



Bûcheron

JEU DE LE SYLVANIEN - ILLUSTRATIONS PAR PAUL MAFAYON ET DAVID LECOSSU

DÉPILE

A MON TOUR DE JEU, JE REMETS UNE CARTE DU TOUR DE CHANTIER EN HAUT DE LA PILE COMMUNE ET LA REMPLACE PAR LA DERNIÈRE DE LA PILE COMMUNE.



ÉCHANGE DE PLACE

EN DÉBUT DE TOUR DE CHANTIER, JE PRENDS LA PLACE DU JOUEUR DE MON CHOIX ET LUI LA MIENNE. L'ORDRE DE JEU NE PEUT PLUS ÊTRE MODIFIÉ PENDANT CE TOUR.

VOL DÉFAUSSE

EN TOUTE FIN DE TOUR DE CHANTIER, JE RÉCUPÈRE UNE CARTE AU CHOIX SUR LE CHANTIER PARMI CELLES RESTANTES AVANT QU'ELLES SOIENT DÉFAUSSÉES.

VOUS DÉFORESTEZ LES BOIS AVOISINANTS

Born

BORN

SANS LE SOU ET
AMNÉSIQUE, VOUS
VOUS RETROUVEZ À
DÉAMBULER SUR LES
DOCKS DU PORT DE
PORTO OÙ UNE
EXPÉDITION DE
CARAVELLES
S'ORGANISE POUR
DÉCOUVRIR LE
NOUVEAU MONDE.

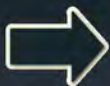
APTITUDES

- DÉPILE -
- ÉCHANGE DE PLACE -
- VOL DÉFAUSSE -

VOUS DÉCIDEZ D'APPORTER VOTRE
CONTRIBUTION À UN CHANTIER NAVAL
EN REJOIGNANT LES ABATTEURS DU
DOURO QUI FOURNISSENT LE BOIS DE
CONSTRUCTION...

PROFIL : OPPORTUNISTE





Chasseresse

OBSTACLE

À MON TOUR DE JEU, JE CONDAMNE UN ACCÈS NON DÉBLOQUÉ SUR LE PLAN D'UN ADVERSAIRE. UN SEUL OBSTACLE PAR ADVERSAIRE À MARQUER À L'AIDE D'UNE CROIX.

ECHANGE DE CARTE

À MON TOUR DE JEU, J'ÉCHANGE UNE DE MES CARTES DE CHANTIER AVEC CELLE D'UN ADVERSAIRE QUI NE POSSÈDE PAS DE BOUCLIER. AUCUNE GEMME N'EST GÉNÉRÉE DANS LE TRANSFERT.

COPIE DÉPART

JE CHOISIS UNE CARTE SUPPLÉMENTAIRE SUR LE CHANTIER CONTENANT LE SYMBOLE ATELIER DE DÉPART (GAUCHE) DE MA PREMIÈRE CARTE ACQUISE À CE TOUR.



VOUS TRAQUEZ LES ANIMAUX EN FORÊT

Dania

DANIA

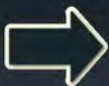
ORPHELINE, VOUS RECHERCHEZ LA TRACE DE VOS PARENTS. VOS DERNIÈRES INVESTIGATIONS VOUS ONT CONDUITE À CE PORT DE PORTO OÙ ILS AURAIENT UN LIEN AVEC LA CONTREBANDE LOCALE.

APTITUDES

- OBSTACLE -
- ÉCHANGE DE CARTE -
- COPIE DÉPART -

VOUS VOUS METTEZ EN TÊTE DE POURVOIR EN NOURRITURE LE CHANTIER NAVAL DES DOCKS ET DE MENER L'ENQUÊTE EN INTERROGEANT SUBTILEMENT CHAQUE ARTISAN SUR CE SUJET...

PROFIL : *MUTIN*



Cueilleuse

Dés +1

À MON TOUR DE JEU, TOUS LES
DÉS DE MON DERNIER LANCER
AUGMENTENT LEUR RÉSULTAT DE
+1.
6 ÉTANT LE SCORE MAXIMUM.



EMPILE

À MON TOUR DE JEU, J'ENVOIE
UNE CARTE DU CHANTIER EN BAS
DE LA PILE COMMUNE ET LA
REMPLACE PAR LA PREMIÈRE DE
LA PILE COMMUNE.

COPIE COULEUR

JE CHOISIS UNE CARTE
SUPPLÉMENTAIRE SUR LE
CHANTIER DE LA MÊME COULEUR
QUE MA PREMIÈRE CARTE
ACQUISE À CE TOUR.



VOUS RECONNAISSEZ LES HERBES RARES

Malys

MALYS

PRÉOCCUPÉE PAR LE
RETOUR D'UN
CAPITAINE DE
NAVIRE QUI A
DÉCOUVERT
CERTAINES ACTIVITÉS
DE VOTRE RÉSEAU DE
CONTREBANDE EN
MER, VOUS
ARPENTEZ LES DOCKS
DE PORTO À LA
RECHERCHE D'UNE
SOLUTION.

APTITUDES

- DÉS +1 -
- EMPILE -
- COPIE COULEUR -

ENFIN, VOUS PRENEZ LA DIRECTION DE
LA VALLÉE FORESTIÈRE DU DOURO POUR
Y TROUVER DE QUOI CONCOCTER UN
POISON CONTRE CE MARIN
PROBLÉMATIQUE...

PROFIL : STRATÈGE





Vigneron

RELANCE

A MON TOUR DE JEU, JE RELANCE
TOUS LES DÉS DE MA MAIN, SANS
RIEN CONSERVER DE MES
RÉSULTATS PRÉCÉDENTS.



ECHANGE D'OBJECTIF

A MON TOUR DE JEU, JE PIOCHE
LE PREMIER OBJECTIF DE LA PILE
OBJECTIFS SECRETS CONTRE UN
DE MES OBJECTIFS EN MAIN QUE
J'ENVOIE EN BAS DE PILE.

COPIE CHEMIN

A MON TOUR DE JEU, JE CHOISIS
UN DES CHEMINS ENCORE
PRÉSENT SUR UNE DES CARTES DU
CHANTIER ET JE LE DÉBLOQUE
SUR MON PLAN AVEC UN
BÂTONNET DE COULEUR.

VOUS PRENEZ SOIN DE VOS VIGNOBLES

Marwan

MARWAN

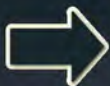
VIZIR DU CAIRE,
VOUS AVEZ POUR
MISSION DE
LOCALISER UN
RÉSEAU DE
PIRATERIE DANS LA
RÉGION DU
DOURO. IL
CONSERVERAIT,
DEPUIS PLUS D'UN
SIÈCLE, DES TRÉSORS
DÉROBÉS À
L'ÉGYPTÉ.

APTITUDES

- RELANCE -
- ECHANGE D'OBJECTIF -
- COPIE CHEMIN -

VOUS COMMENCEZ VOTRE INFILTRATION
EN ENDOSSANT LE RÔLE D'UN VIGNERON
RESPECTABLE, INSTALLÉ SUR LES COTEAUX
DE LA VALLÉE...

PROFIL : *PARIEUR*



Fermière

RELANCE 1 DÉ

A MON TOUR DE JEU, JE RELANCE
AU CHOIX UN DES DÉS DE MON
DERNIER LANCER.



ECHANGE RÉSERVE

EN DÉBUT DE TOUR DE
CHANTIER, JE REMPLACE LA CARTE
VENANT DE MA RÉSERVE PAR LA
SUIVANTE, ET J'ENVOIE LA CARTE
REPRISE EN BAS DE MA PILE
RÉSERVE.

COPIE NIVEAU

JE CHOISIS UNE CARTE
SUPPLÉMENTAIRE DU MÊME
NOMBRE DE DÉS QUI MARQUENT
QUE MA PREMIÈRE CARTE
ACQUISE À CE TOUR. LES
PERSONNAGES SONT DE NIVEAU 0



VOUS VOUS OCCUPEZ DE VOTRE FERME

Stella

STELLA

VOUS SUIVEZ LES
TRACES DE VOTRE
ONCLE LÉONARD
WIGÖW DISPARU
DANS UNE
BOURGADE DU
DOURO APPELÉE
NULLOMODO. SUR
PLACE, VOUS
QUESTIONNEZ LES
INDIGÈNES MAIS
PERSONNE NE
CONNAÎT CETTE
VILLE.

APTITUDES

- *RELANCE 1 DÉ* -
- *ECHANGE RÉSERVE* -
- *COPIE NIVEAU* -

DÉCIDÉE À COMPRENDRE CE MYSTÈRE ET
SURTOUT OÙ SE TROUVE VOTRE ONCLE,
VOUS VOUS INSTALLEZ DANS UNE FERME
À L'INTÉRIEUR DES TERRES...

PROFIL : *VIGILANT*





Mineur

DÉ 6

À MON TOUR DE JEU, JE TRANSFORME UN DES RÉSULTATS DE MON DERNIER LANCER DE DÉS EN UN 6.



BLOQUEUR DE CARTE

EN DÉBUT DE TOUR DE CHANTIER, JE MARQUE AVEC UN PION UNE CARTE DU CHANTIER POUR LA RENDRE NON COLLECTABLE. LA COPIE ET LES MOUVEMENTS SONT POSSIBLES.

COPIE ARRIVÉE

JE CHOISIS UNE CARTE SUPPLÉMENTAIRE SUR LE CHANTIER CONTENANT LE SYMBOLE ATELIER D'ARRIVÉE (DROITE) DE MA PREMIÈRE CARTE ACQUISE À CE TOUR.

VOUS EXPLOITEZ LES CARRIÈRES DE PIERRE

Taur

TAUR

ENQUÊTANT SUR LA
MALÉDICTION QUI
S'ABAT SUR VOTRE
FAMILLE DEPUIS
PLUSIEURS
GÉNÉRATIONS, VOUS
VOUS RENDEZ DANS
LA RÉGION DU
DOURO OÙ DES
PHÉNOMÈNES
ÉSOTÉRIQUES ONT PU
ÊTRE OBSERVÉS DANS
LA VALLÉE
MONTAGNEUSE.

APTITUDES

- DÉ 6 -

- BLOQUEUR DE CARTE -

- COPIE ARRIVÉE -

VOUS INSTALLEZ VOTRE CAMPEMENT DE
FOUILLE AU CREUX DES CAVITÉS À
EXPLORER, PRÈS DES BERGES DU FLEUVE
DOURO, EN AMONT DU CHANTIER
NAVAL DE PORTO ...

PROFIL : *PERFECTIONNISTE*