

<p><i>Une grotte profonde</i></p> <p>Ce lieu est profond, et nous n'en avons pas exploré toutes les crevasses et circonvolutions. Nous avons toute la place dont nous voulons pour abriter la tribu.</p> <p><i>Une grotte étriquée</i></p> <p>Ce lieu est un peu trop étroit pour que tout le monde soit à l'aise, lorsque souffle l'Ouros et que nous nous réfugions tous dans la grotte, nous sommes à l'étroit.</p>	<p><i>De l'eau</i></p> <p>Une source coule dans un recoin de la grotte, elle alimente un petit bassin dans lequel nous pouvons nous baigner.</p> <p><i>Une grotte sèche</i></p> <p>Lorsque nous devons rester trop longtemps dans la grotte, la soif nous menace au bout de quelques jours. Il faut alors que des éclaireurs sortent avec desalebasses et des outres pour chercher des boissons. Nos guerriers se rabattent parfois sur des boissons fermentées et des querelles surgissent.</p>
<p><i>Un troupeau</i></p> <p>Nous avons un petit troupeau de chèvres apprivoisées que nous gardons dans des pâturages à proximité de la grotte, en cas de danger nous pouvons les cacher, mais ils laissent des traces de leur passage.</p> <p><i>Pas d'animaux d'élevages</i></p> <p>Nous n'avons pas d'animaux d'élevages, nous dépendons entièrement de la chasse pour notre approvisionnement en viandes.</p>	<p><i>Une vallée paisible</i></p> <p>Notre vallée est paisible et isolée, il est bien rare que des cannibales s'y promènent.</p> <p><i>Une compétition féroce</i></p> <p>Une tribu de cannibale vit dans la même vallée, ils sont nomades, et nous faisons tous pour les dissuader d'explorer notre moitié de la vallée.</p>

<p><i>Un accès escarpé et facile à défendre</i></p> <p>L'entrée de la grotte est au sommet d'un escarpement qui est facile à défendre, il est possible de jeter des pierres, ou d'utiliser des armes de jet sur des ennemis qui approcheraient.</p> <p><i>Un accès difficile et périlleux</i></p> <p>L'entrée de votre refuge demande une escalade difficile et les plus faibles de la tribu doivent être aidés pour y accéder.</p>	<p><i>Un guérisseur</i></p> <p>La tribu bénéficie d'un guérisseur de grand talent. Il sait faire des onguents qui permettent aux blessures de guérir rapidement. Après un traitement par celui-ci, il est possible de récupérer une carte (maximum une par jour), et il peut traiter de nombreuses affections (2D6 >7 pour savoir s'il connaît un remède) à moins que le scénario n'en décide autrement.</p> <p><i>Un lieu insalubre</i></p> <p>Il n'y a pas de guérisseur expert dans le clan (hormis les joueurs éventuellement) et leur refuge est si insalubre que des blessures peuvent s'infecter.</p>
<p><i>Un chef avisé</i></p> <p>Le chef de la tribu est avisé et il prend des décisions sages en tenant compte de l'avis des membres du clan, y compris les joueurs.</p> <p><i>Un chef tyrannique</i></p> <p>Le chef prend ses décisions seul, et souvent contre l'avis des membres de sa tribu. Il peut être très sévère envers ceux qui lui résistent, et tient tout le monde sous son joug.</p>	<p><i>Un clan uni</i></p> <p>Les membres du clan s'entraident dans les difficultés. Les joueurs peuvent obtenir la confiance du clan assez facilement, et n'auront pas besoin de convaincre si leurs idées sont raisonnables.</p> <p><i>Un clan divisé</i></p> <p>Le clan est désuni et dans les difficultés éprouve des difficultés à parler d'une seule voix. Il se trouvera toujours quelqu'un pour contester les propositions des joueurs. Il faut donc convaincre.</p>

Cartes refuge, piochez en 5, gardez en 2 pour le côté positif et une pour le côté négatif

<p><i>Un clan béni des dieux</i></p> <p>Le clan connaît des rituels pour apaiser les esprits et les pratique régulièrement</p> <p><i>Un clan superstitieux</i></p> <p>Le clan vit dans la crainte d'esprits malveillants qui s'abattent régulièrement sur eux.</p>	<p><i>Un clan en paix avec ses voisins</i></p> <p>Nous avons des tribus voisines avec lesquelles nous sommes en bonne entente et que nous pouvons appeler à l'aide (à 2 jours de marche).</p> <p><i>Un clan en butte à l'hostilité des voisins</i></p> <p>Nous avons une histoire mouvementée et plusieurs clan voisins veulent notre ruine, sans compter les cannibales</p>
<p><i>Une forêt giboyeuse</i></p> <p>Le clan peut chasser facilement pour se procurer de la nourriture ou cueillir des baies.</p> <p><i>Entourés de prédateurs</i></p> <p>La forêt est pleine de dangers en tous genre et il faut veiller sur les membres les plus faibles de la tribu.</p>	<p><i>Un lieu sacré</i></p> <p>Il y a un lieu sacré non loin du refuge de la tribu : un lac, une clairière, une source qui sont crédités de toutes sortes de bienfaits</p> <p><i>Un lieu maudit</i></p> <p>Il y a un lieu maudit que la tribu évite à tout prix non loin du clan. Ce lieu est tabou, mais il arrive que des ennemis s'y réfugient et lancent des raids sur le refuge de la tribu.</p>

Cartes refuge, piochez en 5, gardez en 2 pour le côté positif et une pour le côté négatif

Un marais

Ce marais qui entoure le refuge de la tribu est un bon moyen de maquiller les traces et de cacher votre refuge.

Insalubre

Eau gelée et pourtant fragile en hiver, nombreux insectes en été. Les miasmes de ce marécage sont déplaisants.

Un volcan

L'activité volcanique est la raison des nombreuses sources chaudes qui entourent votre repaire.

La menace volcanique

Il est en activité, c'est certain, et il peut y avoir des tremblements et des coulées de lave.