



L'ASCENSION DU
CORBEAU BLANC

S.T.I.M. Avril 2025



Manuel de Migration et Commerce





Table des matières

1. Généralités.....	2
2. Une année Tatanka.....	2
3. Le Cycle Migratoire.....	3
4. Découpage du Terrain en Zones.....	4
5. Déroulement en jeu.....	4
6. Prise d'une Zone.....	5
Envoi d'éclaireurs.....	5
8. Matériel.....	9

1. Généralités

Ce document permet de mettre en évidence l'aspect nomade de la Tribu du Corbeau Blanc par ses cycles de migration. En effet, bien que le long hiver ne fût pas encore terminé, une amplitude de la température se fit rapidement ressentir entre la période froide (froidère) et la période tempérée (solère). Afin d'assurer la survie de la Tribu, une migration entre deux régions des Steppes fut mise en place, il y a maintenant plusieurs siècles. Il est de tradition que lors d'une fin de migration, c'est-à-dire quand la Tribu s'installe dans le camp de solère et de froidère, les clans se retrouvent pour revendiquer ou négocier les différents territoires des Steppes et ainsi définir le parcours de chaque clan pour la migration à venir. Les *Marchands*, sous le commandement des *Chefs*, sont responsables de négocier ces territoires. La Tribu du Corbeau Blanc profitera de l'Ascension du Corbeau Blanc pour se réunir et négocier les territoires de la migration à venir.

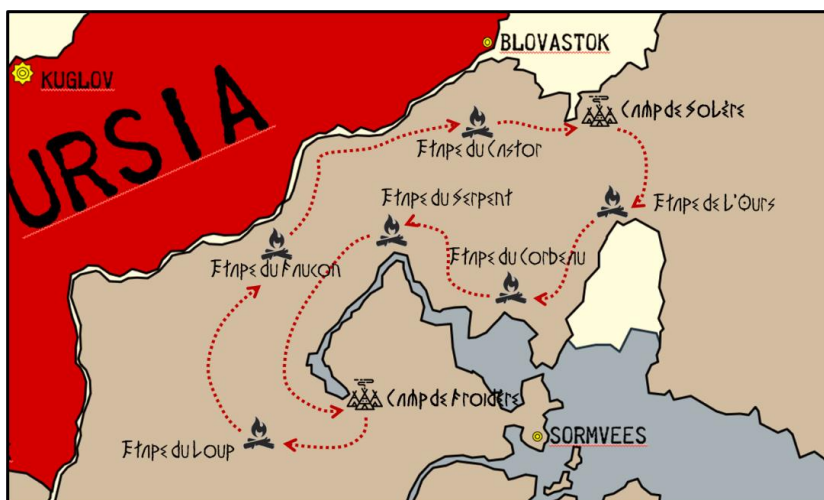
2. Une année Tatanka

Avant de parler de migration, il est nécessaire de connaître le cycle du temps avec ses froidères et ses solères. Les Tatankas ont une certaine notion du temps qui s'écoule et ont mis en place un système fondé sur l'observation des lunaisons afin de le mesurer. Ainsi, ils parlent de « lune » pour définir un cycle lunaire complet (approximativement un mois). Une année Tatanka est ainsi constituée de douze lunes, ayant chacune un animal totem attribué. En voici la liste avec l'équivalent en mois conventionnels ainsi que les périodes de migrations.



Lunaisons hors jeu	Totems Tatankas	Saisons
20 avril – 20 mai	Lune du CASTOR	Migration
21 mai – 20 juin	Lune du CERF	Solère
21 juin – 22 juillet	Lune du RENARD	
23 juillet – 22 août	Lune du SAUMON	
23 août – 22 sept.	Lune de l'OURS BRUN	Migration
23 sept. – 23 oct.	Lune du CORBEAU	
24 oct. – 21 nov.	Lune du SERPENT	
22 nov. – 21 déc.	Lune du HIBOU	Froidère
22 déc. – 19 janvier	Lune du CHEVAL	
20 janvier – 18 février	Lune de la LOUTRE	
19 février – 20 mars	Lune du LOUP	Migration
21 mars – 19 avril	Lune du FAUCON	

3. Le Cycle Migratoire



Comme l'indique la carte ci-contre, le cycle migratoire de la Tribu du Corbeau Blanc se fait entre deux régions où un village provisoire est établi pour une période d'environ trois lunes. Le camp de froidère se situe au sud des Steppes, au bord de l'eau et est établi de la lune du Hibou à celle de la Loutre. Cette région regorge de poisson, ainsi que de diverse plantes

et céréales sauvages. Le camp de solère, lui, se situe au nord des Steppes, là où la glace perdure. Bien que les conditions de vie y soient rudes, elles sont supportables de la lune du Cerf à celle du Saumon. Cette région est parcourue par d'innombrables troupeaux de gros gibier et est une



source riche de viande, de graisse, de peaux et d'os. Le reste du temps, la Tribu se déplace en convoi afin de rallier le camp de solère, puis de froidère.

4. Découpage du Terrain en Zones

Bien que la Tribu du Corbeau Blanc soit unie, les clans la constituant migrent de manière autonome, chacun faisant son propre parcours pour atteindre la région du camp de froidère ou de solère. A la suite d'une multitude de cycles effectués ces 450 dernières années, les Tatankas de la Tribu du Corbeau Blanc ont acquis une bonne connaissance des Steppes, ainsi que ce que le Wakan Tanka peut offrir. Ces différentes « zones » (découpage dans la carte ci-dessus) sont délimitées arbitrairement et une ou plusieurs ressources peuvent y être obtenues lors de la prise de contrôle d'une zone (voir point 5).



A noter que chaque zone est très vaste et peut aller de plusieurs dizaines de kilomètres carrés à quelques centaines de kilomètres carrés. Dans cette optique, il est facile et confortable pour les clans de s'installer sans empiéter sur le campement de l'autre. En jeu, seule la migration du camp de solère à celui de froidère va être définie.

5. Déroulement en jeu

Afin de préparer la prochaine migration, les *Marchands* de chaque clan se retrouvent pour définir quel clan contrôle quelle zone. A noter que l'objectif ici sera de préparer le chemin de migration ainsi que les stocks de ressources nécessaires pour assurer, au minimum, la survie de chaque clan.

Chaque *Marchand* possède 2 pions « éclaireurs » qu'il pourra déplacer sur la carte de 1 à 2 zones moyennant un coût de déplacement. Ces déplacements se font lors des réunions des *Marchands* où ces derniers fixent les taux des différentes ressources du jeu. Le déroulement du jeu s'effectue au tour par tour, à raison d'un déplacement par tour et selon une séquence précise qui sera indiquée à chaque réunion. Une fois tous les déplacements de tous les *Marchands* effectués, les pions seront repositionnés à l'étape/camp suivant selon le sens de migration pour la prochaine réunion. Ces étapes sont répétées jusqu'à avoir fait un demi-cycle, c'est-à-dire, d'avoir atteint le



camp de froidère à nouveau. La prise de contrôle des zones va permettre au *Marchand* d'acquérir des ressources spéciales pour la survie de son clan.

Le tableau suivant récapitule l'ordre de la migration solère → froidère.

Ordre migratoire	Nombre de déplacements
Etape du Castor (Atelier vendredi soir)	2
Camp de Solère	3
Etape de l'Ours	2
Etape du Corbeau	2
Etape du Serpent	2
Camp de Froidère	3
Total de 6 réunions	Total de 14 déplacements

6. Prise d'une Zone

Toutes les zones des Steppes peuvent être prises, seules les zones d'étape (grises) et de camp (jaunes) sont imprenables car mises à disposition de toute la Tribu. Considérez ces zones comme neutres. Il y a deux types de zones :

Les zones connues : Elles représentent les zones où les clans sont passés lors de migrations récentes. Les ressources de ces zones sont visibles.

Les zones inconnues : Elles représentent des endroits des Steppes où les clans ne sont plus passés depuis longtemps voire jamais. Les ressources ne sont pas visibles et l'exploration de ces zones peut représenter un risque.

Chaque zone permet d'obtenir une ou plusieurs ressources lors de la prise. Une fois la zone prise, les différents symboles ressources (voir point 6) seront visibles dans les zones et renseignent le *Marchand* de chaque clan des bénéfices de ces dernières. Exception faite aux cases vides, qui concèdent un déplacement supplémentaire à l'éclaireur qui les découvre.

Envoi d'éclaireurs

Il s'agit de la manière courante d'explorer et de « coloniser » une zone, en déplaçant un groupe d'éclaireurs (symbolisé par un meeple de la couleur du clan) sur la zone choisie en y plaçant un marqueur de son clan et en payant le coût de déplacement. Pour « coloniser » une zone, il faut être le premier à arriver dessus.

Jetons représentant les bannières de clan pour le marquage des territoires.



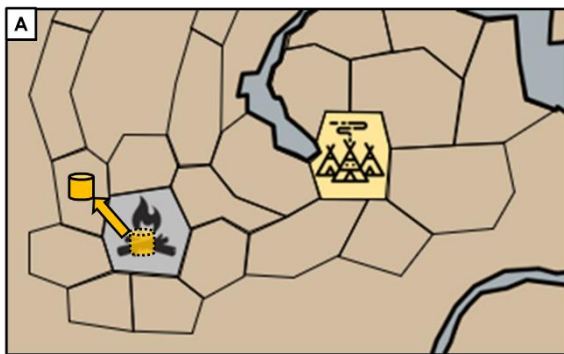
Un groupe d'éclaireurs peut se déplacer d'une zone (coûts normal, Exemple A) ou de deux zones, (coûts supplémentaires, Exemple B). Les éclaireurs se déplacent ou traversent des zones adjacentes uniquement et non en diagonale.

Si le déplacement des éclaireurs les fait passer par une zone déjà sous contrôle d'un autre clan (c'est-à-dire ayant un marqueur d'un autre clan), une « taxe » de passage est négociée entre les deux *Marchands* (en plus des coûts de déplacement, Exemple C). Si la zone choisie est déjà sous le contrôle d'un autre clan, des négociations entre les deux *Marchands* s'activent également. Ces négociations sont complètement libres, elles doivent toutefois conduire à une des deux finalités suivantes :

Négociations abouties → partage ou passage de la zone.

Négociations échouées → l'éclaireur est repoussé sur une zone adjacente non contrôlée (il pourra récupérer les ressources liées).

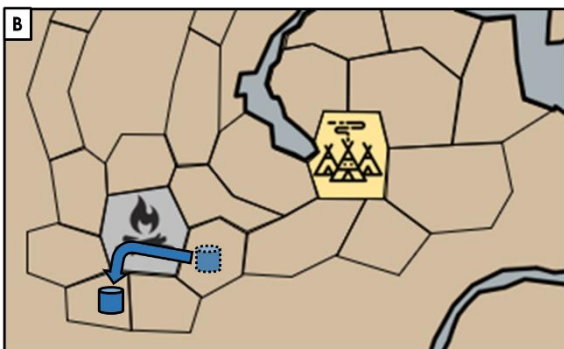
Remarque : La taxe négociée est totalement libre, il peut s'agir de ressources, d'un droit de passage, d'un service, d'une info, etc... D'autre part, il est impossible de s'emparer d'une zone contrôlée par la force. En effet, cet acte violerait le précepte même de non-agression au sein de la Tribu du Corbeau Blanc.



Exemple A :

Les éclaireurs du clan du Renard font un déplacement de 1. Cela coûte 1 pépite d'or. Le *Marchand* du clan du Renard recevra la/les ressources indiquées sur la zone acquise.

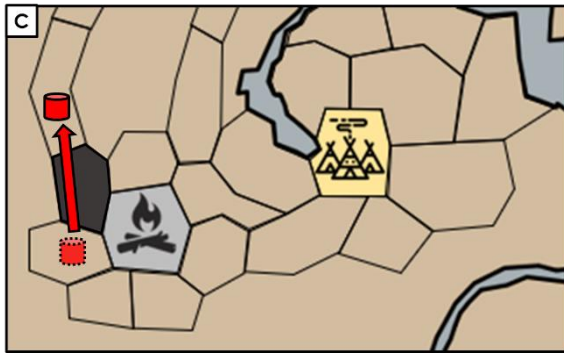
Important : les coûts de déplacements sont amenés à varier au fur et à mesure du jeu. Ils seront indiqués à chaque tour.



Exemple B :

Les éclaireurs du clan du Hibou font un déplacement de 2. Cela coûte 2 pépites d'or. Le *Marchand* du clan du Hibou recevra la/les ressources indiquées sur la zone acquise uniquement.

Important : les coûts de déplacements sont amenés à varier au fur et à mesure du jeu. Ils seront indiqués à chaque tour.

**Exemple C :**

Les éclaireurs du clan du Cheval font un déplacement de 2. Cela coûte 2 pépites d'or.

De plus, ils traversent une zone sous le contrôle du clan du Corbeau. Le *Marchand* du clan du Cheval recevra la/les ressources indiquées sur la zone acquise et devra s'acquitter de la taxe de passage, négociée avec le *Marchand* du clan du Corbeau.

Différents symboles sont visibles ou révélés sur la carte tout au long de l'exploration. Voici un bref résumé de leur forme et signification.

Symboles ronds

Il s'agit de ressources exploitables dans le jeu via les mécaniques des métiers (voir tableau « Ressources du jeu »). Ils correspondent à une récompense unique, prise par le premier joueur atteignant la zone où cette dernière se situe. Le symbole disparaît dès que le premier éclaireur a récupéré la récompense.

Symboles maisons

Ce sont également des ressources exploitables en jeu, mais ces dernières représentent une source intarissable et par conséquent ne disparaissent pas de la carte quand le premier éclaireur l'atteint (voir tableau « Ressources en jeu »). Le premier éclaireur recevra 2 récompenses et les suivants en recevront une seule.

Symboles losanges

Il s'agit des ressources spéciales. Ces dernières ne peuvent pas être employées comme ressource de jeu. Elles servent uniquement pour les objectifs de clan liés à la migration (voir tableau « Ressources de clan »). La seule exception concerne le filon d'or qui donne une unité d'or (ressource de clan), mais également une à deux pépites d'or (ressource de jeu).













Symboles Prédateurs

Représentés par des mâchoires, il s'agit d'une meute de prédateurs. Quand un éclaireur révèle un prédateur lors de son exploration, ce dernier sera automatiquement blessé. Les ressources de la case seront récupérées par le *Marchand*, mais l'éclaireur sera inutilisable (repris par l'orga référent) tant qu'un cataplasme du Loup (voir avec un Soigneur) ne sera pas consommé. Le prédateur est un symbole permanent, cela signifie que les autres éclaireurs seront affectés par ce dernier s'ils s'aventurent sur sa case.



Symboles d'indice

Représentés par un point d'interrogation « ? », ce dernier permet d'obtenir un indice sur une quête, un objet spécial, un aperçu d'une zone non explorée de la carte, etc. . .



Ressources du jeu	
	Ressources d'orpilleur Le premier à contrôler la zone reçoit 1x sachet de gemmes
	Ressource d'herboriste Le premier à contrôler la zone reçoit soit 1x plante rare ou 1x mélange de plantes communes
	Ressource de chasseur Le premier à contrôler la zone reçoit soit de la viande, soit des peaux, soit des os ou des tendons
	Ressource de champignonneur Le premier à contrôler la zone reçoit soit 1x champignon rare ou 1x mélange de champignons communs
	Filon d'orpilleur 1 ^{er} dans la zone reçoit 2x ressources d'orpilleur. Suivant dans la zone reçoit 1x ressource d'orpilleur
	Bosquet 1 ^{er} dans la zone reçoit 2x ressources d'herboriste Le/les suivants dans la zone reçoivent 1x ressource d'herboriste
	Zone de chasse 1 ^{er} dans la zone reçoit 2x ressources de chasseur Le/les suivants dans la zone reçoivent 1x ressource de chasseur
	Colonies fongiques 1 ^{er} dans la zone reçoit 2x ressource de champignonneur Le/les suivants dans la zone reçoivent 1x ressource de champignonneur
Ressources de clan	
	Forêt Donne 1x bois pour l'accomplissement des objectifs de clan
	Troupeaux de bisons Donne 1x gibier pour l'accomplissement des objectifs de clan
	Champs de blé sauvage Donne 1x nourriture pour l'accomplissement des objectifs de clan
	Filon d'or Donne 1x or pour l'accomplissement des objectifs de clan Le 1 ^{er} éclaireur dans la zone reçoit 2x pépites d'or Les éclaireurs suivants à s'installer dans la zone reçoivent 1x pépite d'or



Autre	
	Prédateur Le prédateur blesse l'éclaireur. Il restera inutilisable tant qu'il ne sera pas soigné par un cataplasme du Loup.
	Indice/objet Donne droit à un indice ou à un objet

8. Matériel

Pour ce système de jeu, le matériel est exclusivement fourni par la STIM.

- Carte des Steppes détaillée avec les zones
- Divers meeples
- Objectifs de clans : Chaque *Marchand* se verra recevoir un document dans lequel les objectifs de collecte de ressource de clan figureront pour assurer la survie de son Clan durant la migration suivante

Il est néanmoins recommandé aux *Marchands* de se munir d'un sac/coffre pour contenir les ressources du Clan, d'un petit calepin et de quoi écrire afin de consigner leurs objectifs, dettes, informations et autre.

Remarque générale : l'équipe de la S.T.I.M. se réserve le droit de toute modification sur le présent livret et les éléments supplémentaires. Les éventuels changements seront indiqués par oral.