

MANUEL DE RÉFÉRENCES



Reflets d'Acide!

Sommaire

2	* LES SYMBOLES
4	* PLATEAUX
4	A 1 PLATEAU DE JEU
4	B 1 PISTE ÉPREUVES & DESTINÉES
4	C 6 PLATEAUX D'INFLUENCE - COMPÉTITION
4	D 6 PLATEAUX D'INFLUENCE - COOPÉRATION
5	* RANGEMENTS & RESSOURCES
5	E 6 ÉTUIS (ESCARCELLES)
5	F 8 SACHETS TRANSPARENTS
5	G 1 BOURSE DE GEMMES
5	H 125 GEMMES
5	I 5 JETONS CHALLENGE
5	J 42 JETONS MYSTÈRE
5	K 1 JETON PORTAIL
5	L 1 JETON MAIN DIVINE
5	M 6 JETONS RELIQUE/RIP
5	N 18 MARQUEURS DE VITALITÉ
5	O 9 DÉS
5	P 8 PIONS
6	* CARTES
6	Q 7 AIDES DE JEU
6	R 12 CARTES QUÊTE
6	S 63 CARTES HÉROS
8	T 69 CARTES IMPRÉVU
8	6 CARTES BESTIOLE
8	18 CARTES CRÉATURE
8	45 CARTES DILEMME
9	U 6 CARTES HASARDS DE PARCOURS (COMPÉTITION)
9	V 6 CARTES TRÉSOR
9	W 36 CARTES ZONE
10	X 6 CARTES PORTE
10	Y 65 ÉQUIPEMENTS
10	56 CARTES LOOT (LUCRES OU OBJETS TROUVÉS)
11	9 CARTES RELIQUE
11	Z 10 CARTES SALLE

* LES SYMBOLES *



AVATAR DU NÉANT : indique l'effet à appliquer lors d'une interaction avec le Néant (Coopération).



BOUCLIER : indique qu'un effet peut être appliqué en cas de Blessure reçue ou à recevoir.



BOURSE GEMME (JETON MYSTÈRE) : piochez 5 Gemmes dans la Banque (🎲).



BOURSE ROUGE (IMPRÉVU DILEMME) :

👉 lors de la phase de Révélation, si vous défaussez un **Imprévu Dilemme** par choix ou par manque de place, le symbole Bourse rouge indique que vous devez piocher 2, 3 ou 4 Gemmes (selon la difficulté de votre Challenge) au profit des Vils.

👉 tout Adversaire qui joue et défausse 1 **Imprévu Dilemme** peut recevoir 1 Gemme de la Banque.

CARACTÉRISTIQUES :



1 COULEUR : valeur maximale de Réussite dans la Caractéristique visée.



5 COULEURS : valeur maximale de Réussite pour toutes les Caractéristiques.

CARTES À REMPORTEUR :



ÉCHEC DE L'ÉQUIPE : après une Épreuve ratée, indique que toute carte jouée est remportée, selon le mode de jeu, par :

👉 les Vils (à placer sur la Pile de Points).

👉 l'Adversaire ayant conté l'**Aléa de Zone** ou celui qui a joué un **Imprévu Bestiole** ou **Créature**.



VICTOIRE DE L'ÉQUIPE : après une Épreuve réussie, indique que toute carte jouée (**Aléa de Zone**, **Imprévu Bestiole** ou **Créature**) est remportée par l'Équipe du Guide.



CIBLE (IMPRÉVU DILEMME) :

👉 limitation des effets d'un **Imprévu Dilemme** aux seuls **Héros**, ressources et **Dés** liés au **Plateau d'influence** sur lequel il se trouve.

👉 ce symbole n'a aucune incidence dans ce mode de jeu.

CŒURS



VIE : indique un impact sur la Vitalité du **Héros**.



BLEU (PISTE) : sur la **Piste Épreuves & Destinées**, après un Objectif de Défense réussi ou raté, un cœur bleu (visé par un Dé 6) équivaut à la perte d'un Point de Vie pour le **Héros** concerné.

DÉNOUEMENTS (ALÉA, IMPRÉVU BESTIOLE OU CRÉATURE) :



CLAIR : Épreuve réussie (bonus à appliquer obligatoirement).



SOMBRE : Épreuve ratée (malus à appliquer obligatoirement).

DÉS À 6 FACES [1 = 🎲] :



DÉ DORÉ DE LA DESTINÉE : il est exclusivement réservé au Guide.



DÉ NOIR/DÉ GRIS/DÉ BLANC : lors d'un Objectif collectif, dés à attribuer aux **Héros**.



DÉ TRANSPARENT : lors d'un Objectif individuel, 5 **Dés** monochromes (blanc, noir ou gris) sont lancés puis placés sur les 5 premières colonnes de la **Piste**.



DÉ +/- 1 : lors d'un test d'Objectif collectif, indique le gain ou la perte d'un point de Réussite dès lors que le **Dé** attribué à un **Héros** est placé en Réussite critique ou en Échec critique.



DÉ 0 : signifie qu'un **Dé** placé en Échec simple n'a aucun impact.



DÉ X : signifie qu'un **Dé** placé en Échec critique a un impact négatif.



DEUS EX MACHINA (IMPRÉVU DILEMME) : indique que l'effet est divin, unique, total et absolu !

DÉCALAGE DE HÉROS (PLATEAU D'INFLUENCE) : indique le sens de décalage des cartes **Héros** dès lors qu'un emplacement est vide.



DÉCALAGE SIMPLE : décalage d'une carte sur le même Plateau.



👉 **DÉCALAGE DE PLATEAU** : décalage d'une carte d'un Plateau à l'autre.



DRAGONNE : indique l'effet à appliquer lors d'une interaction avec la **Dragonne**.

ÉPÉES (ALÉA) :



BARRÉE : aucune Épreuve.



CROISÉES : Épreuve obligatoire.



DOUBLE SYMBOLE : Épreuve de **Salle** facultative (récupérer une **Relique** ou des **LOOT**) ou conditionnelle (utiliser sa **Relique** de **Quête** pour valider l'étape (II)).



ÉPÉES CROISÉES (IMPRÉVU BESTIOLE OU CRÉATURE)

👉 après la phase de Révélation d'un **Aléa**, l'**Imprévu Bestiole** ou **Créature** ne s'active que si l'Équipe teste une Épreuve, sinon il est défaussé.

👉 juste avant que le Guide ne teste une Épreuve, un **Imprévu Bestiole** ou **Créature** peut être activé par un Adversaire.

ÉTOILES :



BLANCHE (OBJECTIF) : précédée d'une valeur, elle indique le minimum d'étoiles dorées à obtenir.



DORÉE (PISTE) : lors d'un Objectif individuel, gain d'une étoile (**Dé** en Réussite simple) ou de deux étoiles (**Dé** en Réussite critique).



BRUNE (PISTE) : lors d'un Objectif individuel, perte d'une étoile (**Dé** en Échec critique).



FIN DE TOUR : indique la fin du Tour du Guide.

FLÈCHES :



DORÉE : indique la prochaine étape après un Objectif réussi.



BRUNE : indique la prochaine étape après un Objectif raté.

GEMMES :



TRAITS COLORÉS : emplacement libre permettant de poser une **Gemme** de la couleur visée.



PLEINE : effet activé par le paiement d'une **Gemme** de la couleur visée.



DORÉE (PISTE) : gain d'1 **Gemme** (à piocher en **Banque**).



BRUNE (PISTE) : perte d'1 **Gemme** (à payer à la **Banque**).



NOIRE (ALÉAS/IMPRÉVUS) : coût de l'activation/révélation de la carte (à payer à la **Banque**).



BARRÉE (IMPRÉVU DILEMME) : indique que l'effet permet d'économiser des **Gemmes**.





IMPRÉVU : implique l'utilisation d'un **Imprévu**.




JETON MYSTÈRE : implique l'utilisation d'un **Jeton Mystère**.




LOOT : précédé d'un +, le Guide gagne le nombre de **LOOT** indiqué.

 **MAIN DIVINE (JETON) :** désigne le Joueur actif appelé Guide (ou Guide-Fantôme .

 **MASQUÉ (IMPRÉVU DILEMME) :** possibilité de récupérer une carte utilisée (**Imprévu, Relique**).

 **MODE COOPÉRATION :** indique une spécificité jouée en mode Coopération.


 **MODE COMPÉTITION :** indique une spécificité jouée en mode Compétition.


NATURE (LOOT, RELIQUE ET QUÊTE) :

 **MAGIQUE :** Équipement de nature magique.



 **MAUDIT :** Équipement de nature maudite.


OBJECTIFS :


 **OBJECTIF COLLECTIF :** selon la Caractéristique visée (couleur), nombre de points de Réussite à atteindre.


 **OBJECTIF INDIVIDUEL :** selon la Caractéristique visée (couleur), nombre d'étoiles dorées à obtenir.


 **OBJECTIF ? COLORÉ :** remplacez le ? par la Caractéristique de l'ennemi (couleur du ?) puis testez la Caractéristique (couleur de fond) de votre **Héros** (individuel) ou de votre Équipe (collectif).


 **OBJECTIF ? BLANC :** remplacez le ? par le résultat du  x 3 pour connaître l'Objectif à atteindre.

 **OBJECTIF AUGMENTÉ (1 COULEUR) :** selon sa couleur, la difficulté d'un Objectif individuel ou collectif est augmentée de la valeur indiquée (maximum 20 points de Réussite ou 6 étoiles).

 **OBJECTIFS AUGMENTÉS (5 COULEURS) :** la difficulté de tous les Objectifs individuels ou collectifs est augmentée de la valeur indiquée (maximum 20 points de Réussite ou 6 étoiles).

 **OBJECTIF DIMINUÉ (1 COULEUR) :** selon sa couleur, la difficulté d'un Objectif individuel ou collectif est diminuée de la valeur indiquée (minimum 1 point de Réussite ou 1 étoile).


 **OBJECTIFS DIMINUÉS (5 COULEURS) :** la difficulté de tous les Objectifs individuels ou collectifs est diminuée de la valeur indiquée (minimum 1 point de Réussite ou 1 étoile).


 **OR :** valeur en pièces d'or d'un Équipement (**LOOT, Relique**).


ORIGINES (LOOT, RELIQUE ET QUÊTE) :

 **ELFE :** Équipement d'origine elfique.


 **NAIN :** Équipement d'origine naine.


 **POINTS ÉPIQUES :** valeur des **Aléas de Zone, Héros, Reliques, Imprévus Créature** ou **Bestiole, Hasards de Parcours** ou missions de **Quête**. Ces Points Épiques s'additionnent en fin de partie.


 **≠** spécifie que les **Imprévus Créature** joués doivent avoir des valeurs différentes en Points Épiques.


 **PORTAIL DE SORTIE (JETON) :** à placer dans la **Salle** Chambre de l'Octuple une fois l'Épreuve réussie.


PION :

 **NEUTRE :** représente une Équipe active sur le Plateau de jeu et qui peut encore réaliser sa **Quête**.


 **PROGRESSION :** le **Pion** du Guide doit avancer (Dénouement clair) ou peut avancer (Compétence/opportunité facultative d'un **Héros**) du nombre de cases indiqué.


 **RECU :** le **Pion** du Guide doit reculer du nombre de cases indiqué (Dénouement sombre).

 **PLUS (PISTE) :** indique qu'il faut additionner les points de Réussite (Objectif collectif) ou les étoiles dorées (Objectif individuel) de tous les **Dés** placés en Réussite simple ou critique.

 **QUÊTE (TRÉSOR) :** indique que la récompense dépend de l'alignement de la **Quête**.

RELANCE :

 **PAYÉE (Plateau d'influence) :** après paiement de 2 **Gemmes**, relance ciblée d'un **Dé** selon son résultat.

 **GRATUITE :** **Jeton Mystère bonus de Dé** (relance d'un ou de plusieurs **Dés**), relance d'un jet de **Dés** (**Imprévu Dilemme**).


RELIQUE :


ALÉA : indique le gain d'une **Relique** à piocher au hasard (**Zone**) ou à récupérer (**Salle**).


TRÉSOR : indique le gain d'une **Relique** à piocher au hasard.


EMPLACEMENT (SALLE) : en y plaçant un **Jeton Relique**, l'étape  d'une **Quête** est validée.

RÉSULTAT D'UN DÉ (PISTE) : (par rapport à la valeur de la Caractéristique visée).

 **STRICTEMENT INFÉRIEUR :** le **Dé** doit être placé sur la ligne des Réussites simples.

 **ÉGAL :** le **Dé** doit être placé sur la ligne des Réussites critiques.

 **STRICTEMENT SUPÉRIEUR MAIS PAS ÉGAL À 6 :** le **Dé** doit être placé sur la ligne des Échecs simples.

 **ÉGAL À 6 :** le **Dé** doit être placé sur la ligne des Échecs critiques.

 **RIP (JETON) :** situe l'endroit où les **Équipements** d'une Équipe éliminée peuvent être récupérés.


TAXES :

 **TAXE DE GEMMES (JETON MYSTÈRE) :**


 récupérez 5 **Gemmes** sur le Plateau des Vils.


 un Adversaire vous cède 5 **Gemmes** OU un Adversaire annule votre taxe.

 **TAXE DE CARTES (JETON MYSTÈRE) :**

 récupérez 2 **Imprévus** sur le Plateau des Vils ou, à défaut, piochez 2 **Imprévus**.



 un Adversaire vous cède 2 **Imprévus** OU un Adversaire annule votre taxe.


 **TAXE DE CARTES (IMPRÉVU DILEMME) :** piochez 2 **Imprévus** à la fin du Tour du Guide.


 **TEMPS :** indique le temps imparti (en secondes) durant lequel vous devez ou pouvez agir.

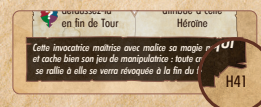
 **TÊTE DE MORT = PÉRIL (TEST DE VITALITÉ) :** si un **Héros** est désigné par le  (**Aléa, Raccourci périlleux, Imprévu Créature**) ou par un Adversaire (**Jeton Mystère**), sa Vitalité doit être testée.

 **TRÈFLE CHANCE (IMPRÉVU DILEMME) :** indique une interaction avec les options d'une case Chance.

 **TRÈFLE DU DESTIN (PISTE) :** case d'attente du  sur la **Piste Épreuves & Destinées**.

 **TRÉSOR (SALLE) :** une fois l'Épreuve réussie dans la **Salle** de la Chambre de l'Octuple, son symbole indique la possibilité de récupérer la carte **Trésor**.

 **VISION :** permet de voir secrètement un élément posé sur le Plateau de jeu (**Aléa de Zone, Porte** ou **Salle, Jeton Mystère** ou 1^{re} carte d'une des 4 pioches). Une fois l'élément vu par le Joueur, ce dernier le replace sur son emplacement, face cachée.



Toutes les cartes portent un code de référence, en bas à droite. Utilisez ce dernier dans la section « Jeu de Plateau » du site www.refletsdace.com afin d'obtenir l'explication d'une carte.

* PLATEAUX *

A | 1 PLATEAU DE JEU (56 X 56 CM)

Cette carte parcheminée représente le **Parcours spécifique** emprunté par la **Dragonne** (👉) ou l'**Avatar du Néant** (🌀), le **Parcours principal** menant de la Cité de Maender-Alkooor jusqu'à la **Porte** du Gouffre et, enfin, le **Couloir** qui dessert les **Salles** du Gouffre.

- Emplacements des 4 pioches (**Héros**, **LOOT**, **Reliques**, **Imprévus**), **Marqueurs de Vitalité**, **Jeton Portail** et **Jetons Relique/RIP**.
- Emplacements des 6 **Aléas de Zone**.
- Emplacement d'1 **Aléa de Porte**.
- Emplacements des 10 **Aléas de Salle**.

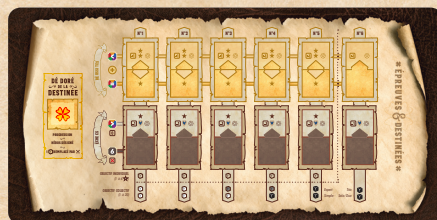
SYMBOLES DU PLATEAU

- Case départ des **Pions Équipe** (Cité de Maender-Alkooor).
- ➡ Sortie d'emplacement (Maender-Alkooor, **Aléas de Zone** et **Porte**).
- Case départ de la **Dragonne** (👉) ou de l'**Avatar du Néant** (🌀).
- ➡ Empreintes rouges indiquant le **Parcours spécifique** emprunté par la **Dragonne** (👉) ou l'**Avatar du Néant** (🌀).
- ➡ Cases classiques directionnelles indiquant le sens de progression des **Pions** depuis la Cité de Maender-Alkooor jusqu'aux **Salles** (avancer, reculer ou intersection).
- Case Chance permettant à une Équipe de bénéficier des options de la Chance.
- Case Raccourci Périlleux permettant à une Équipe de gagner sur son temps de Parcours après un Test de Vitalité d'un **Héros**.



B | 1 PISTE ÉPREUVES & DESTINÉES

Cette **Piste** permet de placer le **Dé Doré de la Destinée** ainsi que les **Dés** monochromes. Selon le résultat de ces derniers, vous pourrez valider les **Objectifs individuels** ou **collectifs** qui composent une **Épreuve (Aléa)**.



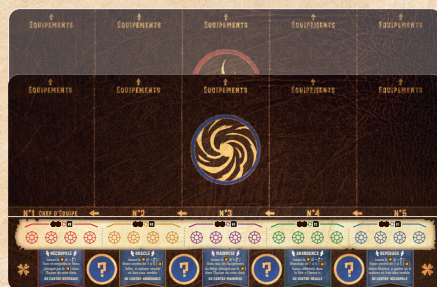
CALCUL DES POINTS ÉPIQUES

En fin de partie, retournez la **Piste** et utilisez votre **Pion** afin de calculer les **Points Épiques**. Selon le résultat, vous pouvez vérifier si votre **Challenge** (🌀) est réussi ou si vous obtenez un **Grade** (👉) pour votre prochaine partie.

C | 6 PLATEAUX D'INFLUENCE 🐉 COMPÉTITION

Ces 6 **Plateaux d'influence** sont différenciés par un **blason**. Chacun accueille 5 **Héros**, jusqu'à 3 **Équipements** actifs par **Héros**, 4 **Jetons Mystère** en attente et 4 **Gemmes** par couleur.

Sont indiqués : les **Pouvoirs**, les **Contre-Pouvoirs** (4 **Gemmes**) et les **Relances payées de Dés** ciblés (2 **Gemmes**) éventuelles.



D | 6 PLATEAUX D'INFLUENCE 🌀 COOPÉRATION

Pour jouer en Solo ou en Duo, vous utiliserez les 2 **Plateaux d'influence** des **Héros** N° 1-2-3 et N° 4-5-6 ; si vous jouez en Trio, vous utiliserez les 3 **Plateaux d'influence** des **Héros** N° 1-2, N° 3-4 et N° 5-6.

Ils permettent d'accueillir 2 ou 3 **Héros**, jusqu'à 3 **Équipements** actifs par **Héros**, 1 **Jeton Mystère** en attente, 1 **Jeton Challenge** (Plateau N° 1-2 ou N° 1-2-3), 2 cartes **Imprévus Dilemme** et 4 **Gemmes** par couleur.

Les **Pouvoirs d'Objectifs** (4 **Gemmes**) et les **relances payées** éventuelles de **Dés** ciblés (2 **Gemmes**) y sont indiqués.



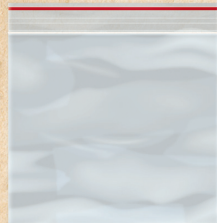
Le **Plateau des Vils** permet de suivre l'évolution de l'Équipe adverse : il accueille la **Quête viciée** (face visible), 6 **Héros** (faces cachées), les **Gemmes** obtenues en cours de partie (une série de 4 **Gemmes** d'une même couleur déclenche le Pouvoir associé), toutes leurs cartes remportées (**Pile de Points**) et leurs **Jetons Mystère** (rouge ou gris) subis ou utilisés par votre Équipe.

* RANGEMENTS & RESSOURCES *



E | 6 ÉTUIS (ESCARCELLES)

Placez-y votre carte **Quête** ainsi que les cartes que vous remporterez en cours de partie (**Aléas de Zone**, **Imprévus Créature** ou **Bestiole**, **Héros morts**) : elles seront à l'abri des regards adverses.



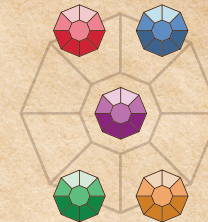
F | 8 SACHETS TRANSPARENTS

En fin de partie, vous pouvez y ranger par série de couleur ou par type les **Jetons Mystère**, les **Jetons Relique/RIP**, le **Jeton Portail**, les **Pions**, les **Dés** et les **Marqueurs de Vitalité**.



G | 1 BOURSE DE GEMMES

Appelée **Banque** (👛), elle contient la monnaie divine du jeu : les **Gemmes**.



H | 125 GEMMES

Il y a 125 **Gemmes** de 5 couleurs différentes (25 de chaque) : rouges, orange, violettes, vertes et bleues.



I | 5 JETONS CHALLENGE

Selon le Challenge choisi, ils verrouillent le choix établi par le(s) Joueur(s). Chaque **Jeton Challenge** est recto verso : il y a 10 Challenges possibles (→ Manuel de Coopération, Tableau des Challenges - Page 16).



J | 42 JETONS MYSTÈRE

Il y a 7 **Jetons Mystère** différents par couleur.

🌀 **Jetons** verts (pour votre Équipe) et **Jetons** rouges et gris (pour les Vils.)

👤 Une couleur de **Jetons** par Équipe.



K | 1 JETON PORTAIL

Il permet de relier la **Salle** Chambre de l'Octuple à la Cité de Maender-Alkoor (case départ), dès lors que l'Épreuve principale a été réussie.



L | 1 JETON MAIN DIVINE

Lorsqu'elle est placée devant un Joueur, la **Main Divine** désigne le Joueur actif, c'est-à-dire le Guide ainsi que le Guide-Fantôme (en Compétition).

M | 6 JETONS RELIQUE/RIP



👉 Permet de prouver que l'étape ❷ d'une **Quête** a bien été validée.

👤 Permet d'indiquer l'endroit (case, emplacement ou **Aléa**) sur lequel l'Équipe représentée a été éliminée.

👤 Si un Joueur s'arrête sur un **Jeton RIP**, il récupère les **Équipements** de l'Équipe décimée. Si un Joueur sans Équipe enrôle au moins un **Héros**, il remplace son **Jeton RIP** par son **Pion Équipe**.

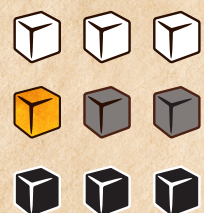


N | 18 MARQUEURS DE VITALITÉ

Ils sont utilisés lorsqu'un **Héros** est blessé. Si un **Marqueur** est sur sa carte, ses Points de Vie sont diminués, ses Compétences personnelles ne peuvent plus être activées et ses **Caractéristiques** sont plafonnées à hauteur de la valeur du **Marqueur**.

* 10 numérotés 1 & 2 (recto verso).

* 8 numérotés 3 & 4 (recto verso).



O | 9 DÉS

* 1 **Dé** doré.

* 3 **Dés** blancs.

* 3 **Dés** noirs.

* 2 **Dés** gris.

Ces **Dés** à 6 faces (valeurs de 1 [♣] à 6) permettent de gérer la Progression de vos **Pions**, de tester des Épreuves (→ suite d'Objectifs), de désigner un **Héros** et/ou de tester leur Vitalité (→ Pêril).

● Le **Dé Doré de la Destinée** (👑) est associé au Guide : il détermine le potentiel de progression des **Pions**, désigne un **Héros** éventuel ou peut se substituer à un autre **Dé** (une fois par Épreuve).

● Les **Dés** monochromes : vous en utiliserez 5 en Compétition et 6 en Coopération. Leur usage dépend de la difficulté (👤 : Simple/Expert) ou du nombre de Joueurs (🌀 : Solo-Duo/Trio).

UTILISATION DES DÉS

🌀 (SOLO/DUO) : 3 blancs + 3 noirs

🌀 (TRIO) : 2 blancs + 2 gris + 2 noirs

👤 (SIMPLE) : 3 blancs + 2 noirs

👤 (EXPERT) : 2 blancs + 2 gris + 1 noir



P | 8 PIONS

Ils indiquent la position des différents protagonistes sur le **Plateau de jeu** : **Équipes**, **Avatar du Néant** (blanc) ou **Dragonne** (noir) selon le mode de jeu.

UTILISATION DES PIONS

* 6 **Pions Équipe**.

* 1 **Pion Dragonne** (👤).

* 1 **Pion Avatar du Néant** (🌀).



COMPÉTENCES D'ALÉA (ÉPREUVE TESTÉE) :

Avant de lancer les **Dés** pour valider un Objectif collectif ou individuel, payez la ou les **Gemmes** spécifiées afin d'en diminuer la difficulté ; on peut activer ce type de Compétence après le lancer de **Dés**, mais il faudra alors payer une pénalité (reversez à la **Banque** (♠) une **Gemme** supplémentaire de l'une des couleurs spécifiées). L'Objectif diminué peut être d'une seule couleur (seul l'Objectif de cette couleur est baissé) ou de toutes les couleurs (tous les Objectifs de l'Épreuve sont diminués).

Exemple (Zéhirmahnn) : après paiement de 2 Gemmes violettes, tous les Objectifs de l'Épreuve diminuent de 3 ; après paiement d'1 Gemme rouge et d'1 Gemme bleue, les Objectifs Attaque et Défense diminuent de 3.

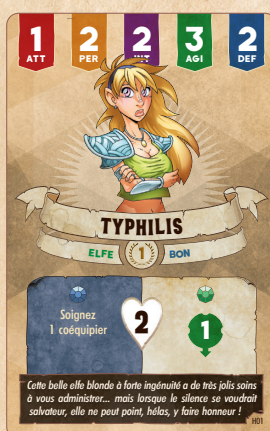


COMPÉTENCES D'OPPORTUNITÉ (ÉPREUVE REMPORTEE) :

Après avoir réussi une Épreuve, ce type de Compétences vous offre l'opportunité de remporter un gain, sachant que ce dernier est totalement facultatif : vous pourrez ainsi piocher un **LOOT** ou avancer d'une Case (avancement du **Pion** de l'**Équipe**) après la Réussite d'une Épreuve si vous le souhaitez ou si vous y pensez !

Exemple avec Lägadriël : après avoir réussi une Épreuve, le Guide décide de piocher un **LOOT**.

COMPÉTENCES DIVINES (FOND BLEU NUIT) ET COMPÉTENCES SPÉCIALES



TYPHILIS : payez 1 Gemme bleue pour soigner n'importe lequel de ses coéquipiers (ôtez le Marqueur de Vitalité du Héros soigné).



YANOSH : payez 1 Gemme violette pour soigner toute l'Équipe (ôtez tous les Marqueurs de Vitalité) OU ressuscitez 1 Héros remporté : récupérez-le dans votre Escarcelle, intégrez-le à votre Équipe (place vacante ou remplacement d'un coéquipier à défausser).



HAROUN : payez 1 Gemme orange pour voir secrètement l'un des éléments du Plateau de jeu (1 Aléa de Zone, de Porte ou de Salle, 1 Jeton Mystère ou la 1^{re} carte de l'une des 4 pioches).



KYO : payez 2 Gemmes bleues pour gagner 3 Gemmes par série de 2 coéquipiers BONS.

(Ex. : si Kyo a 4 coéquipiers BONS, vous piochez 6 Gemmes.)



SACHER-MASOCH : payez 2 Gemmes rouges pour gagner 3 Gemmes par coéquipier blessé.

(Ex. : si Sacher-Masoch a 2 coéquipiers blessés, alors vous piochez 6 Gemmes.)



MIKAU : payez 2 Gemmes rouges pour sacrifier 1 coéquipier : vous tuez et remportez un Héros de votre Équipe (placez-le dans votre Escarcelle).



ROGER & MOUMOUNE : si Moumoune et Roger sont en vie et dans la même Équipe, leurs 5 Caractéristiques et leur valeur en Points Épiques passent à 4.



ENORIEL : lui et ses coéquipiers ne seront pas éliminés s'ils croisent ou s'ils sont croisés par la Dragonne (🐉) !



WRANDRALL : vous pouvez choisir son alignement à tout moment. Il a une Compétence particulière : chaque Réussite simple (🎲) qui lui est attribuée peut être placée en Réussite critique (🎲).



SHAMY : payez 2 Gemmes violettes pour qu'une Créature subie combatte à vos côtés (les Objectifs indiqués sont alors diminués) puis défaussez-la en fin de Tour, sans le Dénouement.



SHAYNYTHYRYAS : Objectif raté ? Payez 1 Gemme violette pour modifier d'1 point le résultat du Dé qui lui a été attribué : +1 point (Dé à 1, 2, 3 ou 4) ou -1 point (Dé à 6, 5, 4, 3 ou 2).



GOULIE LA GOULE : si Goulie est blessée, désignez le coéquipier qui perdra le nombre de Points de Vie qu'elle aurait dû perdre (si elle en perd 4 et que le Héros choisi en a moins, il meurt...).



T | 69 CARTES IMPRÉVU

Ils favorisent vos actions ou rendent une Épreuve plus difficile. Il y a trois types de cartes **Imprévu** : 18 Créatures, 6 Bestioles et 45 Dilemmes.

6 CARTES BESTIOLE

- * **COÛT** : 1 Gemme.
 - ☞ si elle est piochée lors de la phase de Révélation, elle doit être payée par le ou les Joueurs ; en dehors de ce cas, elle n'a pas à être payée, la carte est défaussée.
 - ☛ en début d'Épreuve, seul un Adversaire peut la payer rapidement afin de la jouer contre l'Équipe du Guide.
- * **ÉPÉES** : indiquent qu'une **Bestiole** ne peut s'activer qu'à l'occasion d'une Épreuve.
 - ☞ si l'**Aléa** révélé ne comporte pas d'Épreuve, la carte est défaussée.
- * **VALEUR** : 1 Point Épique.
- * **NOM DE LA BESTIOLE**
- * **DÉNOUEMENT CLAIR (ÉPREUVE RÉUSSIE)** : le Guide remporte la carte **Bestiole** et applique obligatoirement le Bonus (il doit avancer le **Pion** de son **Équipe** d'1 case).
- * **DÉNOUEMENT SOMBRE (ÉPREUVE RATÉE)** : si l'Épreuve est ratée, l'Adversaire (☛) ou les Vils (☞) remportent obligatoirement la carte **Bestiole** ainsi que tous les **Équipements (LOOT/Relique)** portés par le **Héros** ciblé !
- * **CARACTÉRISTIQUES** : le **Héros** gêné a toutes ses Caractéristiques plafonnées à 2 pendant toute la durée de l'Épreuve.
- * **EMPLACEMENT** : selon la valeur du 🟡, la **Bestiole** se place juste au-dessus du **Héros** désigné, sur ses **Équipements**.
 - ☛ si la valeur du 🟡 est un 6, l'Adversaire ayant joué la **Bestiole** désigne le **Héros** du Guide gêné.



18 CARTES CRÉATURE

- * **COÛT** : 1 à 3 **Gemmes**.
 - ☞ si elle est piochée lors de la phase de Révélation, elle doit être payée par le ou les Joueurs ; en dehors de ce cas, elle n'a pas à être payée, la carte est défaussée.
 - ☛ en début d'Épreuve, seul un Adversaire peut la payer rapidement afin de la jouer contre l'Équipe du Guide.
- * **ÉPÉES** : indiquent qu'une **Créature** ne peut s'activer qu'à l'occasion d'une Épreuve.
 - ☞ si l'**Aléa** révélé ne comporte pas d'Épreuve, la carte est défaussée.
- * **VALEUR** : 1 à 3 Points Épiques.
- * **NOM DE LA CRÉATURE**
- * **DIFFICULTÉ** : augmentation (de 1 à 3) de la difficulté des Objectifs indiqués (couleurs).
- * **DÉNOUEMENT CLAIR (ÉPREUVE RÉUSSIE)** : le Guide remporte la carte **Créature** et applique obligatoirement les bonus indiqués.
- * **DÉNOUEMENT SOMBRE (ÉPREUVE RATÉE)** : l'Adversaire (☛) ou les Vils (☞) remportent la carte **Créature** ; le Guide applique obligatoirement les malus (recul de son **Pion** d'une case, Test de Vitalité du **Héros** désigné par le 🟡, **Gemme** à céder...).
- * **DESCRIPTIF DE LA CRÉATURE**

DIFFICULTÉ DES OBJECTIFS COLLECTIFS :
minimum 1 point
maximum 20 points

DIFFICULTÉ DES OBJECTIFS INDIVIDUELS :
minimum 1 étoile
maximum 6 étoiles



45 CARTES DILEMME

- * **OPTION HAUTE** :
 - ☞ l'option n'est pas jouée. En revanche, lors d'une Phase de Révélation, si le Guide défausse un **Dilemme** (🔴), il pioche 2, 3 ou 4 **Gemmes** (selon la difficulté du Challenge choisi) au profit des Vils.
 - ☛ un Adversaire peut l'activer selon les conditions requises (☒ = si le Guide teste une Épreuve) et pioche une **Gemme** (🔴) en défaussant le **Dilemme**.
- * **OPTION BASSE** :
 - ☞ si le **Dilemme** est en attente sur un **Plateau d'influence**, on peut l'activer selon les conditions requises (☒ = lors d'une Épreuve) ou selon l'étape en cours (Bénédition). Le symbole ☉ réduit la portée des effets d'un **Dilemme** au seul **Plateau d'influence** sur lequel il se trouve (**Héros, LOOT, Dés** attribués...).
 - ☛ le Guide peut l'activer selon les conditions requises (☒ = lors d'une Épreuve) ou selon l'étape en cours (Bénédition). Quant au symbole ☉ encarté à gauche, il n'a aucun effet dans ce mode de jeu.





U | 6 CARTES HASARDS DE PARCOURS (🐉)

- ✳ En fin de Progression (IV), si son **Pion** n'est ni sur une case Chance, ni sur une carte **Aléa de Zone**, le Guide a la possibilité de désigner un Adversaire détenteur d'une carte **Hasards de Parcours**.
- ✳ Cette possibilité facultative oblige l'Adversaire-Conteur à lire à voix haute l'événement visé sur sa carte par le 📦.
- ✳ Le Guide peut ainsi obtenir un bonus, subir un malus ou remporter la carte **Hasards de Parcours** de son Adversaire, laquelle vaut 3 Points Épiques.
- ✳ Chaque Joueur dont l'Équipe passe la **Porte** du Gouffre remporte sa propre carte **Hasards de Parcours**.

V | 6 CARTES TRÉSOR

- ✳ Lors de la mise en place du jeu, une seule carte **Trésor** doit être piochée au hasard puis placée sous la pioche **Relique** (le mot « Trésor » doit dépasser.)
- ✳ En réussissant l'Épreuve de la Chambre de l'Octuple, une Équipe peut (facultatif) récupérer la carte **Trésor** et appliquer ses consignes.
- ✳ Parmi les **Trésors**, ceux d'Aragrog, d'Ungoliath, de Shamrodia et d'Achlak-Agnak nécessitent un lancer de 📦; celui de Shelobbe offre un bienfait automatique selon l'alignement de votre **Quête**; enfin, celui de Grippe-sou est maudit puisqu'il impose un Test de Vitalité pour chaque **Héros**.



W | 36 CARTES ZONE

Elles représentent les 6 lieux traversés jusqu'au Gouffre : la plupart sont des Épreuves à tester, mais il y a parfois de belles surprises.

- ✳ **COÛT** : 1 à 5 **Gemmes**.
- ✳ **ÉPÉES** : elles indiquent s'il y a une Épreuve obligatoire (⚔) ou s'il n'y a aucune Épreuve (⚔).
- ✳ **ILLUSTRATION DE LA ZONE**
- ✳ **VALEUR DE LA ZONE (POINTS ÉPIQUES)** : plus la difficulté de l'Épreuve est élevée, plus la carte vaut de Points (de 0 à 5).
- ✳ **NOM ET TYPE DE LA ZONE** :
 - **ZONE SANS ÉPREUVE** : Rencontre salutaire, Richesse salutaire, Récupération salutaire. Le Guide est invité à dépenser des **Gemmes** afin d'obtenir des bonus. Cet **Aléa de Zone** est remporté automatiquement par le Guide, mais il ne vaut aucun Point Épique.
 - **ZONE AVEC ÉPREUVE** : rencontre avec un **Héros** de la pioche (combat individuel ou collectif), rencontre aléatoire (difficulté d'une Épreuve déterminée par la valeur du 📦), Objectifs collectifs et/ou individuels (avec désignation du **Héros** visé par le 📦) à atteindre.
 - **TEXTE DE L'ÉPREUVE** : si l'indication N° 📦 apparaît, le résultat du 📦 désigne le **Héros** impliqué. Si le résultat obtenu désigne une place vacante, ce sera au Guide de choisir le **Héros**.
🐉 si le chiffre est égal à 6, ce sera à l'Adversaire-Conteur de désigner le **Héros**.
- ✳ **DÉNOUEMENT CLAIR (ÉPREUVE RÉUSSIE)** : le Guide remporte la carte **Zone** et applique obligatoirement les bonus indiqués.
- ✳ **DÉNOUEMENT SOMBRE (ÉPREUVE RATÉE)** : l'Adversaire-Conteur (🐉) ou les Vils (👹) remportent la carte **Zone**; le Guide applique obligatoirement les malus (recul de son **Pion**, Test de Vitalité du **Héros** désigné par le 📦...).



FORÊT TAMÉE : Épreuve collective qui débute avec un Objectif d'Agilité; s'il est atteint, le prochain Objectif est l'Attaque.



FLEUVE DU GUÉ TAPANT : Épreuve avec un Objectif individuel suivi d'Objectifs collectifs.



GROTTE SALUTAIRE : aucune Épreuve. Le Guide choisit de payer une option éventuelle, sinon, il avance d'une case.



BIVOUAC DE LA BRIDE : Épreuve individuelle. Selon sa couleur, remplacez ? par la valeur de la Caractéristique du Héros pioché.



COLLINE STOCHASTIQUE : Épreuve collective. Multipliez le résultat du 📦 par 3 pour connaître la valeur des Objectifs à atteindre.



MONT BRAGEUX : selon sa couleur, remplacez ? par la valeur de la Caractéristique du Héros pioché multipliée par 4.



X | 6 CARTES PORTE

Les **Portes** scellent l'accès au Gouffre. La plupart s'ouvrent après avoir réussi une Épreuve (sauf « Porte Ouverte »).

✦ **COÛT** : 1 à 5 **Gemmes**.

✦ **ÉPÉES** : elles indiquent s'il y a une Épreuve obligatoire (⚔) ou s'il n'y a aucune Épreuve (⊗).

✦ **ILLUSTRATION DE LA PORTE**

✦ **NOM DE LA PORTE**

TEXTE DE L'ÉPREUVE : si l'indication N° apparaît, le résultat du désigne le **Héros** impliqué. Si le résultat obtenu désigne une place vacante, ce sera au Guide de choisir le **Héros**.

☛ si le chiffre est égal à 6, ce sera au Conteur de désigner le Héros.

PASSAGE DE PORTE : selon le mode de jeu, dès que le **Pion** de la **Dragonne** ou de l'**Avatar du Néant** passe la **Porte**, celle-ci est scellée définitivement. Une Équipe en dehors du Gouffre ne peut plus y entrer.

☛ le Joueur dont l'Équipe est coincée hors du Gouffre ne pourra plus être Guide : à son tour de jeu, il sera Guide-Fantôme.

✦ **DÉNOUEMENT CLAIR** : ouverture de la **Porte** et révélation gratuite de **Salle(s)**. La carte se décale sur la droite de son emplacement.

☛ selon la difficulté de la **Porte**, le Guide peut demander à des Adversaires de son choix de révéler à tout le monde leur **Quête**.

✦ **DÉNOUEMENT SOMBRE** : décalez la **Porte** d'un cran (diminution de la difficulté de l'Épreuve) et reculez d'une case.



Y | 65 ÉQUIPEMENTS

56 CARTES LOOT (LUCRES OU OBJETS TROUVÉS)

Ce sont des **Équipements** permettant de modifier des Caractéristiques et/ou d'ajouter des Compétences à vos **Héros** : ils sont à collecter en cours de partie (Épreuves remportées, Compétences, case Chance...).

✦ **PARTIE HAUTE** : elle intègre des Compétences spéciales et/ou des Caractéristiques : la valeur d'une Caractéristique remplace celle du **Héros** qui en est équipé. La valeur d'une caractéristique ne peut être remplacée qu'une seule fois.

✦ **ILLUSTRATION**

✦ **PROPRIÉTÉS** : valeur en pièces d'or (♁), origine elfique (♁) et/ou naine (♁), nature magique (♁) et/ou maudite (♁).

✦ **CONTRAINTES OU CONDITIONS POUR ÉQUIPER UN HÉROS** : minimum requis, exclusions (interdiction Elfes/Nains/Bons/Mauvais) ou obligations (anneaux maudits). En cas de Blessure (→ N | **Marqueurs de Vitalité**), la ou les Compétences d'un **LOOT** restent actives, mais les Caractéristiques qu'elles remplacent sont plafonnées.



ANNEAU DRACONIS : en mode Compétition, l'Équipe qui le possède ne craint pas de croiser la Dragonne car aucun de ses Héros ne sera éliminé.

ANNEAU DU CAUCHEMAR : il doit être porté par le Chef d'Équipe. Pour défausser cet anneau et arrêter ses effets, son porteur doit être tué ou remplacé.

ANNEAU QUI REND ALCOOLIQUE : il doit être porté par un Héros. Toutes ses Caractéristiques sont plafonnées à 2. Pour défausser cet anneau et arrêter ses effets, il faut que son porteur soit tué ou remplacé.

ANNEAU DU BERSERKSGANGR : il doit être porté par un Héros. Ses Caractéristiques sont plafonnées (5 en Attaque et 1 ailleurs). Pour défausser cet anneau et arrêter ses effets, il faut que son porteur soit tué ou remplacé.

PARCHEMIN DE PEUR : si votre Équipe rate un Objectif d'Attaque, réussissez-le automatiquement, mais tout gain de LOOT éventuel sera annulé. Une fois l'effet appliqué, défaussez cette carte.

PARCHEMIN D'HÉROÏSME : si votre Équipe rate un Objectif, décalez chaque Dé placé en Réussite simple (♁) sur l'emplacement de Réussite critique (♁). Une fois l'effet appliqué, défaussez cette carte.



9 CARTES RELIQUE

Ce sont des **Équipements** rares (objets sacrés) que l'on obtient dans les **Salles** du Gouffre ou au hasard d'un **Aléa de Zone**. La finalité d'une **Relique** nécessaire à votre **Quête** est d'être utilisée dans une **Salle** (étape **[1]**). Toute **Relique** obtenue et qui n'est pas utile à votre Quête permet d'obtenir des Points Épiques supplémentaires (☛) ainsi que le courroux d'un Narrateur qui en aurait besoin). Chacune étant unique, la **Relique** visée doit être disponible dans la pioche pour être récupérée.

- ✦ **PARTIE HAUTE** : elle intègre des Caractéristiques maximales dont chaque valeur remplace celle du **Héros** qui en est équipé.
- ✦ **VALEUR** : 5 Points Épiques.
- ✦ **ILLUSTRATION**
- ✦ **PROPRIÉTÉS** : valeur en pièces d'or (♁), origine elfique (♁) et/ou naine (♁), nature magique (♁).
- ✦ **QUÊTES** : rappel de la finalité de la **Relique** (Quêtes concernées).

En cas de Blessure (→ **N** | **Marqueurs de Vitalité**), les Caractéristiques que les **Reliques** remplacent sont plafonnées.

NB : la plus puissante Relique, l'Octogone, peut remplacer n'importe quelle autre Relique. Elle se trouve dans la Salle Chambre de l'Octuple : lorsque la gardienne est éliminée, une nouvelle Épreuve (20 en Perception) permet de la récupérer. Si l'Équipe rate l'Épreuve, elle emprunte automatiquement le Portail et se retrouve à Maender-Alkoor : en Compétition, le rôle du Joueur est limité (Guide-Fantôme), en Coopération, la partie est terminée.



ORGANISATION DES ÉQUIPEMENTS

Respectez les contraintes éventuelles (valeur minimale d'une Caractéristique, interdiction d'un alignement ou d'une race...) et notez qu'une Caractéristique ne peut être remplacée qu'une seule fois. Pour équiper un **Héros**, glissez sous sa carte un **LOOT** ou une **Relique**, face visible, en laissant apparaître sa partie haute. Au maximum, un **Héros** peut être équipé de 3 **Équipements** actifs (faces visibles) ; en revanche, il peut porter un nombre illimité de **LOOT** inactifs (faces cachées).

- ✦ Hors Épreuve, dès qu'il y a une modification dans votre Équipe (nouveau **Héros**, **Héros** mort, **Héros** remplacé, nouveau **LOOT**...), vous pouvez réorganiser vos **Équipements** entre vos **Héros**.
- ✦ Face visible, l'**Équipement** est actif et peut être utilisé. Face cachée, il est seulement transporté dans le sac à dos magique d'un **Héros**.
- ✦ Une **Relique** doit toujours être portée, face visible, par un **Héros**.
- ✦ Si un **LOOT** a peu de valeur ou n'est pas utile, il peut être défaussé, à l'exception des **LOOT** maudits.
- ✦ Après une Épreuve ratée, tout **LOOT** volé doit être cédé aux Vils (☛) ou à l'Adversaire responsable du vol (☛) : l'effet à appliquer est décrit dans le Dénouement sombre de l'**Aléa** ou de l'**Imprévu Bestiole** joué.

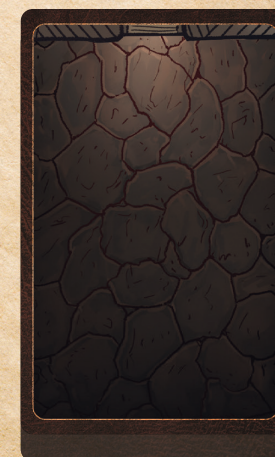
NB : en compétition, le Pouvoir divin « Mainmise » permet au Guide de récupérer tous les Équipements (LOOT et/ou Reliques) portés par un Héros adverse désigné par le résultat du ☛.



Z | 10 CARTES SALLE

Il y a 3 catégories visées par les cartes **Quête** : la première (**[1]**) propose de récupérer une **Relique**, la deuxième (**[1]**) permet d'activer une **Relique** et la dernière (**[1]**) finalise la **Quête**.

- ✦ **COÛT** : 1 à 5 **Gemmes**.
- ✦ **ÉPÉES** : elles indiquent s'il y a une Épreuve obligatoire (☛), facultative ou conditionnelle (☛/☛) : une **Relique** peut être nécessaire.
- ✦ **ILLUSTRATION DE LA SALLE**
- ✦ **NOM ET TYPE DE SALLE**
- ✦ **PARTICULARITÉS** : conditions préalables (**Relique** à posséder) ou options de la **Salle** (case Chance, Portail vers une autre **Salle** visible).
- ✦ **DÉNOUEMENT CLAIR** : indique le gain obtenu ou l'effet à appliquer (**Relique** récupérée, **Jeton Relique** à placer).
- ✦ **DÉNOUEMENT SOMBRE** : l'échec implique de décaler la carte d'un cran et de reculer d'une case ; si celle-ci est occupée par un **Pion** adverse, reculez (en direction de l'Entrée du Gouffre) sur la prochaine case vide du Gouffre (si vous reculez de 2 cases ou plus, vous ne pouvez pas entrer dans une autre **Salle**).





CAVERNE DE MANA : une Épreuve facultative permet de récupérer la Relique Cristal (étape 1) ou de piocher 3 LOOT.



CATHÉDRALE : une Épreuve conditionnelle permet d'activer l'étape II de votre Quête : il faut détenir la Relique mentionnée ou l'Octogone. Une fois l'Épreuve réussie, placez votre Jeton Relique sur l'emplacement dédié.



CRYPTÉ ROYALE : une Épreuve facultative permet de récupérer la Reliquaire (étape 1) ou de piocher 3 LOOT.



LABORATOIRE : une Épreuve facultative permet de récupérer l'Orbe Elzopéen ou le Grimoire (étape 1).



CHAPELLE DU DAH : cette Salle renferme une case Chance, laquelle en reprend toutes les options. Une Épreuve facultative permet de récupérer l'Anneau de l'Ordre ou le Sceptre du Chaos (étape 1).



GEÔLE D'UN DÉMON : une Épreuve conditionnelle permet d'activer l'étape II de votre Quête : il faut détenir la Relique mentionnée ou l'Octogone. Une fois l'Épreuve réussie, placez votre Jeton Relique sur l'emplacement dédié.



ALCÔVE SECRÈTE : un passage secret relie cette Salle à la Galerie des Glaces. Il faut que celle-ci soit visible pour pouvoir emprunter ce Portail et passer ainsi d'une Salle à l'autre (ceci ne prend aucun point de déplacement).

Une Épreuve facultative permet de récupérer la Clé violette ou la Clé violette (étape 1).



GALERIE DES GLACES : un passage secret relie cette Salle à l'Alcôve secrète. Il faut que cette dernière soit visible pour pouvoir emprunter ce Portail et passer ainsi d'une Salle à l'autre (ceci ne prend aucun point de déplacement).

Une Épreuve conditionnelle permet d'activer l'étape II de votre Quête : il faut détenir la Relique mentionnée (Sceptre du Chaos, Reliquaire ou Grimoire) ou l'Octogone.

Une fois l'Épreuve réussie, placez votre Jeton Relique sur l'emplacement dédié. Même si un Jeton adverse y est placé, vous pouvez mettre le vôtre par-dessus.



CHAMBRE DE L'OCTUPLE : toute Équipe qui entre dans cette Salle doit obligatoirement passer l'Épreuve (combat contre la gardienne). Le Portail vers Maender-Alkoor est ouvert dès lors que l'Épreuve de la gardienne est réussie. Si une Équipe a réalisé l'étape II et qu'elle passe le Portail, l'étape III est validée : la Quête est réussie (fin de la partie).

Si un Joueur prend ce Portail sans avoir réalisé l'étape II de sa Quête, il ne pourra plus être Guide : à son tour de jeu, il sera Guide-Fantôme (mais son Équipe sera saine et sauve).

Si la Dragonne entre dans cette Salle, elle élimine l'araignée et ouvre le Portail vers la Cité (placez le Jeton Portail sur l'Épreuve).

Lorsque le Jeton Portail est placé, plusieurs options s'offrent à vous :

- Récupérer la carte Trésor, rester dans la Salle ou emprunter le Portail.
- Tenter l'Épreuve de Perception (20) : si l'objectif est atteint, l'Équipe récupère l'OCTOGONE puis elle peut rester dans la Salle ou emprunter le Portail. Ce bijou magique peut remplacer n'importe quelle autre Relique de l'étape I : elle vous permettra de réaliser l'étape II de votre Quête.

Si le Guide rate l'Épreuve, son Équipe prend automatiquement le Portail de sortie et se retrouve à Maender-Alkoor !

À son tour de jeu, le Joueur sera Guide-Fantôme (Équipe sauve).



TOMBE BLANCHE : une Épreuve conditionnelle permet d'activer l'étape I de votre Quête : il faut détenir la Relique mentionnée à l'étape II (Anneau de l'Ordre, Sceptre du Chaos, Cristal) ou l'Octogone. Une fois l'Épreuve réussie, placez votre Jeton Relique sur l'emplacement dédié. Même si un Jeton adverse y est placé, vous pouvez mettre le vôtre par-dessus.

Lorsque cette Salle est visible, tous les déplacements de la Dragonne doivent être dirigés vers ce lieu. Lorsqu'elle y entre :

- Placez son Pion sur l'emplacement de la Relique.
- Désormais, en début de Tour, tout Guide doit gérer le Compte à rebours : il pioche une Gemme, la place sur l'emplacement coloré correspondant ou la conserve si l'emplacement est déjà occupé. À la 5^e Gemme posée, la partie est terminée et toute Équipe encore dans le Gouffre est éliminée !
- Si la Dragonne est dans la Tombe Blanche, l'Équipe qui entre dans la Salle avec la Quête d'Okaënia ne craindra pas de tester l'Épreuve. En revanche, pour y entrer avec la Quête Chromatique ou la Quête de l'Autre-Monde, il faudra avoir Enoriel en vie ou l'Anneau Draconis équipé ! L'Équipe qui réussit l'Épreuve stoppe le Compte à rebours et récupère toutes les Gemmes posées.