les matériaux (1 eau et 1 fibre) figurant dans le stock de ce courant, il retire le dé de valeur 4, puis poursuit la résolution des zones de pêche.

Une fois qu'un joueur a résolu une zone de pêche, il retire tous les dés assignés à cette zone. Cela permet d'éviter toute erreur et de respecter la restriction selon laquelle chaque zone de pêche ne peut être résolue qu'une seule fois, quel que soit le nombre de courants qui la traversent. Plusieurs zones de pêche traversées par le même courant peuvent être résolues si le joueur assigne des dés à chacune d'entre elles.

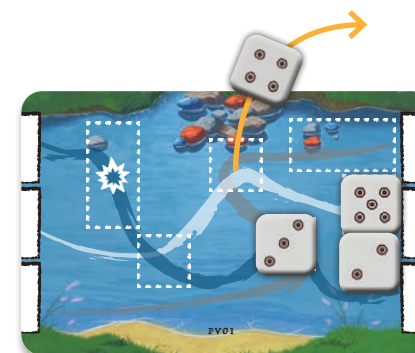
Si le joueur réussit sur une zone de pêche comportant une icône Aubaine, son personnage gagne des ressources supplémentaires en fonction du site où il pêche, comme suit.

- **Lac** : Gagnez un poisson supplémentaire.
- **Rivière** : Gagnez une eau supplémentaire.
- **Marais** : Gagnez une fibre ou un bois supplémentaire.

Si le joueur échoue sur une zone de pêche comportant une icône Mésaventure, son personnage subit une pénalité en fonction du site où il pêche, comme suit.

- **Lac** : Perdez une énergie.
- **Rivière** : Subissez une blessure mineure.
- **Marais** : Subissez une maladie mineure.

Une fois qu'un joueur a résolu toutes les zones de pêche pour lesquelles des dés avaient été assignés, l'action Pêcher prend fin et toutes les cartes Pêche utilisées sont mélangées dans leur paquet d'origine.

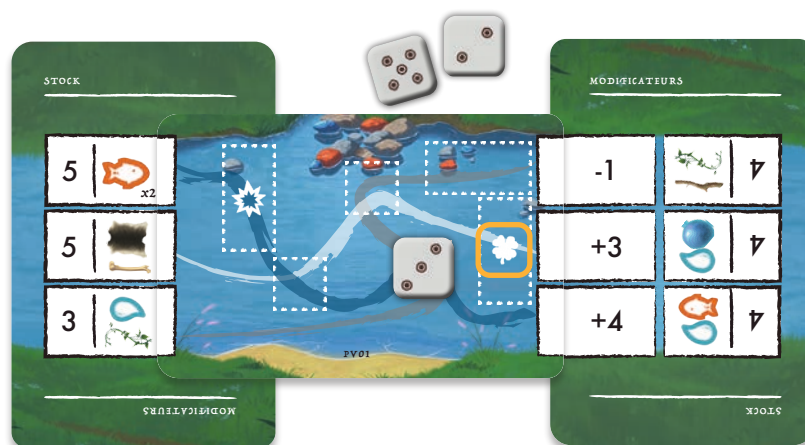


Le dé est retiré une fois la zone de pêche résolue.

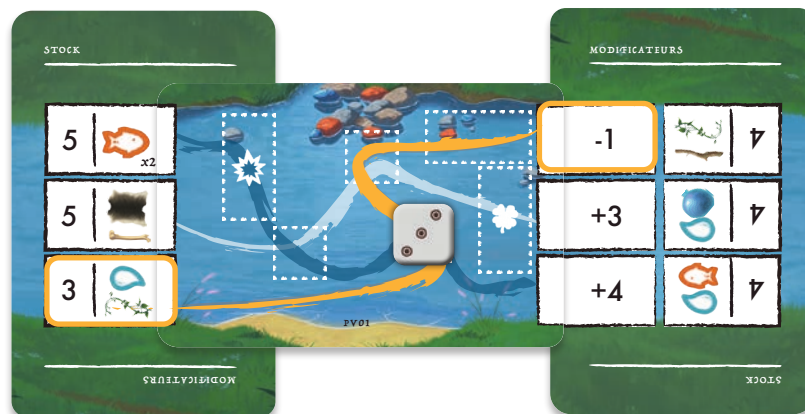
La deuxième zone de pêche résolue par le joueur a une valeur combinée de 7 (5+2). Seul un courant traverse cette zone de pêche et sa difficulté finale est de 8 (5+3). La valeur des dés étant inférieure à la difficulté finale, la zone de pêche aboutit à un échec. Le personnage ne gagne aucun matériau du stock de ce courant.



Une fois les dés retirés, une icône Aubaine (♣) est révélée. La pêche dans cette zone s'étant soldée par un échec, le personnage ne bénéficie d'aucun avantage supplémentaire pour cette icône.



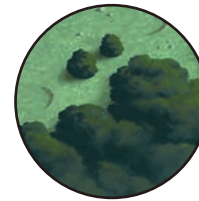
Un dé de valeur 3 a été assigné à la dernière zone de pêche à résoudre. Deux courants traversent cette zone de pêche, l'un reliant le stock supérieur au modificateur inférieur, pour une difficulté finale de 9 (5+4), l'autre reliant le stock inférieur au modificateur supérieur, pour une difficulté finale de 2 (3-1).



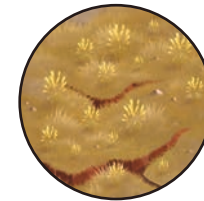
Le joueur décide de résoudre une nouvelle fois le courant inférieur, comme il l'a fait pour le dé de valeur 4 ; la zone de pêche aboutit à un succès. Le personnage gagne donc à nouveau une eau et une fibre. Le dé est retiré et l'action Pêcher prend fin.

## SE RAVITAILLER

Se ravitailler est une action Site qui permet aux personnages de rechercher dans leur environnement des sources de richesses à récolter ou des animaux à chasser. Un personnage peut effectuer cette action lorsqu'il se trouve sur un terrain contenant une **forêt** ou une **prairie**. À mesure que vous explorez de nouvelles régions, vous pourrez trouver d'autres sites dans lesquels vous ravitailler.



Forêt



Prairie

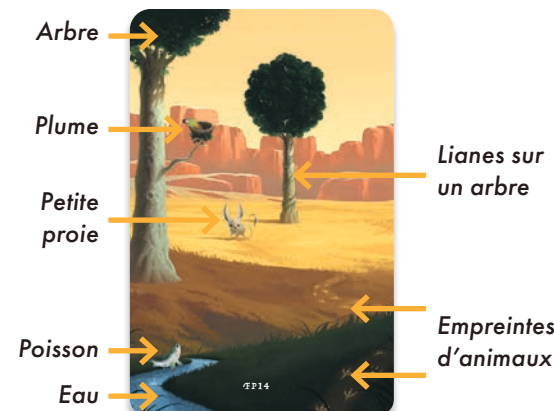
Pour l'action Se ravitailler, le joueur utilise le paquet de cartes Ravitaillement correspondant au site sur lequel se trouve son personnage.



Paquet  
Ravitaillement Forêt



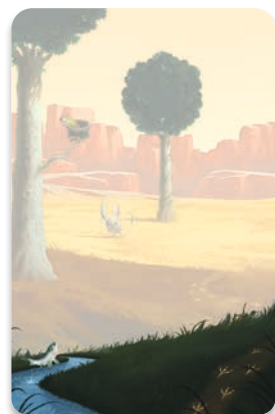
Paquet  
Ravitaillement Prairie



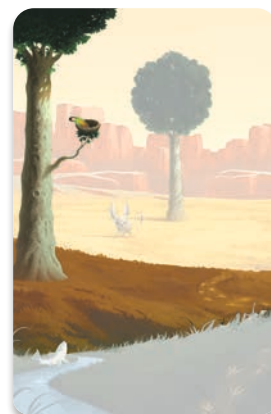
Une carte Ravitaillement comprenant des sources de richesses et des animaux.

Les cartes Se ravitailler contiennent des illustrations représentant divers objets, tels que des arbres, des buissons, des cours d'eau ou des animaux sauvages, qui peuvent fournir des ressources à un personnage.

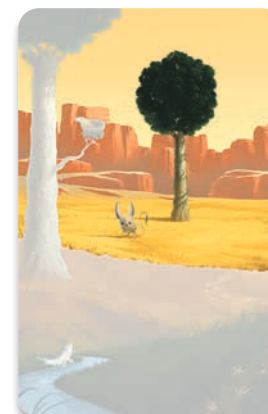
Chaque carte Ravitaillement est divisée en trois sections : le **PREMIER PLAN**, le **SECOND PLAN** et l'**ARRIÈRE-PLAN**. Chaque objet d'une carte Ravitaillement existe dans l'une de ces sections. Le premier plan contient les objets les plus proches du personnage et l'arrière-plan contient les objets les plus éloignés.



Premier plan



Second plan



Arrière-plan

Pour résoudre une action Se ravitailler, un personnage doit dépenser **deux énergies** (⚡⚡) et **épuiser** le terrain (p. 59). Le joueur mélange ensuite le paquet et résout les deux étapes suivantes, dans l'ordre.

## 1. Recherche

La première étape de l'action Se ravitailler est la **RECHERCHE**. Lors de la recherche, le joueur crée une rangée de cartes Ravitaillement, face visible. La rangée commence avec une seule carte et peut être complétée par d'autres cartes pour offrir plus d'options de récolte ou de chasse. Agrandir la rangée peut toutefois s'avérer dangereux. Plus la rangée est grande, plus le personnage risque d'être repéré par un **PRÉDATEUR** (p. 48). Les cartes de la rangée d'un personnage peuvent être placées, déplacées et organisées de n'importe quelle manière. L'ordre des cartes dans la rangée n'a pas d'impact sur le jeu.



Prédateur

Pour effectuer la recherche, le personnage pioche les deux premières cartes du paquet Ravitaillement correspondant au site sur lequel il se trouve (prairie ou forêt). Il choisit une carte qu'il place face visible dans sa zone de jeu et une carte qu'il mélange dans le paquet Ravitaillement. La carte face visible est la première carte de la rangée.

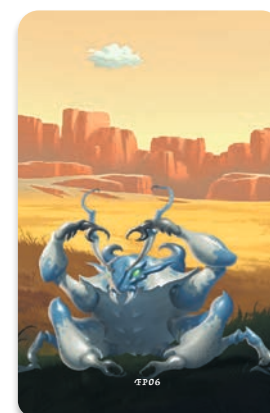
*Un joueur qui résout une action Se ravitailler décide d'agrandir sa rangée.*  
*Il pioche deux cartes dans le paquet Ravitaillement correspondant, en place une dans sa rangée et mélange l'autre dans son paquet d'origine.*



Si la rangée d'un personnage contient déjà au moins un prédateur, ce personnage doit respecter les règles suivantes lorsqu'il choisit la carte à ajouter à sa rangée :

- le personnage doit ajouter une carte sur laquelle figure un prédateur, si possible ;
- si le personnage a le choix entre deux cartes comportant un prédateur, il doit choisir la carte sur laquelle le prédateur est situé aussi près ou plus près que tous les autres prédateurs déjà présents dans sa rangée, si possible.

Le joueur qui effectue l'action Se ravitailler peut répéter le processus de recherche autant de fois qu'il le souhaite (jusqu'à ce que le paquet soit épuisé), en plaçant une nouvelle carte dans sa rangée pour chaque paire de cartes piochées. **Toutefois, si un prédateur se trouve au premier plan d'une carte de la rangée, le personnage du joueur est repéré par ce prédateur et doit le rencontrer.** Cela met fin à l'étape de recherche de cette action et empêche le personnage de récolter ou de chasser. Une rencontre avec un prédateur est résolue à la place (p. 48).



Un prédateur au premier plan

## 2. Récolte ou chasse

Lorsqu'un joueur décide d'arrêter la recherche, il choisit si son personnage **RÉCOLTE** ou **CHASSE**.

### Récolte

La récolte permet à un personnage de gagner des ressources à partir des **SOURCES DE RICHESSES** de sa rangée.

Il existe cinq types de sources de richesses à partir desquelles un personnage peut récolter : les arbres, les graminées, les tubercules, les arbustes à noix et les cours d'eau . Les représentations de ces sources de richesses sur les cartes Ravitaillement figurent ci-dessous.



Arbres



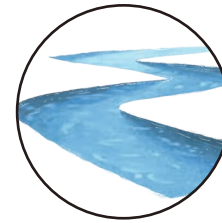
Graminées



Tubercules



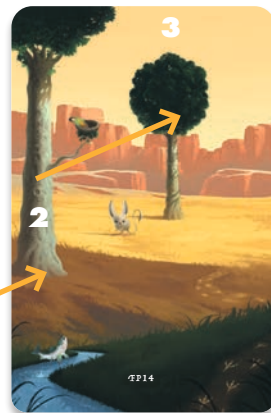
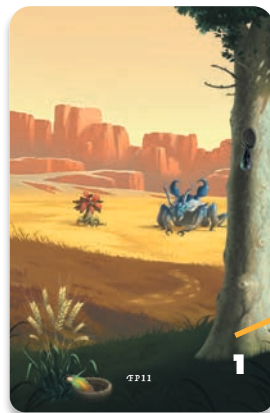
Arbustes à noix



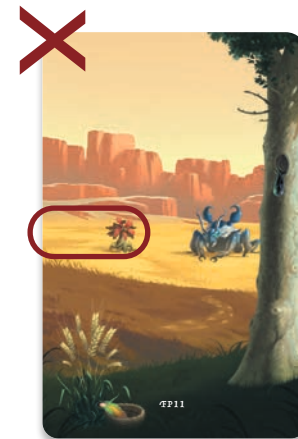
Cours d'eau

Lors d'une action Se ravitailler, un personnage ne peut récolter les ressources que d'un type de source de richesses, mais il peut récolter sur **trois** sources de ce même type. Par exemple, si un joueur choisit de récolter la production de tubercules, il peut exploiter plusieurs tubercules au cours de la même action, mais pas récolter la production de graminées.

Pour récolter la production d'une source de richesses, celle-ci doit être à la **PORTÉE** du personnage. Toutes les sources du premier plan sont toujours à portée. Les sources au second plan sont à portée si le personnage a fait une récolte sur une source du même type au premier plan. Les sources à l'arrière-plan sont à portée si le personnage a fait une récolte sur une source du même type au second plan. L'ordre des cartes dans une rangée n'a pas d'importance pour la récolte (ni pour la chasse).



Un joueur décide que son personnage récolte la production d'un arbre au premier plan (1). Cela signifie qu'il peut également récolter sur un arbre au second plan (2) puis un autre à l'arrière-plan (3).



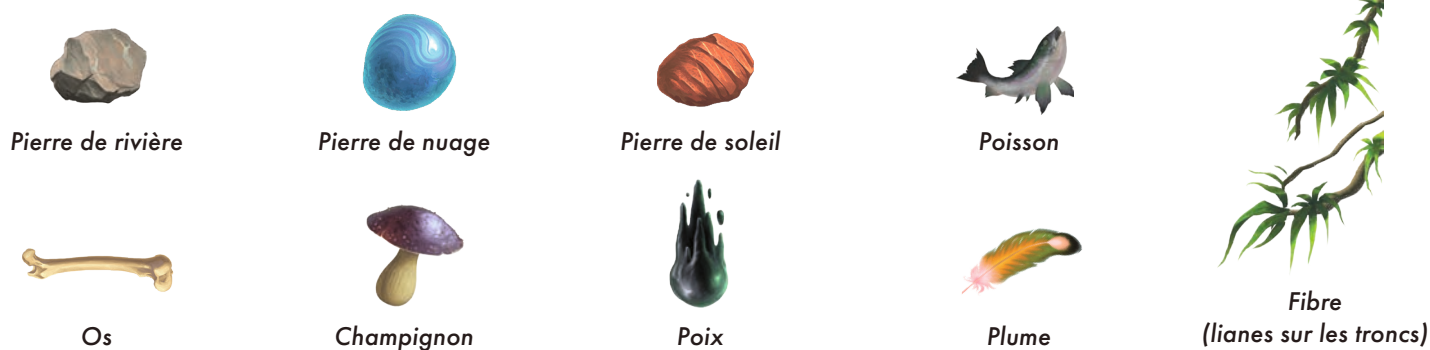
Si un joueur décide que son personnage récolte la production du tubercule au premier plan, il ne peut pas récolter sur le tubercule de la deuxième carte de sa rangée : en effet, ce dernier se trouve à l'arrière-plan ; comme aucune récolte n'a été effectuée sur un tubercule du second plan, il est hors de sa portée.

Lorsqu'un personnage récolte la production d'une source de richesses, il gagne les ressources produites par cette source en les prenant dans la réserve et en les plaçant dans son inventaire. Chaque source produit une unité de la ressource correspondante, comme détaillé ci-dessous.

- Arbres : Bois.
- Graminées : Céréales.
- Tubercules : Racine.
- Cours d'eau : Eau.
- Arbustes à noix : Noix.

Par défaut, un personnage peut récolter la production d'un maximum de 3 sources de richesses lors d'une action Se ravitailler. Ces sources de richesses peuvent se trouver sur la même carte ou sur des cartes différentes, tant qu'elles sont à portée. Chaque source produit au moins une ressource (voir ci-dessus), mais peut aussi produire des ressources bonus supplémentaires (voir ci-dessous).

Parfois, des **RESSOURCES BONUS** sont cachées à l'intérieur ou autour des sources : pierre de nuage, de rivière ou de soleil, poisson, os, champignon, poix, plume et fibre. Les représentations de ces objets sur les cartes Ravitaillement figurent ci-dessous.

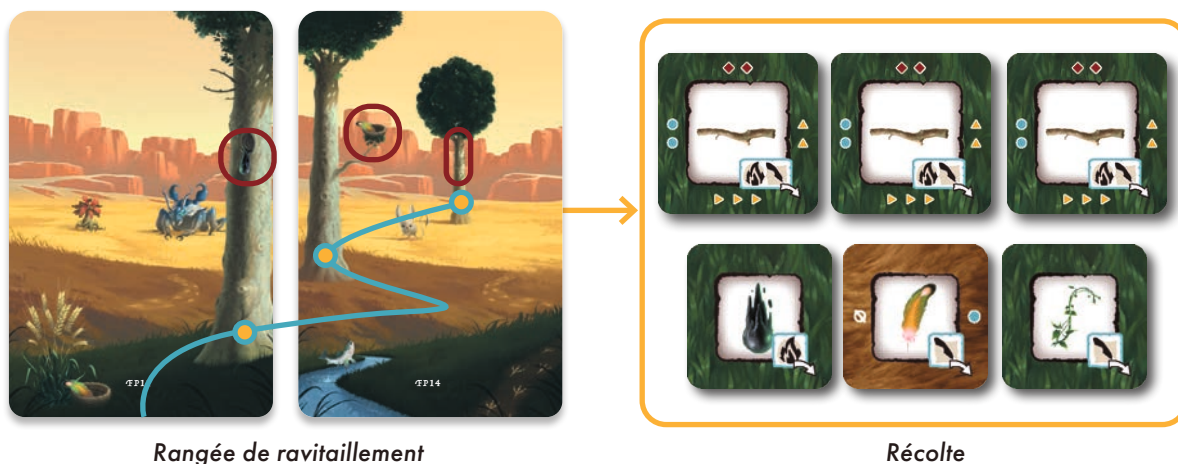


Lorsqu'un personnage récolte la production d'une source associée à une ressource bonus, il gagne également cette ressource bonus, en la prenant dans la réserve de jetons et en la plaçant dans son inventaire. Un personnage gagne une ressource correspondante par source représentée.

Lorsqu'un personnage a terminé sa récolte, il mélange toutes les cartes de sa rangée dans le paquet Ravitaillement correspondant.

Chacun des arbres de cette rangée possède une ressource bonus (entourée en rouge).

Si un personnage récolte sur les trois arbres, il gagne trois bois, une poix, une plume et une fibre.



## Chasse

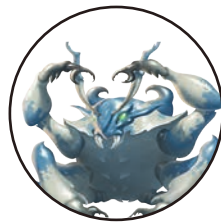
La chasse permet à un personnage de chasser les animaux sauvages qui se trouvent dans sa rangée. Les chasses fructueuses peuvent rapporter des ressources telles que des protéines animales ou des os. Il existe deux types de proies qu'un personnage peut chasser sans risque pour sa santé : les petites proies et les grandes proies. Un personnage audacieux peut également chasser des prédateurs, mais cela comporte des risques. Les représentations des animaux sauvages sur les cartes Ravitaillement figurent ci-dessous.



Petite proie



Grande proie



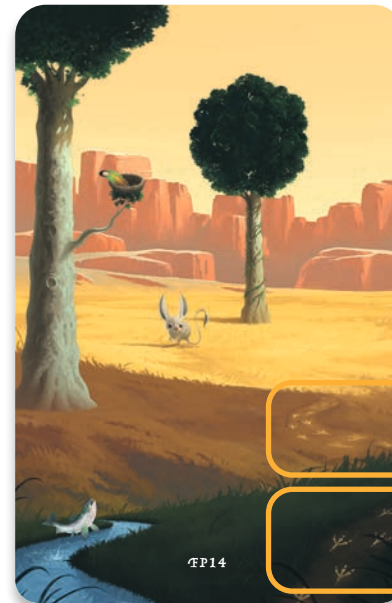
Prédateur

Un personnage peut chasser jusqu'à trois petites proies, une grande proie ou un prédateur par action Se ravitailler. Comme pour la récolte, chasser un animal sauvage implique que celui-ci est à portée du personnage qui effectue l'action Se ravitailler. Un personnage peut améliorer sa portée en suivant des empreintes d'animaux dans sa rangée. Si la rangée d'un personnage présente des empreintes d'animaux au premier plan, celui-ci peut chasser les animaux sauvages qui se trouvent au second plan. Si des empreintes d'animaux sont présentes au premier et au second plan de sa rangée (ou s'il chasse une petite proie et en a déjà chassé une au second plan), il peut chasser les animaux sauvages qui se trouvent à l'arrière-plan.

Qu'il chasse une petite proie, une grande proie ou un prédateur ou qu'il soit repéré par un prédateur, le personnage doit résoudre une rencontre avec un animal sauvage. Cette rencontre détermine les ressources éventuellement générées par la chasse. En général, un résultat favorable rapporte des protéines animales, de la peau, des os et des boyaux, tandis qu'un résultat défavorable ne rapporte rien (à l'exception peut-être de blessures).

Comme pour la récolte, les proies sont parfois associées à des ressources bonus. Si un personnage chasse une proie ayant une ressource bonus, il ne reçoit celle-ci que si la rencontre lui rapporte également d'autres ressources.

Lorsqu'un personnage a terminé sa chasse, il mélange toutes les cartes de sa rangée dans le paquet Ravitaillement d'origine.



*Un personnage peut atteindre la proie à l'arrière-plan parce qu'il y a des empreintes d'animaux au premier plan et au second plan.*



## RENCONTRES AVEC UN ANIMAL SAUVAGE

Les rencontres avec un animal sauvage se produisent lorsqu'un personnage effectuant l'action Se ravitailler chasse une proie ou un prédateur ou est repéré par un prédateur. Elles peuvent également se produire à d'autres moments, selon les effets de jeu.

### Chasser de petites proies

Pour chasser de petites proies, le personnage teste sa dextérité (🌀). Les tests et leurs résultats varient en fonction du nombre de petites proies que le personnage chasse, comme détaillé ci-dessous.

#### Une petite proie

**6+** Vous saisissez la petite créature en fuite. Gagnez 1 gibier et 1 boyau.

**1-5** La créature se faufile dans un trou et disparaît. Aucun effet.

#### Deux petites proies

**7+** Vous attrapez rapidement les deux petites créatures avant qu'elles ne s'enfuient. Gagnez 2 gibiers, 1 boyau et 1 os.

**1-6** Les créatures s'enfuient dans des directions opposées. Votre chasse échoue. Aucun effet.

#### Trois petites proies

**8+** Sans bruit et avec agilité, vous parvenez à attraper les trois petites créatures. Gagnez 3 gibiers, 2 boyaux et 1 os.

**1-7** Les trois créatures se dispersent rapidement et vos efforts sont vains.

### Chasser de grandes proies

Pour chasser de grandes proies, le personnage teste sa dextérité (🌀) et applique l'un des résultats suivants.

**10+** Vous abattez la gracieuse créature à la belle ramure. Gagnez 4 gibiers, 2 boyaux, 1 os et 1 peau.

**1-9** La créature vous échappe et disparaît dans la lumière tamisée de la forêt. Aucun effet.

### Rencontre avec un prédateur

Lors de l'action Se ravitailler, un personnage peut être repéré par un prédateur ou choisir d'en chasser un intentionnellement. Dans les deux cas, le personnage doit choisir entre **combattre** ou **battre en retraite**.

#### Combattre un prédateur

Pour combattre un prédateur, le personnage teste sa dextérité (🌀) ou sa force (👉) et applique l'un des résultats suivants.

**12+** Vous abattez le prédateur ! Gagnez 4 gibiers, 2 dents, 2 carapaces et 2 boyaux.

**1-11** Vous en réchappez de justesse. Subissez 1 blessure majeure (👊👊).

#### Battre en retraite

Pour battre en retraite face à un prédateur, le personnage teste sa dextérité (🌀) ou sa perception (👁️) et applique l'un des résultats suivants.

**10+** Vous vous en sortez indemne ! Aucun effet.

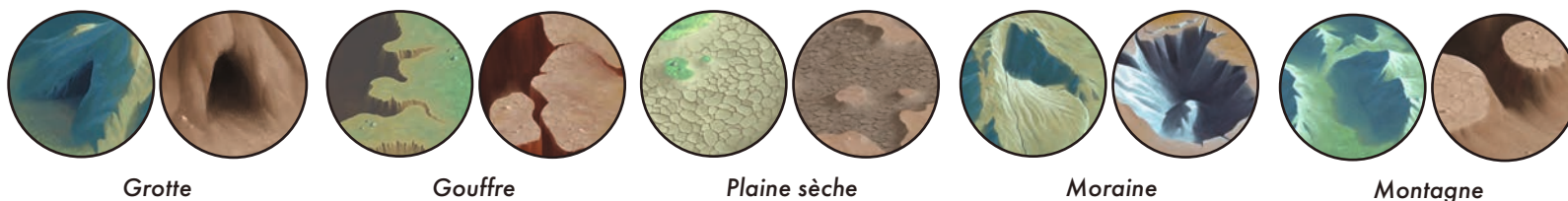
**1-9** La mâchoire tranchante de la créature vous entaille alors que vous prenez la fuite. Subissez 1 blessure majeure (👊👊) et fuyez (voir « Fuite » à la page 55).



## EXTRAIRE

Extraire est une action Site qui permet aux personnages de récupérer des matériaux. Cette action comporte toutefois des dangers : beaucoup de choses sont laissées à l'appréciation des présages.

Un personnage peut effectuer cette action lorsqu'il se trouve sur un terrain présentant une **grotte**, un **gouffre**, une **plaine sèche**, une **moraine** ou une **montagne**.



Avant d'extraire, un joueur ajoute plusieurs jetons Extraction dans le sac pour créer un sac d'extraction. Les jetons à ajouter varient en fonction du site sur lequel leur personnage réalise son action. Pour chacun des quatre types de pierre (argile, pierre de nuage, de rivière et de soleil), il existe cinq jetons, chacun arborant l'un des cinq présages. Les présages sont décrits en détail dans la section « Présages », à la page 61. Si un terrain contient plusieurs de ces sites, le personnage doit indiquer sur lequel il entreprend l'action Extraire.

### Exemples de pierres et de présages



Argile



Pierre de nuage



Pierre de rivière



Pierre de soleil

Lors d'une action Extraire, un joueur tire des jetons du sac et résout les effets en fonction du présage figurant sur le jeton.

Pour résoudre une action Extraire, un personnage doit dépenser **deux énergies** (⚡⚡) et **épuiser** le terrain (p. 59). Le joueur résout ensuite les étapes suivantes dans l'ordre.

### 1. Préparer les jetons Extraction

Le joueur prépare les **cinq** jetons Extraction des types disponibles sur le site sur lequel a lieu l'extraction, comme indiqué ci-dessous.

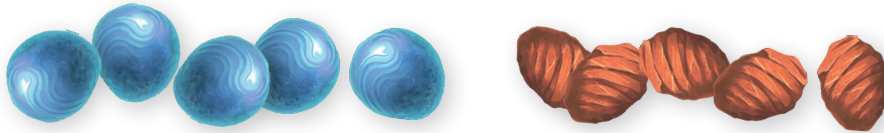
- **Grotte** : 5 jetons de pierre de nuage, de pierre de rivière et de pierre de soleil (15 jetons au total).
- **Gouffre** : 5 jetons d'argile, de pierre de rivière et de pierre de soleil (15 jetons au total).
- **Plaine sèche** : 5 jetons d'argile et de pierre de soleil (10 jetons au total).
- **Moraine** : 5 jetons de pierre de nuage, de pierre de rivière et de pierre de soleil (15 jetons au total).
- **Montagne** : 5 jetons de pierre de nuage et de pierre de soleil (10 jetons au total).



*Si un personnage effectue l'action Extraire sur une montagne, il prépare les cinq pierres de nuage et les cinq pierres de soleil.*

## 2. Mélanger les jetons Extraction

Le joueur retourne tous les jetons de façon que les présages ne soient pas visibles, puis les mélange par type.



Après avoir préparé les cinq pierres de nuage et les cinq pierres de soleil en deux groupes distincts, le joueur retourne les jetons face cachée et mélange chaque groupe séparément.

## 3. Préparer le sac d'extraction

Sans regarder les présages figurant sur la face cachée des jetons Extraction, le joueur prend un certain nombre de jetons et les place dans le sac en tissu. Ce nombre de jetons dépend du site sur lequel est effectuée l'action Extraire, comme indiqué ci-dessous.

- **Grotte** : Pierre de nuage (×1), pierre de rivière (×2), pierre de soleil (×2).
- **Gouffre** : Argile (×2), pierre de rivière (×2), pierre de soleil (×1).
- **Plaine sèche** : Argile (×3), pierre de soleil (×2).
- **Moraine** : Pierre de nuage (×2), pierre de rivière (×2), pierre de soleil (×1).
- **Montagne** : Pierre de nuage (×3), pierre de soleil (×2).

Ces jetons placés dans le sac sont ensuite mélangés, à la main ou en secouant le sac.

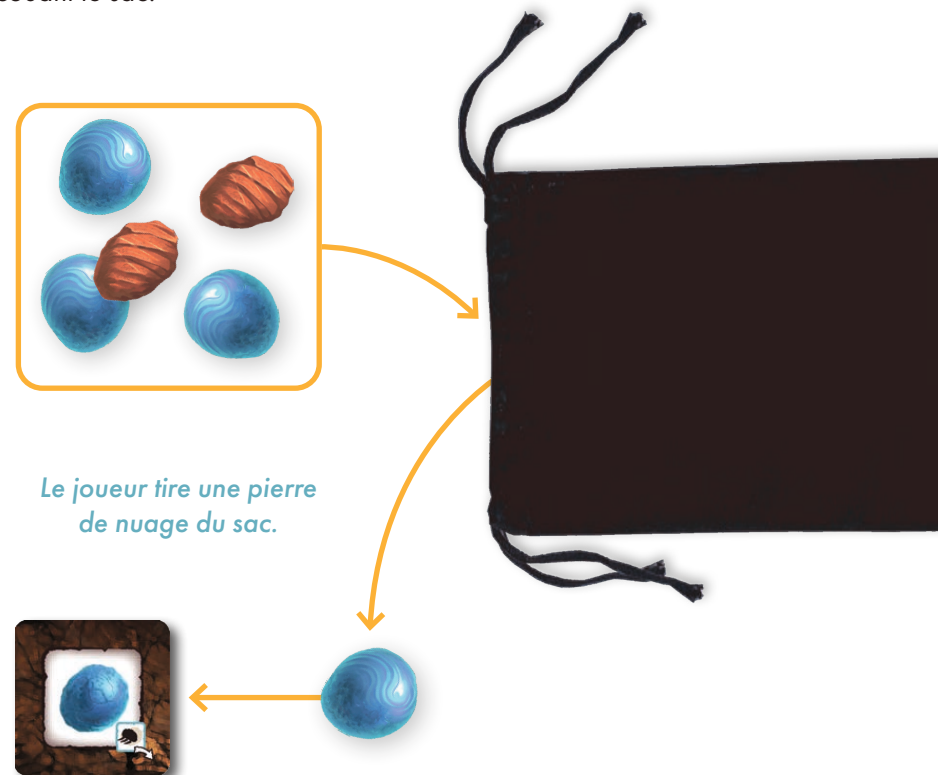
*Dans le cadre de l'action Extraire sur une montagne, le joueur prend trois pierres de nuage et deux pierres de soleil et les place dans le sac en tissu.*

## 4. Extraire un jeton

Le joueur tire un jeton du sac d'extraction. Chaque type de pierre ayant une forme unique, le joueur est autorisé à manipuler les jetons pour essayer de sélectionner le type de pierre de son choix.

Puis, avant de révéler le présage de l'autre côté du jeton, le personnage gagne un jeton Matériau correspondant au jeton extrait.

*Le personnage extrait une pierre de nuage. Avant de révéler le présage de l'autre côté du jeton, il gagne un jeton Matériau Pierre de nuage.*



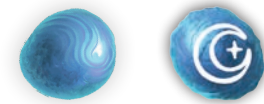
*Le joueur tire une pierre de nuage du sac.*

## 5. Révéler le présage et résoudre les effets

Le joueur révèle ensuite le présage figurant sur le jeton extrait et résout son effet comme suit :

- si le présage révélé correspond à un présage en cours (comme décrit ci-dessous), le joueur consulte le tableau des extractions à la page 183 du codex et résout les effets listés à l'intersection du présage correspondant et du site sur lequel a lieu l'extraction – après avoir résolu les effets indiqués dans le tableau des extractions, passez à l'étape 6 ;
- si le présage révélé ne correspond pas à un présage en cours, il n'a pas d'effet spécial – passez directement à l'étape 6.

Un **PRÉSAGE EN COURS** est un présage dont l'icône figure sur la carte au sommet de la défausse du paquet Nuit. S'il n'y a pas de cartes dans la défausse du paquet Nuit, le ou les présages en cours sont ceux figurant sur la carte Défi en cours. Il peut y avoir plusieurs présages en cours si une carte Nuit ou Défi présente plusieurs présages. Vous trouverez les règles détaillées concernant les présages à la page 61.



*Un présage lune est révélé.*

## 6. Poursuivre l'extraction

Le joueur décide si son personnage continue à extraire ou s'il arrête. Sauf si un effet de jeu indique le contraire, un personnage peut extraire jusqu'à trois jetons par action. Pour extraire un autre jeton, répétez les étapes 4 et 5.

Une fois l'action Extraire terminée, le joueur retire tous les jetons Extraction du sac et les replace dans la réserve.

## PHASE NUIT

Pendant la phase Nuit, les joueurs effectuent une série d'actions d'entretien pour se préparer à la phase Jour suivante. Les personnages peuvent se reposer et profiter du confort, de la nourriture, de l'eau, du feu et d'un abri. Néanmoins, la nuit reste imprévisible et plusieurs événements viendront perturber le repos des personnages.

Pour résoudre la phase Nuit, chaque joueur procède aux étapes suivantes pour son personnage, dans l'ordre.

### 1. VÉRIFIER SI UN PERSONNAGE EST MORT

Lors de cette étape, chaque joueur vérifie si l'un ou plusieurs de ses personnages sont morts. Un personnage meurt si toutes les cases de sa piste Santé sont couvertes par des jetons Faiblesse. Rappelez-vous que la longueur de la piste Santé d'un personnage varie en fonction du nombre de personnages en jeu (p. 55).

Si un personnage meurt, résolvez les étapes présentées dans la section « Personnages morts », à la page 70, avant de passer à l'étape suivante de la phase Nuit.



## 2. RÉCUPÉRER

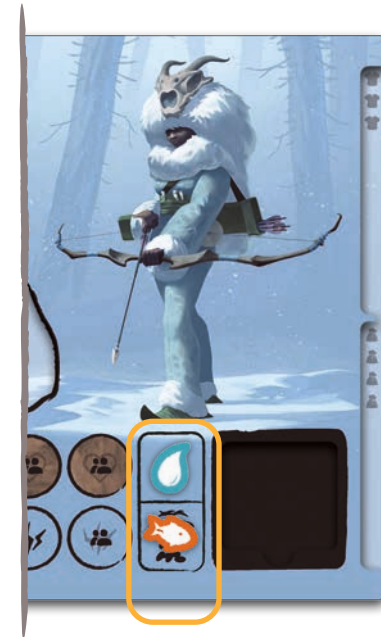
Pendant cette étape, les personnages peuvent consommer de la nourriture et de l'eau pour regagner de l'énergie, dégrader des maladies et éviter les blessures. Pour consommer de la nourriture ou de l'eau, un personnage retire un jeton Nourriture ou Eau de son plateau Parure et le replace dans la réserve. Un personnage peut consommer soit de la nourriture périssable fraîche ou gâtée, soit de la nourriture non périssable transformée (voir « Eau et nourriture » à la page 19).

Un personnage peut consommer au maximum une nourriture et une eau par nuit. Après avoir consommé de la nourriture ou de l'eau, le personnage regagne de l'énergie (en retournant les jetons sur leur face ⚡) en fonction de la qualité de sa récupération, comme détaillé ci-dessous.

- **Reposé** : Chaque personnage gagne de l'énergie en fonction du nombre de personnages dans le jeu :
  - s'il y a trois ou quatre personnages, chaque personnage gagne **une énergie** ;
  - s'il y a deux personnages ou moins, chaque personnage gagne **deux énergies**.
- **Nourri** : Si un personnage consomme de la nourriture pendant cette étape, il gagne **une énergie**.
- **Hydraté** : Si un personnage consomme de l'eau pendant cette étape, il gagne **une énergie**.
- **Réconforté** : Chaque personnage est réconforté par la présence d'un abri ou d'un feu. Si un personnage se trouve sur un terrain qui fournit un abri ou du feu (ou les deux), il gagne **une énergie**.

Pendant la phase Jour, il est recommandé aux joueurs de placer les jetons Nourriture et Eau qu'ils ont l'intention de consommer sur la zone prévue à cet effet sur leur plateau Parure.

Cela permet de rappeler aux joueurs d'allouer des jetons Nourriture et Eau à leur consommation et les aide à réorganiser leur inventaire, puisque les jetons Nourriture et Eau consommés n'auront pas à tenir dans leur sac Ressources.



Jetons Eau  
et Poisson alloués

## 3. GUETTER LA FAIM ET LA SOIF

Lors de cette étape, chaque personnage peut être amené à dégrader une faiblesse ou à subir une blessure mineure, comme présenté ci-dessous.

- **Rassasié** : Chaque personnage qui a consommé de la nourriture **ET** de l'eau lors de l'étape 2 peut dégrader une de ses faiblesses au choix (voir « Santé » à la page 55).
- **Affamé et assoiffé** : Chaque personnage qui n'a consommé ni eau ni nourriture lors de l'étape 2 subit une blessure mineure (voir « Santé » à la page 55).

## 4. EFFECTUER DES ACTIONS NUIT

Pendant la phase Nuit, les personnages peuvent effectuer des actions Nuit, qui se trouvent généralement sur les cartes Objet. Elles ne requièrent pas de dépense d'énergie, sont toujours précédées d'une icône d'action Nuit (🌙) et ne peuvent être résolues que pendant la phase Nuit. Les personnages peuvent effectuer des actions Nuit dans l'ordre de leur choix, mais chaque action Nuit ne peut être effectuée qu'une fois par phase Nuit.



Les effets précédés de l'icône d'action Nuit ne peuvent être résolus que pendant la phase Nuit.



Le haut de certaines cartes Nuit présente une condition que le ou les personnages doivent remplir avant de pouvoir résoudre les autres parties de la carte. Cette condition inclut souvent des sites spécifiques qui doivent apparaître sur le terrain occupé par le personnage. Si la carte indique « Appliquez les effets de cette carte » dans ce champ, elle n'impose aucune condition et est résolue automatiquement.

Si le personnage remplit la condition présente sur la carte Nuit piochée, il suit les instructions restantes de la carte. Si le personnage ne remplit pas la condition indiquée sur cette carte, il résout une **NUIT TRANQUILLE** à la place.

Chaque carte Nuit comporte un ou plusieurs mots-clés, tels que *Solitaire*, *Champion*, *Météo* ou *Danger*. Ces mots-clés n'ont pas d'effet mécanique inhérent, mais d'autres effets de jeu peuvent interagir avec eux.

Une fois résolue, la carte Nuit est placée dans la défausse du paquet Nuit.

### Nuit tranquille

La nuit tranquille représente une nuit paisible, reposante et sans imprévu.

Lorsqu'un personnage résout une nuit tranquille, il gagne une énergie (⚡). S'il ne peut pas gagner plus d'énergie parce qu'il a déjà atteint le maximum, il gagne à la place une amélioration mineure (▲) pour la caractéristique de son choix (voir « Améliorations » à la page 14).

Une fois la nuit tranquille résolue, cette carte Nuit est placée dans la défausse du paquet Nuit.

## 8. AUGMENTER L'EXIGENCE ET RÉSOUDRE DES ÉVÉNEMENTS DE DÉFI

Lors de cette étape, l'exigence (👣) est augmentée de 1. Les personnages ajustent la piste Exigence en conséquence.

Puis, les personnages résolvent tous les événements de défi au verso de leur carte Défi actuelle dont le seuil d'exigence a été atteint ou dépassé et qui n'ont pas encore été résolus. Si plusieurs événements de défis sont déclenchés, ils sont résolus dans l'ordre de leur seuil d'exigence, du plus faible au plus élevé.

## 9. VÉRIFIER LA POPULATION ET LE MÉCONTENTEMENT

Lors de cette étape, les personnages vérifient les pistes Population (👥) et Mécontentement (👤) (voir « Pistes Communauté » à la page 67) et résolvent les effets suivants, le cas échéant.

- Si la piste Population est à « 0 », lisez l'entrée 333 à la page 41 du codex.
- Si la piste Mécontentement est à « 20 », lisez l'entrée 418 à la page 49 du codex.

Si aucune des conditions ci-dessus n'est remplie, les personnages mettent fin à la phase Nuit en cours et passent à la phase Jour suivante.

# RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

## CETTE SECTION CONTIENT DES RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES À CONNAÎTRE POUR POUVOIR JOUER.

### FUITE

Certains effets de jeu peuvent provoquer ou permettre la **FUITE** d'un personnage. Lorsqu'un personnage fuit, sa figurine est placée sur un terrain adjacent, déterminé au hasard par un lancer de dé (voir « Déterminer au hasard » à la page 99). Lorsqu'un personnage fuit, il ne pioche pas de carte Voyage et ne résout pas de Voyage difficile.

### SEUL

Certains effets du jeu peuvent concerner un personnage qui est **SEUL**. Un personnage est seul s'il n'y a aucun autre personnage sur son terrain, même s'il est accompagné d'un animal domestique ou se trouve à un camp.

### SANTÉ

Les blessures et les maladies d'un personnage sont gérées à l'aide de la piste Santé du personnage.

Les trois premières cases sont toujours utilisées, quel que soit le nombre de personnages en jeu. Les deux cases de la piste Santé qui affichent des icônes Personnage ne sont utilisées que lors de parties avec un nombre de personnages spécifique.

La quatrième case en partant de la gauche n'est utilisée que lors des parties comptant trois personnages ou moins, tandis que la dernière case en partant de la droite n'est utilisée que lors des parties comptant un ou deux personnages.

Les blessures et les maladies sont rassemblées sous le nom **FAIBLESSES** et sont représentées par des jetons recto verso. Les différentes faces de chaque jeton représentent la gravité de la faiblesse.



Blessure majeure



Blessure mineure



Maladie majeure



Maladie mineure

Piste Santé



Toujours utilisées

Parties à 3 personnages ou moins

Parties à 1 ou 2 personnages

## ACCUMULER DES FAIBLESSES

Lorsqu'un personnage subit une faiblesse, il ajoute un nouveau jeton Faiblesse à sa piste Santé ou retourne un jeton Faiblesse mineure déjà existant sur sa face majeure.

Lorsqu'un personnage subit une faiblesse, il prend un jeton correspondant (blessure ou maladie) dans la réserve et le place sur n'importe quelle case vide de sa piste Santé, face appropriée visible (mineure ou majeure).



*Un personnage subit une maladie mineure (engrenage) et place un jeton Maladie mineure sur une case vide de sa piste Santé.*

Si un personnage subit une faiblesse mineure et qu'un jeton Faiblesse mineure du même type se trouve déjà sur sa piste Santé, il ne prend pas de nouveau jeton et retourne celui déjà présent, augmentant ainsi sa gravité de mineure à majeure.



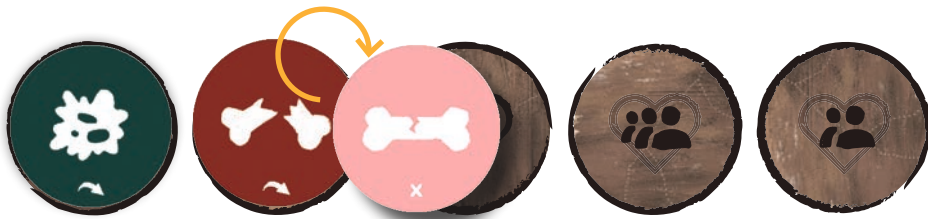
*Si un personnage avec une maladie mineure en subit une autre, il retourne un jeton Maladie mineure de sa piste Santé pour en faire une maladie majeure (engrenage).*

Si un personnage subit une faiblesse majeure, il place toujours un jeton supplémentaire sur sa piste Santé, s'il le peut. S'il n'y a pas de case libre sur sa piste Santé, il procède comme s'il avait subi une faiblesse mineure à la place.

## DÉGRADER DES FAIBLESSES

Certains effets de jeu permettent à un personnage de dégrader une faiblesse. La façon de dégrader une faiblesse dépend de sa gravité, comme décrit ci-dessous.

Pour dégrader une faiblesse majeure, un personnage choisit un jeton Faiblesse majeure sur sa piste Santé et le retourne face mineure visible, diminuant ainsi la gravité de la faiblesse.

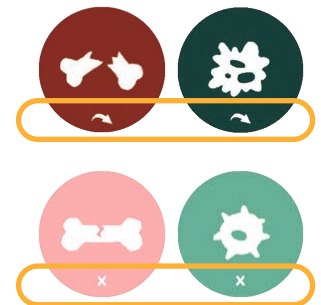


*Un personnage dégrade une blessure majeure en blessure mineure en retournant le jeton Blessure.*

Les jetons Faiblesse majeure sont marqués d'une flèche pour rappeler aux joueurs que le jeton est retourné lorsqu'il est dégradé.

Pour dégrader une faiblesse mineure, un personnage choisit un jeton Faiblesse mineure sur sa piste Santé et le défusse, le remettant dans la réserve.

Les jetons Faiblesse mineure sont marqués d'un « x » pour rappeler aux joueurs que le jeton est défusé lorsqu'il est dégradé.



## INAPTE

Si chaque case de la piste Santé d'un personnage contient un jeton Faiblesse, ce personnage est **INAPTE**. (Rappelez-vous que le nombre de cases utilisées par un personnage sur sa piste Santé dépend du nombre de personnages en jeu.)

Lorsqu'un personnage devient inapte, il épuise tous ses jetons Énergie. Un personnage inapte ne peut effectuer aucune action, ne peut pas partager de nourriture ou d'eau avec d'autres personnages entre deux actions ni participer aux actions Échanger, Établir un camp ou Construire un aménagement d'un autre personnage.



*Au cours d'une partie à quatre personnages, un personnage obtient un jeton Maladie majeure. Dans une partie à quatre personnages, la piste Santé ne comporte que trois cases. Comme elles contiennent toutes un jeton, le joueur devient inapte et retourne tous ses jetons Énergie sur leur face épuisée.*

Toutefois, un personnage inapte peut être la cible d'une action Aider. Un personnage inapte qui défausse un jeton Faiblesse de sa piste Santé n'est plus inapte. Cependant, son énergie reste épuisée jusqu'à ce qu'il puisse la récupérer.

Au début de la phase Nuit, tout personnage inapte meurt (voir « Personnages morts » à la page 70).

## JETONS LIEU

Les jetons Lieu sont placés sur les tuiles Terrain et représentent des particularités et des effets permanents du terrain concerné. Il existe quatre types de jetons Lieu : feu, abri, épuisement et mystère. Certains effets de jeu peuvent également placer d'autres jetons sur les terrains pour représenter des jetons Lieu uniques. Les jetons utilisés et leurs effets en tant que jetons Lieu sont décrits par l'effet qui les place.



Feu



Abri




Épuisement



Mystère

Les jetons Lieu placés sur un élément du jeu autre qu'un terrain ne sont pas considérés comme étant sur un terrain. Seuls les jetons Lieu qui se trouvent sur un terrain produisent les effets habituels du jeu, décrits dans chacune des sections suivantes. Les effets des jetons Lieu placés sur des éléments qui ne sont pas des terrains sont toujours définis par l'effet qui les a placés ou par l'élément du jeu lui-même.

## JETONS FEU

Un jeton Feu (parfois représenté par l'icône ) représente une source de chaleur dans une zone. Le feu peut bénéficier aux personnages de différentes manières. Lorsqu'un personnage se trouve sur un terrain avec un jeton Feu, il peut utiliser ce feu comme outil Chauffer pour transformer des ressources. De plus, lors de la phase Nuit, tout personnage se trouvant sur un terrain avec un jeton Feu est réconforté et gagne de l'énergie supplémentaire lors de sa récupération.

Si un effet de jeu demande à un personnage de placer un jeton Feu, il place ce jeton sur le terrain qu'il occupe, s'il le peut. Chaque terrain ne peut contenir qu'un seul jeton Feu. Si un effet demande de placer un jeton Feu sur un terrain qui en contient déjà un, remettez le jeton existant dans la réserve et placez un nouveau jeton Feu sur le terrain.

*Les icônes situées sur chaque face du jeton Feu indiquent aux joueurs comment le dégrader.*



Les jetons Feu sont recto verso. Lorsqu'un jeton Feu est placé sur un terrain, il est placé avec l'icône Flèche face visible. Lorsqu'un effet de jeu dégrade un jeton Feu (comme l'étape 5 de la phase Nuit, à la page 53), celui-ci est retourné face « x » visible. S'il était déjà placé face « x » visible, le jeton est défaussé (voir « Dégrader des jetons » à la page 66).

## JETONS ABRI

Un jeton Abri (parfois représenté par l'icône ▲) représente la capacité d'un terrain à fournir un abri aux personnages. Les jetons Abri sont recto verso. Chaque face comporte un chiffre qui indique combien de personnages (un ou deux) peuvent utiliser l'abri pendant la phase Nuit.



*Tout premier abri placé sur un terrain est un abri pour un personnage.*



*Si un deuxième abri devait être placé sur un terrain, retournez l'abri existant pour le transformer en abri pour deux personnages.*



*Abri pour un personnage*



*Abri pour deux personnages*

S'il n'y a pas de jeton Abri sur un terrain et qu'un effet de jeu demande à un personnage de **placer** un abri, il place ce jeton sur le terrain qu'il occupe. Le jeton est placé face « 1 » visible.


S'il y a un jeton Abri pour un personnage sur un terrain et qu'un effet de jeu demande à un personnage de placer un abri, il améliore ce jeton Abri en le retournant face « 2 » visible.

Il ne peut y avoir qu'**un seul** jeton Abri par terrain. Si un effet de jeu demande à un personnage de placer un jeton Abri sur un terrain qui contient déjà un abri pour deux personnages, cet effet est ignoré.

Si un effet de jeu demande à un joueur de **retirer** un jeton Abri d'un terrain, il dégrade ce jeton, réduisant sa capacité. Ainsi, un abri pour deux personnages est retourné et devient un abri pour un personnage, tandis qu'un abri pour un personnage est retiré du terrain et remis dans la réserve. Si un effet retire un jeton Abri sur un terrain qui n'en contient pas, l'effet est ignoré.

Certains effets de jeu peuvent augmenter la valeur des abris présents sur un terrain. Par exemple, si un effet ajoute 1, l'absence de jeton est considérée comme un abri de valeur 1, un abri de valeur 1 est considéré comme un abri de valeur 2 (ne pas retourner le jeton sur la face « 2 ») et un abri de valeur 2 est considéré comme un abri de valeur 3. Pour les effets de jeu qui requièrent qu'un terrain ait un abri (▲), tout terrain avec un abri de valeur 1 ou plus est pris en compte.

## JETONS ÉPUISEMENT

Lorsque les personnages puisent dans les richesses naturelles d'un terrain en se ravitaillant, en pêchant ou en extrayant, ils épuisent ces richesses, ce qui rend plus difficile l'acquisition d'autres provisions. Cette raréfaction des ressources d'un terrain est représentée par un jeton Épuisement (parfois symbolisé par l'icône )

Les jetons Épuisement sont recto verso. Chaque face porte une ou deux icônes Énergie pour indiquer la gravité de l'épuisement et la quantité d'énergie supplémentaire nécessaire pour récupérer des ressources et des matériaux sur ce terrain.

Si un effet de jeu demande à un joueur d'épuiser un terrain qui ne contient pas de jeton Épuisement, le joueur place un jeton Épuisement sur ce terrain, face à une icône visible.



Épuisement à  
une icône



Épuisement à  
deux icônes



Lorsqu'un jeton Épuisement est placé sur un terrain vide, il est placé face à une icône visible.



Lorsqu'un terrain avec un jeton Épuisement à une icône est épuisé, ce jeton est retourné face à deux icônes visible.

Si un effet de jeu demande à un joueur d'épuiser un terrain qui contient déjà un jeton Épuisement à une icône, le joueur retourne ce jeton pour afficher la face à deux icônes.

Si un effet de jeu demande à un joueur d'épuiser un terrain qui contient déjà un jeton Épuisement à deux icônes, le joueur ne place pas de jeton supplémentaire, mais résout toutes les autres parties de l'effet.

Lors de l'étape 5 de la phase Nuit, chaque jeton Épuisement est dégradé une fois (voir « Dégrader des jetons » à la page 66). Lorsqu'un jeton Épuisement à deux icônes est dégradé, il est retourné face à une icône visible ; lorsqu'un jeton à une icône est dégradé, il est défaussé et remis dans la réserve.

### Effectuer des actions sur des terrains épuisés

Lorsqu'un personnage effectue une action Se ravitailler, Pêcher ou Extraire sur un terrain avec un jeton Épuisement à une ou deux icônes, le coût en énergie de cette action est augmenté d'autant d'icônes qu'indiqué sur le jeton.

Par exemple, pêcher sur un terrain avec un jeton Épuisement à une icône coûte 3 énergies (2 pour l'action et 1 pour le jeton). De plus, l'action Pêcher épuise un terrain : une fois le coût en énergie payé, le jeton Épuisement est retourné face à deux icônes visible.

## JETONS MYSTÈRE

Les jetons Mystère représentent des phénomènes étranges qui surviennent dans la vallée. Le jeu compte 10 jetons Mystère recto verso, chacun avec une icône Présage sur leur recto. Lorsqu'ils ne sont pas utilisés, ces jetons sont conservés en pile, face présage cachée.

Si un effet demande aux joueurs de placer un jeton Mystère sur un terrain, les joueurs prennent au hasard un jeton Mystère et le placent face cachée sur ce terrain, sans regarder ni révéler son présage.

Lorsqu'un personnage arrive sur un terrain où se trouve un jeton Mystère, il **RÉVÈLE** ce mystère. De plus, si un jeton Mystère doit être placé sur un terrain où se trouvent déjà un ou plusieurs personnages, les joueurs choisissent celui qui révélera ce mystère.

Pour révéler un jeton Mystère, un personnage le retourne pour dévoiler son présage. Si le présage **ne correspond pas** à un présage en cours, augmentez la valeur de la piste Savoir de 1 (🌀). Si le présage **correspond** à un présage en cours, consultez le tableau des mystères à la page 185 du codex et lisez l'entrée associée à ce présage pour la région dans laquelle ce mystère est révélé.

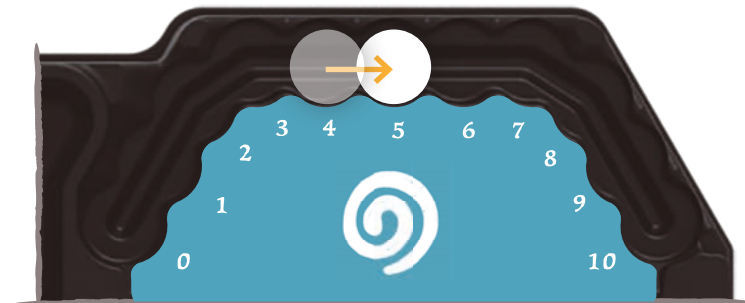
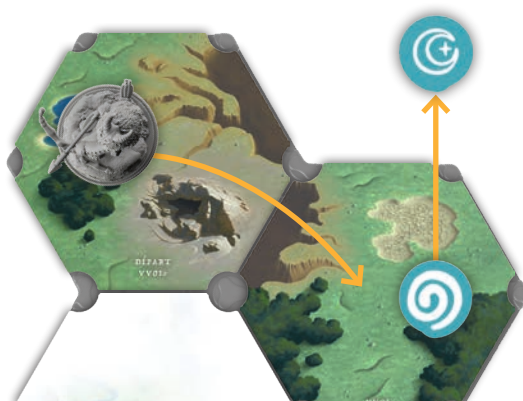
Une fois le mystère révélé, son jeton est remis dans la réserve de jetons Mystère, face cachée. Les jetons Mystère restent en jeu jusqu'à la fin du défi en cours ou jusqu'à ce qu'ils soient révélés.



Jetons  
Mystère



Face  
Présage



*Un personnage arrive sur un terrain qui contient un jeton Mystère. Il retourne le jeton et dévoile son présage. Comme le présage ne correspond pas à un présage en cours, le joueur augmente la valeur de la piste Savoir de 1 (🌀).*

## AVENTURES

Une aventure est une série de problèmes que plusieurs personnages peuvent résoudre ensemble. Les aventures se trouvent dans le codex. En général, les personnages reçoivent des indices sur les objets, les matériaux ou autres éléments qui les aideront dans une aventure, mais les obstacles de l'aventure elle-même sont inconnus jusqu'à ce que les personnages **SE LANCENT** dans celle-ci.

Lorsqu'un effet demande à un personnage de se lancer dans une aventure, ce dernier entreprend l'aventure et devient le leader. Tout personnage se trouvant sur le même terrain que le leader peut également choisir d'y participer. Le leader et tous ceux qui participent à l'aventure peuvent contribuer à l'énergie (⚡), aux ressources, aux objets, aux outils et aux procédés pour se lancer dans l'aventure et pendant la durée de celle-ci. Si un personnage **QUITTE** une aventure en raison d'un de ses effets, il ne fait plus partie des personnages participants. Si tous les personnages quittent une aventure, celle-ci se termine par un échec.

Chaque aventure comprend une série d'**EXPÉDITIONS**, qui sont résolues de manière séquentielle. Chaque expédition comprend souvent un certain nombre de tests ou de choix que le leader et les participants doivent résoudre. Les aventures sont résolues au moyen des entrées du codex.

## MOTS-CLÉS

Les cartes Voyage, Nuit, Objet et Aménagement comportent toutes des mots-clés. Il existe une grande variété de mots-clés dans le jeu et aucun d'entre eux n'a d'effet mécanique inhérent. Toutefois, de nombreux autres effets dans le jeu peuvent renvoyer à des mots-clés.

Les mots-clés d'un objet incluent également les mots figurant dans le titre de la carte Objet, tels que *Pierre de rivière* et *Lance*.

### Exemple de mots-clés sur une carte Nuit

**DANGER, CHAMPION**  
**APPLICABLE** s'il y a un **JETON MYSTÈRE** sur un terrain adjacent. Sinon, **RÉSOLVEZ**

## PRÉSAGES

Les présages sont les bénédictions, les fléaux, les heurs et malheurs liés aux phénomènes célestes de la vallée. Il existe cinq présages, comme indiqué ci-dessous.



Nuage



Comète



Lune



Étoile



Soleil

Ces icônes n'ont pas d'effet mécanique inhérent ; cependant, d'autres effets du jeu peuvent y faire référence.

### PRÉSAGES EN COURS

Le bas de chaque carte Nuit contient une ou plusieurs icônes Présage. Les icônes Présage qui figurent sur la carte au sommet de la défausse du paquet Nuit représentent le ou les **PRÉSAGES EN COURS**. S'il n'y a pas de cartes dans la défausse du paquet Nuit, le ou les **PRÉSAGES EN COURS** sont ceux figurant sur la carte Défi en cours. Tout effet de jeu faisant référence à un présage se réfère à un présage en cours.

À la fin d'une journée, si *Fabriquer des outils* est atteint, 200 (dans le codex).



Présage sur une carte Défi

4 **ÉVÉNEMENT DANS LA VALLÉE**

À mesure que vous l'explorez, cette vallée s'avère incroyablement généreuse. Chaque personnage sur un terrain avec une rivière, un lac ou un marais gagne 1 eau.

un objet Cape.

**10+** Vous récoltez de l'eau avant de trouver un endroit sec pour dormir. Gagnez 1 eau.

**8-9** Vous atteignez péniblement un endroit sec. Subissez .

**1-7** Vous passez la nuit trempé, dans le froid. Subissez . Si 2 personnages ou plus obtiennent ce résultat, augmentez .



**NA03**

Présage sur une carte Nuit (face visible)

### EXAMINER LES PRÉSAGES

Outre la carte Défi en cours et les cartes Nuit, des présages peuvent également être dissimulés dans de nombreux éléments du jeu. Si un personnage trouve l'un de ces présages, il peut l'examiner pour déclencher divers effets de jeu.

Chaque personnage ne peut examiner qu'un seul présage par jour. De plus, une fois qu'un présage a été examiné, il ne peut plus l'être par aucun personnage au cours de la même journée. Cela signifie que deux personnages ne peuvent pas examiner le même présage sur le même composant au cours de la même journée (mais ils peuvent examiner le même présage sur des composants différents au cours de la même journée).

Pour examiner un présage, un personnage doit remplir tous les critères suivants :

- le présage doit se trouver sur un composant du jeu avec une référence, tel qu'une carte ou un terrain – un personnage ne peut pas examiner un présage sur une carte Nuit, une carte Défi ou un jeton ;
- l'examen du présage doit être résolu lors d'une phase Jour – un personnage ne peut pas examiner un présage lors d'une phase Nuit ;
- le présage examiné doit correspondre à un présage en cours ;
- le personnage qui examine le présage doit interagir avec le composant présentant le présage (voir ci-dessous).

Le joueur concerné consulte le codex pour trouver le présage qu'il pense avoir identifié et qui correspond à un présage en cours. Il recherche ensuite l'entrée correspondant à la référence du composant. Les entrées sont présentées par ordre alphabétique. Si une entrée correspond au présage et à la référence du composant, l'examen est **réussi**. Le joueur lit l'entrée et applique ses effets. S'il n'y a pas d'entrée correspondante, l'examen **échoue** sans autre effet. Notez que toutes les images évoquant un présage ne sont pas nécessairement associées à une entrée. Le plaisir de chercher est parfois plus intense que celui de trouver. **Pour éviter tout révélation inopinée, ne lisez pas les entrées qui ne correspondent pas à la référence du composant examiné.** Les entrées relatives aux présages se trouvent à partir des pages suivantes du codex :

- présages Nuage à la page 113 ;
- présages Comète à la page 119 ;
- présages Lune à la page 123 ;
- présages Étoile à la page 129 ;
- présages Soleil à la page 133.

### Interagir avec des composants

Pour examiner les présages, un personnage doit interagir avec les composants, comme indiqué ci-dessous.

- Un personnage interagit avec un terrain lorsqu'il occupe ce terrain.
- Un personnage interagit avec un module s'il occupe le même terrain que ce module.
- Un personnage interagit avec une carte Ravitaillement si, lors d'une action Se ravitailler, il ajoute cette carte à sa rangée (et non à sa main). Un personnage interagit également avec une carte Ravitaillement si un effet de jeu lui demande de regarder cette carte en dehors d'une action Se ravitailler.
- Un personnage interagit avec une carte Voyage au moment où il la résout.
- Un personnage interagit avec une carte Pêche si, lors d'une action Pêcher, cette carte représente les zones de pêche et les courants actifs.
- Un personnage interagit avec tout objet qui se trouve dans son inventaire.
- Un personnage interagit avec une carte Aménagement s'il occupe le même terrain qu'un camp qui possède cet aménagement.
- Un personnage interagit avec un plateau Béhémoth (p. 72) au moment où il résout une rencontre avec ce béhémoth.

Lors d'une action, un joueur peut examiner un présage sur un composant avec lequel il interagit. Le joueur qui commence l'examen d'un présage doit le résoudre entièrement avant de poursuivre son action, le cas échéant.

Les joueurs peuvent également trouver des présages sur des composants non répertoriés ici. Dans ce cas, c'est aux joueurs eux-mêmes de déterminer ce qui constitue une interaction avec ce composant.

## OBJETS

Les objets sont représentés par des cartes et fournissent aux personnages une variété de capacités uniques ainsi que des outils à utiliser pour transformer des ressources et construire des aménagements.

Si une carte Objet est dotée d'une contenance, cela signifie qu'elle peut stocker des ressources. Un personnage ayant cet objet dans l'un des emplacements de son inventaire peut placer des ressources sur cette carte Objet au lieu de les placer dans son sac Ressources. Le nombre et le type de ressources pouvant être stockées sur un objet sont déterminés par sa contenance. Les ressources ne peuvent pas être placées sur des cartes Objet face cachée. Lorsqu'un objet est défaussé ou perdu, il est remis dans la réserve.

Un personnage peut librement déplacer des ressources entre son sac Ressources et ses objets pouvant contenir des ressources.

Pour les besoins de la gestion de l'inventaire, les objets sont classés en trois catégories : Main, Besace et Corps. Chaque objet possède l'une des icônes suivantes dans son coin supérieur pour indiquer son type.



Main



Besace

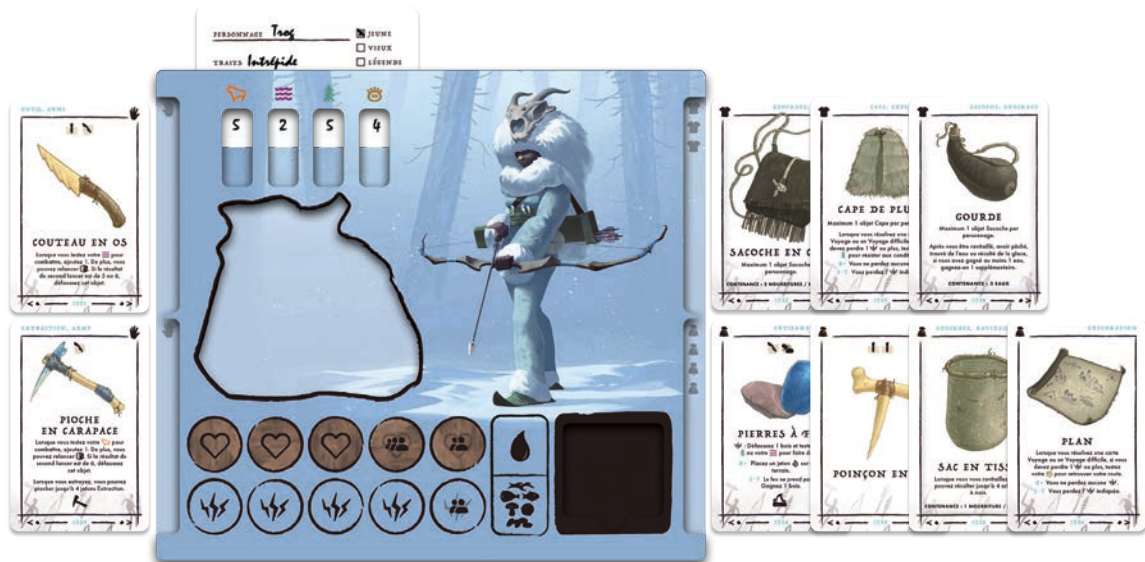


Corps

Les objets Main sont ceux que le personnage doit physiquement tenir, les objets Besace comprennent une variété de petits outils et de babioles qui peuvent être facilement rangés dans une besace ou une poche, et les objets Corps sont revêtus.

À chaque type d'objet correspond un emplacement de stockage sur le plateau Parure du personnage.

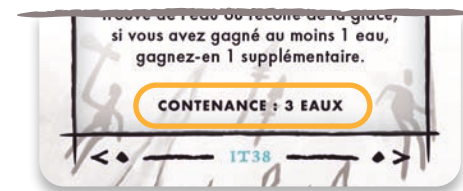
Le nombre d'icônes Main, Besace et Corps figurant sur chaque emplacement du plateau Parure indique le nombre d'objets de ce type que peut posséder un personnage.



Un personnage peut avoir jusqu'à deux objets Main, quatre objets Besace et trois objets Corps.



Cette carte Objet peut contenir jusqu'à trois jetons Eau.



Lorsqu'un personnage obtient un objet, il place sa carte face visible à côté de son plateau Parure, dans l'un des emplacements prévus à cet effet. Si un personnage n'a pas d'emplacement libre pour un nouvel objet, il peut en libérer un en donnant un objet à un autre personnage sur son terrain, en se défaussant d'un objet ou en rangeant un objet (voir « Ranger des objets » ci-dessous). Dans tous les cas, cet objet peut être celui qu'il vient d'obtenir.

Lorsqu'un effet demande à un personnage de se défausser d'un objet, il le remet dans le paquet Objet. Un joueur peut également choisir de défausser une carte Objet de son inventaire à tout moment.

## RANGER DES OBJETS

Les emplacements Besace de chaque personnage peuvent être utilisés pour **RANGER** des objets. Pour ranger un objet, un personnage place l'un de ses objets (Main, Corps ou Besace) face cachée dans un emplacement Besace **inutilisé**.

Tant qu'un objet est rangé, il occupe cet emplacement Besace, mais ne peut pas être utilisé tant qu'il n'est pas **DÉBALLÉ**.

Lorsqu'un personnage déballe un objet, il retourne la carte face visible et la place dans l'emplacement d'inventaire vide correspondant. S'il n'y a pas d'emplacement d'inventaire correspondant disponible, un personnage peut se défausser ou ranger un autre objet pour libérer un emplacement.

Lorsqu'un objet est rangé, tous les jetons Ressource présents sur cet objet sont transférés dans une autre partie de l'inventaire du personnage. Tout jeton autre que Ressource reste sur l'objet rangé. Tant qu'un objet est rangé, il est impossible d'y ajouter ou d'en retirer des jetons.

Un personnage peut **ranger** et **déballer** les objets de son inventaire lors de l'étape 6 de la phase Nuit.

Lors de la phase Jour, un personnage peut ranger et déballer des objets comme suit :

- lorsqu'il obtient un objet, un personnage peut ranger cet objet ou tout autre objet dans son inventaire ;
- lors de l'action Ranger et déballer, un personnage peut ranger et déballer n'importe quel objet de son inventaire ;
- lors de l'action Échanger, les deux personnages peuvent ranger et déballer n'importe quel objet (que ces objets aient été échangés ou non).

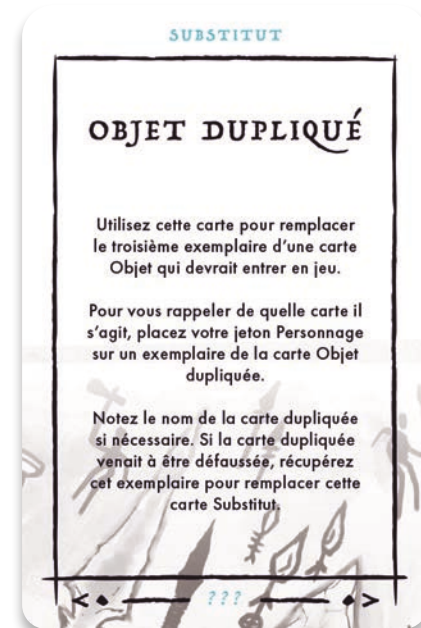
## OBJETS DUPLIQUÉS

Le nombre d'objets n'est pas limité ; si plus de deux exemplaires d'un objet sont nécessaires, les joueurs peuvent utiliser une carte Objet dupliqué qu'ils placeront dans leur zone de jeu comme substitut.

*Les cartes Objet dupliqué peuvent être utilisées pour représenter des copies d'un objet dans le cas où le nombre de cartes prévues dans le jeu ne serait pas suffisant.*



Objet rangé



## AMÉNAGEMENTS

Les aménagements sont représentés par des cartes et ajoutent diverses capacités uniques aux camps sur lesquels ils sont construits. Construire un aménagement est une action et chaque aménagement a des coûts différents (voir « Construire un aménagement » à la page 34).

Si un effet de jeu détruit un aménagement, les joueurs le retirent de la carte Camp où il se trouvait. Défaussez tous les jetons ou cartes Objet qui étaient stockés ou placés sur cet aménagement. Un aménagement détruit n'est pas pris en compte dans la limite des cinq aménagements autorisés dans un camp. Après la destruction d'un aménagement, un autre aménagement peut être construit pour le remplacer.

Après avoir construit un aménagement, les personnages peuvent utiliser ses capacités tant qu'ils se trouvent sur le terrain de cet aménagement. Le recto de chaque carte Aménagement indique les mots-clés de l'aménagement, qui n'ont pas d'effet inhérent au jeu, et ses capacités. Si un aménagement peut contenir des ressources, la carte affiche une capacité indiquant le nombre de ressources qu'il peut contenir. Avant ou après toute action d'un personnage et pendant l'étape 6 de la phase Nuit, celui-ci peut déplacer des ressources entre son inventaire et tous les aménagements ayant une contenance sur le terrain qu'il occupe. Les cartes Aménagement sont utilisées comme référence, plusieurs aménagements du même nom peuvent être construits dans le même camp ou dans des camps différents. Les ressources peuvent être placées directement sur les cartes Aménagement ayant une contenance. Si plusieurs aménagements du même nom disposent d'une contenance, les ressources stockées doivent être placées près de la carte Camp sur laquelle l'aménagement est construit.

Les joueurs ne peuvent normalement pas placer de jetons sur des aménagements qui n'ont pas de contenance pour ce type de jeton. Toutefois, certains effets de jeu permettent de placer des jetons sur des aménagements sans tenir compte de leur contenance. Si un effet demande à un joueur de placer un jeton sur un aménagement sans contenance pour ce type de jeton, le jeton est placé sur l'aménagement. Tant qu'un jeton est sur un bâtiment qui ne dispose pas de contenance pour ce type de jeton, il ne peut pas être déplacé par les joueurs, seulement par des effets de jeu spécifiques (tels qu'un effet sur cette carte Aménagement).

## POUVOIRS DE PARURE

Au cours de la partie, la communauté peut gagner des **POUVOIRS DE PARURE** qui pourront être utilisés par les personnages. Les pouvoirs de parure sont des jetons recto verso qui confèrent aux personnages des capacités supplémentaires. Certains pouvoirs de parure ne peuvent être utilisés que par le personnage qui possède une parure spécifique, comme indiqué au dos du jeton Pouvoir de parure.

Certains effets de jeu peuvent ajouter un pouvoir de parure aux connaissances de la communauté. Lorsque cela se produit, les joueurs consignent ce pouvoir de parure sur la page « Communauté » du journal. Ce pouvoir est ensuite mis de côté. Tout pouvoir de parure listée dans les connaissances de la communauté est disponible pendant toute la durée de la campagne.



*Le garde-manger peut stocker jusqu'à quatre ressources et empêcher les champignons et les racines qui y sont stockés de se dégrader..*

*Le pouvoir de parure Traqueur de proies ne peut être utilisé que par la parure du chasseur-cueilleur.*



Lors de la mise en place d'un nouveau défi, chaque personnage peut choisir jusqu'à un pouvoir de parure parmi ceux disponibles dans les connaissances de la communauté, en le plaçant dans l'emplacement du pouvoir de parure sur son plateau Parure. Un personnage doit remplir toutes les conditions requises par un pouvoir de parure pour pouvoir le sélectionner. Un personnage peut utiliser son pouvoir de parure comme décrit dans le texte de ce pouvoir.

Les effets du pouvoir de parure peuvent contenir une icône Flèche (➔), qui indique que le pouvoir de parure est retourné sur son autre face après sa résolution. Tous les pouvoirs de parure ont des effets qui ne se déclenchent qu'une fois par jour ; certains ont également des effets permanents (indiqués de part et d'autre du pouvoir).

Seule la face visible d'un pouvoir de parure peut être utilisée.



*Le chasseur-cueilleur peut équiper le pouvoir de parure Grand pêcheur lors de la mise en place.*

## DÉGRADER DES JETONS

De nombreux jetons du jeu se dégradent au cours de la partie pour indiquer un changement de statut.

Les jetons qui se dégradent sont recto verso. Une face comporte une icône de flèche, tandis que l'autre face comporte une icône « x ».

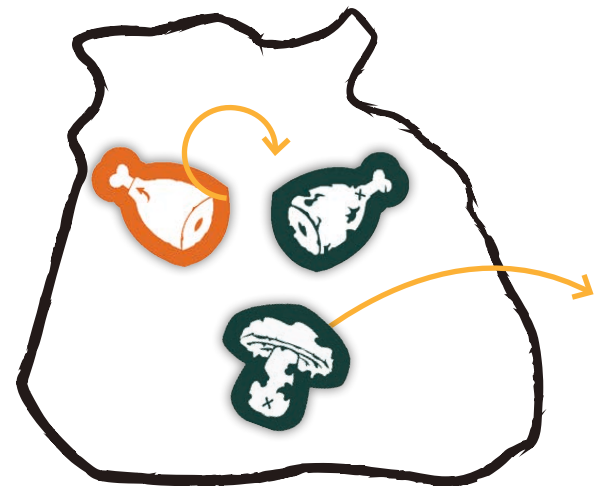
Ces icônes servent à rappeler comment dégrader le jeton. Pour dégrader un jeton dont la face flèche est visible, retournez-le sur l'autre face. Pour dégrader un jeton dont la face « x » est visible, défaussez-le.

Les jetons Épuisement et les jetons Abri sont une exception et présentent respectivement des faces « +⚡ » et « +⚡⚡ » pour l'un et des faces « 1 » et « 2 » pour l'autre. Pour dégrader un jeton Épuisement ou Abri qui se trouve face « +⚡⚡ » ou « 2 » visible, retournez-le face « +⚡ » ou « 1 » visible. Si le jeton est déjà face « +⚡ » ou « 1 » visible, défaussez-le.

Certains effets de jeu demandent aux personnages de placer des jetons sur des composants sur lesquels ces jetons ne peuvent normalement pas être placés, par exemple une carte Objectif qui permettrait aux personnages de placer de la nourriture sur cette carte pour atteindre l'objectif. Dans ce cas, ces jetons **ne se dégradent pas**.

Voici une liste des jetons qui se dégradent et des composants sur lesquels ils sont normalement placés (et sur lesquels ils se dégradent normalement). Tout jeton de ce type placé ailleurs que sur les composants énumérés ne se dégrade pas.

- Jetons Amélioration : Plateaux Parure et Animal domestique.
- Jetons Faiblesse : Plateaux Parure.
- Jetons Nourriture périssable : Plateaux Parure et Animal domestique, cartes Objet et cartes Aménagement.
- Jetons Épuisement : Tuiles Terrain.
- Jetons Feu : Tuiles Terrain.
- Jetons Abri : Tuiles Terrain.

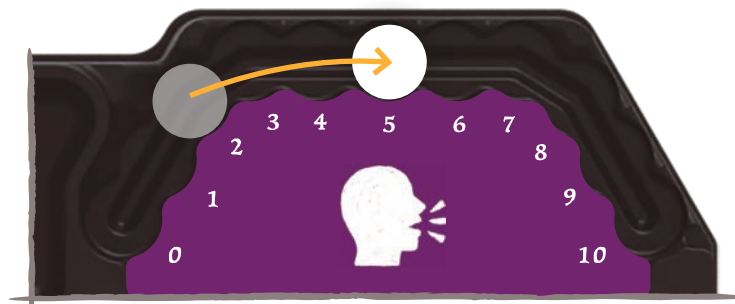


*Lorsque vous dégradez de la nourriture, la nourriture fraîche devient gâtée et la nourriture gâtée est défaussée.*

## PISTES COMMUNAUTÉ (POPULATION, MÉCONTENTEMENT, SAVOIR, EXIGENCE)

Les informations relatives à la communauté sont enregistrées sur quatre pistes. Ces pistes sont partagées par tous les personnages et sont utilisées pour suivre l'**exigence** (👣), le **savoir** (🌀), le **mécontentement** (👤) et la **population** (👥).

Lorsqu'un effet de jeu demande à un personnage d'**augmenter** ou de **diminuer** l'exigence, le savoir, le mécontentement ou la population de la communauté, les joueurs déplacent le jeton correspondant du nombre d'emplacements indiqué en montant (augmenter) ou descendant (diminuer) la piste, de façon qu'il indique toujours la valeur actuelle.



👤👤👤 (3 mécontentements) sont ajoutés, le jeton Mécontentement avance donc de trois cases sur la piste Mécontentement, passant de 2 à 5.

### EXIGENCE (👣)

L'exigence représente les pressions constantes exercées par le monde extérieur et la communauté sur les personnages pour les pousser à atteindre leurs objectifs. L'exigence est remise à 0 au début de chaque partie et ne peut dépasser 20.

L'exigence augmente à chaque phase Nuit et divers autres effets au cours de la partie peuvent entraîner une augmentation supplémentaire du niveau d'exigence. L'augmentation du niveau d'exigence oblige les personnages à résoudre des événements de défi, ce qui peut mettre fin à la partie (voir « Augmenter l'exigence et résoudre des événements de défi » à la page 54).

### SAVOIR (🌀)

Le savoir représente les connaissances acquises par les personnages. Le savoir est remis à 0 au début de chaque partie. Par conséquent, tout savoir non dépensé à la fin d'une partie est perdu. Le savoir ne peut dépasser 20.

Au cours de la partie, certains effets, tels que le déplacement vers des terrains contenant des jetons Mystère (voir « Jetons Lieu » à la page 57), peuvent faire augmenter le savoir.

Au cours d'une partie, les personnages peuvent avoir la possibilité de diminuer du savoir, par exemple en concevant des aménagements (voir « Conception d'un aménagement » à la page 34).

### MÉCONTENTEMENT (👤)

Le mécontentement représente l'insatisfaction croissante de la communauté. À mesure que le mécontentement augmente, il peut avoir un impact négatif sur le jeu de diverses manières, en déclenchant des effets perturbateurs sur différentes cartes. Le mécontentement n'est pas réinitialisé entre les parties, mais ne peut pas dépasser 20.

À la fin de chaque phase Nuit, si le mécontentement est à 20, 📖 418.

### POPULATION (👥)

La population représente la taille de la communauté. Elle détermine le nombre maximum de camps que les personnages peuvent établir (voir « Établir un camp » à la page 32) et peut avoir divers effets en fin de partie. La population n'est pas réinitialisée entre les parties, mais ne peut pas dépasser 20.

À la fin de chaque phase Nuit, si la population est à 0, 📖 333.

## MODULES

Les modules sont des formes utilisées pour représenter des éléments uniques qui ont été ajoutés à un terrain, tels que des camps, des ruines, des antres de béhémoth (p. 211 du codex) et autres lieux inhabituels, tels que des glaciers (p. 210 du codex).

Chaque zone peut recevoir un maximum d'un module, mais un même terrain peut potentiellement recevoir plusieurs modules.

Il existe deux formes de modules. La plupart des modules couvrent un tiers du terrain. Certains modules couvrent la totalité du terrain.

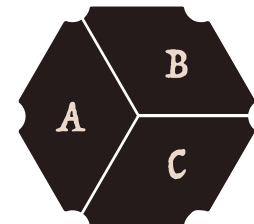
Un module qui couvre un tiers d'un terrain peut uniquement être placé de sorte à recouvrir complètement l'une des trois zones du terrain (A, B ou C). Un module qui couvre la totalité d'un terrain est placé de la même manière qu'un terrain, sur un autre terrain.

Tout site qui est entièrement recouvert par un module est considéré comme ne faisant plus partie de ce terrain.

Un module peut être **NON OBSTRUCTIF**, **OBSTRUCTIF** ou **INFRANCHISSABLE**.

- **Non obstructif** : Un personnage peut se déplacer à travers un module qui n'obstrue pas le mouvement comme s'il s'agissait d'un environnement. Lors de la résolution d'un Voyage difficile qui traverse un bord de terrain couvert par ce module, le personnage ne perd pas d'⚡.
- **Obstructif** : Un personnage peut se déplacer à travers un module obstructif. Cependant, lors de la résolution d'un Voyage difficile qui traverse un bord de terrain couvert par ce module, le personnage perd ⚡.
- **Infranchissable** : Un personnage ne peut pas traverser un bord de terrain couvert par un module infranchissable.

La page 209 du codex liste les modules et indique si ceux-ci sont non obstructifs, obstructifs ou infranchissables. Il est recommandé aux joueurs de consulter cette liste en cas de besoin uniquement plutôt que de la lire de manière exhaustive, car elle peut contenir des révélations inopinées sur de futurs effets de terrain.



## CARTES CONNAISSANCES

Les cartes Connaissances représentent des découvertes sociétales importantes qui peuvent aider une communauté à prospérer dans la vallée.

Certains effets de jeu peuvent ajouter une carte Connaissances aux connaissances de la communauté. Lorsque cela se produit, les joueurs consignent le nom de cette carte et sa référence sur la page « Communauté » du journal. Ils prennent ensuite la carte Connaissances correspondante dans la réserve et la placent face visible dans leur zone de jeu en guise de rappel.

Les règles présentées sur une carte Connaissances restent en vigueur jusqu'à la fin de la campagne. Au début de chaque session de jeu, placez toutes les cartes Connaissances consignées dans le journal dans la zone de jeu.



## LA FRESQUE RUPESTRE

La fresque rupestre est un espace où les joueurs dessinent les événements importants de l'histoire de leur communauté. Lorsqu'un effet de jeu demande aux joueurs de dessiner sur la fresque, les instructions détaillent les marques à dessiner. Après avoir dessiné sur la fresque, les joueurs se répartissent la ou les mêmes marques et les reproduisent au dos de leur carte Personnage, qui dispose d'un espace prévu à cet effet (p. 70).

Les marques apposées sur la fresque rupestre subsistent tout au long de la campagne et, même si elles n'ont pas d'effet mécanique inhérent, les effets de jeu s'y réfèrent.

## ILLUSTRER UNE SAGA

Lorsqu'un effet demande aux joueurs d'**ILLUSTRER UNE SAGA SUR LA FRESQUE RUPESTRE**, ils doivent dessiner leur interprétation des événements de cette saga tels qu'ils se sont produits au cours de la partie, en incluant une ou plusieurs marques listées. Si les effets du jeu ne fournissent que le nom d'une marque, les joueurs peuvent trouver une référence à cette marque dans la liste des marques figurant à la page 226 du codex.

## CONSIGNER LES MARQUES DANS LE JOURNAL

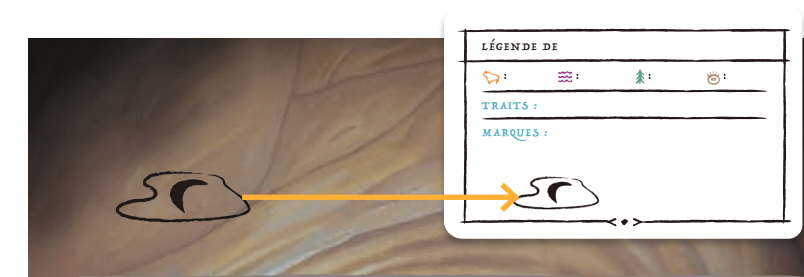
Si les joueurs souhaitent conserver une trace précise des marques présentes sur la fresque rupestre, ils peuvent consigner les noms des marques dans leur journal et se référer à la liste des marques figurant à la page 226 du codex.

Seules les marques listées doivent être incluses dans l'illustration d'une saga à des fins de jeu. Toutes les autres parties de l'illustration sont purement destinées au plaisir de la narration du groupe. Lorsqu'ils illustrent une saga avec des éléments non obligatoires, les joueurs doivent éviter les dessins qui ressemblent trop à des marques existantes, afin d'éviter toute confusion future entre les éléments décoratifs et les marques existantes. Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle couleur correspondant à un pigment répertorié sur la page « Communauté » du journal. Un crayon noir peut être utilisé par défaut.



Fresque rupestre

Carte Personnage



Chaque dessin ajouté à la fresque rupestre est également reporté au dos d'une carte Personnage sélectionnée.

Exemple d'illustration d'une saga sur la fresque rupestre. Les marques des fondations et du vallon Verdoyant sont obligatoires, tandis que les oiseaux sont des éléments décoratifs thématiques.



Fondations



Vallon Verdoyant

### Marques encadrantes

Certains effets de jeu demandent aux joueurs de dessiner une marque **ENCADRANT UNE AUTRE MARQUE**. Pour cela, dessinez la marque **ENCADRÉE** intégralement à l'intérieur de la marque **ENCADRANTE**.



La marque de la conclusion encadrant la marque du sang-de-lune.

### Marques ornementales

Certains effets de jeu demandent aux joueurs de dessiner une marque **ORNÉE D'UNE AUTRE MARQUE**. Pour cela, dessinez la marque **ORNEMENTALE** de sorte qu'elle soit reliée au sommet de la marque **ORNÉE**.



Une marque du béhémoth ornée de la marque du courroux.

### Ajouter des marques aux cartes Personnage

Lorsque les joueurs illustrent une saga sur la fresque rupestre, pour chaque marque dessinée dans le cadre de cette saga, les joueurs choisissent un personnage actif et dessinent cette marque sur le côté « Légende » de la carte de ce personnage. Les joueurs doivent choisir entre eux comment répartir ces marques, en fonction de l'histoire qui s'est déroulée et des contributions des personnages. Les marques encadrantes et ornementales doivent être ajoutées de cette façon à une seule carte Personnage et dessinées comme elles le sont sur la fresque rupestre.

## PERSONNAGES MORTS

Un personnage peut mourir de plusieurs façons. Il peut mourir de vieillesse entre deux parties, mais des faiblesses peuvent aussi l'emporter au cours d'une partie.

Lorsqu'un personnage meurt, procédez aux étapes suivantes dans l'ordre.

### 1. FAIRE LE DEUIL

Lancez un dé et procédez selon le résultat, en ajoutant 2 si le personnage est mort de vieillesse entre deux défis (ou deux événements en mode infini).

1 Diminuez la population de 1 (👤).

2-4 Augmentez le mécontentement de 1 (👤).

5-6 Choisissez l'une des caractéristiques de ce personnage. Augmentez-la de 1 de façon permanente, jusqu'à un maximum de 6.

### 2. COCHER LA CASE LÉGENDE

Cochez la case Légende sur la carte du personnage mort.

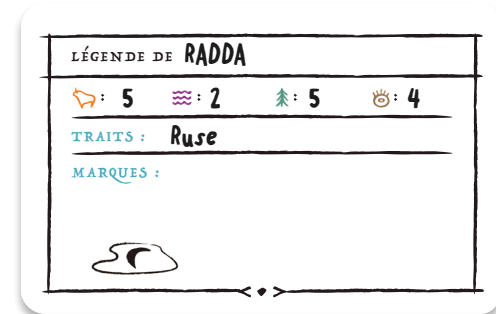
### 3. CRÉER UNE LÉGENDE

Retournez la carte de ce personnage sur son verso et inscrivez son nom, ses caractéristiques et ses traits. Ce personnage est désormais une Légende, et sa carte désormais une carte Légende.

Placez cette carte Légende dans la réserve avec toutes les autres cartes Légende. Certains effets de jeu peuvent faire appel à ces légendes (voir « Légendes » à la page 71).

### 4. CRÉER UN NOUVEAU PERSONNAGE

Le joueur dont le personnage est mort crée un nouveau personnage en suivant les instructions présentées dans « Création de personnage », à la page 6. Il peut également choisir un personnage qui n'est pas encore mort et qui n'est pas utilisé actuellement.



Exemple d'une carte Légende

## 5. GÉRER L'INVENTAIRE

Une partie de l'inventaire du personnage mort peut être **LÉGUÉE** à un ou plusieurs autres personnages, ou bien remise à un animal domestique (voir « Animaux domestiques » à la page 89). Cela dépend de la manière dont le personnage est mort, comme expliqué ci-dessous.

- **Si un personnage meurt alors qu'il se trouve sur un terrain avec au moins un autre personnage** : Les autres personnages sur ce terrain peuvent gagner jusqu'à un total de cinq objets et cinq ressources de l'inventaire du personnage mort. Ceux-ci peuvent être répartis entre les personnages concernés à leur convenance.
- **Si un personnage meurt alors qu'il se trouve sur un terrain avec un animal domestique** : Son joueur peut placer n'importe quel nombre de ressources et d'objets dans l'inventaire de cet animal, en respectant les limites d'inventaire de ce dernier. L'animal domestique reste sur le terrain et n'est désormais plus lié au personnage mort (voir « Animaux domestiques » à la page 89).
- **Si un personnage meurt alors qu'il se trouve sur un terrain avec au moins un autre personnage et un animal domestique** : Les autres personnages sur ce terrain peuvent gagner jusqu'à un total de cinq objets et cinq ressources de l'inventaire du personnage mort. Toute ressource restante peut ensuite être placée dans l'inventaire de l'animal domestique comme décrit ci-dessus.
- **Si un personnage meurt alors qu'il se trouve sur un terrain seul et sans animal domestique** : Tous les objets et ressources de l'inventaire de ce personnage sont perdus et remis dans la réserve.
- **Si un personnage meurt entre deux défis (ou deux événements en mode infini)** : Cinq objets et cinq ressources de l'inventaire du personnage mort peuvent être légués à un nouveau personnage que le joueur choisit d'utiliser.

Les ressources et objets qui ne peuvent pas être légués à d'autres personnages ou conservés par un animal domestique sont perdus et remis dans la réserve.

## 6. PLACER UNE FIGURINE

Au début de la phase Jour suivante, tout joueur dont le personnage est mort place la figurine de son nouveau personnage sur la tuile Terrain de départ ou sur tout autre terrain qui contient un camp. Le personnage commence avec la quantité maximale d'énergie disponible.

## LÉGENDES

Après sa mort, un personnage devient une Légende (voir « Personnages morts » à la page 70). Les cartes Légende sont mises de côté dans la réserve. Au cours de la partie, les joueurs peuvent être invités à écrire ou à dessiner dans la zone inférieure d'une carte Légende.

### GAGNER DES CARTES LÉGENDE

Certains effets de jeu peuvent demander à un joueur de **piocher** ou de **choisir** une carte Légende.

Pour piocher une carte Légende, le joueur mélange le paquet Légendes, puis prend la carte du **dessous** et la place face Légende visible à côté de son plateau Parure.

Pour choisir une carte Légende, le joueur prend simplement une carte de son choix parmi celles du paquet Légendes. Il la place ensuite face Légende visible à côté de son plateau Parure.

Un personnage ne peut avoir qu'une seule carte Légende en jeu à la fois. Si un personnage doit piocher ou choisir une carte Légende alors qu'il en a déjà une, ou si aucune carte Légende n'est disponible, cet effet de jeu est ignoré.

## UTILISER DES CARTES LÉGENDE

Un personnage peut utiliser la carte Légende placée à côté de son plateau Parure comme expliqué ci-dessous.

- **La Voie du Héros** : Lors d'un test, un personnage peut choisir de tester la caractéristique de la Légende à la place de la sienne. Ceci doit être annoncé avant de lancer le dé.
- **Sagesse ancestrale** : Lorsqu'un effet (y compris un test) nécessite un trait ou une marque, le personnage peut choisir de bénéficier du trait ou de la marque d'une carte Légende. Dans le cas d'un test, ceci doit être annoncé avant de lancer le dé.

Lorsqu'un personnage utilise une carte Légende, celle-ci est remise sur le dessus du paquet Légendes.

## LÉGENDES OUBLIÉES

Les cartes Légende des communautés des campagnes précédentes ne sont généralement plus utilisées et certains effets peuvent faire tomber les légendes dans l'oubli.

Toute carte Légende d'une campagne précédente ou toute carte Légende oubliée suite à un effet de jeu doit être placée dans la boîte de cartes avec le séparateur « Remises dans la boîte de jeu ». La communauté ne peut pas y accéder, à moins qu'un effet ne fasse spécifiquement référence à une Légende oubliée.

## BÉHÉMOTHS

Les béhémoth sont de grandes créatures qui atteignent la vallée au cours du jeu. Après leur arrivée, ils résident dans des antres représentés par des modules placés sur le plan, progressent pendant la partie et peuvent interagir avec les personnages.

Chaque béhémoth est représenté par un plateau Béhémoth et une figurine. Le plateau Béhémoth est utilisé pour suivre le comportement du béhémoth et indique notamment ses caractéristiques, ses capacités et son schéma de rencontre. La figurine du béhémoth sert à indiquer l'emplacement du béhémoth sur le plan lorsqu'il est éveillé.

Chaque béhémoth est accompagné de divers composants, dont voici la liste :

- 1 module Antre de béhémoth recto verso ;
- 1 ou plusieurs modules Sillage de béhémoth ;
- 1 jeton Comportement ;
- des jetons But/Trace ;
- 3 cartes Secret ;
- 2 cartes Instinct.

Le plateau Béhémoth, ses cartes et ses modules portent tous la même référence (BH1, BH2, etc.) pour en faciliter l'identification. La figurine du béhémoth correspond à l'illustration présente sur le plateau Béhémoth.

Plateau Béhémoth



Figurine Béhémoth



Jetons But/Trace



Sillage de béhémoth (module)



Cartes Instinct/Secret



Antre de béhémoth (module)



Jeton Comportement

## CARACTÉRISTIQUES ET COMPORTEMENT

Les béhémoths ont les mêmes caractéristiques que les personnages : force (🐾), dextérité (🌀), conviction (🌲) et perception (👁️). Les valeurs de leurs caractéristiques sont indiquées sur leur plateau et peuvent être améliorées par certains effets de jeu (voir « Amélioration » à la page 14).

Par ailleurs, le comportement des béhémoths peut dicter leur conduite et influencer l'issue des rencontres avec les personnages. Le comportement d'un béhémoth est indiqué par la position d'un jeton Comportement sur la piste Comportement, en haut du plateau Béhémoth.

Lorsqu'un effet de jeu **DÉTÉRIORE** ou **APAISE** le comportement d'un béhémoth, le jeton Comportement est déplacé sur la piste en conséquence. La valeur du comportement d'un béhémoth est augmentée de 1 lorsqu'il est détérioré et diminuée de 1 lorsqu'il est apaisé. Le côté gauche de la piste Comportement indique que le béhémoth est **CURIEUX**, tandis que le côté droit indique qu'il est **ENRAGÉ**. Le comportement n'a pas d'effet mécanique inhérent, mais de nombreux effets de jeu peuvent se référer au comportement d'un béhémoth pour déterminer leurs résultats.

**Piste Comportement**

1 CURIEUX 2 3 4 5 6 7 8 9 ENRAGÉ

Caractéristiques du béhémoth → 13 10 11 9

Effet de site → Sillage florissant (Site) : Lorsque vous trouvez de l'eau sur un terrain avec ce béhémoth ou l'une de ses traces, ou lieu de gagner 2 eaux, vous gagnez soit 1 fibre, soit 1 eau et 1 fibre si vous avez...

Effet de perturbation → Luxuriance (Perturbation) : Choisissez 1 matériau Plante ou 1 nourriture Végétaux de votre inventaire et gagnez-en 1 supplémentaire. Puis, si vous avez 3 jetons ou plus de ce type, subissez...

## SPÉCIFICITÉ

Chaque plateau Béhémoth indique la **SPÉCIFICITÉ** de ce béhémoth. Il s'agit d'un jeton Matériau ou autre lié à ce béhémoth d'une quelconque manière. Une spécificité n'a pas d'effet mécanique inhérent, mais certains effets de jeu peuvent s'y référer.

## ÉTUDE

Chaque plateau Béhémoth a un effet d'**ÉTUDE**. Cet effet permet à un personnage situé **sur un terrain où se trouve un jeton Trace d'un béhémoth** de diminuer le Savoir de trois (🌀🌀🌀) pour étudier les signes de son passage et ainsi apprendre l'un de ses secrets (voir « Secrets » à la page 81).

## AFFINITÉ

Chaque béhémoth possède une **AFFINITÉ** qui traduit les préférences du béhémoth et permet de déterminer où le béhémoth progresse lors de chaque activation (p. 77).

## EFFETS DE SITE ET DE PERTURBATION

Chaque plateau Béhémoth a un effet de site et un effet de perturbation.

L'effet de site modifie soit le terrain occupé par le béhémoth, soit un terrain sur lequel a progressé le béhémoth, signalé par la présence de jetons Trace laissés sur place après son passage.

L'effet de perturbation est déclenché par un autre effet, par exemple lors de la résolution d'une carte Instinct.

## ARRIVÉE DU BÉHÉMOTH

Certains effets de jeu peuvent provoquer l'**ARRIVÉE** d'un béhémoth dans la vallée. Un béhémoth qui a rejoint la vallée possède un antre actif et est soit éveillé, soit assoupi (voir « États du béhémoth » à la page 75). À la suite de son arrivée, la communauté gagne la carte Connaissances *Béhémoths* (KN21) si elle ne l'a pas déjà.

Pour préparer l'arrivée d'un béhémoth, les joueurs rassemblent tous les composants du béhémoth et notent les informations suivantes à la page « Béhémoths » du journal.

### 1. Nom du béhémoth

En groupe, décidez d'un nom thématiquement approprié que votre communauté donnera au béhémoth et inscrivez-le dans le journal. Cela indique que le béhémoth a rejoint la vallée.

### 2. Comportement du béhémoth

Inscrivez « 4 » comme comportement de départ.

### 3. Antre du béhémoth

L'antre du béhémoth indique sa présence dans la vallée. Chaque antre recto verso est doté d'une face actif et d'une face inactif. Un antre actif indique que le béhémoth est vivant et présent dans la vallée (à tout moment, il peut être éveillé ou assoupi), tandis qu'un antre inactif indique que le béhémoth a quitté la vallée et s'est évanoui dans la nuit des temps.

Un antre est un module et obéit donc à toutes les règles des modules : il doit être placé de sorte à recouvrir complètement l'une des trois zones du terrain (voir « Modules » à la page 68) et ne peut pas recouvrir un autre module.

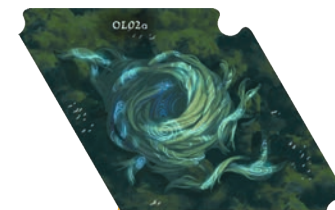
À l'arrivée d'un béhémoth :

- si son antre n'est pas encore dans la vallée, placez-le face actif visible, en respectant l'effet de jeu qui a provoqué l'arrivée de ce béhémoth ;
- si son antre est déjà dans la vallée, retournez-le pour le placer face actif visible. Chaque antre de béhémoth est unique. Les règles de chacun d'entre eux sont détaillées dans la section « Liste des modules », à la page 209 du codex.

Antre inactif



Antre actif



L'antre d'un béhémoth est placé selon les règles des modules et recouvre entièrement l'une des trois zones du terrain qui l'abrite.

## ÉTATS DU BÉHÉMOTH

Un béhémoth ayant un antre actif dans la vallée se trouve dans l'un des deux états suivants : **ÉVEILLÉ** ou **ASSOUPI**. Tant qu'au moins un béhémoth est éveillé, une phase Béhémoth est ajoutée à chaque cycle des phases Jour et Nuit (voir « Activation des béhémoths » à la page 77).

### Éveillé

Si un ou plusieurs béhémoths ayant un antre actif se trouvent dans la vallée, choisissez au hasard, au début de chaque défi, l'un de ces béhémoths qui passera à l'état éveillé ; tous les autres béhémoths restent assoupi (à moins que le défi ne stipule le contraire).

Un béhémoth éveillé s'active pendant la phase Béhémoth. Il progresse alors sur le plan et agit selon une carte Instinct qui lui a été attribuée.

Lorsqu'un béhémoth passe à l'état éveillé, les joueurs le préparent en procédant aux étapes suivantes, dans l'ordre.

#### 1. Placer le plateau Béhémoth

Placez le plateau Béhémoth face visible dans la zone de jeu.

#### 2. Définir le comportement de départ

Placez le jeton Comportement sur la piste Comportement du béhémoth en fonction du comportement actuel du béhémoth, tel qu'il est enregistré dans le journal. Si c'est la première fois que ce béhémoth est éveillé, la valeur de départ du comportement est de 4.

La valeur de départ du comportement d'un béhémoth est de 4.

**CHERCHE L'EAU**  
BUT : Placez sur le terrain le plus éloigné avec une rivière, un lac ou un marais.  
PROGRESSION : Ce béhémoth teste sa soif pour progresser vers son but.  
13+ Il progresse 2 fois vers son but.  
1-12 Il progresse 1 fois vers son but et gagne 1 à sa soif.  
Lorsque ce béhémoth entre sur le terrain contenant son but, retournez son but en trace. Puis, s'il y a 2 traces dans la vallée, 724.  
PRIORITÉ DE RENCONTRE : Le plus d'eau dans l'inventaire.  
STOP

**La flore se développe démesurément sur le passage de ce béhémoth, captant toutes les ressources en eau.**  
**Sillage florissant (Site) :** Lorsque vous trouvez de l'eau sur un terrain avec ce béhémoth ou l'une de ses traces, au lieu de gagner 2 eaux, vous gagnez soit 1 fibre, soit 1 eau et 1 fibre si vous avez 1 fibre.  
**Luxuriance (Perturbation) :** Choisissez 1 matériau Plante ou 1 nourriture Végétaux de votre inventaire et gagnez-en 1 supplémentaire. Puis, si vous avez 3 jetons ou plus de ce type, subissez 2.

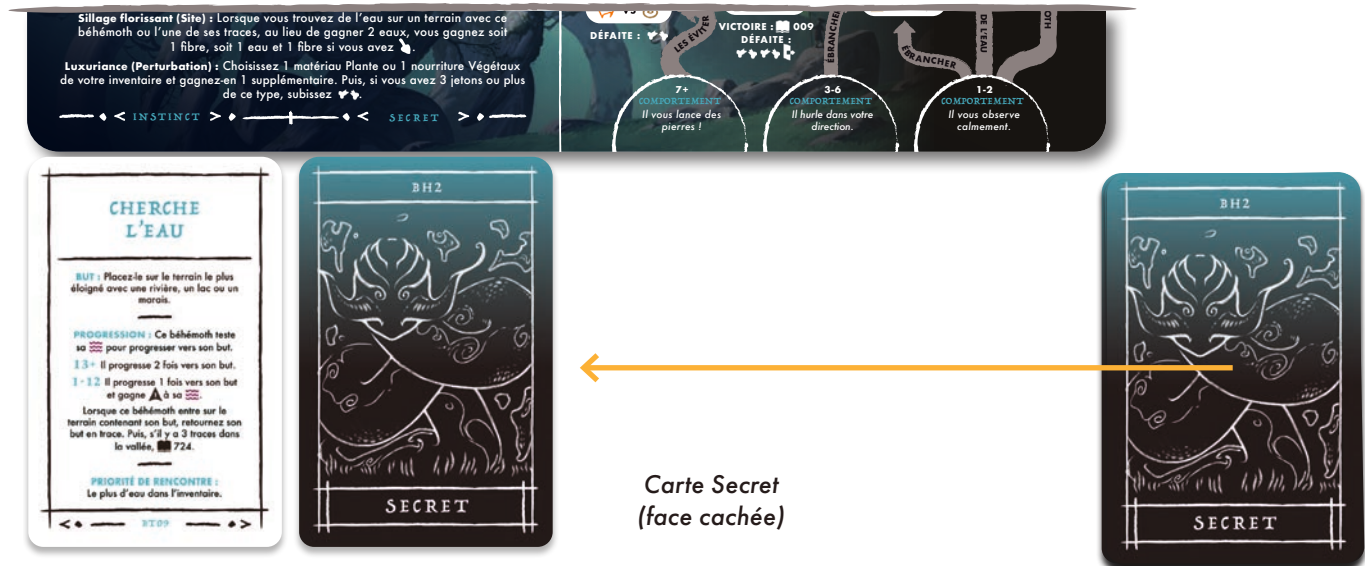
#### 3. Révéler une carte Instinct

Si le béhémoth ne dispose pas d'une carte Instinct face visible, les joueurs choisissent au hasard l'une des cartes Instinct de ce béhémoth et la placent face visible sous le plateau du béhémoth, sous le mot « Instinct ».

Certaines cartes Instinct peuvent être attribuées à n'importe quel béhémoth par des effets de jeu spécifiques. Notez que ces cartes ne sont pas attribuées à moins qu'un effet de jeu ne le spécifie.

#### 4. Placer des cartes Secret

Chaque b h moth est un  tre complexe dot  d' tranges pouvoirs et de myst rieuses envies ou vuln rabilit s. Lorsqu'un b h moth passe   l' tat  veill , choisissez au hasard l'une de ses cartes Secret (qui n'a pas encore  t  r v l e) et placez-la face cach e sous le plateau B h moth, sous le mot « Secret ». Placez ensuite toutes les cartes Secret d j  r v l es (consign es sur la page « B h moths » du journal) face visible   c t  de son plateau.



#### 5. Placer la figurine

Placez la figurine du b h moth sur le terrain o  se trouve son antre.

##### Assoupi

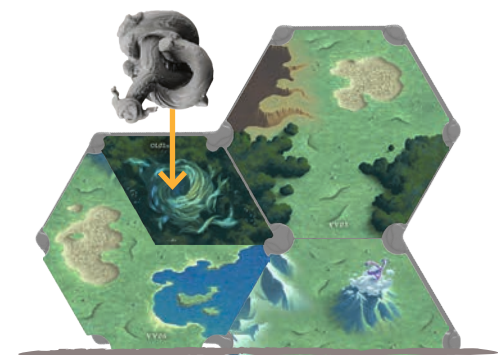
Si un b h moth a un antre actif dans la vall e, mais n'a pas  t  d sign  pour  tre  veill , ce b h moth reste assoupi dans son antre. Les b h moths  veill s peuvent  galement passer   l' tat assoupi   la suite d'un effet de jeu, tel que la r solution de leur carte Instinct.

Tant qu'un b h moth est assoupi, sa figurine est retir e du plan, mais son antre reste actif.

Lorsqu'un b h moth passe   l' tat assoupi, les joueurs proc dent aux  tapes suivantes, dans l'ordre.

##### 1. Retirer la figurine et les jetons Trace

La figurine du b h moth est retir e du plan. Si des jetons But/Trace correspondants se trouvent sur le plan, ils sont  galement retir s et remis dans la r serve.



Un b h moth  veill  commence sur le terrain o  se trouve son antre et s'en  loigne lors de son activation.

## 2. Enregistrer le comportement

Enregistrez le comportement actuel du b h moth sur la page « B h moths » du journal.

## 3. Retirer les composants du b h moth

Remettez tous les autres composants du b h moth dans la r serve, y compris les jetons Am lioration (▲) pr sents sur son plateau. Le plateau et les autres composants ne sont plus utiles tant que le b h moth est assoupi.

## ACTIVATION DU B H MOTH

La phase B h moth est r solue apr s chaque phase Nuit, avant le d but de la phase Jour suivante. Lors de la phase B h moth, chaque b h moth  veill  s'active : g n ralement, il progresse sur le plan, interagissant avec les terrains et les personnages.

Pour activer un b h moth, proc dez aux  tapes suivantes, dans l'ordre.

### 1. D terminez un but

Lorsqu'un b h moth se d place sur le plan, on dit qu'il **PROGRESSE**. Le terrain vers lequel progresse un b h moth est identifi  par un jeton But.

L'emplacement du jeton But d'un b h moth est d termin  par la section « But » de la carte Instinct de ce b h moth.

Lors de cette  tape, si le jeton But du b h moth actif n'est pas sur le plan, les joueurs r solvent la section « But » de la carte Instinct de ce b h moth et placent un jeton But sur un terrain en cons quence. Si le jeton But peut  tre plac  sur plusieurs terrains, les joueurs choisissent ensemble sur quel terrain le placer.

Si un jeton But est d j  pr sent sur le plan, les joueurs passent directement   l' tape 2.

### 2. R soudre la progression

Lors de cette  tape, les joueurs r solvent la section « Progression » de la carte Instinct du b h moth actif. Cette section indique aux joueurs d'effectuer un test   l'aide de l'une des caract ristiques du b h moth. Ensuite, en fonction des r sultats de ce test, le b h moth progresse vers le jeton But (voir « Progression du b h moth »   la page 78) ou toute autre destination indiqu e par la carte Instinct.

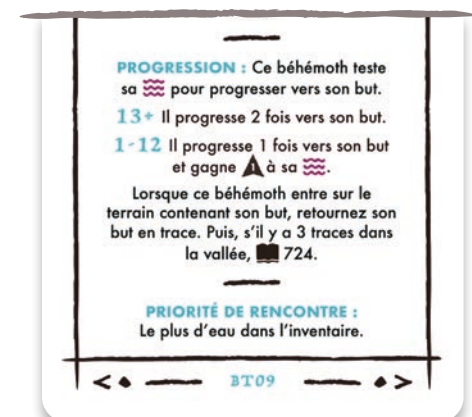
Ce faisant, si le b h moth n'atteint pas le terrain o  se trouve son jeton But, ce jeton reste sur le plan.

S'il l'atteint, les joueurs r solvent la derni re partie de la section « Progression » de la carte Instinct de ce b h moth, qui leur demande de retourner le jeton But, face Trace visible.

*La section « Progression » indique aux joueurs d'effectuer un test, puis de d placer le b h moth vers son but.*



*La section « But » d'une carte Instinct indique aux joueurs o  placer un jeton But dans le cas o  il n'y en aurait pas encore sur le plan.*



### 3. Résoudre une rencontre

Lors de cette étape, si le béhémoth se trouve sur un terrain avec un ou plusieurs personnages, une rencontre avec l'un d'eux commence au début de la prochaine phase Jour, avant toute action (voir « Rencontres avec les béhémoths » à la page 79).

S'il y a deux personnages ou plus sur ce terrain, le béhémoth rencontre le personnage qui remplit le critère indiqué sur sa carte Instinct. Si deux personnages ou plus répondent à ce critère, les joueurs décident quel personnage rencontre le béhémoth.

### PROGRESSION DU BÉHÉMOTH

Si un effet demande à un béhémoth de **progresser**, le béhémoth se déplace d'une case vers son jeton But, en respectant les règles suivantes.

- Il progresse toujours vers le terrain adjacent le plus proche de celui sur lequel se trouve son jeton But, c'est-à-dire le terrain relié à son jeton But par le moins de terrains adjacents et contigus.
- Si plusieurs terrains sont considérés comme les plus proches de son jeton But, les joueurs lancent un dé pour chacun des terrains. Le résultat de chaque dé est ensuite augmenté de 1 pour chaque **type** de site présent sur ce terrain qui correspond à l'une des affinités du béhémoth, listées sur son plateau. Le béhémoth progresse alors vers le terrain dont le total est le plus élevé. En cas d'égalité entre deux totaux (ou plus), les dés sont relancés et les totaux recalculés (uniquement ceux concernés par l'égalité).

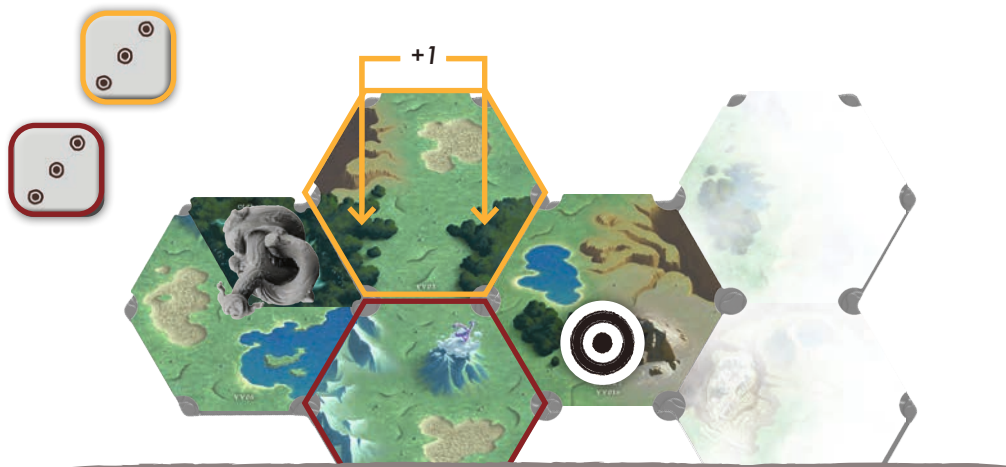


*Ce béhémoth préfère progresser à travers les forêts et les marais.*

Dans de rares cas, un béhémoth peut avoir une destination particulière spécifiée par sa carte Instinct plutôt qu'un but. Dans ce cas, lors de la résolution de la progression, considérez cette destination comme si elle comportait le jeton But du béhémoth.

Après avoir déplacé la figurine du béhémoth, les joueurs résolvent tous les effets qui se déclenchent lorsque le béhémoth entre sur ce terrain. Ces effets sont décrits sur la carte Instinct du béhémoth.

*Le béhémoth progresse : le terrain orange et le terrain rouge sont à égale distance de son jeton But. Un dé distinct est lancé pour chacun de ces terrains. Le résultat de chaque dé est 3. Le terrain jaune abrite une forêt, ce qui augmente le résultat de 1 pour un total de 4. Le terrain rouge n'abrite aucun site faisant partie des affinités du béhémoth, son résultat n'est pas modifié. Le béhémoth se déplace donc sur le terrain jaune.*



### FUITE DU BÉHÉMOTH

Parfois, un effet peut provoquer la **fuite** d'un béhémoth. Lorsqu'un béhémoth fuit, il se déplace sur le terrain adjacent présentant le plus grand nombre de types de site pour lequel le béhémoth a une affinité (en cas d'égalité, les joueurs décident). Si aucun de ces types n'est adjacent, les joueurs choisissent le terrain vers lequel le béhémoth fuit.

## RENCONTRES AVEC LES BÉHÉMOTHS

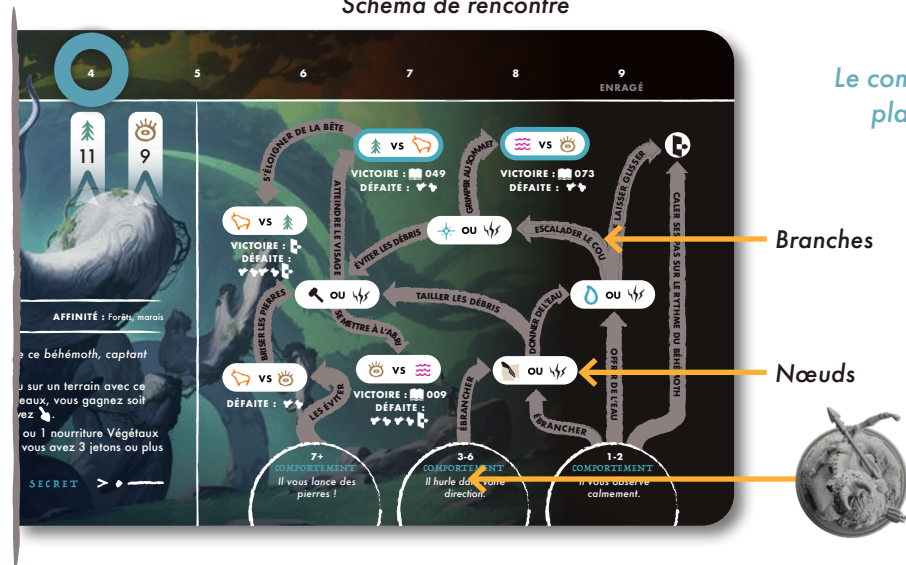
Les personnages peuvent **RENCONTRER** des béhémotHS et participer à une série d'affrontements dangereux en utilisant leurs caractéristiques, leurs objets et leur énergie pour remporter des récompenses intéressantes.

Après qu'un béhémotH a progressé, un personnage se trouvant sur le même terrain doit le rencontrer. Le cas échéant, le critère de sélection du personnage est indiqué sur la carte Instinct de ce béhémotH.

Lors de la résolution d'une rencontre, un personnage utilise le **schéma de rencontre** présenté sur le côté droit du plateau BéhémotH.

Au début de la rencontre, le personnage est considéré comme se trouvant sous le béhémotH, essayant probablement d'éviter de se faire remarquer. Le schéma de rencontre représente les options qu'un personnage peut entreprendre pour grimper sur un béhémotH, en commençant par ses pieds. Trois cases de départ situées au bas du plateau indiquent les différents points de départ de la rencontre, chacun d'entre eux représentant une réaction différente du béhémotH à l'égard du personnage, en fonction de son comportement. Chaque point de départ contient une ou plusieurs branches, qui représentent les décisions que le personnage peut prendre pendant la rencontre et ses réactions. Ces branches mènent à différents nœuds, qui représentent des moments critiques de la rencontre où les personnages doivent résoudre des effets ou des affrontements pour continuer. Pour résoudre une rencontre, un personnage effectue les étapes suivantes, dans l'ordre.

Schéma de rencontre



Le comportement actuel du béhémotH est de 4, le personnage place sa figurine sur la case de départ correspondante.

Branches

Nœuds

Une seule branche part de la case de départ, le personnage devra donc choisir celle-ci.

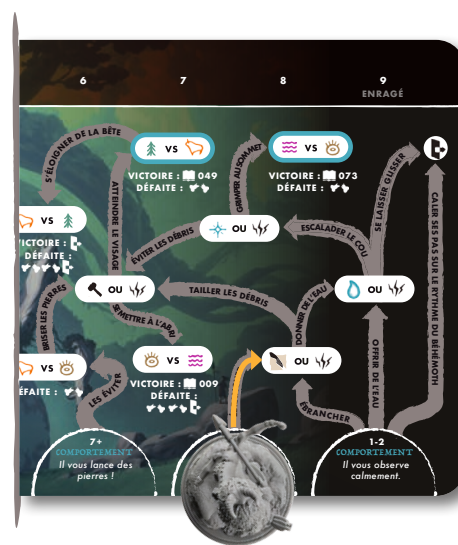
Cases de départ

### 1. Placer la figurine

Le personnage retire sa figurine du plan et la remplace par le jeton de son personnage. Il déplace ensuite sa figurine sur la case de départ du schéma de rencontre correspondant au comportement actuel du béhémotH.

### 2. Choisir une branche

Le personnage choisit l'une des branches qui relie sa case de départ à un autre nœud. Chaque branche est orientée par une flèche qui pointe vers le nœud suivant.



### 3. Résoudre un nœud

Le personnage résout le nœud connecté à la branche choisie.

Les nœuds peuvent être résolus de différentes manières. De nombreux nœuds exigent du personnage qu'il remplisse certaines conditions ou qu'il paie des coûts, comme de l'énergie. Les **NŒUDS SOMMITAUX** sont un type spécial de nœuds, représentés par des bordures bleues épaisses, où le personnage peut influencer ou vaincre le béhémoth. Lorsqu'un personnage résout un nœud sommital, il a souvent la possibilité de repositionner un béhémoth en le repoussant par la force ou en l'attirant.

Lorsqu'un nœud oppose une caractéristique à une autre (« vs »), le personnage et le béhémoth doivent résoudre un affrontement (voir « Affrontements » ci-dessous).

Après la résolution d'un nœud, la rencontre peut prendre fin de l'une des deux façons suivantes :

- le nœud indique au personnage de lire une entrée du codex (📖) qui met fin à la rencontre ;
- le personnage résout un effet contenant une icône Sortie.

Si la rencontre prend fin, le personnage passe à l'étape 5 (« Mettre fin à la rencontre »). Sinon, il passe à l'étape 4 (« Poursuivre la rencontre »).

### 4. Poursuivre la rencontre

Le personnage répète les étapes 2 et 3. Au moment de choisir une branche, il ne peut pas choisir la branche d'où il vient. Il doit choisir une nouvelle branche qui découle du dernier nœud qu'il a résolu au cours de cette rencontre. Ainsi, il peut atteindre un nouveau nœud à résoudre. Les personnages poursuivent leur rencontre de cette manière jusqu'à ce que l'une des conditions mettant fin à la rencontre soit remplie.

### 5. Mettre fin à la rencontre

À la fin de la rencontre, le joueur replace la figurine de son personnage sur le plan, sur le terrain sur lequel se trouve la figurine du béhémoth, et retire le jeton de son personnage du plan.

## AFFRONTEMENTS

Les affrontements sont un type de test auquel les effets de jeu obligent parfois les personnages à se soumettre. Lors d'une rencontre avec un béhémoth, un personnage peut être amené à en résoudre un. Un affrontement est un test, bien qu'à la différence des autres tests, le personnage compare son résultat à l'une des caractéristiques du béhémoth. Les affrontements sont toujours illustrés sous la forme de deux caractéristiques juxtaposées. La caractéristique présentée en premier, avant le « vs » (versus), est celle qui doit être utilisée par le personnage pendant l'affrontement. La deuxième caractéristique est celle du béhémoth, à laquelle le personnage compare son résultat.



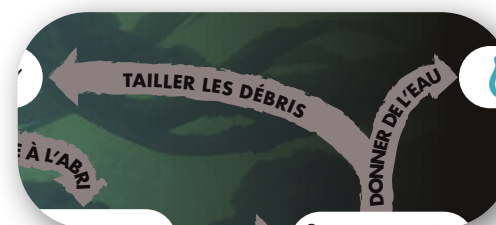
Pour passer de la position de départ à ce nœud, le personnage doit soit avoir un outil Couper, soit dépenser une énergie.



Nœud sommital

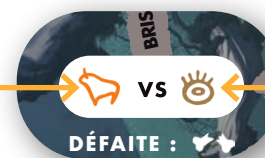


Icône Sortie



Après avoir résolu le premier nœud en dépensant une énergie, le personnage peut poursuivre la rencontre en empruntant l'une des deux branches suivantes.

Caractéristique du personnage (force)



Caractéristique du béhémoth (perception)

Nœud d'affrontement sur un schéma de rencontre

Pour résoudre un affrontement, un personnage lance un dé et ajoute le résultat à la valeur de sa caractéristique. Comme pour un test, si sa caractéristique est améliorée, ce bonus est également ajouté au résultat. Aucun dé n'est lancé pour le béhémoth, mais si la caractéristique d'un béhémoth présente une amélioration, elle doit être prise en compte. L'issue de l'affrontement est déterminée comme suit :

- si le résultat du personnage est supérieur ou égal à la caractéristique du béhémoth, le personnage **REMPORTE** l'affrontement ;
- certains affrontements octroient aux personnages des effets de victoire, comme la lecture d'une entrée dans le codex – s'il n'y a pas d'effet de victoire ou si l'effet de victoire ne met pas fin à la rencontre, le personnage poursuit la rencontre et choisit une nouvelle branche ;
- si le résultat du personnage est inférieur à la caractéristique du béhémoth, le personnage **PERD** l'affrontement – lorsqu'un personnage perd un affrontement, il résout l'effet de défaite de l'affrontement, qui inflige généralement des faiblesses.

**Remarque :** Après la résolution de l'affrontement, toutes les améliorations qui ont été utilisées sont dégradées.

### Affrontements entre béhémoths

Si un effet de jeu prévoit un affrontement entre deux ou plusieurs béhémoths, lancez un dé pour chacun des concurrents, en ajoutant au résultat la caractéristique correspondante de chaque béhémoth, ainsi que les éventuelles améliorations et autres modificateurs. Seul le béhémoth qui obtient le résultat total le plus élevé remporte l'affrontement. En cas d'égalité, les joueurs déterminent au hasard le vainqueur parmi tous les béhémoths à égalité.

### Autres affrontements

Dans de rares circonstances, un personnage peut être amené à participer à un affrontement contre un adversaire autre qu'un béhémoth. Dans ce cas, l'affrontement est résolu de la même manière qu'un affrontement contre un béhémoth.

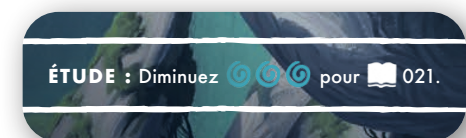
## SECRETS

Chaque béhémoth possède un certain nombre de secrets que les personnages peuvent découvrir et utiliser à leur avantage au cours du jeu. Un secret peut, par exemple, désigner une arme capable de le blesser ou un indice sur la manière de détériorer ou d'apaiser son comportement. Les secrets d'un béhémoth sont représentés par des cartes Secret.

### Découvrir un secret

Un personnage peut étudier un béhémoth pour en apprendre davantage sur lui, et notamment sur ses secrets. Pour étudier un béhémoth, un personnage doit se trouver sur un terrain avec l'un des jetons Trace du béhémoth et diminuer le Savoir de trois (🌀🌀🌀). Il lit ensuite l'entrée du codex indiquée par la section « Étude » du plateau Béhémoth.

#### Effet d'étude



Lorsqu'un personnage découvre le secret d'un béhémoth, si une carte Secret face cachée est associée à ce béhémoth, il la retourne face visible et la lit. Il consigne ensuite la carte dans la section du journal consacrée aux béhémoths. Cette carte Secret est placée face visible à côté du plateau de ce béhémoth.

Lors de la mise en place d'un béhémoth éveillé, tous les secrets connus sont placés face visible près du plateau du béhémoth. S'il ne reste aucune carte Secret au béhémoth, tous ses secrets sont désormais connus et aucune autre carte face cachée ne lui est attribuée.

# RÈGLES AVANCÉES

CETTE SECTION CONTIENT DES RÈGLES RELATIVES À DES ÉLÉMENTS DU JEU QUI NE SONT PAS IMMÉDIATEMENT DISPONIBLES POUR LES JOUEURS. LES JOUEURS PEUVENT IGNORER CETTE SECTION AU MOMENT DE L'APPRENTISSAGE DU JEU. ILS PEUVENT TOUTEFOIS S'Y RÉFÉRER SI NÉCESSAIRE.

## FAIRE DU FEU

Faire du feu est une action de base qui permet aux personnages d'allumer un feu sur leur terrain. Cette action n'est pas disponible tant qu'un effet de jeu ne l'a pas accordée à la communauté.

Pour effectuer une action Faire du feu, un personnage dépense **une énergie** (⚡). Il dépense ensuite un bois et teste sa dextérité (🌀) ou sa conviction (🌲). Avant de résoudre le test, il peut dépenser une fibre pour ajouter 2 à son résultat.

Il résout ensuite le résultat obtenu selon la liste ci-dessous.

**10+** Vous parvenez à allumer un feu. Placez un jeton Feu sur votre terrain.

**1-9** Le feu ne prend pas. Gagnez un bois.

## FOUILLER

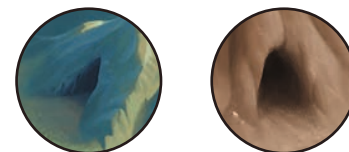
Fouiller est une action Site qui permet aux personnages d'explorer les systèmes souterrains de la vallée pour collecter des ressources et déceler les nombreuses surprises que renferment les grottes et les gouffres du plan. Les ressources sont revendiquées pendant la fouille, mais ne sont pas gagnées tant que le personnage n'a pas trouvé d'issue, ce qui signifie que les personnages doivent concilier leur désir de richesse et leur recherche d'une sortie. **Cette action n'est pas disponible tant qu'un effet de jeu ne l'a pas accordée à la communauté.**

Un personnage peut effectuer cette action lorsqu'il se trouve sur un terrain contenant une **grotte** ou un **gouffre**.

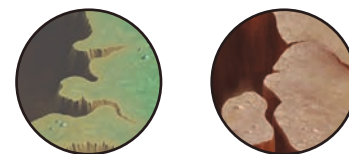
Pour effectuer une action Fouiller, un joueur dépense **une énergie** (⚡), choisit une grotte ou un gouffre de son terrain à fouiller, puis utilise des cartes Fouille pour se frayer un chemin.

Chaque carte représente une salle souterraine distincte qu'un personnage peut explorer. Contrairement à d'autres actions Site, l'action Fouiller s'effectue sur plusieurs tours. Lors d'un tour, par exemple, le personnage peut explorer une salle, puis choisir un chemin pour se rendre dans une autre salle qu'il explorera lors de son prochain tour. Ce cycle se répète jusqu'à ce que le personnage **RESSORTE** du souterrain par un nouvel endroit ou qu'il **ABANDONNE** et reprenne la voie par laquelle il est entré. Dans le cas où il abandonne, sa phase Jour prend fin et il ne peut plus faire d'actions ce jour-là.

Grotte



Gouffre



## CHEMINS

Chaque **SALLE**, représentée par une carte Fouille, présente deux chemins qui mènent à d'autres salles, plus profondément enfouies. Ces chemins sont signalés par des icônes Sensation situées en bas de la carte d'une salle.

Les icônes Sensation représentent les changements environnementaux que le personnage peut percevoir dans chaque chemin. Il existe six icônes Sensation, rassemblées ci-dessous.



Chaleur



Froid



Humidité



Courant d'air

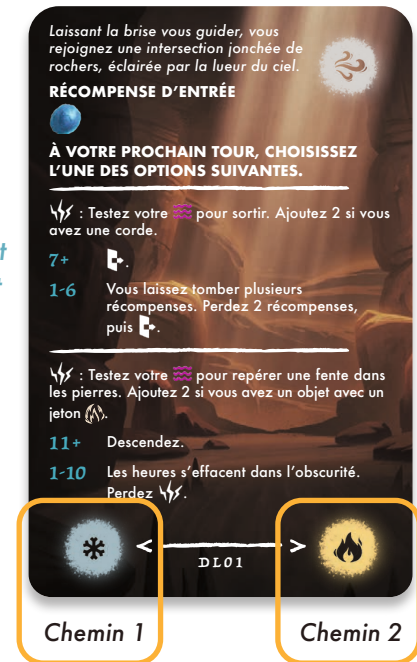


Secousse



Musc

Cette salle comporte deux chemins qui mènent plus profondément sous terre.



Il y a deux manières de réaliser l'action Fouiller. Si un personnage n'est pas en train de fouiller, il doit **commencer une fouille**. Si un personnage est déjà en train de fouiller, il doit **poursuivre la fouille**.

### Commencer une fouille

Pour **commencer une fouille**, un personnage dépense une **énergie** (⚡), mélange le paquet Fouille et procède aux étapes suivantes, dans l'ordre.

#### 1. Trouver une salle de départ

Les grottes et les gouffres sont liés à des icônes Sensation spécifiques distinctes, comme indiqué ci-dessous.

- **Grotte** : Froid et humidité.
- **Gouffre** : Secousse et chaleur.

Le joueur regarde à présent le dos de la première carte du paquet Fouille, sans la révéler. Si l'icône Sensation figurant au dos de cette carte fait partie de celles qui sont liées au site qu'il fouille, il met cette carte de côté et passe à l'étape suivante.

Si l'icône Sensation figurant au dos de cette carte ne fait pas partie de celles qui sont liées au site qu'il fouille, il la place face cachée dans une défausse de cartes Fouille et regarde la carte suivante. Le personnage répète ce processus jusqu'à ce que la première carte du paquet présente une icône liée au site fouillé.



Le personnage fouille un gouffre. La première carte du paquet présente une icône Froid. Les gouffres ne sont pas liés au froid : le joueur place donc la carte dans la défausse du paquet Fouille. La deuxième carte présente une icône Chaleur. Les gouffres sont liés à la chaleur, cette carte sera donc la salle de départ pour la fouille.

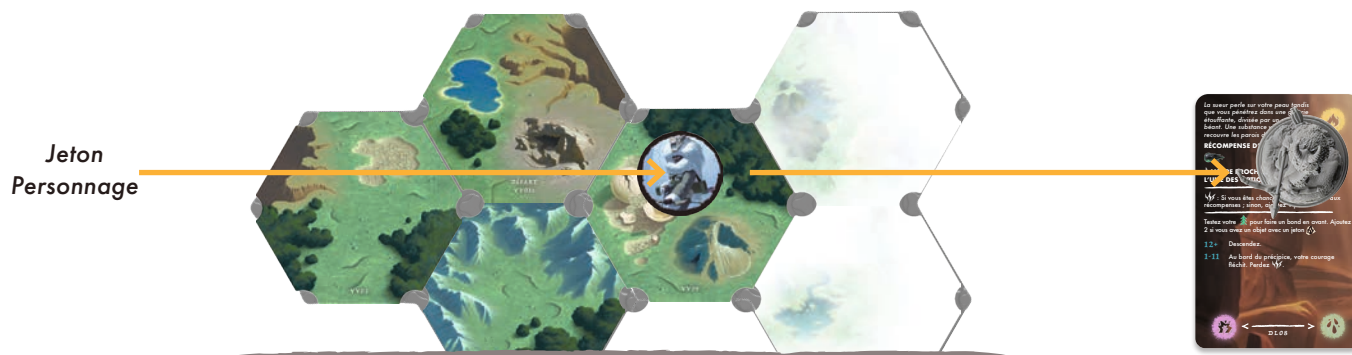
## 2. Révéler la salle de départ

Le joueur lit le texte au dos de la carte de la salle mise de côté. Ce texte introduit le contexte de la fouille et peut fournir des indices sur ce qui se trouve dans la salle. Le joueur révèle ensuite la carte et la place dans sa zone de jeu.

## 3. Entrer dans la salle

Le joueur place la figurine de son personnage sur la carte pour indiquer qu'il est **ENTRÉ** dans la salle.

Au moment d'entrer dans la salle de départ, avant de retirer la figurine de la vallée, placez le jeton du personnage sur le plan, sur le site sur lequel la fouille a commencé. Ce jeton rappelle l'endroit du plan où se trouve le personnage.



La figurine d'un personnage est utilisée pour fouiller les salles d'une grotte ou d'un gouffre ; le jeton Personnage correspondant est laissé sur le plan pour indiquer le terrain sur lequel se trouve ce site.

## 4. Lire le texte et résoudre l'entrée

Lorsqu'un personnage entre dans une salle, son joueur lit le texte en haut de la carte et en résout la section concernant l'entrée. Chaque carte comporte une section d'entrée : « Récompense » ou « Effet ». Si la carte offre une récompense, le personnage la **REVENDIQUE** en la prenant dans la réserve et en la plaçant près de la carte Fouille. Si la carte a un effet, le personnage le résout en suivant les instructions.

Les récompenses revendiquées sont mises de côté. Un personnage ne peut pas gagner ces récompenses tant que la fouille n'est pas terminée.

Un personnage entre dans la salle de départ qui offre une récompense d'entrée. Cette récompense est revendiquée et un jeton Poix est placé à côté des cartes Fouille pour commencer un lot de récompenses.

recouvre les parois de la crevasse.

### RÉCOMPENSE D'ENTRÉE



À VOTRE PROCHAIN TOUR, CHOISISSEZ L'UNE DES OPTIONS SUIVANTES.

⚡ : Si vous êtes chanceux, ajoutez 2 poix aux récompenses ; sinon, ajoutez 1 poix.

La sueur perle sur votre peau tandis que vous pénétrez dans une galerie étouffante, divisée par un gouffre béant. Une substance visqueuse recouvre les parois de la crevasse.

### RÉCOMPENSE D'ENTRÉE

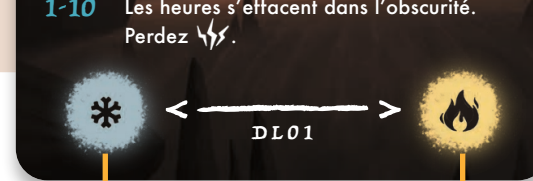
Le texte de la première carte du paquet Fouille présente le contexte de la fouille. Après avoir lu le texte, la carte est posée face visible.

## 5. Préparer les salles

Le joueur doit à présent préparer les salles auxquelles chaque chemin aboutira. En commençant par le chemin de gauche, il regarde le dos de la première carte du paquet Fouille et, si l'icône Sensation ne correspond pas à celle du chemin, il place la carte face cachée dans la défausse. Il répète ensuite cette opération jusqu'à ce que l'une des icônes corresponde. Lorsque c'est le cas, le joueur place la carte face cachée sous l'icône Sensation du chemin de la salle, puis répète le processus pour le chemin de droite.

Au moment de regarder la première carte du paquet, toutes les cartes dont les icônes Sensation ne correspondent pas au chemin sont placées **face cachée** dans la défausse du paquet Fouille. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet Fouille, la défausse est mélangée pour en créer un nouveau.

Une fois les salles de chaque chemin préparées, le tour du personnage prend fin. Pour les tours suivants, il résoudra l'étape « **Poursuivre une fouille** ».



*Le chemin qui dégage une sensation de froid mène à une salle avec une icône **Froid**. Le chemin qui dégage une sensation de chaleur mène à une salle avec une icône **Chaleur**.*

## Poursuivre une fouille

Pour **poursuivre une fouille**, un personnage doit résoudre une action Salle (y compris pour la salle de départ).

### Résoudre une action Salle

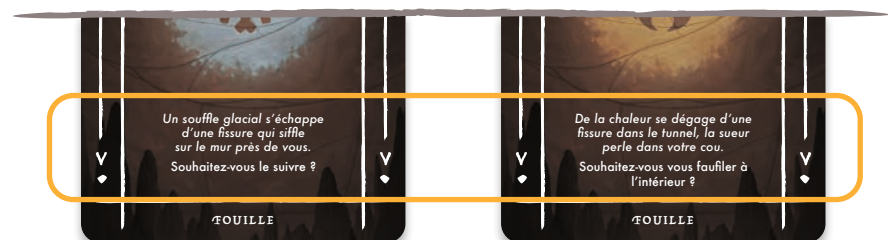
La partie centrale de chaque carte Salle (sous la section d'entrée) contient une action Salle. Certaines actions Salle nécessitent que le personnage dépense de l'énergie ou d'autres ressources, d'autres qu'il effectue des tests ou qu'il fasse des choix spécifiques.

Au début du tour d'un personnage, celui-ci résout l'effet de la carte Salle en suivant ses instructions.

Ces effets varient ; cependant, certains effets peuvent permettre au personnage de descendre pour continuer une fouille ou de ressortir pour y mettre fin.

- **Descendre** : Si un effet demande à un personnage de descendre, il explore plus profondément le souterrain (voir « Descendre » à la page 86).
- **R ressortir** : Certains effets peuvent forcer un personnage à ressortir ou lui permettre de le faire. Ces effets utilisent l'icône Sortie (voir « Ressortir » à la page 86).

Après qu'un personnage a résolu l'action Salle d'une carte — y compris la descente —, son tour se termine.



*Un personnage peut lire le texte au dos de chaque salle non révélée en jeu avant de choisir un chemin pour descendre. Ce texte peut contenir des indices sur le contenu de la salle.*

## Descendre

Pour descendre, le joueur choisit parmi les deux chemins qui quittent sa salle celui qu'empruntera son personnage. Il peut lire le texte au dos de la carte Salle de chaque chemin avant de faire son choix. Après avoir fait son choix, il retourne la carte choisie face visible. Il suit ensuite les étapes 3 à 5 de la section « **Commencer une fouille** ».

## Ressortir (↶)

Lorsqu'un personnage met fin à sa fouille par un effet Ressortir, il remonte à la surface, gagne toutes les récompenses revendiquées pendant cette fouille (voir « Récompenses » ci-dessous), puis la fouille prend fin. Au moment de ressortir, en fonction de la profondeur d'exploration (voir « Profondeur » ci-dessous), le joueur a la possibilité de déplacer son personnage vers un autre terrain que celui où se trouve son jeton Personnage.


- **Profondeur 1** : Si un personnage ressort alors qu'il se trouve à une profondeur 1, sa figurine doit être placée sur le terrain sur lequel se trouve son jeton Personnage.
- **Profondeur 2 ou 3** : Si un personnage ressort alors qu'il se trouve à une profondeur 2 ou 3, sa figurine peut être placée sur n'importe quel terrain découvert comportant une grotte ou un gouffre et se trouvant dans la même région que son jeton Personnage.
- **Profondeur 4 ou plus** : Si un personnage ressort alors qu'il se trouve à une profondeur 4 ou plus, sa figurine peut être placée sur n'importe quel terrain découvert du plan comportant une grotte ou un gouffre.

Lorsqu'un personnage ressort d'une fouille, son jeton est remis dans la réserve.

## Profondeur

Certains effets font référence à la **PROFONDEUR**. La profondeur d'une salle correspond au nombre de salles au-dessus d'elle, plus 1. Par exemple, la salle de départ a une profondeur de 1 (=0 + 1). La profondeur de la salle en dessous est de 2 (=1 + 1).

## Profondeur oppressante

Une fouille trop longue peut épuiser même les plus solides des explorateurs. Au début d'un tour de fouille, si le personnage n'a plus d'énergie, il doit subir  ou faire demi-tour.

Si un personnage fait demi-tour, il retourne sur le terrain sur lequel il a commencé sa fouille et ne peut conserver qu'**une seule** des récompenses revendiquées, au choix.

## Récompenses

Les récompenses sont ce que le personnage a collecté au cours de sa fouille. Les récompenses revendiquées pendant la fouille sont mises de côté et non gagnées immédiatement. Certains effets peuvent faire perdre des récompenses au personnage avant la fin de la fouille.

Lorsqu'un personnage choisit de ressortir pour mettre fin à une fouille, il gagne toutes les récompenses mises de côté. Si la fouille prend fin par un autre moyen, le personnage gagne l'une des récompenses revendiquées, au choix, sauf indication contraire ; les autres récompenses sont perdues et remises dans la réserve.



## TABOUS

À mesure que les personnages évoluent dans la campagne, certains de leurs choix peuvent faire naître des tabous. Lorsqu'un tabou devient partie intégrante de la communauté, il est enregistré sur la page « Communauté » du journal, dans la section « Tabous ».

Lorsqu'un personnage effectue une action ou fait un choix qui brise un ou plusieurs tabous de la communauté, augmentez le mécontentement de 1 (👤).

En revanche, partager les mêmes tabous peut également contribuer à la cohésion de la communauté. À la fin de chaque défi (ou événement en mode infini), si une communauté a un ou plusieurs tabous et si aucun personnage n'a brisé de tabou pendant ce défi (ou cet événement), diminuez le mécontentement de 1 (👤).

Si un effet de jeu demande aux joueurs de supprimer un tabou, retirez ce tabou du journal. Il ne s'applique plus à la communauté.

## RUINE

Une ruine est un module qui représente un ancien camp. Certains effets de jeu peuvent amener un camp à devenir une ruine, par exemple lorsque la valeur de la population passe en dessous de certains seuils lors d'une transition d'époque (voir « Établir un camp » à la page 32).

Lorsqu'un camp devient une ruine, le module camp est retourné sur sa face Ruine. Une ruine est non obstructive (elle est considérée comme n'obstruant pas les chemins dans le cas d'un Voyage difficile).

Une fois le module Camp retourné, les joueurs remplacent le statut « Actif » de la carte associée par le statut « Ruine ». Tant qu'un camp a le statut « Ruine », les personnages ne peuvent utiliser aucun des aménagements inscrits sur sa carte.



Ruine (module)



Pour transformer un camp en ruine, le module Camp est retourné.

ÉTAT	ACTIF	RUINE
AMÉNAGEMENTS		
<i>Garde-manger</i>		

Les joueurs peuvent retirer le statut « Actif » du camp et le remplacer par « Ruine ».

Une fois qu'une communauté a obtenu la carte Connaissances correspondante, un personnage peut effectuer l'action Piller lorsqu'il se trouve sur un terrain avec un module Ruine (voir « Piller » à la page 88).

## PILLER

Piller est une action Site qui permet aux personnages de chercher des restes de matériaux, voire de gagner des ressources transformées. Cette action n'est pas disponible tant qu'un effet de jeu ne l'a pas accordée à la communauté.

Un personnage peut effectuer cette action lorsqu'il se trouve sur un terrain contenant un module Ruine.

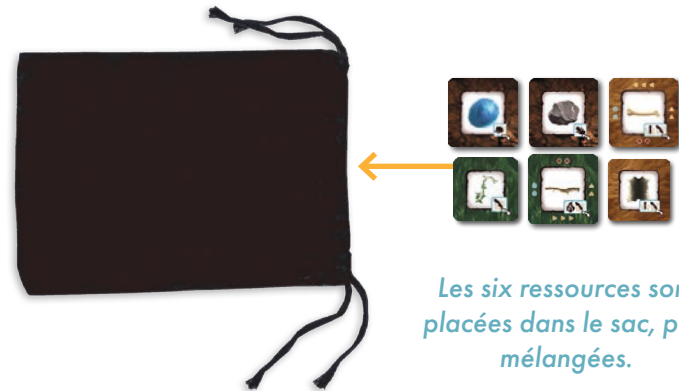
Pour résoudre une action Piller, un personnage doit dépenser **deux énergies** (⚡⚡) et **épuiser le terrain** (p. 59). Le joueur résout ensuite les étapes suivantes dans l'ordre.

### 1. PRÉPARER LE SAC DE PILLAGE

Le joueur place un jeton pour chacun des six jetons Matériau suivants dans le sac pour créer le sac de pillage :

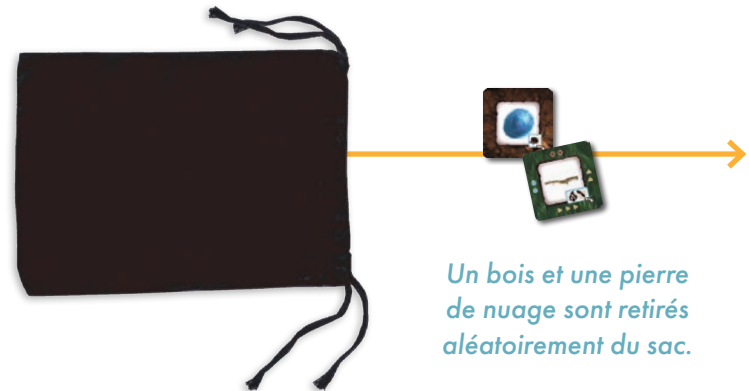
- pierre de nuage ;
- pierre de rivière ;
- os ;
- bois ;
- fibre ;
- peau.

Ces ressources placées dans le sac sont ensuite mélangées, à la main ou en secouant le sac.



### 2. RETIRER DEUX RESSOURCES

Le joueur tire deux jetons Matériau du sac de pillage, qu'il remet dans la réserve.



### 3. VIDER LE SAC

Le joueur vide à présent le sac en le retournant et laisse les quatre jetons restants sur la face sur laquelle ils sont tombés (transformé ou non).

### 4. CHOISIR DES RESSOURCES

Avec ces quatre ressources, le personnage peut choisir l'une des actions suivantes :

- gagner deux ressources au choix dans leur état actuel (transformé ou non) ;
- utiliser immédiatement deux ressources dotées de symboles de fabrication pour effectuer une action Fabriquer – le personnage n'a pas besoin de dépenser de l'énergie pour effectuer cette action Fabriquer et les deux matériaux utilisés doivent rester dans leur état actuel (transformé ou non).



## DÉPLACER UN CAMP

Parfois, il peut être avantageux de déplacer un camp, par exemple pour s'éloigner d'une menace ou pour se rendre dans une région plus intéressante. L'action Déplacer un camp permet à un personnage de déplacer un camp vers un terrain adjacent. **Cette action n'est pas disponible tant qu'un effet de jeu ne l'a pas accordée à la communauté.**

Un personnage peut effectuer cette action lorsqu'il se trouve sur un terrain contenant un **camp**. Pour déplacer un camp, un personnage doit dépenser **trois énergies** (⚡⚡⚡) et choisir un camp sur son terrain. Chaque personnage présent sur le même terrain peut contribuer en ⚡ à cette action.

Lors du déplacement d'un camp, les règles suivantes s'appliquent :

- le camp doit être déplacé sur un terrain adjacent qui ne comporte pas d'autre camp ;
- le camp doit être placé dans une zone qui ne contient pas d'autre module ;
- choisissez 1 aménagement *immobile*. Les autres aménagements *immobiles* de ce camp sont détruits (les aménagements *mobiles* ne sont pas affectés).

Les camps peuvent également être déplacés entre les défis sans dépenser d'énergie. Au début de chaque défi avec un intervalle **Saison**, vous pouvez déplacer **un** camp vers un terrain adjacent en respectant les règles ci-dessus. Au début de chaque défi avec un intervalle **Génération** ou **Nouvelle époque**, vous pouvez déplacer **chaque** camp vers un terrain adjacent en respectant les règles ci-dessus.



Camp (module)

## ANIMAUX DOMESTIQUES

La plupart des créatures de la vallée sont sauvages, mais les humains aiment se faire des amis dans les endroits les plus étranges, y compris parmi les espèces les plus diverses. Les animaux domestiques sont des êtres amicaux qui apportent leur aide aux personnages pour la gestion de l'inventaire et les tests, et leur tiennent compagnie lors de leurs explorations dans la vallée.

Le jeu de base de *Stonesaga* compte un seul animal domestique, qu'il faudra découvrir pour qu'il puisse entrer en jeu. Dans le mode solo extrême, le personnage commence sa campagne avec un animal domestique (voir « Mode solo » à la page 100).

Chaque animal domestique est représenté par un plateau Animal domestique et une figurine. Le plateau Animal domestique présente les caractéristiques, les capacités, le régime alimentaire et les emplacements d'inventaire de l'animal, tandis que la figurine est utilisée pour indiquer où il se trouve sur le plan.

Lors de la mise en place d'une partie avec un ou plusieurs animaux domestiques (c'est-à-dire lors de la mise en place d'une partie en mode solo extrême ou d'une partie multijoueurs après que l'animal a été découvert), associez chaque animal domestique à un personnage. Un personnage ne peut être associé qu'à un animal domestique maximum. Ce joueur place alors le plateau Animal domestique dans sa zone de jeu et place la figurine de l'animal correspondante sur son terrain.

Lorsqu'un animal domestique est associé à un personnage, ils sont tous deux **LIÉS**. Placez le plateau Animal domestique près du plateau Parure du personnage auquel il est lié pour signaler leur lien. Un animal domestique peut partager son inventaire et ses caractéristiques avec son personnage lié ; il se déplace sur le plan avec lui.

### Plateau Animal domestique



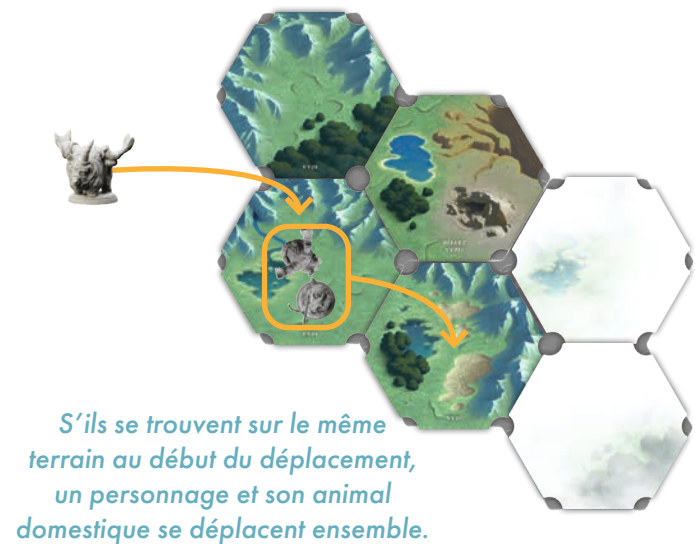
Figurine de l'animal domestique

## DÉPLACEMENT DE L'ANIMAL DOMESTIQUE

Lorsqu'un personnage se déplace, fuit ou ressort après une fouille, s'il occupe le même terrain que l'animal auquel il est lié, son animal se déplace, fuit ou ressort avec lui.

Certains animaux domestiques ont des capacités qui leur permettent de se déplacer indépendamment du personnage auquel ils sont liés. Ces capacités sont résolues pendant la phase Jour et peuvent être résolues **avant** ou **après** la résolution de l'action du personnage lié. Les capacités de déplacement de l'animal ne peuvent pas être résolues pendant l'action d'un personnage ou pendant la phase Nuit.

Un personnage et son animal restent liés même s'ils n'occupent pas le même terrain.



## INVENTAIRE DE L'ANIMAL DOMESTIQUE

Un animal domestique dispose de son propre inventaire sous forme d'emplacements pour y placer des ressources. Chaque emplacement peut contenir un jeton Nourriture, un jeton Eau ou un jeton Matériau.

**Tant qu'un personnage et son animal domestique occupent le même terrain**, l'inventaire de l'animal est considéré comme une extension de celui du personnage. Cela signifie que le personnage peut librement échanger des jetons entre son inventaire et celui de son animal à tout moment.

Si un effet requiert qu'un personnage gagne ou dépense un jeton de son inventaire, et si son animal se trouve sur le même terrain, le personnage peut utiliser l'inventaire de l'animal pour gagner ou dépenser ce jeton.

**Lorsqu'un personnage se trouve sur un terrain avec un animal auquel il n'est pas lié**, il peut échanger n'importe quel nombre de ressources (nourriture, eau et matériaux) avec cet animal avant ou après une de ses actions.

Tout échange de jetons avec un animal lié à un autre personnage ne peut se faire sans l'accord de ce dernier.



*L'orrox dispose de quatre emplacements d'inventaire.*

## CARACTÉRISTIQUES DE L'ANIMAL DOMESTIQUE

Les valeurs de caractéristiques d'un animal domestique sont présentées sur son plateau. Ces caractéristiques sont choisies parmi les quatre mêmes caractéristiques que celles des personnages, mais un animal domestique peut en avoir moins de quatre. Comme pour un personnage, ces caractéristiques peuvent être améliorées, ainsi que décrit ci-dessous.

Si un personnage effectue un test de caractéristique alors qu'il se trouve sur un terrain avec son animal, il peut choisir d'utiliser la valeur de caractéristique de son animal plutôt que sa propre valeur de caractéristique. Ce choix doit être annoncé avant de lancer les dés pour le test.

Lorsqu'il utilise la valeur de caractéristique d'un animal pour un test, le personnage lié prend en compte toutes les améliorations de l'animal pour cette caractéristique. Les améliorations présentes sur le plateau Parure de ce personnage ne sont pas utilisées pour ce test. Les améliorations des animaux domestiques se dégradent selon les règles classiques.



*L'orrox n'a que deux caractéristiques : force et conviction. Il se nourrit de céréales, de racines et de noix.*

## RÉGIME ALIMENTAIRE DE L'ANIMAL DOMESTIQUE

Chaque animal peut manger une ou plusieurs nourritures spécifiques, qui sont présentées sur le plateau Animal domestique sous forme de régime alimentaire.

Pendant la phase Jour, avant ou après avoir effectué une action, un personnage peut nourrir un animal domestique sur son terrain (peu importe qu'il soit lié à lui ou à un autre personnage). Pour nourrir un animal domestique, un personnage dépense un jeton Nourriture correspondant à l'une des nourritures préférées de l'animal pour faire gagner à ce dernier une amélioration mineure. Les règles d'obtention d'une amélioration sont les mêmes que pour les personnages.

Les jetons Nourriture ne peuvent pas être utilisés de cette manière au milieu d'une action ou pendant la phase Nuit ; de plus, les animaux domestiques ne peuvent pas gagner d'amélioration par le biais d'un autre effet de jeu.

## ÉCHANGE DE LIEN

Au début de chaque phase Jour, chaque animal peut se lier à un autre personnage qui se trouve sur son terrain, à condition que le joueur du personnage initialement lié soit d'accord pour procéder à l'échange. Cette règle permet à plusieurs personnages et animaux se trouvant sur le même terrain d'échanger leurs liens, si tous les joueurs sont d'accord.

Lorsqu'un animal se lie à un autre personnage, placez le plateau de cet animal à côté du plateau Parure de ce personnage. L'animal n'est alors plus lié au personnage précédent. Un animal domestique ne peut être lié qu'à un seul personnage à la fois, et inversement.

## ASSIGNER DES ANIMAUX DOMESTIQUES EN DÉBUT DE PARTIE

Lors de la mise en place d'un nouveau défi avec un intervalle **Saison** (p. 94), chaque animal domestique précédemment gagné (et qui n'a pas été perdu) peut être assigné au même personnage ou à un personnage différent. Dans le cas d'un intervalle **Génération** ou **Époque**, tous les animaux domestiques sont perdus et devront à nouveau être gagnés par des effets de jeu. Les animaux domestiques sont assignés après que les joueurs ont choisi les parures.

Lors de l'attribution des animaux en début de partie, il n'est pas nécessaire d'assigner tous les animaux disponibles ni d'assigner un animal à chaque personnage. Un animal non assigné n'est pas utilisé pendant la partie, mais peut être assigné au début de la partie suivante (à condition qu'il n'ait pas été perdu à cause de l'intervalle). Un animal peut être assigné à un personnage différent de celui de la dernière partie.

# RÈGLES DE LA CAMPAGNE

CETTE SECTION CONTIENT DES RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES PROPRES AU DÉROULEMENT D'UNE CAMPAGNE DE STONESAGA.

## ÉPOQUES ET DÉFIS

Chaque campagne est divisée en trois époques. Une époque correspond à quatre ou six parties. Une fois que les joueurs ont terminé l'époque en cours, ils passent à l'époque suivante. Chaque époque se construit sur les événements survenus dans les précédentes, ce qui permet au monde et à ses occupants d'évoluer.

- La transition entre chaque époque est unique et suit ses propres règles (voir « Terminer une époque » à la page 93).

Chaque époque est constituée d'une série de défis, représentés par des cartes Défi. Chaque carte Défi sert de trame à une partie unique avec des objectifs à atteindre (voir « Cartes Défi et Objectif » à la page 22). Le recto de chaque carte Défi comporte un titre et une référence.

Lors de la mise en place en début de partie, les joueurs choisissent un défi à relever. Il existe plusieurs types de défi. Le type de chaque carte Défi est indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte.



Le type de défi de la carte *Au gré du vent* est « Nouvelle campagne ».

S'il s'agit du début d'une campagne, les joueurs doivent choisir un défi « Nouvelle campagne ». S'il s'agit du début d'une nouvelle époque, ils doivent choisir un défi « Nouvelle époque » de l'époque appropriée.

Si les joueurs ont déjà terminé le défi « Nouvelle campagne » ou « Nouvelle époque » pour l'époque en cours, ils doivent choisir pour leur prochaine partie un défi différent parmi leurs **DÉFIS IMMINENTS**.

### DÉFIS IMMINENTS

Les défis imminents représentent les problèmes et les aubaines à venir pour la communauté. Au cours de la partie, les joueurs ajoutent des défis à leurs défis imminents. Pour ajouter un défi aux défis imminents, celui-ci doit être consigné dans la section « Défis imminents » du journal.

Une fois que les joueurs ont terminé un défi, ils placent les cartes Défi de tous les défis imminents dans la zone de jeu pour en choisir un.

Le choix d'un défi est déterminé par les types de défi proposés aux joueurs, comme indiqué ci-dessous.

- **Nouvelle campagne** : Il existe deux défis de nouvelle campagne. Ils représentent les premières luttes d'une communauté. L'un d'entre eux doit être sélectionné au début de chaque campagne. *Au gré du vent* est le défi d'introduction pour les nouveaux joueurs et sert de tutoriel pour les règles du jeu. *Murmures du vent du nord* est le défi de début de nouvelle campagne recommandé pour les joueurs déjà habitués au jeu.
- **Nouvelle époque** : Ces défis représentent les épreuves initiales de chaque époque suivante. Les joueurs doivent choisir l'un de ces défis comme premier défi de chaque époque après la première.
- **Crise** : Ces défis représentent les menaces qui pèsent sur la communauté. Lors de la sélection d'un défi imminent pendant la mise en place, les joueurs doivent choisir un défi de crise s'il y en a au moins un de disponible. S'il y a plusieurs défis imminents de crise, les joueurs choisissent celui qu'ils veulent. Ensuite, ils lisent et résolvent les effets de chaque carte Défi de crise qui n'a pas été sélectionnée.
- **Évolution** : Ces défis représentent des occasions d'acquérir des connaissances en s'inspirant du travail des ancêtres. Ces défis sont facultatifs.
- **Péril** : Ces défis représentent des risques qui pourraient avoir des effets néfastes s'ils étaient ignorés. Ces défis sont facultatifs ; cependant, si des périls sont encore imminents après que les joueurs ont choisi un défi de fin d'époque ou de campagne, les joueurs lisent et résolvent leurs effets avant de commencer la partie.
- **Fin d'époque** : Ce défi met fin à l'époque en cours. Il peut être choisi lors de la mise en place des quatrième et cinquième parties et doit être choisi lors de la mise en place de la sixième partie. Pour la sixième partie, un défi de fin d'époque doit être choisi même en présence de défis de crise imminents ; les joueurs lisent et résolvent ensuite les effets des défis de crise et des périls imminents non choisis.
- **Fin de campagne** : Ce défi marque la fin de la campagne ! Le choix de ce défi se fait selon les mêmes règles que pour la fin d'époque.

### TERMINER UNE ÉPOQUE

Une époque se termine lorsqu'un défi de fin d'époque a été relevé. Si l'issue indique aux joueurs de mettre fin à la campagne, celle-ci s'achève immédiatement. Sinon, les joueurs résolvent la transition vers l'époque suivante.

Les règles de transition d'une époque à l'autre se trouvent dans le codex, comme indiqué ci-dessous :

- de l'époque 1 à l'époque 2 à la page 195 du codex ;
- de l'époque 2 à l'époque 3 à la page 203 du codex.

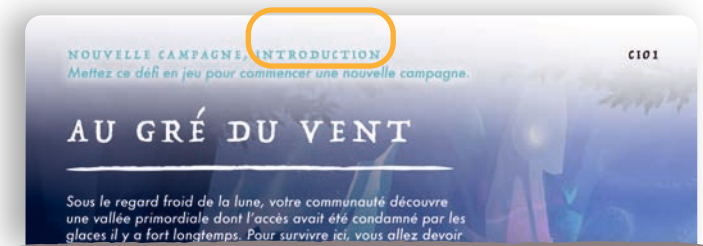
## INTERVALLES

Chaque carte Défi comporte un intervalle qui indique le temps écoulé entre ce défi et le précédent. Selon le type d'intervalle, ses effets peuvent faire **VIEILLIR** les personnages.

Il existe quatre types d'intervalles, détaillés ci-dessous.

- **Saison** : Un intervalle Saison n'a aucun effet sur les personnages existants.
- **Génération** : Un intervalle Génération oblige chaque personnage existant (même ceux qui ne sont pas utilisés) à vieillir. Ainsi, un personnage jeune devient vieux et un vieux personnage meurt et devient une Légende. Pour faire vieillir un personnage, il suffit de cocher la case correspondant à son âge sur sa carte Personnage.
- **Époque** : Un intervalle Époque implique que chaque personnage existant périsse et devienne par conséquent une Légende.
- **Introduction** : Intervalle utilisé pour le défi d'introduction, qui n'a aucun effet sur les personnages existants.

### Type d'intervalle



Le type d'intervalle de la carte *Au gré du vent* est « **Introduction** ».

## LA VALLÉE

Pour les populations qui y vivent, la vallée représente l'ensemble du monde qui est à leur portée. Bien que leurs chants anciens évoquent d'autres contrées, la vallée semble s'étendre d'un horizon à l'autre, à travers de vastes climats enneigés. Au fil des époques, les glaciers reculent et la vallée se découvre davantage.

## SUPERFICIE

La superficie de la vallée correspond au nombre maximum de supports qui peuvent y être placés à un moment donné. Ce nombre est indiqué sur la page « Plan de la vallée » du journal et augmente à chaque époque de la manière suivante.

- **Époque 1** : 4 supports.
- **Époque 2** : 6 supports.
- **Époque 3** : 8 supports ou plus si vous avez des extensions.

## RÉGIONS

Des forêts luxuriantes aux mésas arides en passant par des climats plus hostiles encore, la vallée est composée de nombreuses régions. Chaque région possède des particularités visuelles et thématiques distinctes, ainsi qu'un nombre déterminé de terrains. La campagne démarre dans la région du vallon Verdoyant ou du plateau Céleste, et d'autres régions peuvent devenir accessibles au cours de la partie.

## AGRANDISSEMENT DE LA VALLÉE

Certains effets indiquent aux joueurs d'**agrandir la vallée**. L'expansion de la vallée ajoute un nouveau support au plan, sur lequel sont placés des terrains. Le positionnement du support ainsi que celui des hexagones utilisés pour le remplir sont décrits par l'effet ayant entraîné l'agrandissement de la vallée.

Si un effet agrandit la vallée alors que celle-ci contient déjà le nombre maximum de supports possible, la vallée ne peut être agrandie davantage et cette partie de l'effet est ignorée.

Pour agrandir la vallée, procédez aux étapes suivantes.

### 1. Placer un nouveau support

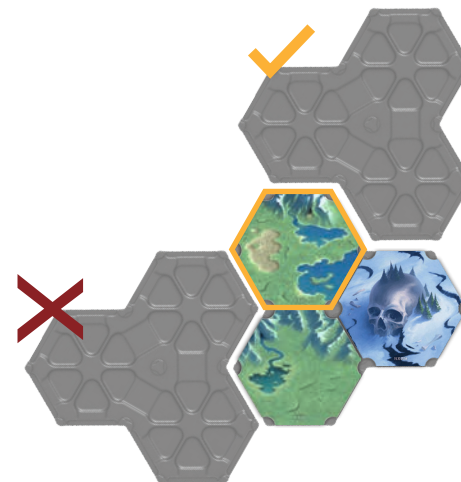
L'effet qui entraîne l'agrandissement de la vallée indique un terrain sur le plan à partir duquel la vallée s'agrandit. Placez le nouveau support Terrain de sorte qu'il touche le plus grand nombre possible de bords de ce terrain. Si plusieurs positions sont possibles, les joueurs en choisissent une.

### 2. Ajouter les terrains

Sauf indication contraire, choisissez au hasard trois terrains de la région spécifiée dans l'effet entraînant l'agrandissement de la vallée et placez-les sur le nouveau support, face cachée (non découverts).

### 3. Placer des modules

Placez tous les modules spécifiés par l'effet d'agrandissement.



*Placé en bas, le support ne touche qu'un seul bord du terrain cible. Placé en haut, il touche deux bords. D'autres positions sont possibles dans cet exemple.*

## TERMINER UN DÉFI

De nombreux éléments du jeu subsistent entre les défis. Cette section indique aux joueurs la marche à suivre à la fin d'un défi.

### CONSERVER DES PROVISIONS

À la fin de chaque défi, certains biens peuvent être conservés pour le défi suivant. Pour chaque personnage, les joueurs peuvent choisir jusqu'à cinq cartes Objet et jusqu'à cinq jetons Matériau dans l'inventaire de ce personnage ou dans les aménagements du terrain qu'il occupe. Tous les autres objets et matériaux sont remis dans la réserve.

Au début du défi suivant, les objets conservés reviennent au personnage qui les a conservés. Dans le cas où le joueur créerait un nouveau personnage, les objets conservés sont légués au nouveau personnage (p. 71).

### CARTES PERSONNAGE ET LÉGENDE

Les cartes Personnage subsistent entre les défis. En règle générale, un joueur continue la campagne avec le même personnage que lors du défi précédent, jusqu'à ce que ce personnage meure de vieillesse et devienne une Légende. Le joueur crée alors un nouveau personnage.

### COMMUNAUTÉ

Mettez de côté tous les composants (pouvoirs de parure, conceptions d'aménagements, cartes Connaissances, etc.) qui font partie du patrimoine de communauté.

### ÉTAT DES PERSONNAGES

Les personnages défaussent toutes les faiblesses, toutes les améliorations et toute l'énergie se trouvant sur leur plateau Parure. L'énergie d'un personnage sera réinitialisée à sa valeur de départ lors de la mise en place du prochain défi.

### ÉTAT DU PLAN

Les modules restent sur le plan entre les défis, de même que les aménagements placés dans les camps. Tous les jetons Lieu (feu, abri, mystère, épuisement) sont retirés du plan, de même que les jetons Lieu spéciaux placés sur des terrains ou des modules et les jetons But et Trace.

### HISTORIQUE DES DÉFIS

Inscrivez le nom du défi, les objectifs atteints, entrées lues et autres informations pertinentes à la page « Historique des défis » correspondant à votre époque du journal.

## PISTES COMMUNAUTÉ

Chaque piste Communauté est résolue différemment à la fin d'un défi, comme indiqué ci-dessous.

### Piste Exigence

La piste Exigence est remise à 0 après chaque défi.

### Piste Savoir

La piste Savoir est remise à 0 après chaque défi.

### Piste Population

La piste Population **n'est pas** remise à 0 après chaque défi.

### Piste Mécontentement

La piste Mécontentement **n'est pas** remise à 0 après chaque défi.

## SAUVEGARDER UNE CAMPAGNE

Les joueurs peuvent sauvegarder leur campagne à la fin d'un défi pour la poursuivre plus tard. Pour sauvegarder une campagne, procédez aux étapes suivantes.

### 1. RANGER LES PERSONNAGES

Chaque joueur place son plateau Parure et sa figurine dans la boîte de jeu, puis place sa carte Personnage, ses jetons Énergie et ses objets et matériaux conservés dans la boîte de cartes derrière le séparateur de son personnage.

### 2. REPORTER LE PLAN

Ensemble, les joueurs notent le nom de la région et la position de chaque terrain dans le journal, puis indiquent l'emplacement et le statut (actif ou inactif) de chaque module.

### 3. RANGER LE PLAN

Placez tous les supports Terrain avec les terrains et modules qu'ils contiennent dans la boîte de jeu.

### 4. RANGER LES PAQUETS ACTUELS

Certains des paquets de cartes utilisés dans *Stonesaga* peuvent être modifiés de manière permanente par les effets du jeu. Assurez-vous que chaque paquet, dans sa forme actuelle à ce moment du jeu, est placé derrière son séparateur dans la boîte de cartes correspondante.

### 5. RANGER LES OBJECTIFS PERMANENTS ET LE PATRIMOINE DE COMMUNAUTÉ

Rassemblez les pouvoirs de parure, les cartes Aménagement, les cartes Camp (ou Ruine), les cartes Légende et les objectifs permanents débloqués, consignez-les dans le journal (si ce n'est pas déjà fait) et placez-les derrière les séparateurs associés dans la boîte de cartes correspondante.

### 6. RANGER LES DÉFIS IMMINENTS ET LES CARTES CONNAISSANCES

Consignez tous les défis imminents et les cartes Connaissances gagnées dans le journal (si ce n'est pas déjà fait), puis placez-les dans le support Découverte.

Tous les autres composants du jeu peuvent être rangés dans leur support normalement.



## TERMINER UNE CAMPAGNE

Les campagnes peuvent prendre fin de plusieurs façons. La plus courante est de jouer un défi de « Fin de campagne », qui entraîne la fin de celle-ci. Dans certaines circonstances, un autre effet peut vous demander d'y mettre fin.

Lorsque vous mettez fin à votre campagne, cochez la case Légende sur chacune des cartes Personnage de votre communauté.

À la fin d'une campagne, votre communauté peut **SUBSISTER** ou **DISPARAÎTRE**. Voir la section « Commencer les campagnes suivantes » ci-dessous pour plus de détails.

---

## JOUER EN MODE INFINI APRÈS UNE CAMPAGNE

Si vous souhaitez continuer à jouer après la fin de votre campagne, vous pouvez passer au mode infini (p. 102). Pour démarrer en mode infini, vous pouvez continuer à utiliser votre vallée et votre communauté actuelles.

---

## COMMENCER LES CAMPAGNES SUIVANTES

Lorsque vous commencez une campagne après la première, procédez comme indiqué ci-dessous.

### 1. CHOISISSEZ VOTRE COMMUNAUTÉ

Choisissez l'une des options suivantes.

- **Poursuivre avec une communauté ayant subsisté** : Si votre communauté a subsisté lorsque la campagne précédente a pris fin, vous pouvez poursuivre avec celle-ci, en incarnant les lointains descendants de vos personnages, qui sont de retour après avoir quitté la vallée il y a bien longtemps. Remettez tous les composants dans la boîte de jeu, à l'exception des supports Terrain, des terrains, des modules, des cartes Légende, des pouvoirs de parure, des cartes Connaissances et des cartes Modules. Commencez un nouveau journal et une nouvelle fresque rupestre.
- **Créer une nouvelle communauté** : Si votre communauté n'a pas subsisté ou si vous ne souhaitez pas poursuivre avec elle, vous devez incarner une nouvelle communauté qui rejoint la vallée. Toutes les cartes Légende précédentes sont oubliées : placez-les dans la boîte de jeu, mais ne les jetez pas (elles pourraient être redécouvertes un jour !). Remettez tous les composants dans la boîte de jeu, à l'exception des supports Terrain, des terrains, des modules et des cartes Camp. Commencez un nouveau journal et une nouvelle fresque rupestre.

### 2. CHOISISSEZ VOTRE VALLÉE

Choisissez l'une des options suivantes.

- **Explorer de nouveaux environnements** : Remettez tous les composants dans la boîte de jeu, y compris les supports Terrain, les terrains et les modules.
- **Redécouvrez une vallée** : Laissez tous les terrains sur leurs supports Terrain (ou reconstruisez une vallée à partir d'un plan tiré d'un ancien journal), puis retournez tous les terrains face non découvert visible. Transformez tous les camps en ruines et remettez tous les autres modules dans la boîte de jeu.

### 3. COMMENCEZ UNE NOUVELLE CAMPAGNE

Ajoutez *Murmures du vent du nord* (CA01) à vos défis imminents.

# PRÉCISIONS

---

CETTE SECTION CONTIENT DES PRÉCISIONS SUR DIVERSES RÈGLES, ORGANISÉES PAR THÈME.

## RÉSOLUTION DES CONFLITS : LA RÈGLE DE L'AUBE

Au cours du jeu, certaines situations peuvent prêter à confusion concernant l'interaction ou la résolution simultanée de plusieurs effets.

Dans ce cas, la **RÈGLE DE L'AUBE** s'applique : les joueurs doivent opter pour la résolution la plus profitable au groupe et à l'histoire qu'ils construisent ensemble. Si les joueurs souhaitent instaurer un rapport plus conflictuel avec le jeu, la **RÈGLE DU CRÉPUSCULE** peut être appliquée à la place (voir « Difficulté du jeu » à la page 101).

---

## SIMULTANÉITÉ

Dans le cas où plusieurs effets se déclenchent simultanément, les joueurs déterminent l'ordre dans lequel ces effets s'appliquent.

- Réolvez chaque effet qui se produit « Au début de chaque jour » avant qu'un personnage ne réalise une action de la phase Jour.
  - Réolvez chaque effet qui se produit « Au début de chaque nuit » avant l'étape 1 de la phase Nuit.
  - Réolvez chaque effet qui se produit « À la fin de chaque nuit » après l'étape 9 de la phase Nuit.
- 

## ÉNERGIE

- Si un effet permet à un personnage de gagner de l'énergie alors que tous ses jetons Énergie sont déjà disponibles, cet effet est ignoré. Un personnage ne peut pas gagner d'énergie au-delà du nombre maximum de jetons autorisé sur son plateau Parure, lequel dépend du nombre de joueurs dans la partie.
  - Un personnage ne peut pas dépenser d'énergie s'il n'a pas de jeton Énergie disponible. Si un effet de jeu demande à un joueur de perdre de l'énergie alors qu'il n'a pas de jeton disponible, il doit subir une blessure mineure pour chaque énergie qu'il n'a pas pu perdre. Voir « Santé » à la page 55.
  - Un personnage ne peut pas volontairement subir une blessure mineure pour éviter de perdre un jeton Énergie.
- 

## DÉS

- Si deux effets ou plus entraînent une relance de dé, le joueur qui lance le dé peut le relancer une fois pour chacun de ces effets (c'est-à-dire que le même dé peut être relancé plusieurs fois, une fois par effet autorisant une relance).
- Lorsqu'un effet, tel qu'un effort héroïque ou un effet d'objet, entraîne l'ajout de dés au lancer, tous les résultats sont additionnés. Les dés ajoutés de cette manière sont lancés un par un.

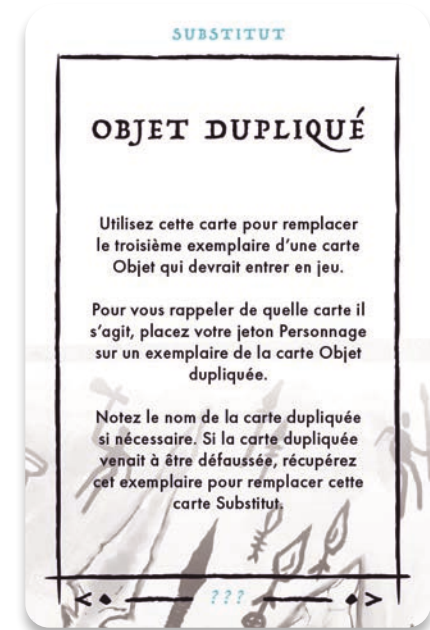
- Lorsqu'un effet demande à un joueur de retourner un dé, il place le dé sur une nouvelle face, comme l'indique l'effet. Un dé ne peut pas être transformé en un résultat supérieur à 6 ou inférieur à 1.
- Les effets permettant de retourner un dé sont résolus après les effets permettant de relancer un dé. Un résultat de 6 obtenu après avoir retourné ou relancé un dé n'entraîne pas d'effort héroïque.

## DÉTERMINER AU HASARD

- Si un effet de jeu demande à un joueur de choisir un personnage au hasard, placez tous les jetons Personnage concernés par cet effet dans le sac en tissu, mélangez-les, puis tirez-en un au hasard.
- Si un effet de jeu demande à un joueur de choisir au hasard un ou plusieurs terrains dans la vallée (par exemple, « choisir au hasard un terrain adjacent »), attribuez une lettre à chaque terrain concerné selon la logique ci-dessous, lancez le dé (6) et choisissez le terrain en fonction du résultat.
  - Deux terrains : 1-3 = terrain A, 4-6 = terrain B.
  - Trois terrains : 1-2 = terrain A, 3-4 = terrain B, 5-6 = terrain C.
  - Quatre terrains : 1 = terrain A, 2 = terrain B, 3 = terrain C, 4 = terrain D, 5-6 = relancez (6).
  - Cinq terrains : 1 = terrain A, 2 = terrain B, 3 = terrain C, 4 = terrain D, 5 = terrain E, 6 = relancez (6).
  - Six terrains : 1 = terrain A, 2 = terrain B, 3 = terrain C, 4 = terrain D, 5 = terrain E, 6 = terrain F.
  - Sept terrains ou plus : Utilisez la méthode ci-dessus pour sélectionner au hasard un support contenant un ou plusieurs terrains éligibles, puis tirez au hasard entre tous les terrains éligibles de ce support comme indiqué ci-dessus.
- Si un effet de jeu demande à un joueur de choisir un camp au hasard, mélangez toutes les cartes Camp et piochez-en une au hasard.

## STOCK DE COMPOSANTS

- Sauf indication contraire, les composants ne sont pas limités en nombre. Dans le cas où les joueurs arriveraient à court d'un composant particulier, ils peuvent utiliser n'importe quel substitut jusqu'à ce que ce composant soit à nouveau disponible.
- Des cartes de substitution ont été prévues pour permettre aux joueurs de disposer de copies supplémentaires de certains objets (voir « Objets dupliqués » à la page 64).



# MODIFICATIONS DU JEU

---

CETTE SECTION DÉCRIT LA POSSIBILITÉ D'AJUSTER LA DIFFICULTÉ DU JEU ET PRÉSENTE LE MODE SOLO DE STONESAGA.

## JEU SIMULTANÉ

Lors de la résolution de la phase Jour, le groupe peut décider de jouer simultanément plutôt qu'alternativement. Par exemple, un joueur peut commencer à résoudre une action Site pendant qu'un second déplace son personnage et qu'un troisième entreprend une action liée au défi. Cette méthode permet d'accélérer considérablement le déroulement du jeu, mais elle présente certaines limites.

Premièrement, si certaines parties du jeu peuvent être résolues individuellement, d'autres nécessitent une concertation et une coopération. En cas de jeu simultané, assurez-vous que tous les joueurs peuvent s'exprimer lors des concertations et que tous ont terminé la phase Jour avant de passer à la phase Nuit.

Deuxièmement, dans le cas où deux joueurs ou plus jouent simultanément, des conflits peuvent survenir quant à l'ordre dans lequel les effets sont résolus. Si tel est le cas, l'ordre est déterminé par les joueurs selon le système de résolution des conflits choisi pour le jeu (voir « Résolution des conflits : la règle de l'aube » à la page 98).

---

## MODE SOLO

Stonesaga prévoit deux options pour jouer en solo : le mode solo multi-personnages et le mode solo extrême.

### MODE SOLO MULTI-PERSONNAGES

Dans le mode solo multi-personnages, le joueur contrôle deux ou plusieurs personnages, comme s'ils étaient contrôlés par plusieurs joueurs au regard des règles. Cette version du mode solo ne nécessite aucune modification des règles.

### MODE SOLO EXTRÊME

Tout joueur qui souhaite se mesurer à un défi plus important peut entreprendre une partie en mode solo extrême, dans laquelle il ne contrôle qu'un seul personnage et un animal domestique (voir « Animaux domestiques » à la page 89) pendant toute la durée de la campagne.

Lorsqu'un personnage meurt en mode solo extrême, procédez aux étapes suivantes.

#### Étape 1

Terminez la phase Jour en cours.

## Étape 2

Prenez la première carte du paquet Nuit et placez-la dans la défausse. Puis, augmentez l'exigence de 2. Ne résolvez aucun des effets de cette carte Nuit.

## Étape 3

Créez un nouveau personnage et placez-le soit sur le terrain de départ, soit sur un terrain avec un camp.

## Étape 4

Commencez une nouvelle phase Jour avec ce nouveau personnage.

---

## DIFFICULTÉ DU JEU

Pour augmenter la difficulté du jeu, les joueurs peuvent ajouter une ou plusieurs des règles suivantes à leur campagne. Il convient d'inclure l'ensemble du groupe dans toute réflexion sur la modification de la difficulté du jeu par ce biais.

### RÉSOLUTION DES CONFLITS : LA RÈGLE DU CRÉPUSCULE

Lorsque les joueurs doivent prendre collectivement une décision déterminante au cours de la partie (voir « Résolution des conflits : la règle de l'aube » à la page 98), ils doivent prendre la décision qui profite le moins aux joueurs et non plus celle qui leur profite le plus.

### MODIFICATIONS DE LA PHASE NUIT

Les joueurs peuvent apporter une ou plusieurs des modifications suivantes à la phase Nuit.

- Lors de l'étape 8, au lieu d'augmenter l'exigence de 1, les joueurs lancent un dé et augmentent l'exigence selon le barème suivant.
  - **1-2** exigence +3.
  - **3-4** exigence +2.
  - **5-6** exigence +1.
- Lors de l'étape 2, lorsque les joueurs vérifient s'ils sont reposés, appliquez ce qui suit :
  - s'il y a trois personnages ou plus en jeu, chaque personnage gagne **zéro** énergie au lieu d'une ;
  - s'il y a deux personnages ou moins dans le jeu, chaque personnage gagne **une** énergie au lieu de deux.
- Lors de la phase 3, appliquez ce qui suit :
  - pour dégrader une faiblesse, un personnage doit être nourri, hydraté **et** réconforté ;
  - si un personnage est hydraté mais pas nourri, il subit une blessure mineure ;
  - si un personnage est nourri mais pas hydraté, il subit une blessure mineure ;
  - si un personnage n'est ni hydraté ni nourri, il subit une blessure majeure.

# MODE INFINI

## CETTE SECTION DÉCRIT LE MODE INFINI, UN MODE DE JEU LIBRE DE STONESAGA.

Le mode infini reprend la plupart des règles classiques du jeu. Cependant, au lieu de mener une campagne à plusieurs embranchements guidée par des défis, ce sont les joueurs qui sont les principaux responsables de l'histoire. Les **CARTES ÉVÉNEMENT** sont utilisées pour générer des situations variées ; les personnages sont les seuls décisionnaires de ce qu'ils récoltent, fabriquent, construisent et transmettent aux générations futures.



### MISE EN PLACE DU MODE INFINI

Il existe deux mises en place possible du mode infini. Les joueurs peuvent soit commencer une partie dans une nouvelle vallée, soit commencer une partie dans une vallée existante à partir d'une campagne terminée.

### CARTES ÉVÉNEMENT

Les cartes Événement remplacent les cartes Défi et permettent de matérialiser le passage du temps et d'ajouter une certaine variabilité à ce qui se passe dans la vallée. Elles sont conservées dans un paquet Événement face visible dans la zone de jeu.

### NOUVELLE VALLÉE

Si les joueurs souhaitent commencer à jouer en mode infini dans une nouvelle vallée, ils doivent procéder aux étapes suivantes.

#### 1. Préparer les personnages

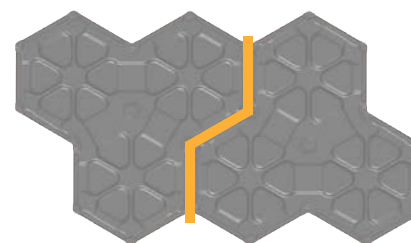
Suivez les étapes 1 à 4 de la section « Mise en place », à la page 6. Les joueurs peuvent choisir n'importe quel pouvoir de parure disponible dans le patrimoine de communauté de départ, ainsi que détaillé à l'étape 7 de ces instructions de mise en place (p. 103).

#### 2. Placer les supports Terrain

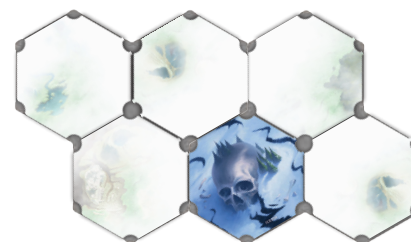
Placez deux supports Terrain de sorte qu'ils partagent trois bords chacun.

#### 3. Placer les terrains de départ

Choisissez une région de départ. Sélectionnez ensuite six terrains face cachée appartenant à cette région et placez-les au hasard sur le support Terrain, toujours face non découvert visible. Puis, choisissez un terrain au hasard et placez-y le module Calotte glaciaire.



*Les deux supports se touchent sur trois bords chacun.*



*En mode infini, la région commence avec six terrains non découverts, dont l'un est recouvert par le module Calotte glaciaire.*

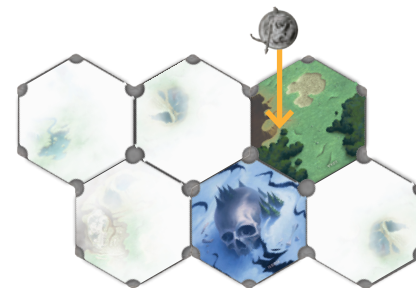
#### 4. Placer les figurines

Choisissez au hasard un terrain non découvert et retournez-le : il s'agit du terrain de départ. Chaque joueur y place sa figurine.

#### 5. Créer les paquets Nuit et Voyage

Préparez les paquets Nuit et Voyage avec les cartes listées ci-dessous. Les paquets de cartes varient en fonction de la région choisie à l'étape 3.

- Vallon Verdoyant
  - **Paquet Nuit** : NA01-05, NU01-16, NV01-03, NY01-03, NZ01-03.
  - **Paquet Voyage** : JA01-06, JU01-14, JV01-06, JB01-05.
- Plateau Céleste
  - **Paquet Nuit** : NA01-05, NU01-16, NP01-03, NY01-03, NZ01-03.
  - **Paquet Voyage** : JA01-06, JU01-14, JS01-06, JB01-05.
- La liane
  - **Paquet Nuit** : NA01-05, NU01-16, NT01-03, NY01-03, NZ01-03.
  - **Paquet Voyage** : JA01-06, JU01-14, JT01-06, JB01-05.



*Un terrain non découvert est retourné au hasard et devient le terrain de départ.*

#### 6. Préparer le paquet Événement

Prenez le paquet Événement, qui remplace les cartes Défi. Mettez de côté la carte EM10 et mélangez le reste des cartes. Placez la carte mise de côté (EM10) en dessous du paquet. La première carte du paquet Événement est celle qui marque le début de la partie.

#### 7. Préparer le patrimoine de communauté de départ

Ajoutez les composants suivants au patrimoine de communauté (sur la page « Communauté » du journal).

- **Cartes Connaissance** : Ajoutez les cartes KN01-04.
- **Pouvoirs de parure** : Ajoutez les pouvoirs de parure MA01-04.

#### 8. Préparer les objectifs de départ

Les objectifs sont toujours utilisés dans le mode infini. Que les cartes indiquent « Immédiat » ou « Permanent », tous les objectifs perdurent à travers les événements par défaut et restent en jeu jusqu'à ce qu'il soit demandé aux joueurs de les atteindre ou de les retirer. Placez les objectifs suivants face visible dans la zone de jeu. Il s'agit des objectifs de départ :

- *Attiser la flamme* (GA08) ;
- *Passages secrets* (GA09).

#### 9. Terminer la mise en place

Suivez les étapes 9, 11 et 12 de la mise en place (p. 11) pour préparer les autres paquets et la réserve.

### VALLÉE EXISTANTE

Pour jouer dans une vallée existante d'une campagne terminée, utilisez la mise en place ci-dessus en y apportant les modifications suivantes.

- Plutôt que de créer une nouvelle vallée, utilisez la vallée créée lors de la campagne précédente (sautez les étapes 2 à 4).
- Plutôt que de créer de nouveaux paquets Nuit et Voyage (étape 5), utilisez ceux de la fin de la campagne.
- Si la communauté a subsisté à la fin de la campagne, vous pouvez continuer à la développer en utilisant le journal, les cartes Personnage, les cartes Légende, les cartes Connaissances, les cartes Camp et tous les autres éléments créés par cette communauté (sautez les étapes 1, 7 et 8, mais les personnages choisissent toujours leur parure et leurs pouvoirs de parure et préparent leur plateau Parure, comme pour une mise en place classique). Si un ou plusieurs béhémots ayant un antre actif se trouvent dans la vallée, ils y restent également.
- Il est également possible de commencer une nouvelle communauté dans la vallée précédente en procédant aux étapes 1, 7 et 8. Les antres des béhémots demeurent dans la vallée et tous les béhémots ayant des antres actifs sont considérés comme étant arrivés.

## JOUER EN MODE INFINI

La structure de jeu principale du mode infini est similaire à celle d'une campagne. Le cycle des phases Jour et Nuit est respecté et les personnages explorent de nouveaux terrains, fabriquent et construisent à leur guise. Cependant, les modifications suivantes s'appliquent.

### EXIGENCE ET ÉVÉNEMENTS

L'exigence ne représente plus le temps restant pour compléter les défis. Au lieu de cela, elle indique le temps qui s'écoule entre deux événements à l'aide des cartes Événement. À la fin d'une phase Jour, si l'exigence est supérieure ou égale au seuil d'exigence de l'événement en cours (indiqué dans le coin inférieur droit de la carte Événement), les joueurs résolvent cet événement et révèlent un nouvel événement en procédant aux étapes suivantes.

#### 1. Terminer l'événement

Retournez la première carte du paquet Événement et résolvez le texte qui se trouve au dos. Puis, remettez l'exigence à 0.

#### 2. Défausser la carte

Défaussez la carte Événement dans la défausse associée.

#### 3. Commencer un nouvel événement

Lisez et résolvez tous les effets au recto de la carte Événement qui se trouve maintenant sur le dessus du paquet Événement.

#### 4. Faire vieillir les personnages

Chaque personnage vieillit, en fonction de l'intervalle entre les événements.

- **Saison** : Les personnages ne vieillissent pas.
- **Génération** : Les personnages vieillissent normalement.
- **Époque** : Les personnages vieillissent deux fois (en général, cela signifie qu'ils deviennent des légendes et doivent être remplacés).

Si un personnage meurt, son joueur crée un nouveau personnage ou en choisit un autre selon les règles classiques.

#### 5. Réinitialiser les paquets

Remettez toutes les cartes Nuit et Voyage défaussées dans leurs paquets respectifs puis mélangez ces paquets.

### SAVOIR, POPULATION ET MÉCONTENTEMENT

Le savoir n'est pas remis à 0 à la fin d'un événement. La population et le mécontentement augmentent de la même manière que dans une campagne, par le biais de divers effets de jeu (y compris certains effets sur les cartes Événement).

### OBJECTIFS

En mode infini, les cartes Objectif sont résolues normalement. Si un objectif, une issue ou toute autre source indique aux joueurs d'ajouter un défi à leurs défis imminents, ignorez cette partie de l'effet, mais résolvez le reste.

---

## METTRE EN PAUSE LE MODE INFINI

Avant de mettre en pause le mode infini, assurez-vous de procéder à toutes les étapes pertinentes de la section « Sauvegarder une campagne », à la page 96. Puis, utilisez la section « Notes » du journal pour consigner :

- l'énergie et les faiblesses des personnages ;
- les progrès accomplis dans la réalisation des objectifs ;
- l'emplacement des jetons Lieu ;
- l'emplacement des jetons But et Trace des béhémoths ;
- l'emplacement actuel des figurines ;
- toute autre information pertinente.

# INDEX

## A

Accumuler des faiblesses 56  
Actions Jour 24  
Actions Nuit 52  
Activation du béhémoth 77  
Adjacence 21  
Affinité 73  
Affrontements 80  
Affrontements entre béhémoths 81  
Agrandissement de la vallée 94  
Aider 27  
Ajouter des marques aux cartes Personnage 70  
Améliorations 14  
Aménager un abri 37  
Antre du béhémoth 74  
Arrivée du béhémoth 74  
Assoupi 76  
Augmenter l'exigence 54

## B

Battre en retraite 48  
Besace 63  
Blessure majeure 55  
Blessure mineure 55  
But 77

## C

Caractéristiques et comportement du béhémoth 74  
Cartes Aménagement 34  
Chasse 47  
Chasser de grandes proies 48  
Chasser de petites proies 48  
Choisir les pouvoirs de parure 8  
Choisir un défi 9  
Choisir un personnage 6  
Choisir une parure 8  
Combattre un prédateur 48  
Comète 61  
Commencer une fouille 83

Comment transformer 29  
Conception d'un aménagement 34  
Condition de transformation 28  
Conserver des provisions 95  
Consigner les marques dans le journal 69  
Construire un aménagement 34  
Corps 63  
Créer un nouveau personnage 70  
Créer une Légende 70

## D

Découvrir un secret 81  
Défis imminents 93  
Dégrader des faiblesses 56  
Dégrader des jetons 53  
Descendre 86  
Déterminer au hasard 99  
Difficulté du jeu 101  
Difficulté finale 40  
Distribuer les aides de jeu 11

## E

Échanger 27  
Effectuer des actions Nuit 52  
Effort héroïque 15  
Emplacements Objet 18  
Entrer dans la salle 84  
Environnement et sites 21  
Époques et défi 92  
Épuiser 59  
    *Épuisement* 59  
    *Jetons Épuisement* 59  
Établir un camp 32  
Étoile 61  
Étude 73  
Éveillé 75  
Examiner les présages 61  
Exigence 67  
Extraire 49

## F

Fabriquer 30  
Faiblesses 55  
Faire le deuil 70  
Feu 57  
Fin du défi 24  
Fouiller 82  
Fuite 55  
Fuite du béhémoth 78

## G

Gagner des cartes Légende 71  
Guetter la faim et la soif 52

## I

Icône Zéro 32  
Illustrer une saga 69  
Inapte 57  
Infranchissable 68  
Installation d'un aménagement 35  
Interagir avec des composants 62  
Intervalles 94

## J

Jetons Abri 58  
Jetons Extraction 49  
Jetons feu 57  
Jetons Mystère 60  
Jeu simultané 100  
Jouer en mode infini 104

## L

Légendes oubliées 72  
Lune 61

## M

Main 63  
Maladie majeure 55  
Maladie mineure 55  
Marques encadrantes 70  
Marques ornementales 70  
Matériaux 20  
Mécontentement 67  
Mise en place du mode infini 102  
Mode solo 100  
Mode solo extrême 100  
Mode solo multi-personnages 100

## N

Niveau d'exigence 23  
Non obstructif 68  
Nourriture non périssable 20  
Nourriture périssable 19  
Nuage 61  
Nuit tranquille 54

## O

Objets 63  
Objets dupliqués 64  
    *Cartes Objet dupliqué* 64  
Obstructif 68

## P

Partage de la nourriture et de l'eau 24  
Pêcher 38  
Piste Exigence et événements de défi 23  
Placer les figurines 11  
Placer les supports Communauté 12  
Population 67  
Portée 45  
Poursuivre une fouille 85  
Prédateur 44  
Préparer le plateau Parure 9  
Préparer les cartes Objectif 10  
Préparer les paquets Vallée 11  
Présage en cours 61  
Profondeur 86  
Profondeur oppressante 86  
Progression du béhémoth 78

## R

Ranger des objets 64  
Ranger et déballer 27  
Récolte 45  
Récompenses 86  
Recréer le plan 10  
Récupérer 52  
Régions 94  
Règle de l'aube 98  
Règle du crépuscule 101  
Régler les pistes Communauté 11  
Rencontre avec un prédateur 48  
Rencontres avec les béhémoths 79  
Rencontres avec un animal sauvage 48  
Réorganiser l'inventaire 53  
Résolution des conflits 98  
    *Règle de l'aube* 98

*Règle du crépuscule* 101

Résolution des tests 15  
Résoudre des cartes Nuit 53  
Résoudre des événements de défi 54  
Ressortir 86  
Révéler 60  
    *Révéler un mystère* 60

## S

Sac d'extraction 50  
Sac Ressources 18  
Salle 83  
Santé 55  
Sauvegarder une campagne 96  
Savoir 67  
Se déplacer 25  
Se ravitailler 43  
Secrets 81  
Seuil d'exigence 23  
Seul 55  
Simultanéité 98  
Soleil 61  
Spécificité 73  
Stock de composants 99

## T

Terminer un défi 95  
Terminer une campagne 97  
Terminer une époque 93  
Transformer 28  
Transformer plusieurs ressources 29  
Trouver de l'eau 36  
Trouver une salle de départ 83

## U

Utiliser des cartes Légende 72

## V

Vallée 94  
Vérifier la population et le mécontentement 54  
Vérifier si un personnage est mort 51  
Voyage difficile 26

## CRÉDITS

---

**Conception du jeu** : Max Brooke, Luke Eddy  
**Direction artistique** : Taryn Emerick  
**Conception graphique** : Samantha Scott, Lauren Marshall  
**Illustrations** : Andrea Korovesi, Amanda Kadatz  
**Sculptures** : Bryce Cook, Nicholas Hein  
**Conception des inserts** : Black Magic Inserts  
**Livret de règles** : Adam Baker  
**Édition technique** : Andrea dell'Angese  
**Consultation sur la préhistoire** : docteur Anna Goldfield  
**Consultation culinaire** : Debbie Schneiderman, Sandra Eddy  
**Logistique** : Kevin Ngo  
**Community management** : Natalie Oakwell-Morgan  
**Finances** : Aimee Ward  
**Direction créative** : Brendan McCaskell  
**Coordination de la création** : Lance Priebe

**Version française par** : Don't Panic Games  
**Président** : Cedric Littardi  
**Directeur éditorial** : Sébastien Rost  
**Chef de projet** : Nicolas Badoux  
**Traduction** : Bruno Larochette, Roxane Marc, Ambre Poilvé  
**Maquette** : Vincent Joassin  
**Relecture** : Thomas Demongin

[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)

---

**Coordination des séances de tests** : Andrew Janeba  
**Testeurs et testeuses** : Peter Davis, Joshua Webster, Alex-Belgium, Kenneth, Guinness, Lukas Falta, Jacob Knol, Icycube, Scott Dunnington, August Stapput, KaraZ, Kinglash, James Phillips, Dakota, Pascal Clarkson, Chelsea (Skeletastic), Jimmy, Rómoto, LJ Saxton, Alexander Just, Peder Swendsrud, Jeremy Stomberg, Kyle Dekker, Joseck Albertson, Stirdix, schattenn, zekdee, bobson3884, L'autre Coutu, JanelleMinions, mitth\_raw.nuruodo, TheJarrod, vaguedensity, bcsj, amaranth\_33, Damian Czaplá, Daniel R, Major Johnson, Heather Williams, Andy Wilson et tous celles et ceux qui ont testé *Stonesaga* !

*Nous remercions tout particulièrement toutes les personnes qui ont soutenu notre projet Kickstarter, Debbie Schneiderman, le docteur Gilbert Tostevin, la docteur Samantha Thi Porter, Andrew Fischer et João Raimundo !*

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



**Open Owl  
STUDIOS**





Force



Main



Exigence

### PROCÉDÉ



Dextérité



Besace



Sortie



Abattre



Conviction



Corps



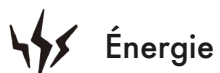
Mécontentement



Creuser



Perception



Énergie



Population



Marteler



Savoir



Amélioration



Épuisement



Brûler



Comète



Maladie (majeure)



Aubaine



Accompagner



Lune



Maladie (mineure)



Mésaventure



Casser



Soleil



Blessure (majeure)

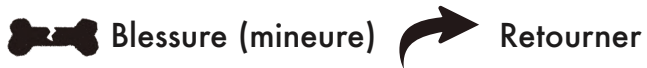


Lire l'entrée

### OUTILS



Étoile



Blessure (mineure)



Retourner



Couper



Nuage



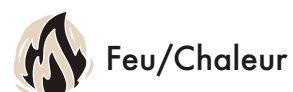
Action Nuit



Défausser



Percer



Feu/Chaleur



Abri



Broyer



Dé



Frapper

**Open Owl**  
STUDIOS

