




◆ Matériel ◆

- 1 plateau
- 28 cartes Action (4 cartes par joueur)
- 24 cartes Survie
- 18 cartes Trahison
- 7 pions Aventurier
- 1 pion Cerbère
- 1 dé de Vitesse numéroté de 3 à 8
- 3 tuiles Barque (avec 1, 2 et 3 places)
- 1 tuile Pont de Cordes
- 7 cartes Aides de Jeu
- 1 planche d'autocollants "Réussite Magistrale"

◆ Principe du jeu ◆

Dans ce jeu de semi-coopération, votre Aventurier doit traverser le plateau jusqu'à la Barque, sans se faire rattraper par Cerbère. Vos cartes vous permettent d'avancer ou de reculer votre Aventurier, ou même celui d'autres joueurs. Il est toujours plus rentable d'aider les autres ; ceux qui s'entraident iront plus vite. Mais la Barque n'a pas assez de place pour tout le monde ! Tôt ou tard, certains devront être sacrifiés. Les joueurs dont l'Aventurier est rattrapé par Cerbère changent alors de camp et essaient de gagner sa clémence en empêchant la fuite de leurs anciens compagnons.

◆ Mise en Place ◆

- 1 Placez le plateau au centre de la table.
- 2 Placez le pion Cerbère sur la première case du plateau, dans l'Antre de Cerbère .
- 3 Mélangez les 3 Barques et placez-les au hasard, face cachée, sur les emplacements des Barques au bout du plateau.
- 4 Chaque joueur choisit un Aventurier, place son pion sur la case Portes des enfers  et prend en main les 4 cartes Action de la couleur correspondante.
- 5 Placez le dé de Vitesse sur la case de la piste de Rage correspondante au nombre de joueurs. (À titre d'exemple, l'image ci-contre montre la case à utiliser à 5 joueurs.)
 Le dé doit montrer sa face de valeur minimale.



Pour une partie normale, la valeur minimale est 3. Vous pouvez augmenter la difficulté du jeu en augmentant la valeur minimale du dé. Par exemple, si vous souhaitez jouer avec une difficulté de 2, considérez que la valeur minimale du dé est de 5 (3 + 2).

- 6 Placez les pions Aventurier non-utilisés sur la piste de Rage, sur les cases libres à gauche du dé de Vitesse.
- 7 Mélangez les cartes Survie et constituez une pioche, que vous placez, face cachée, à proximité du plateau. Faites de même avec les cartes Trahison.
- 8 Le joueur le plus gentil commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



◆ But du Jeu ◆

Il existe deux façons de gagner dans Cerbère : **S'échapper** ou **Obtenir la clémence de Cerbère**.

S'ÉCHAPPER

La meilleure façon de gagner en tant qu'Aventurier est de parvenir à s'échapper en prenant place dans la Barque. Mais attention, il n'y aura pas de place pour tout le monde ! De plus, pour pouvoir larguer les amarres et quitter les enfers, la Barque doit être remplie. S'il ne reste pas assez d'Aventuriers pour occuper toutes les places disponibles, personne ne part !

OBTENIR LA CLÉMENCE DE CERBÈRE

Les joueurs dont l'Aventurier a été rattrapé assez tôt sur le parcours peuvent espérer gagner la clémence de Cerbère en empêchant la fuite des autres Aventuriers. Ils remportent la partie si personne n'arrive à s'échapper avec la Barque !

◆ Camp Aventurier ou Camp Cerbère ? ◆

Au début de la partie, vous êtes tous des Aventuriers et vous tentez de vous échapper des enfers. Cerbère, lui, est dirigé uniquement par le système de jeu. Vous ne jouez qu'avec la face Aventurier de vos cartes. Plus tard, vous serez (peut-être) amené à changer de camp et à jouer avec la face Cerbère de vos cartes. Vous commencez chacun avec vos 4 cartes Action en main. Ce sont les mêmes cartes pour tous les joueurs.

Vous serez amené à piocher des cartes Survie ou Trahison. Cela dépend de votre camp :

- Si vous êtes un Aventurier : vous ne pouvez piocher et jouer que des cartes Survie.
- Si vous avez été rattrapé par Cerbère et que vous êtes passé dans son camp : vous ne pouvez piocher et jouer que des cartes Trahison.

◆ Anatomie des cartes ◆

CARTES ACTION

Les 4 cartes Action sont double-face. Une face représente l'Aventurier, l'autre face représente Cerbère. Vous commencez la partie en jouant avec les faces Aventurier.

Chaque face de carte comporte 2 pouvoirs différents

(faites tourner la carte tête en haut – tête en bas pour voir les 2 pouvoirs). Lorsque vous jouez une carte, vous devez choisir un pouvoir en tenant la carte dans le sens adéquat. Payez le coût du pouvoir (icônes de gauche) et appliquez son effet (icônes de droite).

Coût obligatoire pour appliquer le 1^{er} pouvoir

Effet du 1^{er} pouvoir

Certains pouvoirs n'ont pas de coût

Face Aventurier



Le portrait en médaillon et la couleur de fond indiquent le propriétaire de la carte

Effet du 2^e pouvoir

Coût obligatoire pour appliquer le 2^e pouvoir



Face Cerbère

CARTES SURVIE

Les cartes Survie ne peuvent être récupérées que par les Aventuriers. Elles proposent également 2 pouvoirs : 1 pouvoir simple ou 1 pouvoir avancé.

Le pouvoir simple n'a pas de coût

Coût obligatoire pour appliquer le pouvoir avancé



Effet du pouvoir simple

Effet du pouvoir avancé

CARTES TRAHISON

Les cartes Trahison ne peuvent être récupérées que par les joueurs qui ont été rattrapés par Cerbère et qui sont passés dans son camp. Utilisez ces cartes pour régler vos comptes ! Elles proposent également 2 pouvoirs : 1 pouvoir simple ou 1 pouvoir avancé.

Le pouvoir simple n'a pas de coût

Coût obligatoire pour appliquer le pouvoir avancé



Effet du pouvoir simple

Effet du pouvoir avancé

◆ Tour d'un joueur ◆

Le tour d'un joueur comporte ces 3 étapes :

JOUER UNE CARTE ACTION

Vous devez jouer une carte Action de votre main. Choisissez l'un de ses deux pouvoirs. Posez la carte sur la table, déclarez le pouvoir choisi aux autres joueurs et payez son coût avant d'appliquer son effet.

ATTENTION : Vous ne pouvez pas utiliser un pouvoir dont vous ne pouvez pas payer le coût. Par exemple, si le coût d'un pouvoir est d'augmenter le dé de Vitesse de 1 alors que le dé est déjà à son maximum, vous n'êtes pas autorisé à choisir ce pouvoir.

Les cartes Action que vous avez jouées restent face visible sur la table, devant vous. Vous ne pouvez pas les récupérer tant que vous ne jouez pas un pouvoir dont l'effet vous permet de récupérer vos cartes.

JOUER UNE CARTE SURVIE OU TRAHISON (OPTIONNEL)

Si vous en possédez, vous pouvez en jouer une, avant ou après avoir joué votre carte Action. Vous n'êtes jamais obligé de jouer vos cartes Survie ou Trahison. Vous ne pouvez pas en jouer plus d'une par tour. Vous êtes autorisé à jouer une carte Survie ou Trahison que vous venez de récupérer ce tour-ci.

Tout comme les cartes Action, ces cartes comportent

2 pouvoirs. Choisissez le pouvoir que vous voulez appliquer, déclarez le pouvoir choisi aux autres joueurs et payez son coût avant de l'appliquer son effet. Contrairement à une carte Action, la carte Survie ou Trahison jouée est défaussée.

Le coût d'un pouvoir avancé consiste souvent (mais pas toujours) à défausser une ou plusieurs autres cartes Survie ou Trahison. Les cartes à défausser peuvent provenir de la main du joueur actif, ou de celle d'autres joueurs qui veulent que le pouvoir soit appliqué. Vous pouvez discuter et négotier librement, tant que toute la table peut entendre. Vous pouvez vous coter pour payer un coût collectivement, sans forcément que la répartition soit homogène.

Le joueur actif peut promettre ce qu'il veut pour obtenir cette aide, mais rien ne l'oblige à tenir sa promesse une fois le coût de la carte payé !

FIN DE TOUR

Si la barque est pleine, la partie s'arrête (reportez-vous au chapitre « Fin de partie »).

Sinon, vérifiez si Cerbère doit partir en Chasse (voir le chapitre suivant « La Chasse de Cerbère »). Ensuite, c'est au joueur à votre gauche de jouer.

◆ La Chasse de Cerbère ◆

LA PISTE DE RAGE

Cette jauge mesure la colère de Cerbère. Plus l'emplacement du marqueur (le dé de vitesse) est proche de la case la plus à droite (la case Chasse), plus Cerbère est énervé. Si le dé se trouve sur la case Chasse à la fin du tour d'un joueur, Cerbère part en chasse.



Note : Les pions Aventurier non-utilisés par les joueurs et ceux capturés par Cerbère bloquent les cases à gauche de la piste de Rage, rendant cette dernière de plus en plus courte pendant la partie.

LE DÉ DE VITESSE



Il sert à la fois de marqueur sur la piste de Rage, et de compteur de la Vitesse actuelle de Cerbère. Sa valeur va de 3 (le plus lent) à 8 (le plus rapide).

Lorsque Cerbère gagne ou perd de la Vitesse, changez la valeur du dé de Vitesse sans changer l'emplacement du dé sur la piste de Rage.

DÉPART EN CHASSE

Si le dé de Vitesse se trouve sur la case Chasse (tout à droite de la piste de Rage) à la fin du tour du joueur, la Chasse se déclenche.



À la fin du tour du joueur Rose, le dé de Vitesse est sur la case Chasse.



Cerbère doit se déplacer de 5 cases, mais arrive sur une case occupée par un Aventurier au bout de 3 cases. Son déplacement s'arrête automatiquement.



L'Aventurier est capturé (voir le chapitre « Capturés ! ») : son pion est placé à droite des autres sur la piste de Rage, le dé est replacé sur la case 4 de la piste de Rage puisqu'il reste 4 Aventuriers, et Cerbère recule sur la dernière case avec son symbole.

◆ Capturés ! ◆

Cerbère capture un Aventurier qu'il rattrape ou quand ce dernier recule sur sa case. Cela peut avoir lieu lors d'une Chasse, lorsque Cerbère avance ponctuellement ou lorsqu'un Aventurier recule sur sa case. Le résultat est le même dans tous les cas.

Un Aventurier ne peut jamais reculer sur l'ancre de Cerbère

- Cerbère doit escorter le ou les Aventuriers capturés au fin fond des enfers : il recule jusqu'à la dernière case qu'il a dépassée portant sa marque. (S'il capture un ou plusieurs Aventuriers sur une case portant sa marque, il recule sur la case portant sa marque précédente.)
- Le pion de l'Aventurier capturé est placé sur la piste de Rage. Placez-le sur la première case libre la plus à gauche de la piste de Rage. (Si un Aventurier est capturé alors que le dé est déjà sur la case la plus à gauche, il vient alors occuper la place du dé et le dé de Vitesse est déplacé sur la case suivante.)

Les joueurs capturés par Cerbère durant la partie peuvent espérer un traitement de faveur, s'ils l'aident à rattraper les autres Aventuriers. Mais la patience de Cerbère a ses limites, et seuls les premiers à le rejoindre auront droit à sa clémence.

Seuls les joueurs dont le pion Aventurier est placé sur les emplacements foncés changent de camp. Les joueurs dont le pion est placé sur une case claire ne jouent plus du tout ; ils perdent simplement la partie. Si plusieurs Aventuriers sont capturés en même temps, c'est le joueur dont c'est le tour actuellement qui décide de l'ordre d'attribution des cases.



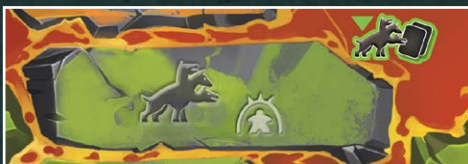
Les 2 derniers Aventuriers ne pourront jamais bénéficier de la clémence de Cerbère et n'ont plus d'autre choix que de réussir leur évasion.

- Le dé de Vitesse est replacé sur la case de la piste de Rage correspondant au nombre d'Aventuriers encore en jeu et la Vitesse sur le dé redescend à sa valeur minimale.

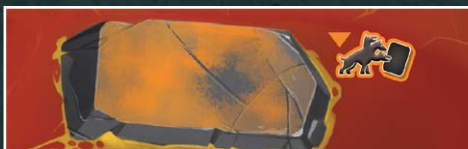
SI VOUS CHANGEZ DE CAMP

L'Aventurier capturé peut maintenant changer de camp et régler ses comptes avec ceux qui l'ont abandonné.

- Défaussez toutes vos cartes Survie. Il est trop tard pour s'en servir.
- Reprenez en main toutes vos cartes Action et retournez-les. Vous ne jouez désormais qu'avec la face Cerbère de vos cartes :
 - Piochez 2 cartes Trahison si vous vous êtes fait capturer sur une case verte du début du plateau (avant l'icône).



- Piochez 1 carte Trahison bonus si vous vous êtes fait capturer sur une case orange du début du plateau (entre les icônes).



- Votre but est désormais de faire perdre les Aventuriers encore en fuite.

Exception : Si vous vous êtes fait capturer sur une des 5 dernières cases du plateau (avant les emplacements de Barques), le temps de la clémence de Cerbère est révolu et vous perdez immédiatement la partie. Votre pion est quand même placé sur la piste de Rage, mais vous cessez de jouer.



Barque active

◆ Les Barques ◆

Au début de la partie, vous ne savez pas combien d'Aventuriers la Barque peut contenir.

Il existe 3 Barques différentes : une avec 1 place, une avec 2 places et une avec 3 places.



Lorsqu'un joueur applique cet effet, il a le choix entre :

- Consulter secrètement l'une des Barques face cachée (il replace ensuite la Barque face cachée sur son emplacement ; il peut garder l'information pour lui, la partager avec les autres joueurs ou même mentir sur ce qu'il a vu)
- OU
- Échanger l'emplacement de 2 Barques au choix, sans les consulter.



Dès qu'un Aventurier dépasse ce symbole (ci-contre), il doit révéler la Barque active (celle qui se trouve sur le premier emplacement). Les autres Barques sont

défaussées.



Une fois que la Barque est révélée, il n'est plus possible d'utiliser l'effet ci-contre. Vous ne pouvez plus intervertir les Barques.

- Un Aventurier monte dans la Barque s'il parvient à l'atteindre ou la dépasser lors d'un déplacement, et qu'il reste une place de libre dans la Barque. Si la Barque est déjà pleine, l'Aventurier doit s'arrêter sur la case d'avant.
- Si l'effet d'une carte fait reculer un Aventurier déjà dans la Barque, celui-ci sort de la Barque et retourne sur le plateau.
- Un joueur dont l'Aventurier est dans la Barque continue à jouer normalement. Son Aventurier ne peut plus avancer (ou être désigné pour un effet visant à le faire avancer), mais il continue à jouer des cartes de sa main à son tour.
- À la fin du tour d'un joueur, si toutes les places d'une Barque sont occupées (peu importe si le joueur actif s'y trouve), les occupants de la Barque gagnent la partie. S'il ne reste plus assez d'Aventuriers sur le plateau pour remplir la Barque, Cerbère gagne immédiatement.

◆ Fin de Partie ◆

VICTOIRE DES AVENTURIERS

Une victoire des Aventuriers survient lorsque tous les emplacements de la Barque sont occupés par un pion Aventurier à la fin du tour d'un joueur.

Tous les joueurs ayant pu prendre place dans la Barque gagnent la partie.

Tous les joueurs qui demeurent en arrière ou qui ont été capturés par Cerbère ont perdu et sont voués à une éternité de tourments.

VICTOIRE DE CERBÈRE

Cerbère triomphe s'il parvient à capturer tous les Aventuriers ou qu'il n'y en a plus assez pour compléter la Barque.

Tous les joueurs qui ont changé de camp gagnent la partie et tous les autres ont perdu.

Le ou les joueurs dont la capture a déclenché la fin de la partie ne change pas de camp et perdent avec les autres Aventuriers.

◆ 3 Joueurs ◆

À 3 joueurs, la valeur minimale du dé de Vitesse est de 5. Utiliser la valeur minimale à 5 dans ce cas n'est pas considéré comme ajouter de la difficulté. Il est possible d'augmenter cette valeur minimale pour augmenter la difficulté (une difficulté de 1 donne une valeur minimale de 6, une difficulté de 2 donne valeur minimale de 7...).

◆ Règle alternative ◆

Un truc en plus : Tous les joueurs commencent avec une carte Survie en main. Cet avantage est très puissant, mais plaira aux joueurs qui aiment les départs asymétriques.

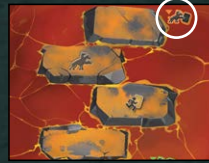
◆ Détail du Plateau ◆

CASES VERTES ET ORANGE

Lorsqu'un joueur est capturé vers le début du plateau, son retour précoce auprès de Cerbère lui vaut une faveur infernale. Il pioche une ou deux cartes Trahison, selon la zone dans laquelle il se trouvait lorsqu'il a été capturé.



Piochez 2 cartes



Piochez 1 carte

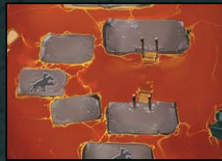
LES CASES AVEC SYMBOLES

Certaines cases possèdent un symbole correspondant à un effet. Cet effet se déclenche si un Aventurier s'arrête exactement sur cette case. Un Aventurier qui traverse la case sans s'y arrêter ne déclenche pas l'effet.

Cerbère ne déclenche pas les effets des cases sur lesquelles il s'arrête.

LE PONT DE CORDES

Les deux cases de part et d'autre du Pont de Cordes sont considérées comme adjacentes. Si un Aventurier choisit d'emprunter le Pont de Cordes, il peut rejoindre l'autre côté en 1 seul déplacement. Le Pont de Cordes s'écroule après avoir servi une fois, et personne ne pourra plus l'utiliser. (Retirez la tuile du plateau).



LE PORTAIL INFERNAL

Le Portail Infernal est fermé par défaut. Lorsqu'un Aventurier se tient sur la **case de Stèle**, il ouvre le Portail Infernal pour les autres Aventuriers (mais pas pour Cerbère) : tous les Aventuriers peuvent franchir le Portail dans un sens ou dans l'autre, comme si les deux cases qu'il connecte étaient adjacentes. Le Portail se referme dès que la case Stèle n'accueille plus d'Aventurier.















◆ Explication des Effets ◆




• Les symboles suivants indiquent la **cible** sur laquelle s'applique l'effet :

 Vous (camp Aventurier)	 Vous (camp Cerbère)	 Le pion Cerbère
 Un autre joueur (camp Aventurier) de votre choix	 Un autre joueur (camp Cerbère) de votre choix	 Tous les autres joueurs (camp Aventurier)

• Les symboles suivants indiquent l'**effet à appliquer** sur la cible :

 Piocher 1 carte Survie	 Piocher 2 cartes Survie	 Défausser 1 carte Survie
 Piocher 1 carte Trahison	 Piocher 2 cartes Trahison	 Défausser 1 carte Trahison
 Avancer de 1 case	 Avancer de 2 cases	 Avancer de 3 cases
 Reculer de 1 case	 Reculer de 2 cases	 Déclencher une Chasse

• Ces symboles indiquent des effets qui ne s'appliquent pas sur une cible en particulier :

 Avancez le dé sur la piste de Rage d'une case	 Avancez le dé sur la piste de Rage de deux cases	 Augmentez la valeur du dé de 1	 Augmentez la valeur du dé de 2
 Reculer le dé sur la piste de Rage d'une case	 Reculer le dé sur la piste de Rage de deux cases	 Réduisez la valeur du dé de 1	 Réduisez la valeur du dé de 2
 Regardez 1 Barque sans la montrer aux autres joueurs, ou intervertissez 2 Barques entre elles, sans les regarder. Ce symbole n'a plus d'effet si la Barque est révélée.		 Reprenez toutes vos cartes Action en main (y compris celle portant ce symbole).	

◆ Pouvoirs des cartes Action Aventurier ◆



Coût : Avancez le dé de Vitesse d'une case sur la piste de Rage.
Effet : Piochez 2 cartes Survie.

OU

Coût : Avancez le dé de Vitesse d'une case sur la piste de Rage.

Effet : Piochez 1 carte Survie et choisissez 2 Aventuriers ; ils piochent 1 carte Survie chacun.



Coût : Augmentez de 1 la valeur du dé de Vitesse.
Effet : Avancez de 2 cases et choisissez 1 Aventurier ; il avance d'une case.

OU

Coût : Défaussez 1 carte Survie.

Effet : Avancez d'une case et choisissez 1 Aventurier ; il avance de 2 cases.



Coût : Avancez le dé de Vitesse d'une case sur la piste de Rage.
Effet : Avancez de 2 cases.

OU

Coût : Avancez le dé de Vitesse d'une case sur la piste de Rage.

Effet : Choisissez 2 Aventuriers et avancez-les ; l'un de 3 cases et l'autre d'une case.



Coût : Avancez le dé de Vitesse de 1 case sur la piste de Rage.
Effet : Piochez 1 carte Survie et reprenez toutes vos cartes Action en main.

OU

Coût : Avancez le dé de Vitesse d'une case sur la

piste de Rage.
Effet : Reprenez toutes vos cartes Action en main. Puis regardez secrètement une Barque face cachée OU échangez les emplacements de 2 Barques, sans les regarder.

◆ Pouvoirs des cartes Action Cerbère ◆



Coût : Aucun.
Effet : Augmentez de 1 la valeur du dé de Vitesse.

OU

Coût : Diminuez de 1 la valeur du dé de Vitesse.

Effet : Piochez 2 cartes Trahison et choisissez 1 autre joueur du camp Cerbère ; il pioche 1 carte Trahison.



Coût : Aucun.
Effet : Avancez le pion Cerbère d'une case.

OU

Coût : Aucun.

Effet : Piochez une carte Trahison.



Coût : Choisissez 1 Aventurier et avancez-le d'une case.
Effet : Choisissez 3 autres Aventuriers et reculez-les chacun d'une case.

OU

Coût : Aucun.

Effet : Avancez le dé de Vitesse d'une case sur la piste de Rage.



Coût : Aucun.
Effet : Reprenez toutes vos cartes Action en main.

OU

Coût : Choisissez 1 Aventurier et avancez-le de 2 cases.

Effet : Piochez 1 carte Trahison et reprenez toutes vos cartes Action en main.

◆ Pouvoirs des cartes Survie ◆



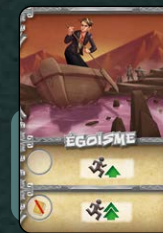
SACRIFICE*

Effet simple : Reculez le dé de Vitesse d'une case sur la piste de Rage et choisissez 1 Aventurier ; il recule d'une case.

OU

Coût : Défaussez 1 carte Survie.

Effet avancé : Reculez le dé de Vitesse de 2 cases sur la piste de Rage et choisissez 1 Aventurier ; il recule de 2 cases.



ÉGOÏSME

Effet simple : Avancez d'une case.

OU

Coût : Défaussez 1 carte Survie.

Effet avancé : Avancez de 2 cases.



FAVORITISME

Effet simple : Avancez d'une case et choisissez 1 Aventurier ; il avance d'une case.

OU

Coût : Défaussez 3 cartes Survie.

Effet avancé : Avancez de 3 cases et choisissez 2 Aventuriers ; ils avancent, l'un de 2 cases et l'autre d'une case.



COUARDISE

Effet simple : Regardez secrètement 1 Barque face cachée, puis remettez-la à sa place OU échangez les emplacements de 2 Barques sans les consulter.

OU

Coût : Défaussez 1 carte

Survie.

Effet avancé : Avancez d'autant de cases qu'il y a d'Aventuriers devant vous. Vous ne pouvez avancer que de 3 cases au maximum grâce à cet effet.



OPPORTUNISME*

Effet simple : Avancez d'une case et choisissez 1 Aventurier ; il recule d'une case.

OU

Coût : Défaussez 1 carte Survie.

Effet avancé : Avancez d'une case et choisissez de faire avancer ou reculer 1 Aventurier de 2 cases.



ARROGANCE

Effet simple : Choisissez 2 Aventuriers ; ils avancent d'une case chacun.


OU



Coût : Défaussez 1 carte Survie.

Effet avancé : Choisissez 1 Aventurier ; il avance de 3 cases, et reculez le dé de Vitesse de 1 case sur la piste de Rage.

*Rappel : Un Aventurier ne peut jamais reculer dans l'Antre de Cerbère. S'il devait le faire, il s'arrête sur la case devant l'Antre.

◆ Précisions sur les Pouvoirs ◆

- **Vous ne pouvez pas** choisir un pouvoir dont vous ne pouvez pas payer le coût. Cependant si, pour le dé de Vitesse, une valeur minimale supérieure à  a été choisie en début de partie, vous êtes exceptionnellement autorisé à faire baisser la valeur du dé en dessous de sa valeur minimale pour payer un coût (il reste cependant **impossible** de faire baisser la valeur en dessous de 3).
- **Si un effet a plusieurs étapes** (comme avancer plusieurs Aventuriers) vous pouvez les résoudre dans l'ordre de votre choix.
- **S'il n'est pas possible de réaliser la totalité d'un effet**, faites l'effet au maximum de ce qui est possible. Par exemple si un effet fait reculer 3 Aventuriers alors qu'il n'en reste que 2, vous devez faire reculer les 2 Aventuriers.

-  indique toujours un autre Aventurier que le vôtre. Si un effet indique plusieurs , il s'agit forcément d'Aventuriers différents.



Par exemple, l'effet ci-dessus vous permet d'avancer 2 Aventuriers différents du vôtre (vous ne pouvez pas choisir 2 fois le même) ; l'un avance d'une case et l'autre de 3 cases.

- **Les déplacements doivent être faits au maximum**, vous ne pouvez pas décider de déplacer un pion Aventurier de moins de case qu'indiqué par l'effet (sauf s'il arrive dans la Barque, ce qui arrête son déplacement).

◆ Pouvoirs des cartes Trahison ◆



EMBUSCADE

Effet simple : Avancez le pion Cerbère d'une case.

OU

Coût : Défaussez 1 carte Trahison.

Effet avancé : Avancez le pion Cerbère de 2 cases.



FOURBERIE

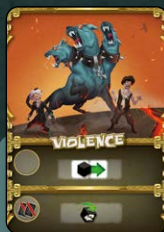
Effet simple : Regardez secrètement 1 Barque face cachée, puis remettez-la à sa place **OU** échangez les emplacements de 2 Barques sans les consulter.

OU

Coût : Choisissez 1

Aventurier ; il avance d'une case.

Effet avancé : Choisissez 1 autre Aventurier ; il recule de 3 cases.



VIOLENCE

Effet simple : Avancez le dé de Vitesse d'une case sur la piste de Rage.

OU

Coût : Défaussez 2 cartes Trahison.

Effet avancé : Augmentez de 2 la valeur du dé de Vitesse.



SABOTAGE

Effet simple : Choisissez 2 Aventuriers ; ils défaussent chacun 1 carte Survie.

OU

Coût : Défaussez 1 carte Trahison.

Effet avancé : Chaque Aventurier choisit de défausser 1 carte Survie **OU** de reculer de 2 cases. S'il n'a pas de carte Survie, il est obligé de reculer.



PERFIDIE

Effet simple : Augmentez de 1 la valeur du dé de Vitesse.

OU

Coût : Défaussez 1 carte Trahison.

Effet avancé : Avancez le dé de vitesse de 2 cases sur la piste de Rage.



RANCUNE

Effet simple : Choisissez 1 Aventurier ; il recule de 2 cases.

OU

Coût : Défaussez 2 cartes Trahison.

Effet avancé : Faites reculer tous les Aventuriers de 2 cases chacun.