

# Reflets d'Acide!



## ADDENDA FEUILLET EXPLICATIF

CECI EST UNE EXTENSION DU JEU DE  
PLATEAU «REFLETS D'ACIDE», OR...  
JE M'ÉTAIS TOUJOURS INTERDIT  
D'AJOUTER QUOI QUE CE SOIT À CE JEU  
DÉJÀ FORT COMPLET...

JE PLAIDE DONC NON-COUPABLE ET  
ENGAGE LA RESPONSABILITÉ, EN TOUTE  
BONNE FOI, DES CONTRIBUTEURS ET  
CONTRIBUTRICES D'ULULE : VOUS M'AVEZ  
ENCOURAGÉ À CRÉER DES NOUVEAUTÉS...

POUR CETTE VILÉNIE, JE N'AURAI DONC  
QU'UN MOT : MERCI !

JBX

# \* REFLETS D'ACIDE : L'EXTENTION ! \*

## ADDENDA - INTRODUCTION

Bienvenue dans ce feuillet explicatif ! Vous y trouverez la liste des **47 nouvelles cartes** venant enrichir votre jeu de plateau « Reflets d'Acide ». Nous mettrons en avant leur usage spécifique (intégration dans le jeu de base, remplacement d'un set de cartes ou extension de jouabilité) ainsi que leurs particularités.

Grâce aux références situées en bas à droite de chaque carte, retrouvez tous les descriptifs détaillés sur le **N.A.I.N.** « Narrateur Assistant Interactif Numérique ».



ACCÉDEZ AU N.A.I.N. : [HTTPS://JDP.REFLETSDACIDE.COM](https://jdp.refletsdacid.com)



### A | 6 CARTES QUÊTE

- USAGE :** ajoutez ces 6 nouvelles cartes **Quête** à celles déjà présentes dans le jeu de base.
- PARTICULARITÉS :** nouvelles étapes et nouvelles missions.



**FUREUR NANESQUE**  
QUÊTE MISTÈRE  
Un vieux grimoire effroyable...  
Les cartes naines peuvent être transportées sur  
un plateau sans le bon support « Points » ?  
Se souvenant ainsi de cette énigme, j'ai écrit de  
ses héros et du livre brûlé depuis son corps...

1 Laboratoire : récupérez le GRIMOIRE  
2 X sous la Crypte Royale, placez le GRIMOIRE  
3 P : prélevez jusqu'à 6 LOOT ÉPIQUES parmi  
les Équipes qui se trouvent dans le Gouffre.  
OPTION : sous cette SALLE, placez 1 CDE MORT

1 Chambre de l'Octuple : empotez le Portail

10 Quête réussie (C) si « Sélection Équipe » est en jeu  
11 Chef d'Équipe MALUVAIS en vie  
12 Équipe sans aucun ELFE  
13 Au moins 6 Équipements ELFES  
14 ELFE mort sous la Crypte Royale  
15 Quête « Aigreur des Elfes » contrainte

### AIGREUR DES ELFES / FUREUR NANESQUE / CLÉ LÉTALE / CLÉ VITALE :

À l'étape 2, réussissez l'Épreuve de la **Salle** indiquée puis placez la **Relique** demandée (ou l'Octogone) sous cette **Salle** : cette **Relique** est désormais inaccessible ; cette action rapporte des Points Épiques en fin de partie.

OPTION : après avoir réussi l'Étape II, vous pouvez placer sous cette **Salle** la carte d'un Héros mort-remporté spécifié par votre Quête.

En réussissant votre **Quête**, vous pouvez obtenir 10 Points Épiques supplémentaires si la **Quête** classique spécifiée est en jeu.

**AMBITIONS VOLÉES**  
QUÊTE MISTÈRE  
Une étrange habitude, trouver les  
d'un héros, même sans son arme pour un  
cambriolage : des reliques cachées, dans un lieu  
maudit, sont à sa portée, pour que vous  
puissiez sacrifier l'Octogone et un puissant objet.

1 SALLE À CEST : récupérez n'importe quelle RELIQUE  
2 Dans une SALLE compatible, utilisez cette RELIQUE  
3 si vous obtenez une Équipe dans une Salle,  
vous récupérez la Relique en sa possession.  
OPTION : sous cette SALLE, placez l'OCTOGONE  
4 la RELIQUE : récupérez toutes les RELIQUES (gros)  
5 Chambre de l'Octuple : empotez le Portail

10 Quête réussie (C) si « Sélection Équipe » est en jeu  
11 Chef d'Équipe MALUVAIS en vie  
12 Équipe sans aucun MALUVAIS en vie  
13 OCTOGONE + RELIQUE sous la SALLE II  
14 1 Héros BICH mort-remporté  
15 Quête « Relique et bouquet » contrainte

### AMBITIONS VOLÉES / RELIQUE ET BOUQUET :

1 Selon votre **Quête**, récupérez n'importe quelle **Relique** dans une **Salle** située soit à l'Ouest, soit à l'Est (cf. *Rose des Vents du plateau de jeu*) ; il peut s'agir de l'Octogone pour peu que la Chambre de l'Octuple soit placée du bon côté.

2 Dans une **Salle** permettant d'utiliser la **Relique** récupérée, réussissez l'Épreuve puis placez votre **Jeton Relique**.

OPTION AMBITIONS VOLÉES : si vous avez réussi l'Étape II et récupéré l'Octogone, placez celle-ci sous la **Salle** afin de récupérer toutes les **Reliques** de la pioche.

### CLÉ LÉTALE / RELIQUE ET BOUQUET :

2 OPTION : si vous avez réussi l'Étape II et que vous disposez des **Gemmes** demandées, placez-les sur les emplacements de la **Tombe Blanche** ; cette action rapporte des Points Épiques en fin de partie.

NB : = le hasard du Compte à Rebours peut placer les **Gemmes** à votre place.  
NB' : = l'Équipe qui détient la Quête « Relique et Bouquet » ne craint pas de croiser la Dragonne.

**CLÉ LÉTALE**  
QUÊTE MISTÈRE  
Le Mal rôde en ce monde... Et ce n'est  
à l'issue, et une clé renverra certains les objets.  
La tombe d'un Dragon pourra démentir les  
héros d'histoire qui cherchent cette clé ?  
Déterminez la relique pour briser leurs maléfices !

1 Aléa sacré : récupérez la CLÉ VIOLENE  
2 X sous la Tombe Blanche, placez la CLÉ  
3 : retournez 1 à 2 SALLES visibles inoccupées  
OPTION : sur cette SALLE, posez 1 MALUVAIS mort  
OPTION : sous la SALLE, placez 1 MALUVAIS mort  
1 Chambre de l'Octuple : empotez le Portail

10 Quête réussie (C) si « Tombe de la Mort » est en jeu  
11 Chef d'Équipe BICH en vie  
12 Équipe sans aucun MALUVAIS en vie  
13 1 à 2 SALLES visibles sur la Tombe Blanche  
14 MALUVAIS mort sous la Tombe Blanche  
15 Quête « Clé Vitale » contrainte

### B | 2 CARTES TRÉSOR

- USAGE :** ajoutez ces 2 nouvelles cartes **Trésor** à celles déjà présentes dans le jeu de base.
- PARTICULARITÉS :** nouveaux risques, nouvelles récompenses.



### C | 4 CARTES IMPRÉVU : 1 BESTIOLE + 3 CRÉATURES

- USAGE :** ajoutez ces 4 nouvelles cartes **Imprévu** à celles déjà présentes dans le jeu de base.
- PARTICULARITÉS :** effets proposés = davantage de LOOT remportés ou de Gemmes à céder.



### D | 7 CARTES HÉROS + 1 CARTE HÉROS VIERGE

- USAGE :** ajoutez les 7 nouvelles cartes **Héros** à celles déjà présentes dans le jeu de base. Créez votre propre personnage sur la carte vierge.
- PARTICULARITÉS :** nouvelles compétences des **Héros**.



**ZELKYRIEL**  
ELFE 3 MISTÈRE  
3 ATT 3 DEF 4 ASI 3 DEF

Équipez votre bestiole  
1. Choisissez un  
2. Choisissez un  
3. Choisissez un  
4. Choisissez un  
5. Choisissez un

Objectif : vaincre ?  
1. Choisissez un  
2. Choisissez un  
3. Choisissez un  
4. Choisissez un  
5. Choisissez un

Une réussite et 1 point transformés en puissance de  
chaque pioche : ne pouvez pas l'obtenir sur son plateau  
d'attente car il peut aussi être perdue par un accident !

### ZELKYRIEL :

Compétence divine payante =  
coéquipier insulté ! Dans votre  
Équipe, désignez un Héros :  
défaussez-le et remplacez-le  
dans la foulée par le premier  
Héros de la pioche.

**BOUDHYIA**  
NAINE 3 MISTÈRE  
3 ATT 2 DEF 3 ASI 2 DEF

Mercé visible  
1. Choisissez un  
2. Choisissez un  
3. Choisissez un  
4. Choisissez un  
5. Choisissez un

LOOT MAUDIT :  
1. Choisissez un  
2. Choisissez un  
3. Choisissez un  
4. Choisissez un  
5. Choisissez un

Après avoir été pioché, cette carte est éliminée. Elle est à la  
place de son arme principale, celle de sa pioche et de  
son arme secondaire. Elle est à la place de son arme  
principale, celle de sa pioche et de son arme secondaire.

### BOUDHYIA :

Compétence divine gratuite =  
vous pouvez tuer-remporter  
un Héros de votre Équipe ou  
d'une Équipe adverse ( )  
dès lors qu'il est équipé d'un  
LOOT MAUDIT.

**KRAK, LE NAIN**  
NAINE 2 MALUVAIS  
3 ATT 2 DEF 2 ASI 3 DEF

Équipez votre bestiole  
1. Choisissez un  
2. Choisissez un  
3. Choisissez un  
4. Choisissez un  
5. Choisissez un

Objectif : vaincre ?  
1. Choisissez un  
2. Choisissez un  
3. Choisissez un  
4. Choisissez un  
5. Choisissez un

Une réussite et 1 point transformés en puissance de  
chaque pioche : ne pouvez pas l'obtenir sur son plateau  
d'attente car il peut aussi être perdue par un accident !

### KRAK, LE NAIN :

Si vous êtes Guide et que  
BOUDHYIA est visible (présente  
dans une Équipe adverse  
( )) ou révélée sur le dessus  
de la pioche Héros), tuez-  
remportez KRAK et remplacez-  
le dans la foulée par le  
premier Héros de la pioche.

**LE FAB**  
HUMAIN 3 MISTÈRE  
3 ATT 3 DEF 4 ASI 2 DEF

Soignez l'Équipe  
1. Choisissez un  
2. Choisissez un  
3. Choisissez un  
4. Choisissez un  
5. Choisissez un

1 de vos HÉROS  
mort-remporté

Une étrange magie noire ou colorée : au moment de  
piocher à une carte accidentelle, vous devez piocher de  
la foule ordinaire. Elle peut révéler tous ses équipages !

### LE FAB :

Compétence divine payante =  
soins OU résurrection.  
(cf. YANOSH)

**MALTHÉZAR**  
ELFE 3 BON  
1 ATT 3 DEF 3 ASI 2 DEF

Séduisez  
1. Choisissez un  
2. Choisissez un  
3. Choisissez un  
4. Choisissez un  
5. Choisissez un

1 Créature subite  
1. Choisissez un  
2. Choisissez un  
3. Choisissez un  
4. Choisissez un  
5. Choisissez un

Cet effet est un point basé sur le bonus d'une Mission  
réussie, visible et résolvable. Si un effet subit le  
résultat de sa voix, ce point est perdu pour toujours.

### MALTHÉZAR :

Compétence payante =  
une créature subie se  
rallie à vous.  
(cf. SHAMY)

**FIRMIN**  
HUMAIN 3 MISTÈRE  
1 ATT 5 DEF 4 ASI 3 DEF

Piochez 1 LOOT  
1. Choisissez un  
2. Choisissez un  
3. Choisissez un  
4. Choisissez un  
5. Choisissez un

Défoncez  
1. Choisissez un  
2. Choisissez un  
3. Choisissez un  
4. Choisissez un  
5. Choisissez un

1 JETON MISTÈRE

Chaque fois que vous piochez une carte de Choix, un essai ou si  
il est possible, créez un plateau d'attente. Si la fonction  
d'ARRÊTÉ est utilisée, l'essai est perdu et les cartes  
d'attente sont éliminées.

Du côté de l'ennemi, cet essai est perdu. Les cartes  
d'attente et celles de la main (après 48 heures) sont  
d'un bonus. L'appel de l'ennemi est perdu de son lit.

### NESTOR / FIRMIN :

Compétence divine payante =  
piochez 1 IMPRÉVU (NESTOR)  
à conserver, à remplacer ou  
à défausser / piochez 1 LOOT  
(FIRMIN) puis révélez 1 JETON  
MYSTÈRE placé sur le plateau  
de jeu.

## E | 6 CARTES HASARDS DE PARCOURS (🌀 & 🐾)

- ✳ **USAGE** : ajoutez ces nouvelles cartes **Hasards de Parcours** à celles déjà présentes dans le jeu de base en mode 🐾 OU utilisez uniquement les nouvelles en mode 🌀.
- ✳ **PARTICULARITÉS** : leur usage est toujours facultatif dans les deux modes de jeu.



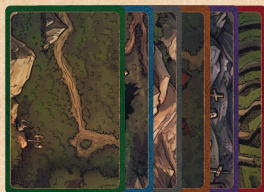
- 🐾 Ces cartes se jouent de la même façon que celles déjà présentes dans le jeu de base.
- 🌀 Mélangez ces 6 nouvelles cartes **Hasards de Parcours** puis placez-les, faces cachées, sous forme de pioche, à côté de la Porte du Gouffre. Désormais, en fin de Progression, si votre **Pion** n'est ni sur une case Chance, ni sur une carte **Aléa de Zone**, le Guide peut (facultatif) retourner la première carte de la pioche **Hasards de Parcours** : le résultat du **Dé Doré de la Destinée** désigne le Hasard de Parcours que le Guide doit lire et appliquer.
  - si vous obtenez un bonus ou un malus, appliquez l'effet puis remplacez la carte sous sa pioche.
  - si le résultat désigne la ligne dorée, vous remportez la carte (valeur = 3 Points Épiques).



Une fois la **Porte** du Gouffre atteinte, toutes les cartes **Hasards de Parcours** sont défaussées.

## F | 6 CARTES ZONE MAUDITE

- ✳ **USAGE** : selon sa **Zone**, ajoutez chaque carte maudite dans le set des 6 cartes du jeu de base correspondant (Forêt Maudite dans le set des 6 cartes **Zone** Forêt...)
- ✳ **PARTICULARITÉS** : réussir une **Zone** maudite est contreproductif.



### USAGE EN JEU (🐾 OU 🌀)

- si vous réussissez cette Épreuve, appliquez le dénouement violet de la **Zone** puis les dénouements clairs des **Imprévus** éventuels. Le Guide remporte cette carte **Zone** maudite (perte d'1 à 6 Points Épiques) et les **Imprévus** Bestiole/Créature éventuels !
- si vous échouez à cette Épreuve, appliquez le dénouement sombre de la **Zone** puis les dénouements sombres des **Imprévus** éventuels. Les adversaires (🐾) ou les Vils (🌀) remportent cette **Zone** maudite (perte d'1 à 6 Points Épiques) et les **Imprévus** Bestiole/Créature éventuels !

### PARTICULARITÉ EN 🌀 :

Par le biais des Challenges/Récompenses de **Zone**, la jouabilité est modifiée. Lorsqu'il y a plusieurs cartes **Zone** sur un même emplacement, un mécanisme « **Stop ou Encore** » est imposé : révéléz seulement la première carte **Zone** de la pioche :

- s'il s'agit d'une carte **Zone** classique (de 0 à 5 Points Épiques) :
  - soit vous la jouez sur-le-champ (défaussez les autres)
  - soit vous révéléz la carte suivante
- s'il s'agit encore d'une carte **Zone** classique :
  - soit vous jouez l'une des 2 cartes révélées (défaussez les autres)
  - soit vous révéléz la carte suivante... etc !
- en revanche, si vous révéléz la carte **Zone** maudite, vous n'avez plus le choix : vous devez la jouer sur-le-champ et défausser les autres cartes **Zone**.



## G | 1 CARTE PORTE MAUDITE

- ✳ **USAGE** : ajoutez cette nouvelle carte **Porte** à celles déjà présentes dans le jeu de base.
- ✳ **PARTICULARITÉS** : réussir la **Porte** maudite est contreproductif.



### USAGE EN JEU (🐾 OU 🌀)

- si vous réussissez cette Épreuve, appliquez le dénouement violet puis les dénouements clairs des **Imprévus** éventuels. Le Guide remporte les **Imprévus** Bestiole/Créature éventuels mais la **Porte** reste close et ne bouge pas de son emplacement (aucun cran) : il faudra retenter l'Épreuve.
- si vous échouez à cette Épreuve, appliquez les dénouements sombres des **Imprévus** éventuels. Les adversaires (🐾) ou les Vils (🌀) remportent les **Imprévus** Bestiole/Créature éventuels mais la **Porte** est ouverte et le nombre de **Salles** à révéler gratuitement correspond au résultat du 🎲 !

### SPÉCIFICITÉ EN 🌀 :

Par le biais des Challenges/Récompenses, le mécanisme « **Stop ou Encore** » s'impose ici également (cf. explications des cartes **Zone** Maudite ci-contre).

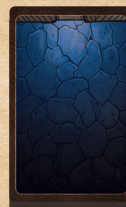
## H | 4 CARTES LOOT

- ✳ **USAGE** : ajoutez les 4 nouvelles cartes **LOOT** à celles déjà présentes dans le jeu de base.
- ✳ **PARTICULARITÉS** : nouveaux effets proposés.



## I | 10 CARTES SALLE RAPIDE

- ✳ **USAGE** : avant de commencer votre partie, choisissez le set de cartes **Salle** qui vous convient : soit les 10 cartes **Salle** du jeu de base, soit les 10 nouvelles cartes **Salle rapide** (dos bleu). Dans tous les cas, ne mélangez pas ces deux sets ensemble.
- ✳ **PARTICULARITÉS** : à l'exception de la Chambre de l'Octuple, les Épreuves des cartes **Salle rapide** sont limitées à un seul Objectif tandis que certaines proposent de nouvelles cases-options (comme les cases Chance, ces cases ne peuvent accueillir qu'un seul pion). Une fois la **Porte** du Gouffre atteinte, toutes les cartes **Hasards de Parcours** sont défaussées.
  - 🐾 Pour activer une case-option, le pion du Guide doit pouvoir s'y arrêter, son emplacement doit donc être inoccupé.



### GÉOLE D'UN DÉMON :

Sans passer d'Épreuve mais contre paiement de 2 Gemmes rouges, le Guide retourne, face cachée, une **Salle** visible inoccupée (absence de pion) tout en respectant le cran atteint éventuel. Il faudra de nouveau « **révéler** » cette **Salle** afin de pouvoir y accéder.



### CAVERNE DE MANA :

Gratuitement, sans passer d'Épreuve, le Guide peut révéler une **Salle**.



### LABORATOIRE / CATHÉDRALE / CRYPTÉ ROYALE :

Gratuitement, sans passer d'Épreuve, le Guide peut regarder **secrètement** une **Salle**.



### CRÉDITS

Créé par **JBX** - Merci à **Péulia**, **Julien Escalas** (directeur artistique), **Fabien Dalmasso** (illustrateur), **Gabriel Bargiel** (coloriste), **Agathe Nazarenko** (illustratrice), **Loïc Lacourt** (graphiste), **Nicolas Aubry** (Synergy Games), **Gervais** (testeur émérite) et **Invoeusse** (conseiller avisé) pour m'avoir permis de créer ces nouvelles cartes !