

PALEO

Rites d'Initiation

Une nouvelle génération est prête à passer à l'âge adulte. Aujourd'hui, c'est LE grand Jour : quatre adolescents vont devoir accomplir une épreuve initiatique pour devenir des membres à part entière de la tribu.

ATTENTION !

Vous aurez besoin du jeu PALEO pour utiliser ce module. Parfait pour débiter dans PALEO, ce module L peut être une alternative au Niveau I en le combinant avec le module A ou B. Avec quelques petites adaptations, le module Rites d'Initiation pourra représenter un redoutable défi même pour des joueurs vétérans.

RECOMMANDATIONS

Ce module peut se combiner avec n'importe quel module du jeu de base, selon les règles habituelles.

ALTERNATIVE AU NIVEAU I

Modules **A** + **L**

Modules **B** + **L**

COMBINAISONS PARTICULIÈREMENT INTÉRESSANTES

Modules **D** + **L**

Modules **D** + **J** + **L**

Modules **F** + **L**

MODULE **L**

RITES D'INITIATION (17 cartes) – Difficulté : Facile

Préparez les jeunes novices aussi vite que possible pour l'épreuve !

- Carte Mission L
- Carte Secret 9
- 4 cartes Novice
- 2 dés



ÉLEVER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Si vous maîtrisez déjà les bases de PALEO, vous pouvez passer la difficulté du module de **Facile** à **Moyen** en retirant les **3 cartes Rêve** () du module et en les rangeant dans la boîte. Ces cartes ne sont utilisées que pour rendre la partie plus facile.

MISE EN PLACE COMPLÉMENTAIRE

Les 4 cartes suivantes : « Guerrier Novice », « Éclaireuse Novice », « Ouvrière Novice » et « L'Instinctif » représentent les **Novices**. Répartissez équitablement ces 4 Novices entre les joueurs. Si vous jouez une partie à trois joueurs, l'un de vous possèdera une carte Novice de plus que les autres. Attachez ces cartes à votre groupe, avec leur face bleu clair visible. Chaque joueur pioche ensuite, comme d'habitude, 2 cartes Personnage (), les retourne et les place face visible devant lui.



Novices

! Ne retournez pas et ne regardez pas la face verte des cartes Novice tant que vous n'en avez pas reçu l'autorisation.

RÈGLES COMPLÉMENTAIRES

Dès que vous obtenez les outils illustrés sur les cartes Novice, vous pouvez les poser sur les cartes elles-mêmes (cf. « Attribuer des outils aux cartes », p. 12 des Règles du Jeu de Base). Si d'autres cartes vous invitent à poser des outils sur un Novice, seul le type et la quantité d'outils illustrés sur la carte Novice peuvent y être posés.

Exemple : pose de jetons Outil sur « L'Instinctif »



« L'Instinctif » ne peut recevoir que 1 torche, 1 lance et 1 biface.



- **Remarque :** Lors de la mise en place, vous obtenez les membres de votre groupe après avoir découvert quel(s) Novice(s) vous allez prendre en charge. Si l'un de vos membres dispose d'une  (torche), vous pouvez la poser directement sur « L'Éclaireuse Novice » ou sur « L'Instinctif », si ceux-ci sont présents dans votre groupe.
- Les outils posés sur les Novices **ne peuvent plus être utilisés**. Ils ne peuvent servir que lors de certaines actions qui apparaîtront sur d'autres cartes particulières.
- Les 4 Novices ne doivent **pas être nourris** et ne peuvent subir **aucune blessure**. Ils ne sont pas considérés comme étant des cartes Personnage ().

NOUVEAUX SYMBOLES, NOUVELLES ACTIONS



CARTE ÉPREUVE

Ce module dispose de 4 cartes Épreuve. Le dos de ces cartes affiche un symbole de pierre dressée.



À DÉFAUSSER DE LA CARTE GUERRIER NOVICE

Vous devez défausser 2 lances qui ont été posées sur le Guerrier Novice.



À DÉFAUSSER DE LA CARTE ÉCLAIREUSE NOVICE

Vous devez défausser 2 torches qui ont été posées sur l'Éclaireuse Novice.



À DÉFAUSSER DE LA CARTE OUVRIÈRE NOVICE

Vous devez défausser 2 bifaces qui ont été posés sur l'Ouvrière Novice.



À DÉFAUSSER DE LA CARTE L'INSTINCTIF

Vous devez défausser 1 lance, 1 torche et 1 biface qui ont été posés sur L'Instinctif.



RETOURNER UNE CARTE

Retournez la carte Novice indiquée pour afficher sa face verte. (Par exemple, le symbole ci-contre vous indique de retourner l'Éclaireuse Novice.) C'est ainsi que le Novice passe à l'âge adulte, il est désormais considéré comme étant une carte Personnage comme les autres.

Remarque : S'il reste un ou plusieurs outils sur la carte Novice lorsque vous la retournez, attachez-les à votre groupe.



PROUVER SES COMPÉTENCES

Vous devez montrer que vous disposez des compétences exigées en quantité demandée (6 dans l'exemple ci-contre). Vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison des 3 compétences du moment que vous obtenez un total égal à 6.



TRICHERIE

Vous pouvez utiliser cette carte lors d'une épreuve pour lancer 1 dé. Le résultat obtenu vous permet de réduire le nombre de jetons Outil correspondants que vous devez défausser.

La carte Tricherie est détruite après avoir lancé le dé, qu'elle vous ait été utile ou pas.

Exemple : Tricherie



Si vous obtenez 1 Habileté au dé, vous défaussez 1 biface de moins lorsque vous effectuez l'action de la carte Épreuve.

Biface



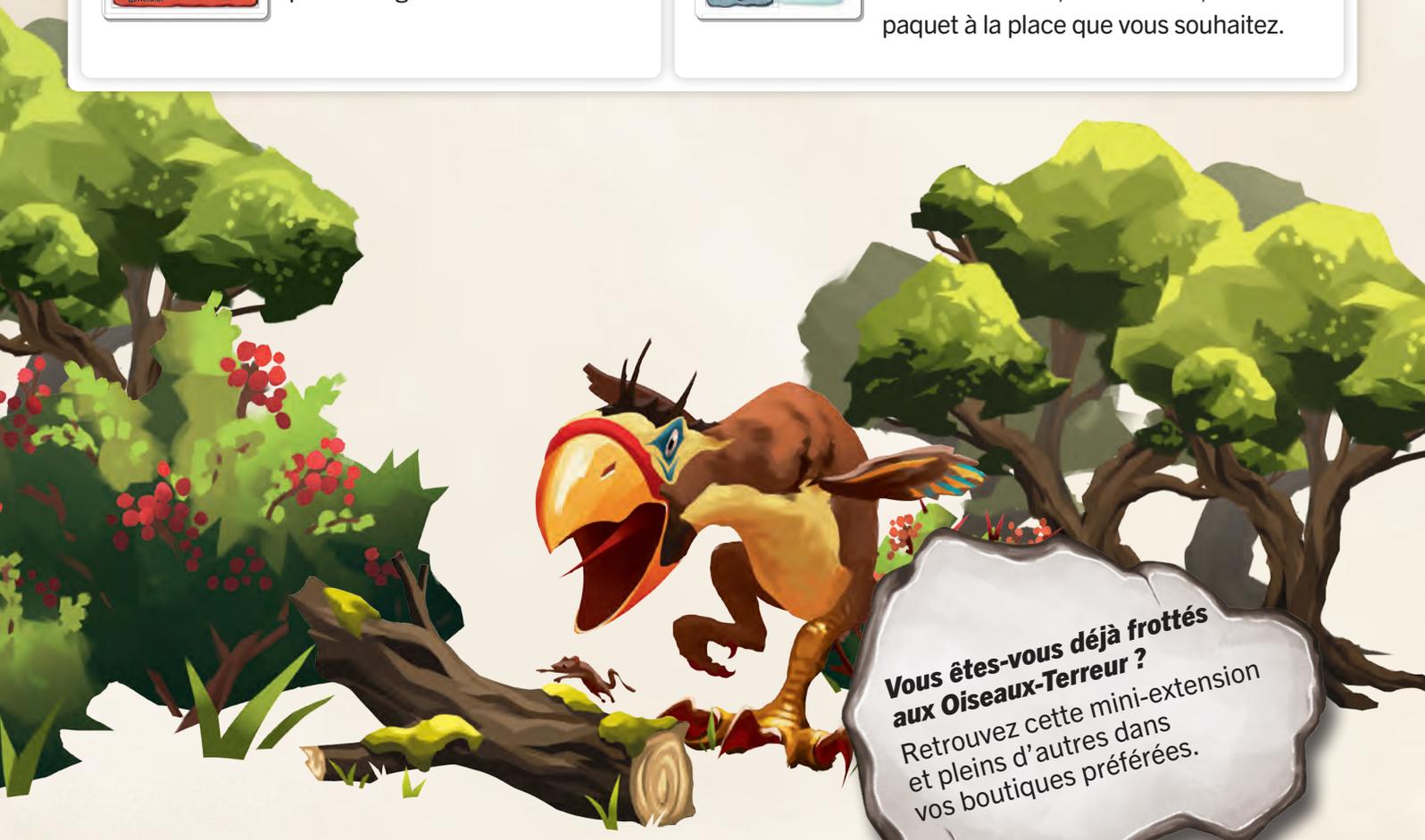
SUPER ZÉLÉ

Un autre joueur peut également vous aider à résoudre l'action de cette carte. Il révélera alors la prochaine carte Épreuve de son propre paquet et vous pourrez agir ensemble.



PRÉPARATION

Regardez 1 carte de votre paquet (elle peut être n'importe où dans votre paquet, ce n'est pas nécessairement l'une des trois premières cartes de votre paquet), sans en effectuer les actions. Puis remettez-la, face cachée, dans votre paquet à la place que vous souhaitez.



Vous êtes-vous déjà frottés aux Oiseaux-Terreur ?
Retrouvez cette mini-extension et pleins d'autres dans vos boutiques préférées.



Auteur : Peter Rustemeyer
Graphiste : Franz-Georg Stämmele
Illustration : Dominik Mayer et Ingram Schell
Adaptation Française : Edge Studio
Traduction : Stéphanie-Patricia Torest
Responsable de Localisation : J-F Jet



Plus d'informations sur
ASMODEE.FR

