

Actions



Me déplacer /
Revenir sur mes pas



Marcher dans la neige / Skier



Nager / Naviguer



Aller voir / Visiter



Chercher un passage / Fuir



Repérer / Détecter



Fouiller / Examiner



Fabriquer



Faire du feu



Manger / Boire



Prendre / Manipuler



Réfléchir /
Reprendre mes esprits



Déchiffrer



Ouvrir / Crocheter / Fermer



Être discret



Combattre



Chasser



Pêcher



Grimper



Creuser



M'orienter



Tirer / Pousser / Soulever



Tenir en équilibre / Sauter



Me reposer



Soigner



Écouter



Jouer de la musique



Offrir / Amadouer / Dresser



Prier

Conséquences d'action

XXX

Prenez une carte portant ce numéro dans le Deck d'Aventure (verte par défaut, dorée si aucune carte verte n'est disponible).

159

#

Vous pouvez additionner le nombre associé au symbole dans le drapeau et le numéro de la carte à prendre.

+5

Ex. : prenez la carte **159**
ou prenez la carte $159+5 = 164$



Tous les participants déplacent leur figurine sur une même carte *Terrain* accessible.



Bannissez cette carte verte et remplacez-la par une carte dorée portant le même numéro.



Une fois qu'elle est résolue, défaussez cette carte *Exploration* et remplacez-la par une carte *Aventure* allant à cet emplacement.



Le joueur actif peut soit ajouter cette carte à son inventaire, soit la donner à un autre participant pour qu'il l'ajoute à son inventaire.



Sauf indication contraire, les participants doivent réduire la valeur des dés présents sur un ou plusieurs de leurs objets d'un total de X (dégâts répartis comme ils le souhaitent).



Le joueur doit défausser 1 carte depuis le sommet du Deck d'Action pour chaque carte 🖐️ qu'il a en main.

Ressources



bois



bambou



pierre



feuille



liane



feu




os



poison

Tour de jeu

Entrenez une action  puis passez la main à un autre joueur ou entrenez une nouvelle action si tous les autres joueurs sont d'accord.

Icônes Action



Action que les joueurs peuvent entrenez.



Indique pendant quelle(s) action(s) l'effet décrit peut être appliqué (si le personnage participe à l'action).



Action que tous les participants (et seulement eux) doivent entrenez.



Action ayant déjà été réalisée, ne pouvant pas être entrenez à nouveau depuis la carte *Terrain* liée.

Action *combattre*

Coût de l'action par défaut



Conséquence(s) à appliquer en cas de réussite

Conséquence(s) à appliquer en cas d'échec

Nombre de succès à obtenir pour réussir l'action





Les joueurs ne peuvent pas modifier le coût par défaut de l'action, à moins d'appliquer les effets de cartes de leur main et/ou de leur inventaire.




Cette action ne peut être entrenez que si tous les joueurs y participent.








Les joueurs ne peuvent pas entrenez les actions *faire du feu* , *fabriquer*  et *me reposer*  sur cette carte *Terrain*.


Déroulement d'une action

1. OBJET

Les participants peuvent utiliser leurs objets en réduisant de 1 leur résistance. 

2. COÛT


A. Déterminez le coût de l'action :  cartes à piocher
 /  au choix des joueurs dans une action à plusieurs
 si effet(s) de carte(s) de la main et/ou de l'inventaire
 pour chaque ressource disponible (action *fabriquer* uniquement)

B. Piochez le nombre de cartes correspondant au coût de l'action ou plus si vous le souhaitez (sauf si ). Mettez les cartes piochées devant vous face cachée.

3. RÉSULTAT

Révélez les cartes piochées à l'étape de Coût et comptez les succès (étoiles pleines).
Total supérieur ou égal au nombre de succès requis : réussite.
Total inférieur au nombre de succès requis : échec.


4. COMPÉTENCE

Le joueur actif peut choisir une seule carte  parmi les cartes révélées à l'étape de Résultat et l'ajouter à sa main ou à celle d'un autre participant.



5. DÉFAUSSE

Défaussez les autres cartes  et  révélées à l'étape de Résultat.
Défaussez les objets dont la résistance est nulle.

6. CONSÉQUENCE

Réussite : appliquez la conséquence figurant dans le cartouche blanc.
Échec : appliquez la conséquence figurant dans le cartouche noir. Si plusieurs personnages participent à l'action, le joueur actif prend une carte .

7. RÉAJUSTEMENT

Défaussez les cartes  et  de votre choix dépassant votre taille de main autorisée.