

Mammoth- Herbivore



Forces : Supporte très bien le froid; sa corpulence le rend difficile à chasser.

Faiblesses : A besoin d'une énorme quantité de nourriture; long cycle de reproduction; vulnérable à la chasse excessive.

Unités d'énergie allouées par manche : 4

Besoins alimentaires : 3 unités

Population initiale : 12

Règle spéciale : Gagne 1 unité de nourriture lors d'un « essor des prairies ».

Stratégie : Prospère en contribuant à la stabilité de l'écosystème et non par l'agression.



YUKON
BERINGIA
INTERPRETIVE CENTRE

Mammoth - Herbivore



Recherche de nourriture – 1 unité d'énergie : Chaque fois qu'un herbivore part à la recherche de nourriture, il faut lancer un dé. Si le résultat est de 4+, le groupe gagne 1 unité de nourriture. Sinon, la recherche de nourriture n'a pas été fructueuse et le groupe ne reçoit aucune nourriture.

Pâturage – 2 unités d'énergie : Un membre du groupe lance un dé. Si le résultat est de 5+, le groupe récupère 1 individu.

Défense – 1 unité d'énergie : Le groupe choisit de se défendre s'il est attaqué durant la manche. Chaque unité d'énergie consacrée à la défense de l'espèce réduit de 1 le nombre de dés que peut lancer le groupe prédateur. (Ex. le mammoth se défend 2 fois; les loups qui le chassaient n'ont plus de dés à jouer et ont donc échoué leur chasse.) Un herbivore ne peut se défendre que contre la première attaque qu'il subit lors d'une manche, peu importe le nombre d'attaques qu'il subit (même prédateur ou plusieurs prédateurs).



YUKON
BERINGIA
INTERPRETIVE CENTRE

Bison des steppes – Herbivore

Proie clé pour les prédateurs



Forces : Paisseur efficace, croissance démographique modérée, capacité d'adaptation

Faiblesses : Chassé abondamment; moins bonne protection contre le froid

Unités d'énergie allouées par manche : 4

Besoins alimentaires : 3 unités

Population initiale : 18

Règle spéciale : Ajoute 1 membre à sa population si ses besoins alimentaires sont comblés.



Stratégie : La survie repose sur la force du nombre.

Bison des steppes - Herbivore



Recherche de nourriture – 1 unité d'énergie : Chaque fois qu'un herbivore part à la recherche de nourriture, il faut lancer un dé. Si le résultat est de 4+, le groupe gagne 1 unité de nourriture. Sinon, la recherche de nourriture n'a pas été fructueuse et le groupe ne reçoit aucune nourriture.

Pâturage – 2 unités d'énergie : Un membre du groupe lance un dé. Si le résultat est de 5+, le groupe récupère 1 individu.

Défense – 1 unité d'énergie : Le groupe choisit de se défendre s'il est attaqué durant la manche. Chaque unité d'énergie consacrée à la défense de l'espèce réduit de 1 le nombre de dés que peut lancer le groupe prédateur. (Ex. le mammouth se défend 2 fois; les loups qui le chassaient n'ont plus de dés à jouer et ont donc échoué leur chasse.)

Un herbivore ne peut se défendre que contre la première attaque qu'il subit lors d'une manche, peu importe le nombre d'attaques qu'il subit (même prédateur ou plusieurs prédateurs).

Caribou- Herbivore

Paisseur flexible avec une population stable



Forces : Utilisation efficace des ressources alimentaires; taux de survie élevé dans des conditions difficiles; capacité à éviter un effondrement de population total

Faiblesses : Faible résistance face aux prédateurs, très vulnérable à la chasse;

Unités d'énergie allouées par manche : 5

Besoins alimentaires : 3 unités

Population initiale : 14

Règle spéciale : Réduit ses besoins alimentaires de 1 unité de nourriture lors d'un « hiver extrême ».



Stratégie : La constance l'emporte sur la puissance.

Caribou - Herbivore

Recherche de nourriture – 1 unité d'énergie : Chaque fois qu'un herbivore part à la recherche de nourriture, il faut lancer un dé. Si le résultat est de 4+, le groupe gagne 1 unité de nourriture. Sinon, la recherche de nourriture n'a pas été fructueuse et le groupe ne reçoit aucune nourriture.

Pâturage – 2 unités d'énergie : Un membre du groupe lance un dé. Si le résultat est de 5+, le groupe récupère 1 individu.

Défense – 1 unité d'énergie : Le groupe choisit de se défendre s'il est attaqué durant la manche. Chaque unité d'énergie consacrée à la défense de l'espèce réduit de 1 le nombre de dés que peut lancer le groupe prédateur. (Ex. le mammouth se défend 2 fois; les loups qui le chassaient n'ont plus de dés à jouer et ont donc échoué leur chasse.) Un herbivore ne peut se défendre que contre la première attaque qu'il subit lors d'une manche, peu importe le nombre d'attaques qu'il subit (même prédateur ou plusieurs prédateurs).



Loup – Prédateur



Contrôle les populations d'herbivores

Forces : Se nourrit grâce à la chasse; flexibilité en matière de proies; performant dans des écosystèmes stables

Faiblesses : Dépendance totale à la disponibilité des proies; effondrement de la population advenant une chute importante des populations de proies.

Unités d'énergie allouées par manche : 4

Besoins alimentaires : 3 unités

Population initiale : 10

Règle spéciale : En cas de chasse échouée (aucune réussite), il perd 1 individu.

Stratégie : Sa survie dépend de l'équilibre au sein de l'écosystème.

Loup – Prédateur



Chasse – 2 unités d'énergie : Avant de lancer les 2 dés, un prédateur doit décider quel herbivore il chassera. Pour un mammouth, il faut obtenir un 6, chaque 6 valant 2 unités de nourriture provenant de l'écosystème. Pour un bison, il faut obtenir un 4+, chaque 4+ valant 1 unité de nourriture provenant de l'écosystème. Pour un caribou, il faut obtenir un 3+, chaque 3+ valant 1 unité de nourriture venant de l'écosystème. Durant une manche où les caribous ont décidé de se défendre, le premier prédateur qui les attaque doit, lors de sa première attaque, obtenir 4+ au lieu de 3+. Chaque chasse fructueuse (jet contenant au moins 1 succès) entraîne la perte de 1 individu dans la population de l'herbivore ayant fait l'objet de la prédation. Si une attaque contient 2 succès, l'herbivore ne perdra quand même qu'un seul individu.

Chasse risquée – 3 unités d'énergie : S'effectue comme la chasse ordinaire (choix de proie et lancer de 2 dés). Les règles sont les mêmes, mais en cas de chasse réussie, l'équipe obtient le double des unités de nourriture (ex. 2 réussites lors d'une chasse au bison ordinaire donnent droit à un total de 2 unités de nourriture; pour une chasse risquée, elles donnent droit à un total de 4 unités). Par contre, en cas de chasse échouée, la population du prédateur perd 1 individu. Pour chaque chasse fructueuse (jet contenant au moins 1 succès), la population de l'herbivore perd 2 individus plutôt que 1.

Machairodonte – Prédateur

Superprédateur spécialisé



Forces : Fort taux de réussite à la chasse; capacité à abattre de grosses proies

Faiblesses : Besoins énergétiques élevés; faible taux de survie quand les proies se font rares; vulnérabilité à un effondrement de l'écosystème

Unités d'énergie allouées par manche : 5

Besoins alimentaires : 3 unités

Population initiale : 8

Règle spéciale : Double les unités d'énergie gagnées lors d'une chasse au mammoth réussie; une chasse au mammoth échouée entraîne la perte de 1 individu.

Stratégie : Les premières manches sont la clé du succès.



Machairodonte – Prédateur



Chasse – 2 unités d'énergie : Avant de lancer les 2 dés, un prédateur doit décider quel herbivore il chassera. Pour un mammouth, il faut obtenir un 6, chaque 6 valant 2 unités de nourriture provenant de l'écosystème. Pour un bison, il faut obtenir un 4+, chaque 4+ valant 1 unité de nourriture provenant de l'écosystème. Pour un caribou, il faut obtenir un 3+, chaque 3+ valant 1 unité de nourriture venant de l'écosystème. Durant une manche où les caribous ont décidé de se défendre, le premier prédateur qui les attaque doit, lors de sa première attaque, obtenir 4+ au lieu de 3+. Chaque chasse fructueuse (jet contenant au moins 1 succès) entraîne la perte de 1 individu dans la population de l'herbivore ayant fait l'objet de la prédation. Si une attaque contient 2 succès, l'herbivore ne perdra quand même qu'un seul individu.

Chasse risquée – 3 unités d'énergie : S'effectue comme la chasse ordinaire (choix de proie et lancer de 2 dés). Les règles sont les mêmes, mais en cas de chasse réussie, l'équipe obtient le double des unités de nourriture (ex. 2 réussites lors d'une chasse au bison ordinaire donnent droit à un total de 2 unités de nourriture; pour une chasse risquée, elles donnent droit à un total de 4 unités). Par contre, en cas de chasse échouée, la population du prédateur perd 1 individu. Pour chaque chasse fructueuse (jet contenant au moins 1 succès), la population de l'herbivore perd 2 individus plutôt que 1.

Humain

Organisme flexible ayant une incidence sur toutes les espèces

Forces : Peut choisir diverses sources de nourriture ; ne dépend pas d'une espèce en particulier ; peut adapter sa stratégie chaque manche.

Faiblesses : Faible taux de survie ; vulnérable à l'effondrement de l'écosystème ; doit compter sur sa capacité décisionnelle plutôt que sur ses caractéristiques biologiques.

Unités d'énergie allouées par manche : 5

Besoins alimentaires : 3 unités

Population initiale : 10

Règle spéciale : Peut s'adonner à la cueillette pour satisfaire à ses besoins alimentaires.

Stratégie : La flexibilité est la clé.



Humain

Chasse – 2 unités d'énergie. Il faut décider de la proie avant de lancer les dés. Pour chaque 4+, l'équipe prend 1 unité de nourriture de l'écosystème. Si le résultat d'aucun des 2 dés n'est un 4+, le groupe n'obtient aucune nourriture.



Cueillette – 2 unités d'énergie : Aucun jet de dés n'est nécessaire. Si les humains s'adonnent à la cueillette, ils reçoivent automatiquement 1 unité de nourriture de l'écosystème.

Chasse sous pression – 3 unités d'énergie : Le groupe décide de la proie chassée et un de ses membres lance 2 dés. Le groupe reçoit 2 unités de nourriture de l'écosystème pour chaque 4+. Par contre, chaque échec entraîne la perte de 1 membre de la population.