

ARC NARRATIF : L'ESPRIT D'HALLOWEEN

Carte jaune O Plants de Citrouilles : Vous découvrez un carré de citrouilles poussant le long de la plage . Les Explorateurs prennent 1 jeton Nourriture et ajoute 1 tuile Récolte à la réserve . Ajoutez la carte B au paquet Terres Intérieures .

Carte verte B Autel de Pierre : Vous vous retrouvez face à un petit autel de pierre sur lequel est posé une étrange citrouille sculptée . Que font les Explorateurs ?

- Ne pas y toucher : défaussez cette carte .
- Eclater la citrouille : placez la carte D en 3^{ème} position sur le paquet des Evénements .
- S'en emparer : donnez la carte C à un Explorateur au choix .

Carte rouge E Pierre de l'Esprit : Vous trouvez une pierre portant la même sculpture que sur la citrouille découverte précédemment . Que font les Explorateurs ? Donner de la Nourriture ou ne rien faire .

Si les Explorateurs placent 2 jetons Nourriture de leur réserve personnelle sur la Pierre , l'Esprit qui hante le camp sera exorcisé . S'ils n'ont pas assez de Nourriture , ils peuvent choisir de placer cette carte en attente . S'il décide d'ignorer cette carte , défaussez-la .

Carte bleue D Lune Rousse : La lune est pleine et prend une couleur orangée , ce qui trouble votre repos ... et celui de l'esprit des lieux qui une fois réveillé , décide de visiter votre camp .

Prenez au hasard 1 carte parmi les cartes F , G , H et ajoutez-la au camp .. ajoutez la carte E au paquet Cœur de l'Ile .

Carte blanche F Esprit Bienveillant: Un esprit a envahi le camp . mais il est plutôt bienveillant !

Au début de chaque tour , un joueur au hasard lance 1 dé .

- 1 , 2 , 3 :gagnez 1 énergie
- 4 , 5 : obtenez 1 jeton Nourriture
- 6 : obtenez 1 énergie et retirez 1 blessure .

Carte brune C Citrouille sculptée : A tout moment vous pouvez placer sur cette carte jusqu'à 2 jetons Nourriture . Placez la carte D en 3^{ème} position au sommet du paquet des Evénements .

Carte blanche G Esprit Malveillant: Un Esprit malveillant vient hanter le camp .

Au début de chaque tour , un joueur au hasard lance 1 dé :

- 1 , 2 , 3 : perdez 1 énergie
- 4 , 5 : perdez 1 jeton Nourriture de votre réserve personnelle , si vous en avez .
- 6 : perdez 1 énergie et prenez 1 blessure .

Carte blanche H Esprit Frappeur : Depuis que cet Esprit a envahi le camp , tout va de travers !

Au début de chaque phase de Survie , les joueurs lancent 1 dé :

- 1 , 2 , 3 : même allumé , le feu ne fait plus regagner 1 énergie .
- 4 , 5 : 2 tuiles Nourriture disparaissent de la Réserve .
- 6 : un souffle violent tente d'éteindre le feu . vous devez utiliser 2 jetons Bois en plus du jeton Bois initialement nécessaire pour garder le feu intact . sinon il s'éteint !
-