

MANUEL DE RÈGLES II



MODE COMPÉTITION

Sommaire

2	* PRÉSENTATION ET BUT DU JEU
2	* MISE EN PLACE
4	* PRÉPARATION DE L'AVENTURE
4	A ENRÔLEMENT ET QUÊTE
4	B RÔLES DES JOUEURS
4	C PLACEMENT DES JETONS MYSTÈRE
5	D LIMITES ET POTENTIELS
6	* EXPLICATION DU TOUR DE JEU D'UN GUIDE
6	A DRAGONNE
7	B BÉNÉDICTION
8	C PROGRESSION DE L'ÉQUIPE
8	D RÉOLUTION D'UNE CASE
10	E RÉOLUTION D'UN ALÉA
10	① ALÉA À RÉVÉLER
10	② ALÉA DE PORTE OU DE SALLE DÉJÀ RÉVÉLÉ
10	③ ALÉA SANS TEST D'ÉPREUVE
10	④ ALÉA AVEC ÉPREUVE TESTÉE
10	▷ 1. AVANT DE TESTER UN OBJECTIF
11	▷ 2. OBJECTIF INDIVIDUEL
11	▷ 3. OBJECTIF COLLECTIF
12	▷ 4. OBJECTIF RÉUSSI
12	▷ 5. OBJECTIF RATÉ
13	▷ 6. ÉPREUVE RÉUSSIE
13	▷ 7. ÉPREUVE RATÉE
14	F VITALITÉ D'UN HÉROS
14	G FIN DU TOUR ▶
15	* EXPLICATION DU TOUR DE JEU D'UN GUIDE-FANTÔME
16	* FIN DE LA PARTIE
16	A CONDITIONS VENANT CLORE UNE PARTIE
16	B CALCUL DES POINTS ÉPIQUES
16	* ANNEXE : MODE DUEL (1 CONTRE 1)

* PRÉSENTATION ET BUT DU JEU *

Chère Joueuse, cher Joueur, bienvenue !

Vous êtes un Narrateur, une entité céleste, un ange gardien... Votre rôle consiste à conter les aventures de quelques Héros désignés par la Destinée... Mais voilà qu'en ce jour, votre dieu tutélaire (le Dieu des Aléas et du Hasard) vous octroie des pouvoirs et des dons visionnaires : vous allez enrôler de fiers aventuriers auxquels vous confierez la Quête qui vous sied ! Hélas, vous n'êtes pas le seul à pouvoir profiter de ces faveurs divines car vos pairs ont reçu les mêmes privilèges ! Ils guident les desseins de leurs vaillants Héros, tout en tourmentant ceux de leurs alter ego...

Ajoutons à cela qu'une Dragonne noire s'est enquisse de trouver le tombeau de sa mère : toute Équipe croisée qui n'est pas son alliée sera éliminée.

Lancez-vous dans la course ! Depuis la Cité de Maender-Alkoor jusqu'aux Salles du Gouffre, vous guiderez votre Équipe de 5 Héros dans l'une des 12 Quêtes épiques proposées.

Que les Aléas et la Diplomatie soient toujours avec vous !

NOMBRE DE JOUEURS - CONFIGURATION

- 2 - Duel : « Un contre Un » (→ voir Page 16).
- 3 à 6 - Classique : chacun gère son Équipe.
- 6 à 12 - Cogestion : deux Joueurs gèrent leur Équipe. Combinez les configurations à votre guise (exemple : Duel en Cogestion = 2 contre 2).

BUT DU JEU

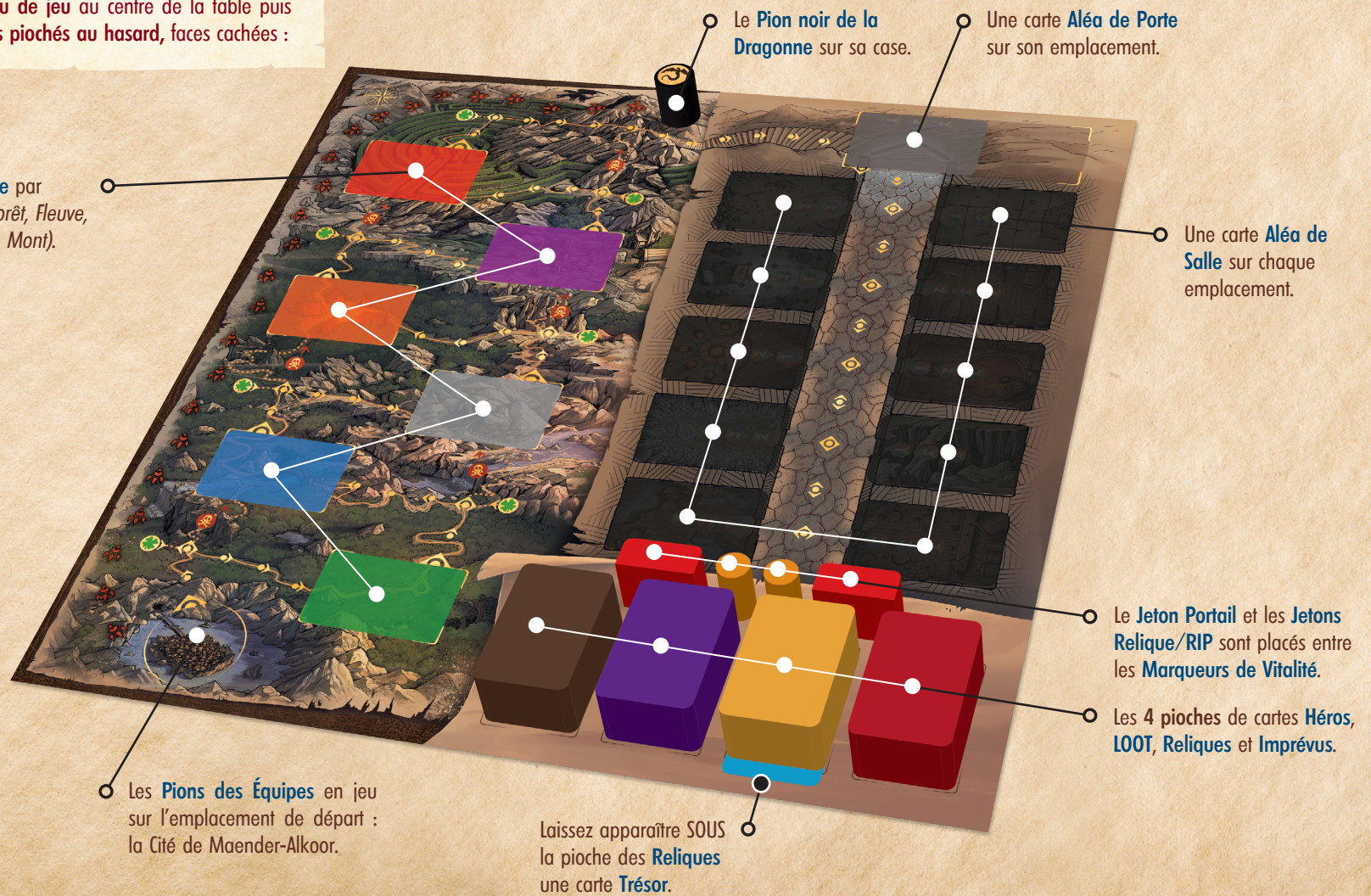
Le Joueur qui obtient le plus de Points Épiques (calculés en fin de partie) est déclaré vainqueur : réussir sa Quête peut y contribuer largement...

* MISE EN PLACE *

Par commodité, les règles ci-dessous n'envisagent que la configuration Classique : adaptez leur lecture si vous jouez en Duel ou en Cogestion.

- 1 Déployez le Plateau de jeu au centre de la table puis placez les éléments piochés au hasard, faces cachées :

Une carte **Aléa de Zone** par emplacement dédié (Forêt, Fleuve, Grotte, Bivouac, Colline, Mont).

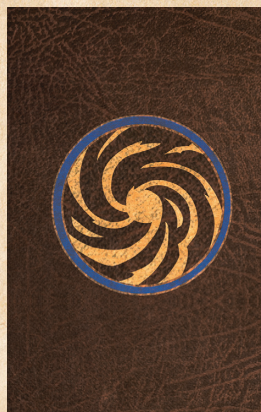


2 Pour représenter son Équipe, on choisit un blason coloré, puis on place devant soi les éléments qui lui sont associés.



1 Plateau d'influence par Équipe

Placez 5 Gemmes, une de chaque couleur, sur le Plateau d'influence.



1 Escarcelle par Équipe.



1 Pion par Équipe à placer sur l'emplacement de départ.



7 Jetons Mystère par Équipe.



1 Aide de jeu par Équipe.

3 Placez ces éléments communs à la vue de tous :



Le Jeton Main Divine



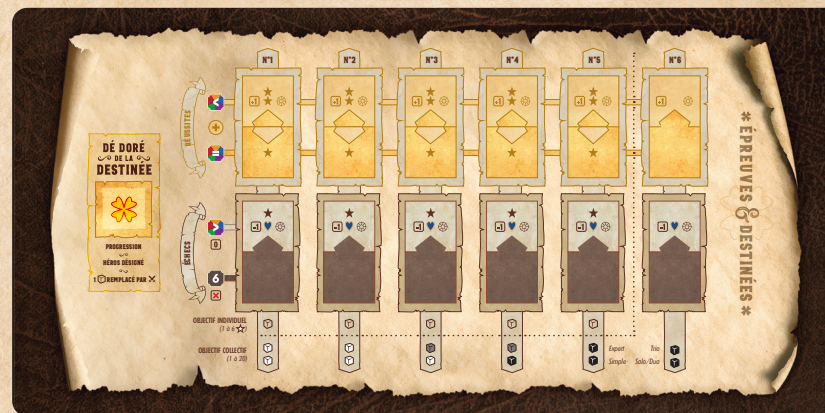
Le Dé Doré de la Destinée



Les Dés monochromes (mode Simple ou Expert)



La Banque de Gemmes (Bourse)



La Piste Épreuves & Destinées (Plateau de placement des Dés)

4 Préparez les 4 pioches suivantes :

Chaque paquet de cartes doit être soigneusement mélangé. Distribuez, faces cachées, à chaque Équipe :

- 2 cartes **Quête**
- 6 cartes **Héros**
- 2 cartes **Imprévu**
- 1 carte **Hasards de Parcours**



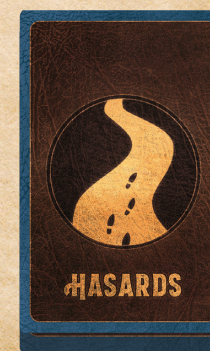
Les 12 Quêtes



Les 62 Héros



Les 69 Imprévus



Les 6 Hasards de Parcours

* PRÉPARATION DE L'AVENTURE *

Comptez 10 minutes de préparation avant de commencer l'Aventure !

« Maender-Alkoor... Tout commença à Maender-Alkoor ! »

Dans la Taverne du Voyageur, quelques Héros chantent en chœur...
Si certains veulent vivre l'ivresse d'une aventure, d'autres sont veules, ivres et immatures !
Enrôlez les meilleurs pour bâtir votre Équipe et attribuez-leur une humble Quête épique !

A | ENRÔLEMENT ET QUÊTE

* DÉROULEMENT

- Chaque Joueur lit secrètement les 2 **Quêtes** en sa possession (sauf ceux qui ont le Grade « Grenouille verte » ou « Pinson épique » → Page 16 - Tableau des Grades).
- Chacun prend connaissance des 6 **Héros** qu'il a reçu : il n'en sélectionne qu'un seul et le place, face visible, sur son **Plateau d'influence**.
NB : la position des Héros pourra être changée jusqu'au choix définitif de la Quête).
- Lorsque tous les Joueurs ont sélectionné leur premier **Héros**, chacun donne son paquet de 5 **Héros** restants à son voisin de gauche.
- De nouveau, chaque Joueur sélectionne un **Héros** qu'il place, face visible, sur son **Plateau d'influence**. Il donne ensuite son paquet de 4 **Héros** restants à son voisin de gauche... On reproduit ce processus jusqu'à ce que chaque Équipe soit complète avec 5 **Héros** placés.
- À la fin de l'Enrôlement, chacun défasse le **Héros** non sélectionné.

Organisation d'une Équipe



Moi, si j'étais à votre place, je prendrais en considération les éléments suivants :

- Sur votre carte Quête, des missions secondaires permettent d'obtenir des Points Épiques en fin de partie : essayez ainsi de placer un Chef d'Équipe qui corresponde à votre Quête (exemple : Chef d'Équipe BON pour une Quête Bénéfique).
- Gardez à l'esprit que si un Héros meurt en cours de partie, tous ses coéquipiers situés à sa droite se décaleront d'un emplacement vers la gauche, en suivant les flèches... Si le Chef d'Équipe meurt, son second le remplace.
- Enfin, essayez d'alterner les forces et les faiblesses de vos Héros, notamment en considérant leurs Caractéristiques (exemple : Héros N° 1 fort, N° 2 faible, N° 3 fort, etc.).

* CHOIX DE LA QUÊTE

Une fois son Équipe organisée, chacun choisit sa **Quête** et la place dans son **Escarcelle**. La **Quête** choisie doit rester secrète, tout comme la **Quête** non retenue (défaussez-la).

NB : dès lors que la Quête a été choisie, on ne peut plus modifier l'organisation des Héros de son Équipe.

Dans l'Escarcelle, votre Quête est à l'abri des regards adverses : grâce à la fenêtre, vous pourrez vérifier à tout moment ses différentes missions ainsi que ses étapes.



B | RÔLES DES JOUEURS

Le Joueur qui reçoit le **Jeton Main Divine** est le **Joueur actif** : il est appelé **Guide** lorsqu'il a une **Équipe en jeu** et **Guide-Fantôme** s'il n'a plus d'Équipe à gérer.

Tous les autres Joueurs sont les **Adversaires**. Selon l'étape en cours, le Guide peut déterminer qui parmi eux incarne son **Conteur**.



* GUIDE

Dans son Tour de jeu, le Guide dispose de 5 étapes pour guider son Équipe. Le premier Guide de la partie est le Joueur dont le **Chef d'Équipe** a la valeur en **Points Épiques** la plus faible (en cas d'égalité, on compare les **Héros** N° 2 puis, au besoin, les suivants).

* GUIDE-FANTÔME

Son Tour de jeu est limité à 2 étapes. Il ne gère plus d'Équipe, soit parce qu'elle est éliminée soit parce qu'elle a emprunté le **Portail** pour revenir à la case départ (→ Page 15).

* ADVERSAIRES ET CONTEUR

Ils sont opposés par nature au Joueur actif et guettent ses actions. Les **Adversaires** peuvent agir opportunément lors de son Tour de jeu (→ **Aide de jeu**). Un **Adversaire** peut être désigné **Conteur** par le Guide : son rôle consiste à lire un **Hasard de Parcours** ou un **Aléa de Zone**.

C | PLACEMENT DES JETONS MYSTÈRE

Avant de partir à l'aventure, chaque Joueur place, faces cachées :

- 4 **Jetons Mystère** en attente sur son **Plateau d'influence** (emplacements dédiés) : chacun peut vérifier secrètement et à tout moment les **Jetons** qu'il a mis en attente.
- 3 **Jetons Mystère** sur le Parcours du **Plateau de jeu** (cases classiques, vides), depuis la Cité de Maender-Alkoor (case départ) jusqu'à la **Porte du Gouffre**.

NB : un Joueur ayant obtenu le Grade « **Acide sadique** » doit défasser son **Jeton Mystère Péril** (→ Page 16). Il n'a donc que 6 **Jetons Mystère** à placer (4 sur son **Plateau d'influence**, 2 sur le **Parcours du Plateau de jeu**).

Stop !



Si vous souhaitez commencer votre partie rapidement, placez au hasard et faces cachées vos 7 **Jetons Mystère** (4 sur votre **Plateau d'influence** et 3 sur le **Parcours**). Pour les prochaines parties, dès lors que vous connaîtrez mieux les effets de vos **Jetons Mystère**, vous pourrez établir une stratégie !

En cours de partie, le **Guide** :

- peut jouer à tout moment un ou plusieurs **Jetons Mystère** mis en attente.
- doit toujours révéler le **Jeton Mystère** sur lequel son **Pion** s'est arrêté :
 - s'il s'agit d'un fond doré, le Guide peut le jouer sur-le-champ ou le mettre en attente sur un emplacement vacant de son **Plateau d'influence**.
 - s'il s'agit d'un fond brun, il doit le jouer sur-le-champ.

EFFET DE CONTRE : en tant que **Guide** ou **Adversaire**, on peut contrer un **Jeton Mystère** à fond brun que l'on subit en jouant un **Jeton** similaire placé en attente sur son **Plateau d'influence** (→ **Effet de contre**) : ainsi, les deux **Jetons** s'annulent et sont considérés comme ayant été utilisés.

1 4 JETONS MYSTÈRE À FOND DORÉ

Les effets d'un **Jeton Mystère à fond doré** bénéficient toujours à celui qui le joue, même s'il appartient à un autre Joueur. Il en existe 4 :



BOURSE : le Guide reçoit 5 **Gemmes** de la **Banque** (👛) qu'il place sur les emplacements de son **Plateau d'influence**, selon leur couleur. S'il reçoit une Gemme d'une couleur complétée, il la défausse sans pouvoir l'échanger.



CHANCE : le Guide bénéficie des mêmes choix que ceux proposés sur les cases Chance (→ Page 8).



DÉ BONUS : après n'importe quel jet de **Dé(s)**, le Guide peut relancer un ou plusieurs **Dés** dont les résultats ne lui conviennent pas. Il peut également utiliser ce **Jeton** lors d'une phase de Progression, afin de rajouter le résultat d'un **Dé** à la marche ou à la course de son Équipe.



VISION SECRÈTE : le Guide peut regarder secrètement l'un des éléments suivants :

- une carte **Aléa** (**Zone**, **Porte** ou **Salle**).
- la première carte d'une pioche (**Héros**, **LOOT**, **Relique** ou **Imprévu**).
- un **Jeton Mystère** placé sur le **Plateau de jeu**.

Une fois vu, l'élément est replacé, face cachée, sur son emplacement d'origine.

2 3 JETONS MYSTÈRE À FOND BRUN

Lorsque le Guide découvre un **Jeton à fond brun**, l'effet s'applique sur-le-champ au profit du **Détenteur du Jeton**. Placé en attente, un **Jeton à fond brun** peut être joué à tout moment par le Guide (bonus du **Jeton**) ou par celui qui subit les effets d'un **Jeton Mystère** similaire (→ Effet de contre). Il en existe 3 :



TAXE GEMMES : lorsque le Guide découvre ce **Jeton**, il doit céder 5 de ses **Gemmes** au Détenteur. Si le Guide est le Détenteur, il choisit son Donateur. Celui qui reçoit une **Gemme** d'une série complétée doit la remettre en **Banque** (👛).

EFFET DE CONTRE : le Donateur désigné peut annuler cet effet en jouant un **Jeton Taxe Gemmes** en attente sur son **Plateau d'influence**.



TAXE IMPRÉVUS : lorsque le Guide découvre ce **Jeton**, il doit céder 2 de ses cartes **Imprévu** au Détenteur du **Jeton**. Si ce dernier est le Détenteur, il choisit son Donateur. Si le Détenteur a plus de 3 cartes en main, il peut remplacer/dfausser toute carte en trop.

EFFET DE CONTRE : le Donateur désigné peut annuler cet effet en jouant un **Jeton Taxe Imprévus** en attente sur son **Plateau d'influence**.



PÉRIL : lorsque le Guide découvre ce **Jeton**, il doit tester la Vitalité du **Héros** de son Équipe désigné par le Détenteur du **Jeton** (→ Page 14 - **F** | 🧛). Si le Guide est le Détenteur, il désigne l'un de ses **Héros**. Si le **Héros** meurt, sa carte est remportée par le Détenteur du **Jeton**.

EFFET DE CONTRE : le Guide peut annuler cet effet en jouant un **Jeton Péril** en attente sur son **Plateau d'influence**.

3 VISIBILITÉ D'UN JETON MYSTÈRE UTILISÉ

Tout **Jeton Mystère** utilisé doit être placé, face cachée, à côté de l'**Escarcelle** de son Détenteur.

D | LIMITES ET POTENTIELS

Si vous souhaitez commencer votre partie rapidement, vous pouvez survoler les indications ci-dessous : celles-ci résument le cadre d'utilisation des éléments principaux que vous retrouverez durant la partie.



* PLATEAU D'INFLUENCE

Il peut recevoir jusqu'à 5 **Héros**, 3 **Équipements** actifs par **Héros** (**LOOT** et **Reliques**), 4 **Gemmes** par couleur et 4 **Jetons Mystère** en attente.

* ESCARCELLE

Elle reçoit votre carte **Quête** et la conserve à l'abri des regards indiscrets (placez la fenêtre de l'**Escarcelle** contre la table) ; elle recueille également toutes les cartes que vous remportez.

* ÉQUIPEMENTS

Ce sont les **LOOT** (*Lucres Ou Objets Trouvés*) et les **Reliques**. Pour équiper un **Héros** avec un **LOOT**, vérifiez au préalable ses **contraintes** (valeur minimale d'une Caractéristique, interdiction ou malédiction) : glissez sous le **Héros** la carte à équiper, face visible, en laissant seulement dépasser sa partie haute ; si l'**Équipement** est glissé face cachée, il est inactif (l'**Équipement** est dans le sac à dos magique du **Héros**).

Les informations à retenir :

- dès qu'un **Équipement** a été trouvé, il doit être révélé à tous les Joueurs.
- un **Héros** peut s'équiper de 3 **LOOT** et/ou **Reliques** maximum ; en revanche, son sac à dos magique n'a pas de limite et peut recevoir tout **Équipement** inactif (sauf **LOOT** maudit).
- chaque **Caractéristique** d'un **Héros** ne peut être modifiée qu'une seule fois.

* GEMMES

C'est la monnaie divine du jeu. Les **Gemmes** permettent de payer :

- l'activation de **Compétences**
- la révélation des **Aléas**
- l'augmentation de la difficulté d'une Épreuve (**Imprévu Créature** ou **Bestiole**)
- la relance de certains **Dés**
- le déclenchement d'un Pouvoir divin

Si vous recevez une **Gemme** d'une couleur déjà complétée, remettez-la en **Banque** (👛).

* IMPRÉVUS

Chaque Joueur prend connaissance des 2 **Imprévus** qu'il a en main. Il existe 3 sortes d'**Imprévus** que l'on peut jouer selon son rôle (Guide ou Adversaire) et selon les situations indiquées.

- **CRÉATURE (COÛT 1 À 3 GEMMES)** : activée lors d'une Épreuve par un Adversaire, elle augmente la difficulté de certains Objectifs.
- **BESTIOLE (COÛT 1 GEMME)** : activée lors d'une Épreuve par un Adversaire, elle handicape le **Héros** désigné par le 🧛. Les **Équipements** de ce **Héros** peuvent être volés-remportés par le Joueur ayant activé l'**Imprévu Bestiole**.
- **DILEMME (GRATUIT)** : l'option du haut est réservée aux Adversaires. L'option du bas peut être jouée par le Guide (sauf opportunité liée à la Bénédiction → Page 7 - **B** |).

Un Joueur peut détenir 3 **Imprévus** maximum en main.

Le Guide peut en jouer autant qu'il en a en main dans son Tour.


Un Adversaire ne peut en jouer qu'un seul par Tour.

D | LIMITES ET POTENTIELS (SUITE)

* HASARDS DE PARCOURS

Chaque Joueur détient une carte **Hasards de Parcours**, laquelle décrit 6 petits événements. Après une Résolution (sans Aléa ni case Chance), le Guide peut (facultatif) désigner un Adversaire : si ce dernier a une carte **Hasards de Parcours**, il lui lit l'événement visé par le .

Piochez-en... tant qu'il y en a !

Un Adversaire-Conteur lit le Hasard de Parcours visé par le  : l'événement correspond à la perte de sa carte au profit du Guide. S'il reste une ou plusieurs cartes Hasards de Parcours non distribuées, l'Adversaire-Conteur en pioche une nouvelle.

* EXPLICATION DU TOUR DE JEU D'UN GUIDE *

Pour faciliter la découverte du mode Compétition, prenez une **Aide de jeu** et suivez les étapes en lisant tranquillement ce manuel une première fois... puis lancez-vous ! Si un élément technique échappe à cette lecture, rassurez-vous : tout prend son sens en jouant ! Chaque choix ou situation débouche sur une nouvelle étape à suivre.



Attention, pression !



En Compétition, si la stratégie est de mise, l'urgence l'est également !




Tout d'abord, le Guide doit jouer rapidement les 2 premières étapes de son Tour : 3 secondes pour gérer la Dragonne puis 3 secondes pour annoncer une Bénédiction éventuelle. Moi, si j'étais à votre place, j'essayerais de prévoir mes actions avant que n'arrive mon Tour...

Ensuite, un Adversaire peut avoir des opportunités pour peu qu'il soit attentif et rapide : 3 secondes pour relever un oubli de Dragonne, 3 secondes pour profiter d'une Bénédiction similaire, 3 secondes pour ajouter à l'Épreuve un Imprévu Bestiole ou Créature...

Enfin, lorsque le Guide a terminé son Tour, mais qu'il prend son temps pour ranger ses LOOT, ses Gemmes ou autre... pressez-le pour qu'il passe son Jeton Main Divine !


Vous n'êtes pas là pour vous reposer, bon sang ! Alors... AU BOULOT !

A | DRAGONNE (3 SECONDES)


Dès qu'il reçoit le **Jeton Main Divine**, le Guide doit gérer le déplacement de la **Dragonne**  ou le Compte à rebours (**Dragonne** dans la Salle Tombe Blanche ). Si le Guide l'oublie, l'Adversaire le plus rapide à relever cette erreur gagne une Gemme et gère la Dragonne .

1 DÉPLACEMENT DE LA DRAGONNE


* SUR SON PROPRE TRAJET (CASES ROUGES)

Le Guide peut seulement la faire avancer de +1 case (gain : +1 .

* SUR LE PARCOURS (DEPUIS LA CASE DÉPART, MAENDER-ALKOOR), 2 possibilités :

● **AVANCER** : le Guide la fait avancer (gain : +1 ) uniquement sur des cases classiques et en fonction du nombre d'Équipes en jeu (lequel peut évoluer en cours de partie) :

- + 2 cases (5 à 6 Équipes actives)
- + 3 cases (4 Équipes actives)
- + 4 cases (1 à 3 Équipes actives)

● **FREINER** : Le Guide peut la freiner (coût : -1 ) : le Pion de la Dragonne n'avance alors que de +1 case.

* RÉOLUTION : CASE ET ALÉA DE ZONE

- Si la **Dragonne** s'arrête sur une case vide, rien ne se passe (→ **B** |).
- Si la **Dragonne** s'arrête sur un **Jeton Mystère**, le Guide le révèle et le joue comme si sa propre Équipe s'était arrêtée dessus (→ **B** |).
- Si la **Dragonne** s'arrête sur un **Aléa de Zone**, le Guide révèle la carte, la paye et la remporte automatiquement (→ **B** |).

* RÉOLUTION : LA DRAGONNE CROISE UNE ÉQUIPE

- Si l'Équipe qu'elle croise révèle la **Quête** L'Esprit d'Okaënia OU possède le **Héros** Enoriel en vie OU détient le **LOOT** de l'Anneau Draconis OU est invincible, alors rien ne se passe.
- En dehors de ces cas, l'Équipe croisée est éliminée : on place le **Jeton RIP** à la place du **Pion** de l'Équipe croisée, on défause ses **Héros**, mais on conserve sur le **Plateau d'influence** les **Équipements** éventuels (→ Page 15 | Guide-Fantôme).

NB : si au terme de son déplacement, la Dragonne s'arrête sur un Pion, avancez-la d'une case supplémentaire.

* RÉOLUTION : ALÉA DE PORTE ET ALÉA DE SALLE

- Lorsque la **Dragonne** atteint ou dépasse la **Porte**, elle la scelle définitivement. Plus aucune Équipe ne peut sortir du Gouffre, ni même y entrer : toute Équipe à l'extérieur du Gouffre est retirée du **Plateau de jeu** (les **Héros** restent en vie, mais le Joueur sera, à son Tour de jeu, Guide-Fantôme → Page 15).
- Lorsque la **Dragonne** est dans le Gouffre, sa seule priorité est de trouver la **Tombe Blanche**. Si elle est visible, le Guide avance la **Dragonne** vers cette **Salle** ; si elle ne l'est pas, le Guide avance la **Dragonne** vers la **Salle** cachée la plus proche (lorsque 2 **Salles** cachées se font face, le Guide choisit celle que va révéler la **Dragonne**).
- Lorsque la **Dragonne** révèle une **Salle**, le Guide paye la révélation et y laisse le **Pion Dragonne**.
 - S'il s'agit de la **Chambre de l'Octuple**, le Guide place le **Jeton Portail** puisque la **Dragonne** tue automatiquement la Gardienne (→ **B** |).
 - S'il s'agit de la **Tombe Blanche**, le Guide place le **Pion Dragonne** sur l'illustration de la Tombe. Le **Compte à rebours** se déclenche au prochain Tour de Guide (→ **B** |).

Une fois arrivée à Maender-Alkoor, la Dragonne continue sur le Parcours emprunté par les Équipes... Si elle ne passe pas par les Raccourcis Périlleux, il peut être utile de calculer sa progression : ainsi, en un Tour de table, elle pourra avancer de 12 cases (c'est le cas s'il y a 3, 4 ou 6 Équipes actives en jeu) : alors, si votre Équipe craint de la croiser, n'hésitez pas à la freiner !



2 COMPTE À REBOURS (TOMBE BLANCHE)

* Lorsque la **Dragonne** est dans la **Tombe Blanche**, elle ne se déplace plus. En début de Tour, le Guide pioche une **Gemme** et la pose sur l'emplacement de sa couleur. Si l'emplacement est déjà occupé par une **Gemme** de même couleur, le Guide conserve la **Gemme** piochée.

* Lorsque les 5 **Gemmes** (une de chaque couleur) sont placées, toute Équipe dans le Gouffre est éliminée (remplacez tout **Pion** d'Équipe par son **Jeton RIP**, défaussez les **Héros** mais conservez les **Équipements**) : la partie est terminée.

Seule l'activation de la **Quête** L'Esprit d'Okaënia OU L'Effet Chromatique stoppe ce Compte à rebours (→ **B** |).



Placez les Gemmes directement sur la carte

La Dragonne parvint à entrer dans la Salle... La Tombe de sa mère était hélas, bien vide...

Ne pouvant contenir son immense tristesse, un puissant sortilège jaillit de son émoi et la mort embrassa, dans ce Gouffre d'effroi, tous les aventuriers bientôt transis de froid...

3 DRAGONNE OUBLIÉE ? OPPORTUNITÉ D'UN ADVERSAIRE

NB : dès qu'il reçoit le Jeton Main Divine, le Guide a 3 secondes pour gérer la Dragonne...

* Après 3 secondes, si le Guide oublie son Déplacement, le premier Adversaire à le remarquer a 3 secondes pour crier « DRAGONNE » : il gagne ainsi +1 (🎲) et peut avancer la **Dragonne** normalement (+1 (🎲)) ou la freiner (-1 (🎲)) (→ **B** |).

* Après 3 secondes, si le Guide oublie de gérer le Compte à rebours, le premier Adversaire à le remarquer a 3 secondes pour crier « DRAGONNE » : il gagne ainsi +1 (🎲) et doit piocher une **Gemme** afin de la placer sur l'un des 5 emplacements de la **Salle Tombe Blanche**, selon sa couleur. Si l'emplacement est déjà occupé par une **Gemme** de même couleur, il conserve la **Gemme** piochée (→ **B** |).

B | BÉNÉDICTION (3 SECONDES, FACULTATIF)

Les **Bénédictions** sont faciles à repérer : elles sont sur **fond bleu nuit**.

On en distingue trois sortes : les **Compétences divines** (**Héros** ou **LOOT**), les **Dilemmes divins** (**Imprévu**), les **Pouvoirs divins** (**Plateau d'influence**).

Le Guide a 3 secondes pour annoncer l'activation éventuelle de l'une d'elles. Lors de cette étape, l'Adversaire le plus rapide à dire « DAH » peut jouer, à son profit, une **Bénédiction** similaire :

- si plusieurs Adversaires se manifestent, le Guide désigne celui qui la joue.
- si le plus rapide ne peut finalement rien jouer, il perd une **Gemme** qu'il cède à la Banque (👛).

Si le Guide tarde à se décider (3 secondes) ou s'il ne peut ou ne veut rien jouer, on passe à l'Étape de Progression de l'Équipe (→ **C** |).

* COMPÉTENCE DIVINE (FOND BLEU NUIT) D'UN HÉROS OU D'UN LOOT.

Si le Guide en joue une, l'Adversaire le plus rapide (dans les 3 secondes) peut activer une **Compétence divine** d'un de ses **Héros**/**LOOT** ; notez qu'une **Compétence divine** peut être gratuite ou payante.

* DILEMME DIVIN (IMPRÉVU SUR FOND BLEU NUIT)

Si le Guide en joue un, l'Adversaire le plus rapide (dans les 3 secondes) peut activer un **Imprévu** divin qu'il a en main. Une fois qu'un **Imprévu** a été utilisé, il est défaussé.



Mikau peut sacrifier un coéquipier. Mort remporté par le Guide.

* POUVOIR DIVIN (PLATEAU D'INFLUENCE, FOND BLEU NUIT)

Il existe 5 **Pouvoirs divins** (→ ci-dessous) lesquels nécessitent le paiement préalable d'une série complète de 4 **Gemmes** d'une même couleur.

- Le Guide annonce le nom du **Pouvoir divin** qu'il va déclencher.
- Dans les 3 secondes qui suivent cette annonce, l'Adversaire le plus rapide peut activer le **Pouvoir divin** opposé.
- Le Guide et l'Adversaire éventuel dépensent les 4 **Gemmes** concernées, puis le Guide lance le 🎲 :

○ **RÉSULTAT DE 1 À 5** : l'Adversaire peut annuler le **Pouvoir** du Guide OU bénéficier du résultat du 🎲 en activant, à son profit, le **Pouvoir** opposé.

○ **RÉSULTAT 6** : le Guide perd son Tour (sauf s'il peut relancer/modifier le résultat du 🎲) et l'Adversaire éventuel a dépensé ses **Gemmes** en vain (→ **G** | 🎲).



⚡ NÉCROPOLE (4 GEMMES ROUGES)

Le résultat du 🎲 désigne le **Héros** tué et remporté par le Joueur bénéficiaire : ce dernier applique son pouvoir sur le **Plateau d'influence** du Joueur de son choix. L'Adversaire ayant dépensé 4 **Gemmes** bleues peut annuler la **Nécropole** du Guide ou bénéficier d'un **Repérage**.

⚡ ORACLE (4 GEMMES ORANGE)

Le résultat du 🎲 indique le nombre de **Salles** non révélées que l'on peut prendre en main et voir secrètement. Le Joueur bénéficiaire peut ensuite les placer, faces cachées, où bon lui semble sur les emplacements du Gouffre. L'Adversaire ayant dépensé 4 **Gemmes** vertes peut annuler l'**Oracle** du Guide ou bénéficier d'une **Abondance**.

⚡ MAINMISE (4 GEMMES VIOLETTES)

Le résultat du 🎲 désigne le **Héros** qui perd tous ses **Équipements** au profit de l'Équipe du Joueur bénéficiaire : ce dernier applique son pouvoir sur le **Plateau d'influence** du Joueur de son choix. L'Adversaire ayant dépensé 4 **Gemmes** violettes peut annuler la **Mainmise** du Guide ou bénéficier d'une **Mainmise** (le Guide joue la sienne en premier).

⚡ ABONDANCE (4 GEMMES VERTES)

Le résultat du 🎲 indique le nombre de bonus différents que l'on peut choisir librement dans la liste « Chance » (exemple : le résultat du 🎲 = 3. Le Joueur bénéficiaire peut choisir les bonus 5, 4 et 2). L'Adversaire ayant dépensé 4 **Gemmes** orange peut annuler l'**Abondance** du Guide ou bénéficier d'un **Oracle**.

⚡ REPÉRAGE (4 GEMMES BLEUES)

Le résultat du 🎲 indique le nombre de **Jetons Mystère** placés sur le Parcours que l'on peut prendre en main et voir secrètement. Le Joueur bénéficiaire peut ensuite les placer, faces cachées, où bon lui semble :

- sur des cases classiques du Parcours.
- en attente sur un emplacement libre de son **Plateau d'influence**. On peut mettre en attente un **Jeton Mystère** à fond brun adverse : seul son effet de contre pourra être joué.

L'Adversaire ayant dépensé 4 **Gemmes** rouges peut annuler le **Repérage** du Guide ou bénéficier d'une **Nécropole**.

C | PROGRESSION DE L'ÉQUIPE

Le résultat du **Dé Doré de la Destinée** détermine le potentiel de déplacement du **Pion du Guide** : son Équipe peut soit marcher (🎲), soit courir (🎲 + 🎲).

1 DÉ DORÉ DE LA DESTINÉE 🎲

Une fois lancé par le Guide, le résultat du 🎲 est placé en attente sur l'emplacement dédié ✨ de la **Piste Épreuves & Destinées**.

✨ Son résultat détermine :

- la Progression (marche ou course) de votre **Équipe**.
- la désignation d'un **Héros** en cas de Raccourci Périlleux, d'**Imprévu Bestiole**, d'Épreuve individuelle, de Test de Vitalité, d'un **Hasard de Parcours**...

✨ Une seule fois par Épreuve, le résultat du 🎲 peut remplacer celui de n'importe quel Dé 🎲.

✨ Le Guide peut, au besoin, modifier le résultat du 🎲 (**Jeton Bonus de Dé**, Relance payée, **Imprévu Dilemme** particulier...).

NB : le Guide doit relancer le 🎲 dès qu'il tente de cumuler les bonus d'une case Chance ou d'un Jeton Chance.

2 DÉPLACEMENT DU PION ÉQUIPE

✨ Le Guide choisit si son **Équipe** va marcher ou courir :

○ **Marcher** : il reçoit une **Gemme** de la **Banque** (👛) et la place sur son **Plateau d'influence** (emplacement de couleur vide). Le résultat du 🎲 correspond au potentiel de déplacement de son **Équipe**.

○ **Courir** : il paye une **Gemme** à la **Banque** (👛) en la prélevant sur son **Plateau d'influence** ; il lance ensuite un **Dé** supplémentaire (🎲). Le résultat de l'addition des deux **Dés** (🎲 + 🎲) correspond au potentiel de déplacement de son **Équipe**.

● Le Guide **doit arrêter** son **Pion** sur un **Aléa de Zone** ou de **Porte** même si le maximum du résultat de déplacement n'est pas atteint.

● Le Guide **peut arrêter** son **Pion** sur un **Jeton Mystère**, une case Chance, un Raccourci Périlleux ou un **Aléa de Salle** même si le maximum du résultat de déplacement n'est pas atteint.

● Le Guide **ne peut arrêter** son **Pion** sur une case vide (ou un emplacement de Zone vide) que si le nombre de cases parcourues correspond **exactement** au résultat de son jet de **Dés**.

● Enfin, le Guide **ne peut pas placer** son **Pion** sur un autre **Pion**, même si son déplacement correspond exactement au résultat de son jet de **Dés** : il doit avancer son **Pion** sur la prochaine case (sans **Pion**) ou sur un emplacement d'**Aléa** (avec ou sans **Pion**).



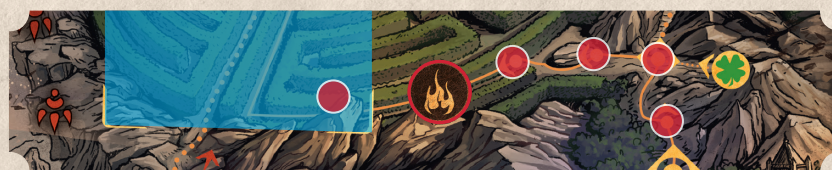
Dans notre exemple, le Joueur Bleu part de Maender-Alkoor, lance le Dé et obtient un 3. Le Joueur Rouge étant déjà sur sa case d'arrivée, le Pion Bleu se placera sur la case suivante.

EXEMPLE EXTRÊME

Le Guide lance le 🎲 et obtient un 6 : c'est une mauvaise nouvelle !

Son Équipe peut potentiellement révéler une carte Aléa de Zone avec 2 handicaps : s'il s'agit d'une Épreuve, le 🎲 ne pourra pas être utilisé pour remplacer le résultat d'un autre Dé (le 6 est un Échec critique) ; de plus, s'il s'agit d'une Épreuve individuelle, le Héros sera désigné par l'Adversaire-Conteur choisi par le Guide ! Considérant ces risques, le Guide décide :

- de marcher (+1 🎲) en disposant d'un potentiel de déplacement de 6 cases (ici, le maximum est de 5 cases, à cause de l'Aléa).
- de prendre le risque de s'arrêter juste avant l'Aléa de Zone, sur la 5^e case occupée par un Jeton Mystère adverse, dans l'espoir que ce dernier soit un bonus (fond doré) !



D | RÉOLUTION D'UNE CASE

Après l'étape de Progression, si son **Pion** ne s'est pas arrêté sur une carte **Aléa**, alors le Guide doit résoudre l'une de ces 4 possibilités :

1 CASE VIDE OU EMBLEMMENT DE ZONE VIDE 🚩

Soit le Guide annonce la fin de son Tour, soit il demande un **Hasard de Parcours** (facultatif) : pour cela, il choisit un Adversaire-Conteur (nécessairement détenteur d'une carte **Hasards de Parcours**) lequel lui lira l'événement désigné par le 🎲. Une fois l'effet appliqué, le Tour se termine. 🚩

2 CASE AVEC JETON MYSTÈRE 🚩

Lorsque le Guide arrête son **Pion** sur un **Jeton Mystère**, il doit le révéler :



JETON MYSTÈRE À FOND DORÉ :

le Guide peut l'utiliser sur-le-champ OU le mettre en attente sur son **Plateau d'influence**.



JETON MYSTÈRE À FOND BRUN :

le Guide doit appliquer son effet sur-le-champ.

Une fois le **Jeton** utilisé, on le place, face cachée, à côté de l'**Escarcelle** de son Détenteur.

Mystère !



Si vous n'avez plus d'emplacements libres, un Jeton Mystère à fond doré tout juste révélé ne peut pas être mis en attente... Mais en tant que Guide, vous pouvez toujours (et à tout moment) utiliser un Jeton Mystère mis en attente afin de libérer un emplacement...

Une fois le **Jeton Mystère** révélé, le Guide peut choisir un Adversaire-Conteur et lui demander un **Hasard de Parcours** (→ ci-dessus) ou terminer son Tour. 🚩

3 CASE CHANCE 🚩

Lorsque le Guide arrête son **Pion** sur une case Chance, il a deux possibilités :

- Soit choisir un seul bonus parmi les 5 proposés (→ liste ci-dessous).
- Soit lancer le 🎲 pour tenter de cumuler jusqu'à 5 bonus (→ liste ci-dessous) : de 1 à 5, il remporte le bonus désigné par le résultat du 🎲 ainsi que tous les bonus de valeurs inférieures ; en revanche, en obtenant un 6, c'est une **Malchance** !

Chance : 2 astuces !



- Si le Guide lance le 🎲 pour tenter de cumuler plusieurs bonus, il peut s'assurer de son résultat en utilisant un Imprévu Dilemme ciblé : « Mon Dé était pipé ! » Ainsi au lieu de subir un 6, il peut choisir directement la valeur du Dé : un 5 par exemple...).
- Si le Guide a un Jeton Mystère Chance, il peut l'utiliser à tout moment, notamment pour relancer le 🎲 ... Cogitez, cogitez !

5 RÉVÉLEZ LE 1^{ER} HÉROS DE LA PIOCHE :

- * défaussez-le.
- * enrôlez-le si vous avez une place vacante.
- * 🎲 enrôlez-le à la place d'un Héros de l'Équipe (à défausser) après paiement de 5 Gemmes, une de chaque couleur.

4 RECEVEZ 4 🎲 DE LA BANQUE à placer sur le Plateau d'influence.

3 SOIGNEZ 3 HÉROS : ôtez jusqu'à 3 Marqueurs de Vitalité (tout Héros soigné récupère totalement ses Points de Vie).

2 PIOCHEZ 2 LOOT : en respectant les contraintes éventuelles, glissez sous un Héros la carte LOOT en laissant dépasser le haut de sa face visible (LOOT actif et équipé, 3 maximum par Héros) ou de sa face cachée (LOOT inactif et rangé, pas de maximum). NB : chaque Caractéristique d'un Héros ne peut être modifiée qu'une seule fois ; les Équipements peuvent être réattribués juste après la perte ou le gain d'un LOOT, d'une Relique ou d'un Héros.

* PIOCHEZ UN IMPRÉVU :

- * Le Guide peut :
 - le défausser
 - le conserver (maximum 3 en main)
 - l'échanger contre un autre Imprévu (à défausser)

6 MALCHANCE ! Le Guide ne reçoit aucun bonus ET choisit un Adversaire-Conteur : ce dernier désigne le Héros dont le Guide devra tester la Vitalité (→ F | 🧠).

EXEMPLE

En obtenant 2 au 🎲, vous obtenez les bonus 2 + 1 (piochez 2 LOOT + 1 Imprévu).

En obtenant 5 au 🎲, vous remportez tous les bonus (5 + 4 + 3 + 2 + 1).

Une fois les effets appliqués, le Tour du Guide se termine : ici, pas de **Hasard de Parcours**. 🚩

4 CASE RACCOURCI PÉRILLEUX

Lorsque le Guide arrête son **Pion** sur un Raccourci Périlleux, il doit vérifier le résultat du 🎲 :

- s'il désigne un emplacement vacant, il n'y a aucun Test de Vitalité.
- s'il désigne un Héros, le Guide teste sa Vitalité (→ F | 🧠).
- s'il s'agit d'un 6, le Guide doit tester la Vitalité du Héros désigné par un Adversaire-Conteur (→ F | 🧠).

Lorsqu'un Héros meurt, ce dernier est toujours remporté par le Guide.

Une fois cette étape résolue, avancez votre **Pion** en suivant la flèche et jouez dans le même Tour, la case (→ D |) ou l'**Aléa** (→ E |).

5 CASE PORTAIL (SALLES)

Lorsque le Guide emprunte un Portail, cela ne lui coûte aucun point de déplacement.

- Si les Salles Alcôve Secrète et Galerie des Glaces sont révélées toutes les deux, votre Équipe peut aller d'une Salle à l'autre en utilisant leur case Portail respective.
- Une fois l'Épreuve de la Salle Chambre de l'Octuple réussie, vous pourrez y placer le **Jeton Portail**, lequel permet de retourner à Maender-Alkoor (case départ).

EXEMPLE EXTRÊME

L'Équipe du Guide est dans le Gouffre et le résultat du 🎲 est un 3 ; disposant donc d'un potentiel de 3 points de déplacement, le Guide peut :

- entrer dans l'Alcôve Secrète (1^{er} point de déplacement) puis déplacer son Pion directement sur la Galerie des Glaces (en passant d'un Portail à l'autre, il n'y a pas de point de déplacement) ce qui lui permet de ne pas croiser la Dragonne !
- ressortir sur une case du Gouffre (2^e point de déplacement).
- rejoindre la Salle d'en face, en l'occurrence, la Chambre de l'Octuple (3^e et dernier point de déplacement). Dans la foulée, comme l'Épreuve a déjà été réussie, le Jeton Portail est en place : l'Équipe peut donc rejoindre la Cité instantanément (pas de point de déplacement), mais lors de son prochain Tour, le Joueur sera Guide-Fantôme.



E | RÉSOLUTION D'UN ALÉA

Après la phase de Progression, lorsque son **Pion** s'arrête sur une carte **Aléa** à révéler ① ou déjà révélée ②, le Guide doit résoudre cet **Aléa de Zone, de Porte** ou **de Salle**. L'Équipe du Guide ne peut jouer/révéler qu'un seul **Aléa** par Tour.

On distingue 3 types d'**Aléas** :

- **Aléa** sans Épreuve
- **Aléa** avec Épreuve obligatoire
- **Aléa** avec Épreuve facultative ou conditionnelle

Soit l'Équipe du Guide ne teste aucune Épreuve ③, soit elle en teste une ④. Une Épreuve se compose d'un ou de plusieurs Objectifs à atteindre.



① ALÉA À RÉVÉLER

* ALÉA DE ZONE :

Le Guide choisit son Adversaire-Conteur : ce dernier prend l'**Aléa de Zone** en main, laisse le **Pion** sur l'emplacement vide et indique le nombre de **Gemmes** que le Guide doit payer. Avant de lire à voix haute le titre de la **Zone** et le texte d'ambiance, il indique à tout le monde si l'Équipe du Guide teste une Épreuve ou si elle n'en teste aucune .

* ALÉA DE PORTE OU DE SALLE :

Le Guide retourne la carte **Aléa de Porte** ou **de Salle** sur son emplacement, il y place son **Pion** et paye le nombre de **Gemmes** indiqué. Il indique à tout le monde si son Équipe teste une Épreuve ou si elle n'en teste aucune .

② ALÉA DE PORTE OU DE SALLE DÉJÀ RÉVÉLÉ

Une fois révélé, un **Aléa de Porte** ou **de Salle** n'a plus besoin d'être payé par le Guide.

③ ALÉA SANS TEST D'ÉPREUVE

Il s'agit soit d'un **Aléa** sans Épreuve , soit d'un **Aléa** avec une Épreuve facultative ou conditionnelle ; les Adversaires n'ont donc aucun intérêt à jouer un **Imprévu Créature** ou **Bestiole**.

- **ZONE SALUTAIRE** : ce type d'**Aléa** propose des options payantes au Guide. Une fois l'**Aléa** résolu, il le remporte automatiquement → .
- **PORTE OUVERTE** : le Guide décale vers la droite l'**Aléa de Porte** sur son emplacement, révèle gratuitement un **Aléa de Salle** et désigne l'Adversaire qui doit nommer/révéler sa **Quête** → .
- **SALLE VISITÉE** : si l'**Aléa de Salle** révélé n'intéresse pas le Guide ou qu'il ne peut pas le tester (condition : avoir une **Relique** qu'il n'a pas encore), il laisse son **Pion** sur l'**Aléa de Salle** → .



● SALLE AVEC PORTAIL :

- si les **Salles** Alcôve Secrète et Galerie des Glaces sont révélées, les Portails qui les relient permettent de déplacer le **Pion** du Guide depuis l'une vers l'autre : ce mouvement ne prend aucun Point de déplacement.
- si le **Jeton Portail** est placé sur la Chambre de l'Octuple, le Guide peut déplacer son **Pion** sur la case départ, à Maender-Alkoor. S'il n'a pas réalisé l'étape ① de sa **Quête**, le Joueur sera limité au rôle de Guide-Fantôme, mais les **Héros** de son Équipe seront préservés → .

NB : le Pion de la Dragonne ne peut emprunter aucun Portail.

- **SALLE AVEC CASE CHANCE** : si vous entrez dans la Chapelle du DAH (Dieu des Aléas et du Hasard), le Guide peut placer son **Pion** sur la case Chance libre et bénéficier de ses effets. Une fois les effets de celle-ci appliqués, laissez le **Pion** sur la case Chance → .

④ ALÉA AVEC ÉPREUVE TESTÉE

Il s'agit soit d'un **Aléa** avec Épreuve obligatoire , soit d'un **Aléa** avec Épreuve facultative que le Guide veut ou peut tester .

Une Épreuve se compose d'une suite d'Objectifs à atteindre. La couleur d'un Objectif correspond à celle de la Caractéristique testée. Pour valider un Objectif, le Guide lance les **Dés** puis il attribue et place chaque résultat sur la **Piste Épreuves & Destinées** :

- il compte les points de Réussite pour les Objectifs collectifs.
- il compte les étoiles dorées (★) pour les Objectifs individuels.



▷ 1. AVANT DE TESTER UN OBJECTIF

Dès lors qu'une Épreuve est annoncée, les Adversaires ont 3 secondes pour jouer un **Imprévu Bestiole** ou **Créature** et augmenter ainsi la difficulté (malus préalables). Par la suite, le Guide pourra faciliter son Épreuve (bonus préalables).

* MALUS PRÉALABLES (ADVERSAIRES, 3 SECONDES) :

Un Adversaire ne peut jouer qu'un **Imprévu** par Tour de Guide :

- **UNE SEULE BESTIOLE** (COÛT : 1) : le résultat du (1 à 5) désigne le **Héros** éventuel gêné par la **Bestiole** ; sur un 6, celui qui a joué la **Bestiole** désigne le **Héros** directement. On place la carte **Bestiole** au-dessus du **Héros** désigné, sur les cartes **Équipements** éventuelles. Le temps de l'Épreuve, les **Caractéristiques** de ce **Héros** sont **plafonnées à 2**. Si l'Épreuve est ratée, le **Héros** gêné perd tous les **Équipements** (actifs ou inactifs) éventuels au profit de l'Adversaire : ce dernier les remporte et peut en équiper ses **Héros**.
- **UNE SEULE CRÉATURE** (COÛT : 1 à 3) : l'Adversaire la place, face visible, devant lui, puis il indique, pour chaque Objectif et avant le lancer de **Dés**, si sa **Créature** en augmente la difficulté. Jusqu'à 3 **Créatures** peuvent être jouées pour une même Épreuve, mais chacune doit avoir une valeur en Points Épiques différente. (Exemple : *Lapins enragés* (1) + *Gorgone* (2) + *Sphinx* (3)).
NB : si deux Adversaires jouent un **Imprévu Créature** d'un même coût ou un **Imprévu Bestiole** au même moment, le Guide désigne l'Adversaire prioritaire. Les Objectifs collectifs sont plafonnés à 20 points de Réussite et les Objectifs individuels à 6 étoiles.



* BONUS PRÉALABLES (GUIDE) :

Le Guide peut jouer :


- un ou plusieurs **Imprévus Dilemme** (option basse selon les conditions indiquées).
- une ou plusieurs Compétences (**Héros/LOOT**). Une même Compétence ne peut être activée qu'une seule fois par Tour : le plus souvent, le Guide doit payer la ou les **Gemmes** spécifiées pour diminuer la difficulté d'un ou de plusieurs Objectifs. **Concernant un Objectif individuel, seules les Compétences du Héros concerné peuvent être activées.**
- un ou plusieurs **Jetons Mystère**.

La carte d'un **Aléa de Porte** ou de **Salle** peut être décalée d'1, de 2 ou de 3 crans : **chaque valeur révélée s'additionne** et diminue d'autant la difficulté de tous les Objectifs de l'Épreuve.


- Si le Guide doit tester un Objectif individuel ▷ **2**.
- Si le Guide doit tester un Objectif collectif ▷ **3**.
- Si le Guide doit tester la Vitalité d'un Héros (→ **F** | **!**).

Carré d'As !










Chaque Dé dispose de six faces... Sur l'une d'elles, le 1 est représenté par un Trèfle du Destin  : ce n'est pas un hasard si votre dieu apprécie particulièrement ce symbole...

D'ailleurs, un miracle divin appelé « CARRÉ D'AS » se cache derrière ces Trèfles !

Ainsi, lorsque le Guide n'atteint pas un Objectif individuel ou collectif, mais qu'il parvient à placer quatre  sur la Piste Épreuves & Destinées, l'Épreuve est réussie sur-le-champ ! Et il y a mieux : tous les gains de Gemmes, de LOOT ou de cases sont doublés !

▷ 2. OBJECTIF INDIVIDUEL

- * Un Objectif individuel implique un seul **Héros** désigné par le résultat du  (→ symbole N° ) :
 - de 2 à 5, s'il n'y a pas de **Héros** sur l'emplacement désigné, le Guide choisit le **Héros** qui lui convient.
 - sur un 6, l'Adversaire-Conteur choisi par le Guide désigne le **Héros**.
- * Un Objectif individuel est représenté par un **chiffre suivi d'une étoile** (☆). Il est réussi lorsque le nombre d'étoiles demandé est atteint ou dépassé (minimum 1 ☆ / maximum 6 ☆).
- * Le Guide lance 5 **Dés**  et se réfère à la valeur de la Caractéristique (couleur) du **Héros** désigné. Sur la **Piste Épreuves & Destinées**, il place chaque **Dé**, un par colonne, selon le résultat obtenu :

-  **RÉUSSITE SIMPLE** : tout résultat strictement inférieur à la Caractéristique du **Héros**.
-  **RÉUSSITE CRITIQUE** : résultat égal à la Caractéristique du **Héros**.
-  **ÉCHEC SIMPLE** : résultat strictement supérieur à la Caractéristique du **Héros**, mais pas égal à 6.
-  **ÉCHEC CRITIQUE** : résultat égal à 6.


- * On cumule ou on soustrait tout ce qui est visible une fois les **Dés** placés :

-  **RÉUSSITE SIMPLE** : gain d'1 ☆ .
-  **RÉUSSITE CRITIQUE** : gain d'1 **Gemme** et de 2 ☆ .
-  **ÉCHEC SIMPLE** : aucun effet.
-  **ÉCHEC CRITIQUE** : perte d'1 **Gemme** et d'1 ☆ (perte d'1 Point de Vie [♥] s'il s'agit d'un Objectif de Défense).

- Si l'Objectif est réussi ▷ **4**.
- Si l'Objectif est raté ▷ **5**.

▷ 3. OBJECTIF COLLECTIF

Un Objectif collectif est représenté par un **chiffre sans étoile**. Il est réussi lorsque le nombre de points de Réussite demandés dans la Caractéristique concernée est atteint ou dépassé (minimum 1 point et maximum 20 points).


En fonction du mode de jeu choisi ou imposé (→ Grade) en début de partie, le Guide doit prendre autant de **Dés**  qu'il a de **Héros**, sachant qu'il devra les attribuer comme suit :

* MODE SIMPLE :


 3 **Dés** blancs représentent les **Héros** N° 1, 2 et 3

 2 **Dés** noirs représentent les **Héros** N° 4 et 5

* MODE EXPERT :





 2 **Dés** blancs représentent les **Héros** N° 1 et 2





 2 **Dés** gris représentent les **Héros** N° 3 et 4

 1 **Dé** noir représente le **Héros** N° 5





..... EXEMPLE

Suite à une mésaventure, si le Guide n'a que 4 Héros dans son Équipe, il validera un Objectif en mode simple en lançant 3 Dés blancs et 1 Dé noir. En « cogestion » (2 joueurs par Équipe), partagez-vous les Dés !

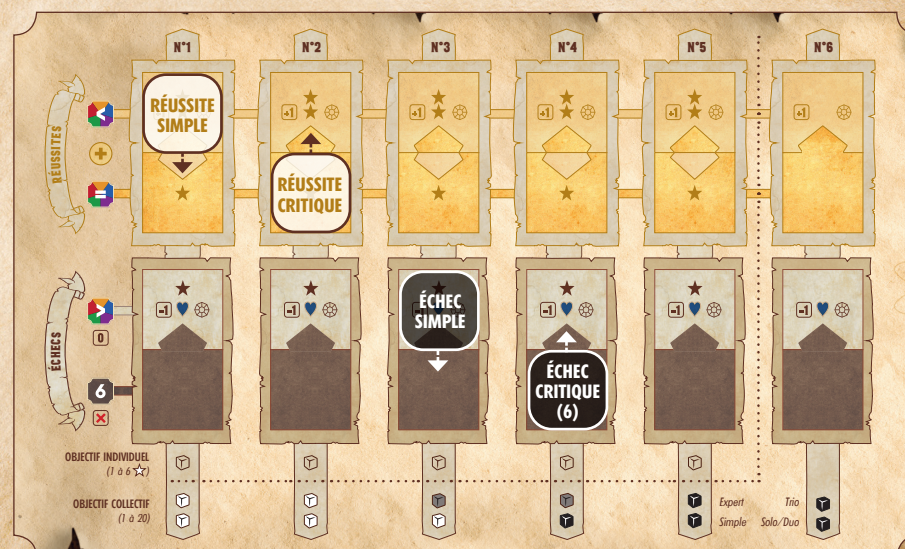
Le Guide lance les **Dés** puis attribue un résultat par **Héros**, en respectant les compatibilités **Dé/Héros** (→ mode simple ou expert) : par rapport à la Caractéristique concernée, le résultat peut être une Réussite simple  ou critique  , un Échec simple  ou critique  .

-  **RÉUSSITE SIMPLE** : tout résultat strictement inférieur à la Caractéristique du **Héros**.
-  **RÉUSSITE CRITIQUE** : résultat égal à la Caractéristique du **Héros**.
-  **ÉCHEC SIMPLE** : résultat strictement supérieur à la Caractéristique du **Héros**, mais pas égal à 6.
-  **ÉCHEC CRITIQUE** : résultat égal à 6.

On compte le nombre de Points comme suit :

-  Additionnez le résultat de tous les **Dés** placés sur les emplacements Réussites simples et critiques.
-  Pour chaque **Dé** placé sur une Réussite critique, gain d'1 point et d'1 **Gemme**.
-  Pour chaque **Dé** placé sur un Échec simple, aucun effet.
-  Pour chaque **Dé** placé sur un Échec critique, perte d'1 point et d'1 **Gemme** (perte d'1 point de Vie [♥] s'il s'agit d'un Objectif de Défense).

- Si l'Objectif est réussi ▷ **4**.
- Si l'Objectif est raté ▷ **5**.





E | RÉSOLUTION D'UN ALÉA (SUITE)


▷ 4. OBJECTIF RÉUSSI

- * En jouant un **Imprévu**, un Adversaire peut obliger le Guide à relancer les **Dés** : l'Objectif est annulé et doit alors être validé de nouveau.
- * Si personne ne conteste l'Objectif réussi, le Guide applique les pertes ou les gains éventuels de **Gemmes** qu'indique la **Piste Épreuves & Destinées**.
- * Uniquement pour un Objectif de Défense, même si l'Objectif est réussi, appliquez tout malus Cœur bleu (♥) éventuel :
 - **OBJECTIF INDIVIDUEL** : chaque 6 équivaut à la perte d'un Point de Vie pour le **Héros** concerné (→ **F** | Blessure).
 - **OBJECTIF COLLECTIF** : un 6 équivaut à la perte d'un Point de Vie pour le **Héros** concerné (→ **F** | Blessure).
- * Le Guide suit la flèche dorée partant de l'Objectif réussi :
 - ⋮ S'il s'agit d'un nouvel Objectif ▷ **1**.
 - ⋮ S'il s'agit du Dénouement clair, l'Épreuve est réussie ▷ **6**.

▷ 5. OBJECTIF RATÉ

- * Si le total n'atteint pas l'Objectif, vous pouvez utiliser des **aides de rattrapage** :
 - **RELANCE PAYÉE** : selon le résultat (de 1 à 5), un **Dé** peut être relancé contre paiement de 2 **Gemmes** associées. Ainsi, la Relance d'un 1 est possible contre paiement de 2 **Gemmes** rouges, un 2 contre 2 orange, un 3 contre 2 violettes, un 4 contre 2 vertes et un 5 contre 2 bleues.
 - **SUBSTITUTION DU**  : une seule fois par Épreuve, il peut remplacer n'importe quel autre **Dé**  attribué à n'importe quel Héros.

EXEMPLE

Lors d'une Épreuve, le Guide obtient un 6 qu'il attribue à l'un de ses Héros ; il propose de mettre ce 6 à l'écart et d'attribuer au Héros concerné le résultat du .

- **COMPÉTENCE D'ALÉA (RATTRAPAGE)** : pour diminuer la difficulté d'un Objectif après un lancer de **Dés**, vous pouvez jouer une Compétence d'Aléa à la condition de payer 1 **Gemme** supplémentaire (pénalité) de la ou de l'une des couleurs demandées.
NB : une même Compétence ne peut être activée qu'une seule fois par Tour.
- Utilisation d'un ou de plusieurs **Jetons Mystère**.
- Utilisation d'un ou de plusieurs **Imprévus Dilemme**.
- * Si l'Objectif n'est toujours pas atteint, le Guide applique les pertes ou les gains éventuels de **Gemmes** indiqué(e)s sur la **Piste Épreuves & Destinées**.
- * Uniquement pour un Objectif de Défense, appliquez tout malus Cœur bleu (♥) éventuel :
 - **OBJECTIF INDIVIDUEL** : chaque 6 équivaut à la perte d'un Point de Vie pour le **Héros** concerné (→ **F** | Blessure).
 - **OBJECTIF COLLECTIF** : un 6 équivaut à la perte d'un Point de Vie pour le **Héros** concerné (→ **F** | Blessure).
- * Suivez la flèche noire partant de l'Objectif raté :
 - ⋮ S'il s'agit d'un nouvel Objectif ▷ **1**.
 - ⋮ S'il s'agit du Dénouement sombre, l'Épreuve est ratée ▷ **7**.


EXEMPLE EXTRÊME




Jérôme (Équipe bleue) reçoit le Jeton Main Divine !


DRAGONNE - Jérôme hésite entre 2 Bénédictions et voilà que Pétulia (Équipe rouge) lui fait remarquer qu'il a oublié de gérer la Dragonne. Elle gagne une Gemme, gère le Pion noir et gagne ainsi une seconde Gemme : « Merci pour cet oubli, chéri ! »

BÉNÉDICTION - Jérôme est outré, mais il joue la Compétence divine de Rémi Chelin (vision secrète de 2 éléments du jeu) ; Julien (Équipe verte), crie « DAH » et joue la Compétence divine d'Alatarriel (révélation d'1 LOOT ou d'1 Héros du dessus de la pioche) : Jérôme regarde en secret 2 Salles du Gouffre, Julien révèle le prochain Héros de la pioche (Kyo Shin Zamurato).



PROGRESSION - Jérôme lance le  : il obtient 3 qu'il place sur la Piste Épreuves & Destinées. Il décide de marcher (gain d'1 Gemme) et avance son Pion sur une case Raccourci Périlleux.




RÉSOLUTION DE CASE - Jérôme doit tester la Vitalité du Héros N° 3 : Mikau (4 Points de Vie). Il lance un Dé  et obtient un 5 : Mikau est mort. Jérôme le place dans son Escarcelle, décale vers la gauche les Héros N° 4 et 5 (+ leurs Équipements) puis déplace son Pion sur l'Aléa de Zone.

RÉSOLUTION D'ALÉA - Jérôme désigne Mahyar (Équipe orange) comme Conteur. Ce dernier prend l'Aléa en main et commence à la lire : « Ceci te coûte 1 Gemme et c'est une Épreuve ! »

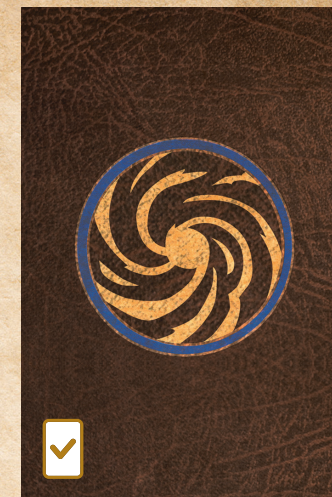
TEST DE L'ÉPREUVE - Julien et Pétulia payent chacun un Imprévu : une Créature pour Pétulia (loup-garou) qu'elle garde devant elle et une Bestiole pour Julien (grenouille), lequel la pose sur les Équipements du Héros N° 3 () de l'Équipe verte. Mahyar lit l'Aléa : « Fleuve du Gué tapant ! Le Chef d'Équipe décréta qu'il valait mieux passer le fleuve à gué... Encourageant son second (N° 2), il lui dit : vas-y, champion, passe devant... je préfère ! »

1^{ER} OBJECTIF - Ouf... la Bestiole n'impacte pas le Héros N° 2 (Rémi Chelin) ! Mahyar précise que ce dernier doit obtenir 2 étoiles pour valider l'Objectif individuel de Perception. « Plutôt 4 ! » souligne Pétulia en montrant sa Créature. Jérôme bougonne et dépense 1 Gemme orange pour activer la Compétence d'Aléa de son Héros (difficulté baissée de 2). Il lance 5 Dés monochromes et obtient 3, 4, 4, 6 et 5 : avec 5 en Perception, Rémi Chelin obtient 3 Réussites simples (3 étoiles), une Réussite critique (2 étoiles) et un Échec critique (-1 étoile) : 4 étoiles, l'Objectif est atteint.

2^E OBJECTIF - Mahyar suit la flèche dorée, lit le texte en imitant Rémi Chelin (Par ici ! Ça passe à l'aise !) et indique l'Objectif collectif suivant : 8 Points en Agilité. Pétulia ajoute : « Plutôt 11 ! », en montrant sa Créature. Jérôme lance 4 Dés (3  + 1  car il n'a que 4 Héros) et obtient 6, 6, 5 et 1... Zut ! Il joue un Jeton Mystère Dé bonus et décide de tout relancer ! Il obtient 6, 5, 5 et 2... Re-zut ! Il attribue ses Dés mais, de prime abord, c'est un Échec !

RATTRAPAGE - Jérôme remplace le 6 (Échec critique) par le résultat du , à savoir un 3, et dépense 2 Gemmes bleues pour relancer un 5 placé en Échec simple : il obtient encore un 5 ! Il rèle et joue un Jeton Mystère Chance : il choisit le bonus 5 afin d'enrôler gratuitement un nouveau Héros (Kyo Shin Zamurato) à la 5^e place : il lance 1 Dé  et obtient un 4 qu'il place en Réussite critique, sur la 5^e colonne ! L'Objectif est réussi mais Mahyar joue un Imprévu Dilemme et gagne une Gemme () après avoir lu l'intitulé : « Désolé... va falloir relancer ! ». Jérôme crie au scandale et joue un Imprévu Dilemme : « Alors là, je dis non ! », ce qui annule l'Imprévu de Mahyar. Ce dernier suit la flèche dorée et additionne les gains de tous les Dénouements clairs : « Tu avances de 3 cases (Aléa + Créature + Bestiole), tu pioches 3 LOOT (Aléa + Créature) et tu remportes 5 Points Épiques (Aléa + Créature + Bestiole)... »

FIN DU TOUR - Après avoir pioché 3 LOOT et avancé son Pion de 3 cases (arrêt sur une case Chance : choix du bonus 4), Jérôme pioche un Imprévu et passe le Jeton Main Divine à Julien.



▷ 6. ÉPREUVE RÉUSSIE

- * L'Équipe du Guide réussit son Épreuve lorsque le dernier Objectif est atteint et qu'il pointe vers le **Dénouement clair** de l'**Aléa**. Sachant que les bonus des Dénouements clairs s'appliquent obligatoirement et se cumulent, le Guide :

ZONE



- applique le bonus du Dénouement clair (**LOOT**, avancée du **Pion**, gain d'un **Héros** tué éventuel...).
- remporte la carte **Zone**.

PORTE

- applique le bonus du Dénouement clair en révélant gratuitement le nombre de **Salles** indiqués.
- choisit, selon le nombre indiqué, ceux qui doivent révéler à tous leur **Quête**.

SALLE

- applique le bonus du Dénouement clair ; selon la **Salle** testée au regard de sa **Quête**, le Guide peut :
 - **SALLE ①** = récupérer (si elle est dans la pioche) la carte **Relique** visée (à placer sous un **Héros**, en tant qu'Équipement) **OU** 3 cartes **LOOT**.
 - **SALLE ②** = placer son **Jeton Relique** sur la carte **Salle** testée.
 - **SALLE ③** = placer le **Portail** sur l'Épreuve de la **Chambre de l'Octuple**. Une fois fait, le Guide a plusieurs possibilités :
 - ▶ 1 - récupérer le **Trésor**, puis option 3 ou 4 éventuelle.
 - ▶ 2 - tester l'Épreuve de l'**Octogone**, puis option 3 ou 4 éventuelle.
 - ▶ 3 - rester dans la **Salle**.
 - ▶ 4 - emprunter le **Portail** (Fin de partie si ③ validée **OU** Guide-Fantôme).

+ TOUS ALÉAS



- applique les bonus de Dénouement clair (**LOOT**, avancée du **Pion**...) des **Imprévus** subis éventuels (**Bestiole**, **Créature**).
- joue (facultatif) des Compétences d'opportunité de ses **Héros**.
- joue (facultatif) des **Imprévus Dilemme** d'opportunité (*Épreuve remportée*).
- place toute carte remportée dans son **Escarcelle**, avec sa carte **Quête**.



▷ 7. ÉPREUVE RATÉE

- * L'Équipe du Guide rate son Épreuve lorsque le dernier Objectif n'est pas atteint et qu'il pointe vers le **Dénouement sombre** de l'**Aléa**. Sachant que les malus des Dénouements sombres s'appliquent obligatoirement et se cumulent, le Guide :

ZONE



- applique les malus décrits dans le Dénouement sombre (recul d'une case, Test de Vitalité...).
- perd la carte **Zone** au profit de l'Adversaire-Conteur.

PORTE

- applique le malus décrit dans le Dénouement sombre (recul d'une case).
- déplace d'un cran la carte **Porte** : lors d'une prochaine tentative, n'importe quelle Équipe bénéficiera d'une diminution de la difficulté de l'Épreuve. Chaque valeur de cran révélé se cumule.

SALLE

- applique le malus décrit dans le Dénouement sombre (recul d'une case).
- déplace d'un cran la carte **Salle** : lors de la prochaine tentative, n'importe quelle Équipe bénéficiera d'une diminution de la difficulté de l'Épreuve. Chaque valeur de cran révélé se cumule. Selon l'emplacement, les valeurs sont plus ou moins généreuses.

NB : si vous devez reculer de plusieurs cases, votre Pion ne peut pas aller dans une autre Salle ; il doit reculer vers la Porte et s'arrêter sur une case du couloir. Pour rappel, on ne peut jouer/révéler qu'un seul Aléa par Tour de Guide.

En reculant, un Pion qui atteint la Porte scellée (→ A | Dragonne) doit s'y arrêter même si son déplacement devait la dépasser (→ P).

+ TOUS ALÉAS



- perd tout **Imprévu Bestiole** éventuel ainsi que les **Équipements** portés par le **Héros** ciblé au profit de l'Adversaire qui l'a joué. Le Guide applique le malus indiqué dans le Dénouement sombre (recul d'une case).
- perd tout **Imprévu Créature** éventuel au profit de l'Adversaire qui l'a joué. Le Guide applique les malus indiqués dans le Dénouement sombre (Test de Vitalité, recul du **Pion**, **Gemme** à céder au profit de l'Adversaire...).
- si l'un des **Héros** du Guide est tué, il est remporté par le responsable de sa mort (→ F | Skull) : soit il s'agit de l'Adversaire-Conteur (Test de Vitalité dans le cadre d'un **Aléa**), soit d'un Adversaire ayant joué un **Imprévu Créature**.



F | VITALITÉ D'UN HÉROS



La Vitalité des Héros oscille entre 2 (faible) et 5 (fort).

① PÉRIL ☠ - TEST DE VITALITÉ

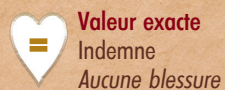
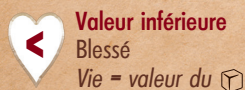
Sauf lorsque l'on joue un **Jeton Mystère Péril** (→ Page 5) ou une Malchance (→ Page 9), le **Héros** qui doit subir ce Test est désigné par le résultat (de 1 à 5) du 🎲 :

- ▶ Raccourci Périlleux (→ Page 9)
- ▶ Échec lors d'un **Aléa** (→ Page 12)
- ▶ Malus d'un **Imprévu Créature** (→ Page 10)

NB : si le résultat du 🎲 est un 6, c'est un Adversaire du Guide qui désigne le Héros.

Le Guide lance un 🎲 et compare son résultat à la Vitalité du **Héros** désigné :

- si le résultat est égal à ses Points de Vie, le **Héros** ressort indemne du test.
- si le résultat est strictement inférieur à ses Points de Vie, le **Héros** est blessé (→ ②).
- si le résultat est strictement supérieur à ses Points de Vie, le **Héros** est mort (→ ③).



② BLESSURE

Un **Héros** peut être blessé suite à un Test de Vitalité ou de Défense (♥-1) : un **Marqueur de Vitalité** est placé sur la carte du **Héros** blessé.

- Le **Marqueur** bloque les Compétences du **Héros**, mais pas celles de ses **Équipements**.
- La valeur du **Marqueur** (de 1 à 4) devient la valeur plafond de toutes les Caractéristiques du blessé, même celles modifiées par ses **Équipements**.

Pour soigner un **Héros**, vous pouvez activer les Compétences de soins d'un coéquipier ou d'un **LOOT**, utiliser un **Imprévu**, une case Chance ou un **Jeton Mystère** Chance (bonus 3).



③ MORT

- Lorsqu'un **Héros** meurt, sa carte est remportée par le responsable de sa mort : il peut s'agir du Guide (Raccourci Périlleux ou activation d'une Compétence divine de sacrifice), de l'Adversaire-Conteur de l'**Aléa**, de l'Adversaire ayant joué un **Imprévu Créature**, du Détenteur d'un **Jeton Mystère Péril**...
- Le **Héros** mort abandonne ses **Équipements** : le Guide peut les redistribuer auprès de ses coéquipiers ou les défausser (notamment les maudits).
- Le **Héros** mort laisse un emplacement vide : décalez ses coéquipiers et leurs **Équipements** selon les flèches, de la droite vers la gauche. L'emplacement N° 5 se vide.

EXEMPLE

Si le mort est le Chef d'Équipe, tous ses coéquipiers se déplacent d'un emplacement vers la gauche (le N° 2 devient le N° 1, le N° 3 devient le N° 2, etc.) ; ainsi, après la mort d'un Héros, l'emplacement N° 5 est toujours vide.



En Compétition, il y a la stratégie, la diplomatie et la surveillance ! Ainsi, le Guide désignera l'Adversaire ayant le moins de Points Épiques pour conter son Aléa de Zone... Dans le même esprit, les Joueurs s'allieront contre celui qui fait la course en tête ou qui est en passe de réussir l'étape II de sa Quête...



G | FIN DU TOUR

- * Le Guide passe le **Jeton Main Divine** et le 🎲 à son voisin de gauche. Il pioche ensuite une nouvelle carte **Imprévu** : s'il en a 4 en main, il doit en défausser une.





* EXPLICATION DU TOUR DE JEU D'UN GUIDE-FANTÔME *



* Lorsqu'il reçoit la **Main Divine**, le Joueur dont l'Équipe est hors jeu devient Guide-Fantôme :


- soit son Équipe a pris le **Portail** de Sortie (laquelle est indemne à Maender-Alkoor).
- soit son Équipe ne peut plus entrer dans le Gouffre (**Porte** scellée par la **Dragonne**).
- soit tous ses **Héros** ont été éliminés (**Jeton RIP**).

Si le Guide joue un Imprévu Dilemme divin (Bénédiction), un Joueur n'ayant plus d'Équipe pourrait peut-être jouer un « Remplacez-moi ce tocard » ou « Je vais faire un casting ! » : par ce biais, il enrôlerait un ou plusieurs Héros... Ainsi même avec un embryon d'Équipe, le Joueur reviendrait dans la partie en remplaçant son Jeton RIP par son Pion d'Équipe ! Rien n'est jamais terminé...



Le Tour de jeu du Guide-Fantôme consiste d'abord à piocher une **Gemme** :

* Soit il paye une **Gemme** pour activer l'une des 3 options suivantes :

- augmenter le Déplacement (+1 case) ou le Compte à rebours (+1 ) de la **Dragonne** lors du prochain Tour de Guide.
- piocher une carte **Imprévu** (s'il en 4 en main, il doit en défausser une).
- placer l'un de ses **Jetons Mystère** (déjà utilisé ou en attente sur son **Plateau d'influence**) sur une case libre du couloir du Gouffre.

* Soit il ne paye rien.

Une fois son Tour de jeu terminé, il passe le **Jeton Main Divine** et le  à son voisin de gauche.

* NOTES & ANECDOTES *



* FIN DE LA PARTIE *

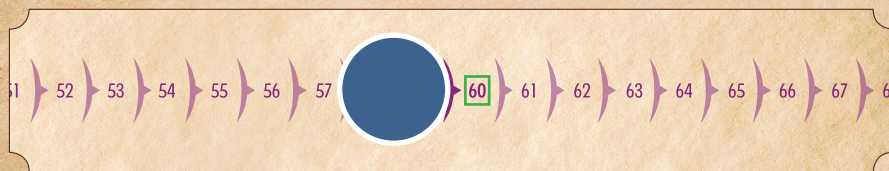
A | CONDITIONS VENANT CLORE UNE PARTIE

La partie s'arrête lorsque l'un de ces 3 événements se produit :

- Un Joueur a accompli sa **Quête** (Jeton Relique placé + Portail emprunté par l'Équipe).
- Le Compte à rebours de la **Dragonne** est terminé : 5 **Gemmes** sont en place sur la **Salle Tombe Blanche** et toute Équipe se trouvant dans le Gouffre est éliminée (**Héros** défaussés, **Équipements** conservés sur le **Plateau d'influence**).
- Il n'y a plus aucune Équipe en jeu (Équipes éliminées ou ayant pris le **Portail** de Sortie).

B | CALCUL DES POINTS ÉPIQUES

Tout d'abord, chaque Joueur défausse les **Imprévus** qu'il a en main. Ensuite, chacun va compter les Points Épiques obtenus en s'aidant de son Pion sur la **Piste de calcul** (→ retournez la **Piste Épreuves & Destinées**).



① CALCUL DES POINTS ÉPIQUES DE CHAQUE ÉQUIPE

* Commencez par le contenu de votre **Escarcelle** :

- Carte **Quête** : les missions réussies permettent d'obtenir des Points Épiques (alignement ou race du Chef d'Équipe, conformité de l'Équipe, **Équipements** obtenus...).
- Points Épiques remportés (**Aléas de Zone**, **Imprévus Bestiole/ Créature**, **Héros** tués).

* Continuez en vous référant à votre **Plateau d'influence** :










- Points Épiques de vos **Héros** en vie.
- Points Épiques d'une ou plusieurs **Reliques** éventuelles.
- Pour chaque série complète de 5 **Gemmes**, une de chaque couleur, ajoutez 5 Points.

② COMPARAISON DES TOTAUX

Celui qui a obtenu le total le plus élevé est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, on compare la valeur totale des **Équipements** en pièces d'or.

② TABLEAU : GRADES POUR LA PROCHAINE PARTIE

À l'issue du calcul, les Joueurs sont auréolés d'un ou de plusieurs Grades. Ces derniers seront à prendre en compte au début de la prochaine partie :

GRADES LIÉS AU TOTAL DES POINTS ÉPIQUES OBTENUS						GRADES LIÉS AUX CARTES OBTENUES		
								
CHATON ROUGE 0 - 14	PIGEON ORANGE 15 - 41	LOUTRE VIOLETTE 42 - 68	GRENOUILLE VERTE 69 - 95	CANARD BLEU 96 - 122	PINSON ÉPIQUE 123 ET +	ACIDE SADIQUE	SANS TRÈFLE	GRAND REFLET
Lors de la prochaine partie, après l'Enrôlement, piochez 3 Gemmes et 3 Héros supplémentaires (afin de remplacer ceux qui ne vous conviennent pas).	Lors de la prochaine partie, après l'Enrôlement, piochez 2 Gemmes et 2 Héros supplémentaires (afin de remplacer ceux qui ne vous conviennent pas).	Lors de la prochaine partie, après l'Enrôlement, piochez 1 Gemme et 1 Héros supplémentaires (afin de remplacer celui qui ne vous convient pas).	Lors de la prochaine partie, avant l'Enrôlement, vous ne devrez piocher qu'une seule Quête.	Lors de la prochaine partie, vous jouerez en mode Expert (2 Dés blancs + 2 Dés gris + 1 Dé noir).	Lors de la prochaine partie, avant l'Enrôlement, vous ne devrez piocher qu'une seule Quête et vous jouerez en mode Expert (2 Dés blancs + 2 Dés gris + 1 Dé noir).	Vous avez tué et remporté 5 Héros (ou plus) ? Lors de la prochaine partie, vous n'utiliserez pas votre Jeton Mystère Péril !	Vous n'avez obtenu que 5 LOOT (ou moins) ? Lors de la prochaine partie, après l'Enrôlement, piochez 2 LOOT (si vous obtenez un LOOT maudit, vous pourrez le défausser).	Vous avez obtenu 5 cartes (ou plus) de valeur 5 en Points Épiques (5) ? Lors de la prochaine partie, après l'Enrôlement, piochez 5 Gemmes supplémentaires.

* ANNEXE : MODE DUEL (1 CONTRE 1) *

Voici les ajustements nécessaires pour jouer en mode Duel (2 Équipes) :

- Après la mise en place du jeu (→ Page 2), chaque Joueur choisit la couleur associée à un blason parmi les 4 suivantes : verte, bleue, orange ou violette (→ Page 3).
- On place au hasard, faces cachées, les 7 **Jetons Mystère** rouges et les 7 **Jetons Mystère** gris (→ il s'agit de la même mise en place décrite dans le Manuel de Coopération, Page 2).
- Concernant les 2 **Quêtes** à piocher lors de l'Enrôlement, on procède comme suit : un premier Joueur pioche, au hasard, une **Quête** puis il récupère la **Quête** opposée ; il révèle les deux cartes à son Adversaire, en conserve une et lui donne l'autre. Le second Joueur procède de la même façon. À la fin du processus, chacun a donc 2 cartes **Quête**.

- Concernant la **Dragonne**, son déplacement est de 2 cases sur son trajet (cases rouges - le Guide peut donc la freiner dès le début) puis de 4 cases sur le Parcours.
- Concernant les **Bénédictions**, l'Adversaire peut clamer « DAH » pour contrer un Pouvoir divin mais il ne peut pas le faire pour une Compétence divine ou un **Imprévu Dilemme** divin.
- Lorsqu'un **Jeton Mystère** rouge ou gris à fond brun est révélé par le Guide, l'effet s'applique toujours au profit de son Adversaire (ce dernier est donc considéré comme le Détenteur du **Jeton Mystère** révélé).
- Enfin, que l'on soit Guide ou Adversaire, on peut jouer un ou plusieurs **Imprévus** lors d'un même Tour de Guide.