



MOÛGH

Livret d'extension

**COMPAGNONS
DE L'HIVER**

INTRODUCTION

Alors que l'hiver s'abat sur la terre, des vents glacials balaient le paysage autrefois luxuriant et vibrant. Les forêts, autrefois grouillantes de vie, sont désormais recouvertes d'un manteau de neige immaculé, une toile froide et impitoyable. La tribu se blottit ensemble, leur souffle formant des nuages dans l'air glacial, car ils savent qu'ils doivent s'aventurer dans ce monde gelé en quête de leur survie. Au cœur des terrains de jeu sauvages et indomptés des Moogh, une nouvelle tribu émerge, possédant un lien unique entre l'homme et la bête.

Dans cette extension de Moogh, vous trouverez de nouvelles cartes stimulantes avec lesquelles jouer. Comme dans le jeu de base, vous pouvez y jouer selon trois niveaux de difficulté. Vous trouverez ci-dessous un ensemble de nouvelles règles que vous pourrez utiliser avec le jeu de base ainsi qu'avec ces plateaux.

MATÉRIEL

- Ce livret de règles
- 2 silhouettes d'hommes préhistoriques
- 2 silhouettes de bêtes
- 4 socles pour ces silhouettes
- 1 carte de chef
- 1 carte d'acolyte
- 1 carte de bête
- 2 cartes d'actions de bête
- 4 plateaux de jeu
- 11 marqueurs de terrain enneigé
- 2 cubes d'action
- 7 cartes d'idée
- 7 cartes d'objet
- 6 cartes d'ordre du tour



TRIBU DES COMPAGNONS

Vous pouvez jouer cette tribu avec les autres tribus.

Basfa le Visionnaire

Recouvert de la tête aux pieds d'une épaisse couche de poils, il est le témoignage des conditions difficiles et sa résilience est aussi remarquable que son apparence. Véritable visionnaire, il communique avec les loups, formant un lien profond qui va au-delà de la simple propriété et qui lui vaut d'être encore en vie malgré ses rencontres quotidiennes avec des bêtes.

Roo la Loyale

Le compagnon du chef de tribu est une louve magnifique et féroce. Cette bête sauvage, connue sous le nom de « Roo », est la protectrice et l'amie loyale de Basfa. Dans cette tribu,

il ne s'agit pas seulement d'un homme et d'une louve, mais d'un partenariat, d'un parcours commun pour la survie et le triomphe.

NOUVELLE COMPÉTENCE



Instinct prédateur

Sa stabilité et ses sens aiguisés permettent à Roo de prédire les mouvements de ses proies. Elle est toujours prête à attaquer le moment venu.

C'est une action basique. Aucun lancer de dé n'est nécessaire. Déplacez le disque d'action d'une bête d'un cran vers le haut ou vers la droite sans déclencher l'action OU Déplacez la carte d'ordre du tour de Roo en deuxième position, si elle n'est pas déjà en première ou deuxième position, de façon à ce qu'elle joue en premier au tour prochain.

COUPS CRITIQUES

Quand vous frappez une bête, si vous obtenez 3 résultats demandés ou plus, vous effectuez un coup critique ! Réduisez alors la santé de la bête de 2 et augmentez sa rage de 2 (ceci ne déclenche qu'une seule action). Gagnez 2 points de bravoure au lieu de 1.

S'ACCROCHER AUX BÊTES

Si vous le souhaitez, vous pouvez jouer en utilisant cette règle. Si vous le faites, vous pouvez désormais vous accrocher aux bêtes. Vous pouvez le faire dans les cas suivants :

- Si vous échouez à un jet pour grimper.
- Si vous êtes expulsé du dos d'une bête par un autre homme ou femme préhistorique.

Dans ces cas, vous pouvez choisir de vous accrocher à la bête. Pour ce faire, placez

votre personnage sur la carte de la bête, à l'emplacement correspondant à celui où vous vous trouviez ou à celui où se trouvait le personnage qui vous a expulsé.

Lorsque vous êtes accroché à une bête, vous ne pouvez effectuer que deux actions :

- Grimper : vous pouvez toujours essayer de grimper sur la bête comme d'habitude.
- Se déplacer : vous pouvez descendre de la bête et aller sur la case autour de la bête correspondant à l'endroit où vous vous tenez (l'une des 12 cases entourant une grosse bête ou l'une des 8 cases entourant une bête).



L'acolyte vert a réussi son jet d'escalade. Il décide donc de monter sur le dos de la bête, remplaçant ainsi le chef violet. Ce dernier décide de

s'accrocher à la bête afin de suivre ses mouvements. Il se place alors sur la carte de la bête, à l'emplacement correspondant à celui où se trouvait l'acolyte vert.

En s'accrochant à une bête, vous vous déplacez avec elle. Faites attention, vous serez tout de même projeté si la bête se secoue.

TITANOBA

Attention à ce serpent géant ! Il est aussi mortel qu'il en a l'air. Lorsque vous y êtes confronté, utilisez ces deux règles spéciales :

Étreinte écrasante

Lorsqu'il avance, si Titanoba se déplace sur un personnage, il s'arrête immédiatement après l'avoir percuté. Ce dernier est poussé sur le côté, comme d'habitude, mais Titanoba l'écrase.

Le personnage est alors blessé et sa carte d'ordre de tour est mise le plus à gauche possible.

Cela signifie que si ce personnage n'a pas joué ce tour-ci, il ne jouera pas avant le tour suivant.

Morsure venimeuse

Lorsque Titanoba mord un personnage, ce dernier est blessé comme d'habitude, mais il ne reçoit pas de pion de rage. Au lieu de cela, placez un pion de rage sur son icône d'action de guérison.

Lors de son prochain tour, il ne peut pas effectuer cette action. À la fin de son tour, défaussez le pion de rage afin qu'il puisse se soigner à nouveau lors de son tour suivant.

Les hommes et femmes préhistoriques peuvent toujours être soignés par d'autres moyens, tels que l'idée « herbes médicinales ».

1

PREMIÈRES NEIGES

La nourriture se fait de plus en plus rare et l'écho des estomacs vides résonne de plus en plus fort dans tout le camp.

Poussés eux aussi par la faim, deux énormes ours s'aventurent dans le camp pour piller ce qu'ils peuvent. Face à des menaces croissantes, la tribu est contrainte d'abandonner son abri et de se lancer dans un long et périlleux périple à travers les étendues glacées et désolées, à la recherche d'un terrain de chasse plus sûr et plus abondant.

OBJECTIF

Tuez les deux bêtes
OU

Les deux bêtes se sont
échappées.

RÈGLES SPÉCIALES

En solo ou en coopératif, si au moins un ours est sur une hutte pendant la phase d'apaisement, placez un pion de bravoure supplémentaire sur la carte de début de tour.

Vous feriez mieux de vous dépêcher.

TRAQUEUR



12

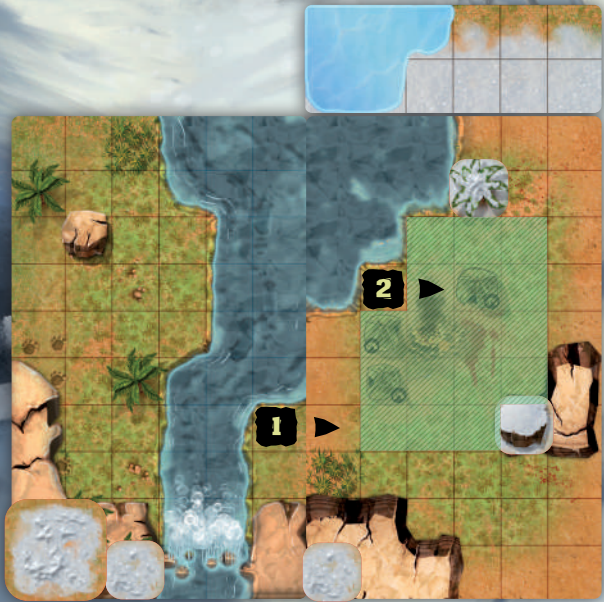


CHASSEUR



9







2

AU PIED DE LA MONTAGNE

Écrasés par l'ombre de la montagne, toutes et tous peuvent apercevoir l'imposante silhouette d'un Moogh sauvage. Sa seule présence semble faire trembler les rochers environnants. Un peu plus loin se tient une autre créature, moins impressionnante mais non moins terrible. Il ne sera pas facile de passer.

OBJECTIF


Tuez une bête avant qu'une d'elles ne s'échappe.
Vous perdez si une bête sort du plateau.

RÈGLES SPÉCIALES

La force du désespoir

Les deux derniers hommes/femmes préhistoriques dans l'ordre du tour commencent la partie avec 1 pion rage chacun.

Objets abandonnés

Le premier homme/femme préhistorique à atteindre cet endroit  peut piocher deux cartes d'objet, en garder une et défausser l'autre.



TRAQUEUR



10

1 =



5



2

2 =



4

CHASSEUR



9

1 =



6



2

2 =



5



3

QUELQUE CHOSE À L'INTÉRIEUR

Les éclaireurs fixent la gueule béante d'une caverne. Une forme colossale semble s'y déplacer. Pour survivre au froid de l'hiver, il n'y a pas d'autre choix que d'entrer...

RÈGLES SPÉCIALES

Titanoba

Méfiez-vous de ce serpent géant ! Il est aussi mortel qu'il en a l'air. Lorsque vous l'affrontez, utilisez ses deux règles spéciales (voir p.5).

Intrus surprise

Au cours de chaque phase d'apaisement, lancez un dé. Si vous obtenez , un smilodon apparaît.

Le smilodon ne peut apparaître qu'une seule fois par partie.

Repaire du serpent

Des œufs sommeillent dans la grotte. La première fois qu'un personnage entre dans cette case , il écrase les œufs. Il reçoit alors un pion de rage et la rage de Titanoba augmente de 1. Ce dernier agit immédiatement.

Entrée de la grotte

Lorsque vous vous déplacez depuis l'une de ces cases vers la grotte, entrez dans la grotte, sur la case située devant celle-ci. Vous pouvez sortir de la grotte de la même manière.

TRAQUEUR

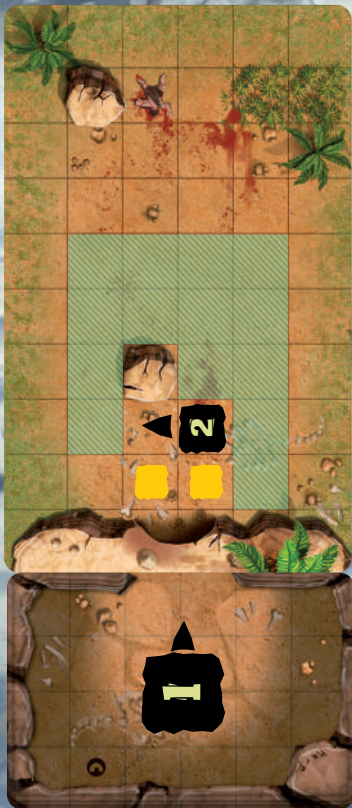


CHASSEUR



OBJECTIF

Tuez Titanoba.




4


LES TROUBLE-FÊTES

À l'abri du froid grâce à la paroi protectrice de la grotte et réchauffés par son cœur ardent, les hommes et les femmes de la tribu peuvent enfin trouver un peu de repos. Cependant, animé par les lueurs du feu qui dansent sur les parois de la grotte, un écho révèle la présence d'invités inattendus. L'ouïe fine de certains reconnaît un ours parmi les intrus, probablement attiré par la chaleur de l'abri.

OBJECTIF

L'ours a été tué et vous avez un personnage indemne dans la zone est (une des cases en rouge  sur le plan).

RÈGLES SPÉCIALES

Lorsqu'un personnage tue le smilodon, il pioche immédiatement une carte d'objet et s'en équipe. Lorsque vous vous déplacez depuis l'une des cases jaunes , sortez de la grotte, sur la case située devant celle-ci. Vous pouvez entrer dans la grotte de la même manière.

TRAQUEUR



CHASSEUR





5

RIVIÈRE GELÉE



Les membres de la tribu s'aventurent le long des contours fragiles d'un fleuve puissant, dont la surface gelée murmure des récits de mystères indicibles qui attendent sur la rive opposée. L'air hivernal crépite d'une tension palpable alors que les hommes préhistoriques avancent prudemment, leurs yeux scrutant l'étendue gelée à la recherche de signes de vie ou de danger.

OBJECTIF

Tuez deux bêtes.

RÈGLES SPÉCIALES

Protective

Lorsque le bébé Moogh  subit des blessures, la rage du Moogh féroce  augmente de 1 et il agit immédiatement.

En mode solo ou coopératif, si un Moogh tombe à travers la glace (voir « **Glace fissurée** » p. 20), retirez jusqu'à deux pions de bravoure de la piste de temps.

TRAQUEUR

 13

1 =  4 2 =  4 3 =  4

CHASSEUR

  12

1 =  8 2 =  6 2 3 =  4



6

BLIZZARD

Une tempête inattendue s'abat sur les tribus en exode, enveloppant le paysage d'un manteau impénétrable de flocons de neige tourbillonnants. La danse furieuse de la tempête obscurcit la vue, transformant le terrain familier en une étendue fantomatique. Au milieu de cette blancheur, une proie précieuse émerge et s'évapore à travers le voile glacé. Déterminées, les tribus se lancent à la poursuite de l'animal avant qu'il ne soit englouti par la tempête.

OBJECTIF

Tuez les deux bêtes.

RÈGLES SPÉCIALES

Titanoba

Méfiez-vous de ce serpent géant ! Il est aussi mortel qu'il en a l'air. Lorsque vous l'affrontez, utilisez ses deux règles spéciales (voir p.5).

Pas de visibilité

Lorsque vous utilisez l'action « lancer », vous ne pouvez lancer qu'à une distance maximale de 2 cases.

TRAQUEUR



CHASSEUR





Le froid mordant a retiré ses griffes, mais les échos du blizzard hurlant hantent encore chaque pore de la peau des membres de la tribu. Les vents hurlants ne sont désormais plus que des murmures, levant le voile sur un petit campement au loin. Après tout ce chemin, vos espoirs semblent avoir été récompensés. C'est alors qu'un sifflement glaçant se fait entendre...

RÈGLES SPÉCIALES

Titanoba

Méfiez-vous de ce serpent géant ! Il est aussi mortel qu'il en a l'air. Lorsque vous l'affrontez, utilisez ses deux règles spéciales (voir p.5).

Après une longue marche

Tous les personnages commencent face blessé visible.

Aggressif

Les deux bêtes effectuent l'action « chercher une cible » au lieu de « se sauver ».

OBJECTIF

Titanoba a été tué et vous avez un personnage sur l'une des huttes.

TRAQUEUR



CHASSEUR





NOUVEAUX TERRAINS

NEIGE

Lorsque votre personnage sort d'une case enneigée, il perd 1 point de mouvement, s'il lui en restait, après son déplacement. Cela ne s'applique qu'une seule fois par tour et par personnage.

COLLINE ENNEIGÉE

Les collines enneigées ne sont pas aussi hautes qu'elles en ont l'air. Elles n'ont aucun impact hormis le fait qu'elles soient couvertes de neige.

GLACE

Chaque fois que vous entrez dans une case contenant de la glace (même s'il s'agit de la même zone de glace sur laquelle vous marchez déjà), lancez un dé. Sur un **⊗**, votre mouvement s'arrête immédiatement. Les bêtes ne sont pas affectées par la glace.

GLACE FISSURÉE

Chaque fois qu'une grande bête se déplace et se trouve entièrement sur de la glace (les quatre cases de la grosse bête se trouvent sur quatre cases de glace), lancez un dé.

Sur un **◀**, la glace se fissure ! La grande bête tombe et est tuée. Placez le pion « glace fissurée » à l'endroit où elle se trouvait. Ce pion est un obstacle.



Nuts! Publishing
118 avenue de Fouesnant
29950 Bénodet
France

www.nutspublishing.com

Création : Niklas Høok • **Développement :** Guillaume Sandance • **Illustrations :** Niklas Høok • **Graphismes :** Niklas Høok, Angelica Karadec, et Henri Kermarrec • **Relecture :** Arnaud Moyon, Marco Poutré, et Yohann Hériot • **Traduction française :** Arnaud Moyon



Réponses sur quofairemesdechets.fr