



VINDICATION®

GUIDE VISUEL / LIVRES DE REGLES

Aperçu du Jeu

Les Prémises

Vous êtes misérable ... mais ce n'est pas la fin de votre histoire. Après une vie passée à la recherche de richesse et d'excès, votre cruauté et votre corruption vous ont finalement rattrapé. Voilà pourquoi vous avez été jeté par-dessus bord par vos compagnons de voyage, destiné à mourir dans la noire mer glacée. Mais dans ce monde plein de surprises, ce n'était pas votre destin.

Quelques instants avant de disparaître dans l'obscurité sans fin, arrivé sur la terre ferme vous vous lavez au milieu des ruines d'une île lointaine où vous avez été réanimé par un voyageur. Alors que vous ouvrez les yeux sur votre étrange nouvelle maison, vous trouvez que quelque chose de mieux - quelque chose de plus fort - s'est éveillé en vous.

Maintenant, il y a du travail à faire. Vous n'avez rien de plus que le battement de votre cœur, le souffle dans vos poumons, et un passé terni plaidant pour être réécrit.



L'Objectif Principal : l'Honneur

Tu as mené une vie misérable jusqu'à maintenant. L'objectif est de retrouver autant d'honneur que possible avant la fin de l'époque. Le joueur possédant le plus d'honneur en fin de partie, gagne.

En un Mot

Dans Vindication, vous explorerez les différents territoires de l'île à la recherche d'opportunités afin d'étendre votre influence et gagner de l'honneur.

Vous et vos compagnons créerez une histoire unique - qui peut inclure l'acquisition de reliques, l'obtention d'attraits, le combat de monstres, le contrôle de territoires et

l'accomplissement de quêtes secrètes, entre autres choses dans votre voyage pour atteindre le plus d'honneur.

Chaque partie évoluera très différemment lorsque vous et les autres joueurs poursuivrez votre propre et distincte aventure jusqu'à ce qu'une ou plusieurs conditions uniques de fin de partie soient remplies.



Utilisez de l'Influence et Gagnez des Compétences

(p.12-13)

Vous allez exercer votre influence (cubes de couleur) pour atteindre les compétences communes telles que l'inspiration, la connaissance et la force ; les utilisant pour réaliser des actions qui augmenteront votre honneur.

Vous pouvez également convertir ces compétences communes pour obtenir des compétences héroïques telles que le courage, la vision, et la sagesse ; pour débloquer des actions encore plus puissantes.



Accomplissez des Quêtes

(p.20)

Si vous le choisissez, vous pouvez accomplir des quêtes secrètes pour gagner des points d'honneur dont vos adversaires n'auront pas connaissance. Ils ne sauront jamais à quel point vous êtes avancés quand ils déclenchent la fin de partie.



Découvrez, Visitez et Contrôlez les Territoires de la Carte

(p.9-11)



Chaque région de l'île possède des atouts uniques à offrir. Vous pouvez découvrir et visiter les territoires pour gagner les avantages qu'ils offrent.

Les joueurs qui contrôlent ces territoires gagnent des points d'honneur lorsque d'autres joueurs les visitent.

Transcendez vous

(p.20)

Au cours de la partie, vous aurez l'occasion de restaurer votre réputation ainsi que votre honneur.

Ceci vous permettra de booster votre honneur et doubler votre compétence personnelle en générant du pouvoir.



Recrutez des Compagnons

(p.14-15)

Si vous choisissez de visiter une auberge, vous pouvez recruter des compagnons qui se joindront à votre troupe pour acquérir de nouvelles capacités.

Chaque compagnon est unique et vous pouvez activer l'un d'entre eux à chaque tour pour gagner leurs compétences ainsi comme leur capacité.



Obtenez des Reliques (p.17)

Utilisez la vision de la Tour des Arcanes, vous permettra d'acquérir et d'utiliser des cubes d'influence pour charger les reliques à utilisation limitée avec de puissantes capacités.

Une fois l'influence disparue, vous pouvez visiter la tour à nouveau pour les recharger.



Développez des aptitudes

(p.20)

Vous pouvez utiliser vos différentes compétences pour développer des aptitudes dans ces compétences.

Les aptitudes augmenteront vos totaux de maîtrise dans l'espoir de gagner de substantiels bonus de fin de partie pour chaque compétence.



Déclenchez la Fin de Partie (p.21)

La partie débute avec 2 déclencheurs actifs de fin de partie. Chaque déclencheur de fin de partie possède des critères uniques pouvant potentiellement déclencher la fin de partie.

Lorsqu'un joueur remplit les conditions de l'un d'entre eux, le prochain tour devient le dernier tour. Restez donc attentif lorsque de nouveaux déclencheurs sont ajoutés lorsqu'un joueur passe sur un jeton de déclenchement sur la piste de score.



Combattez des Monstres

(p.18)

Vous pensez être courageux? Plongez dans la Gueule Béante et affrontez les monstruosité qui vous y attendent. Chacunes de vos victoires, vous accordera des bonus de fin de partie.



Obtenez des attraits (p.16)

L'utilisation de sagesse au Tombeau Antique permet de faire gagner à votre personnage des attraits qui ont des capacités passives ou déclenchées qui rendront vos actions beaucoup plus gratifiantes.



Atteignez la Maîtrise (p.21)

En fin de partie, les tuiles maîtrise seront attribuées au joueur qui a démontré la plus grande prouesse dans chaque catégorie.

En gagnant des cartes et des aptitudes de chaque couleur correspondante vous permettra de rivaliser pour obtenir ces tuiles de maîtrise.



Mise en place

Configuration Initiale

A Boîte de rangement

Remplir les boîtes de rangement avec les éléments tel que décrit dans la page suivante.

1 Plateau Principal

Placez le plateau de jeu principal au centre de la table (le côté débutant possède des repères visuels pour la configuration initiale). Trier toutes les cartes par couleur en piles.

2 Plateau de Pouvoir & Boîte de Rangement

Chaque joueur prend une boîte individuelle avec les éléments et le plateau de pouvoir correspondant. Il n'y a pas de différence stratégique entre les couleurs.

3 Tuiles Joueur

Chaque joueur prend le personnage de sa boîte individuelle et le place à côté de son plateau de pouvoir (côté coupable malfrat).

4 Tuiles Vitesse

Chaque joueur prend la tuile de vitesse "2" et la place à côté de sa tuile de personnage, comme indiqué.

5 Cartes Voyage (marron)

Distribuez aléatoirement une carte voyage à chaque joueur, qui doit suivre les instructions :

6 → Placez votre médaillon de joueur en métal sur le triangle indiqué sur la carte.

7 → Placez votre marqueur de score en bois sur la case 15 de la piste correspondante.

8 → Sur votre plateau de pouvoir, placez 8 de vos cubes en bois sur la case potentiel, puis 8 cubes sur la case influence et enfin 2 cubes sur la case conviction.

9 → Placez 1 de vos cubes en bois sur le plateau principal dans chacun des cercles des attributs inspiration, connaissance et force.

10 → Tirer la première carte compagnon face cachée de la couleur indiquée sur votre carte voyage et placez-la à côté de votre plateau de pouvoir. Ranger toutes les cartes voyage dans la boîte.

Remettez toutes les cartes voyage dans la boîte

11 Cartes Compagnon, Relique, Attrait et Monstre

Mélanguez et empilez ces cartes face cachée sur le plateau principal à gauche de la sphère d'attribut de la couleur correspondante. Puis, placez face visible la première carte de chaque pile à droite de chaque sphère.

12 Quêtes Secrètes

Mélanguez les cartes quête secrète et distribuez en 2 à chaque joueur, qui en choisisse 1 face cachée et remette l'autre dans la pile qui est mélangée. Chaque joueur peut consulter sa propre quête secrète à tout moment.

13 Tuiles Territoires & Sac

Placez les 19 tuiles hexagonales de territoire de base dans le sac en tissu et placez-le à côté du plateau principal (cf. p.10 pour la liste des tuiles territoires de base).

14 Tuiles Maîtrise

Disposez les 6 larges tuiles de maîtrise dans le couvercle de la boîte commune de rangement.

15 Tuiles d'Aptitudes

Pour chaque couleur, placez 1 tuile d'aptitude de moins que le nombre de joueurs dans une pile sur le plateau principal sous le cercle de compétence associée. (Exemple: dans une partie à 3 joueurs, utilisez 2 tuiles de chaque couleur, soit 12 au total).



16 Jetons de Déclenchement

Placez les 4 jetons de déclenchement ronds en métal, provenant de la boîte commune de rangement, sur les cases 30, 45, 60 et 75 de la piste de score. Le côté n'a pas d'importance.

17 Cartes de Déclenchement de Fin de Partie

Tirez aléatoirement 2 cartes de déclenchement de fin de partie face visible et placez-les à côté du plateau de jeu. Le reste de la pile est conservé à côté de ce dernier face cachée.

18 Boîte de rangement commune

Laissez les dés et les autres éléments dans la boîte commune de rangement; les rendant accessibles le cas échéant.

Cartes Extension

Si vous jouez avec les cartes d'une des extensions (telles que les cartes de butin, les cartes animaux de compagnie et les cartes cristaux purs), empilez ces cartes à côté du plateau principal.



IMPORTANT

Les compagnons avec cette icône ne peuvent être utilisés comme compagnons de départ.

Les joueurs qui tirent un compagnon avec cette icône doivent continuer à tirer jusqu'à ce qu'ils obtiennent un compagnon sans cette icône, mélanger le reste pour reformer la pile.







Description du jeu



Placement Initial

Une fois que la configuration initiale est réalisée et que les joueurs ont placé leur jeton sur le lieu de départ indiqué sur leur carte voyage, révélez les territoires adjacents aux positions des joueurs en les tirant du sac.

Le joueur sur la case de numéro le plus faible obtient le jeton miniature de premier joueur (Sestra, Gardien des Traditions) et commence.

Début de la Partie

Le jeu commence avec le joueur dont la case possède le plus faible numéro. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre (par rapport aux joueurs et non leur jeton), jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée.

Résumé du Tour

Les joueurs peuvent réaliser chacune de ces actions une fois, et peuvent le faire dans n'importe quel ordre :

- *Activer* (p. 15)
- *Se déplacer* (p. 8-9)
- *Visiter un territoire ou se reposer* (p.8-9)

De plus, les joueurs peuvent réaliser des actions bonus à n'importe quel moment durant leur tour :

- *Convertir les compétences héroïques* (p.13)
- *Acquérir une aptitude* (p.20)
- *Prendre le contrôle d'un territoire* (p.11)
- *Récupérer de l'influence* (p.8)
- *Transcender* (p.20)

Actions du tour

Réaliser 3 actions dans n'importe quel ordre : Activer, Se déplacer, Visiter/Se reposer

Durant votre tour, vous pouvez réaliser ces 3 actions dans l'ordre le plus avantageux pour vous.



Activer

- Activer votre personnage gratuitement (aucun cube d'influence requis) ou placez 1 cube de votre sphère d'influence sur la sphère d'un compagnon (p.15).
- Gagner les compétences que le personnage ou le compagnon génère pour votre groupe. (Ici, Veroa, la Maîtresse de la Bête accorde 2 points de force.)
- Facultatif: utiliser la capacité spéciale du compagnon pendant votre tour. (Ici, Veroa, la Maîtresse de la Bête, vous permet d'améliorer votre monture - en étant adjacent à un poste de commandement - pour 1 point de force au lieu de 3.)

Se déplacer

- Vous devez vous déplacer d'au moins une case à chaque tour.
- Les déplacements s'effectuent entre les tuiles hexagonales (p. 9).
- Vous vous déplacez sur le plateau d'un nombre maximum de cases correspondant à votre vitesse. Votre vitesse normale est de 2 jusqu'à ce que vous ayez amélioré votre monture au poste de commandement (p.19).



Visiter un territoire ou Se reposer

- Choisir 1 tuile hexagonale adjacente pour réaliser l'action associée (p. 10-11).
- ou —
- Au lieu de visiter un territoire, augmenter votre pouvoir de 1 (p. 12).

Actions Bonus

Convertir des compétences héroïques

- La conversion de compétences communes en compétences héroïques peut être effectuée à tout moment, un nombre illimité de fois (p.13).

Gagner une Aptitude

- Utiliser des compétences pour gagner une aptitude peut être effectué une seule fois durant votre tour (p. 20).

Contrôler un Territoire

- Lorsque vous visitez un territoire, vous pouvez payer le coût de conviction associé et ainsi en prendre également le contrôle (p.11).

Récupérer de l'Influence

- À tout moment durant votre tour, vous pouvez récupérer un cube de votre sphère d'influence provenant de n'importe quel endroit du plateau - à l'exception de votre case potentiel. Vous pouvez également dégrader du pouvoir provenant de votre sphère de conviction vers votre sphère d'influence.
- Si vous récupérez l'influence d'un compagnon, renvoyez immédiatement toute l'influence de ce compagnon, celui-ci est retiré du jeu et vous perdez l'honneur qu'il vous apportait.
- Il n'y a pas de limite à la récupération d'influence, hormis la perte des valeurs inhérentes.

Transcendez vous

- Une fois que vous avez satisfait aux critères, vous pouvez retourner votre tuile de personnage de misérable à transcender, débloquant ainsi des gains d'attributs augmentés plus un bonus d'honneur à usage unique (p.20).

Déplacement

Limite des Déplacements

Vous pouvez vous déplacer d'un nombre maximum de cases égal à votre vitesse.

Votre vitesse normale est de 2 jusqu'à ce que vous ayez amélioré votre monture au poste de commandement.

Règles de Déplacement

- Les déplacements s'effectuent sur les cases triangulaires entre les tuiles de cartes hexagonales.
- Votre vitesse de déplacement normale est égale à votre tuile de vitesse. Vous commencez le jeu avec une vitesse de 2 et pouvez améliorer votre tuile de vitesse pour 3 points de force au poste de commandement.
- Les compagnons et autres cartes peuvent augmenter votre mouvement au-delà de votre vitesse normale.
- Vous pouvez vous déplacer en traversant une case occupée par d'autres joueurs mais vous ne pouvez pas vous y arrêter.

Pris au Piège

- Dans le très rare cas où vous seriez pris au piège avec des adversaires bloquant tout mouvement régulier, vous pouvez ajouter jusqu'à 2 à votre déplacement.
- Cet acte de désespoir provoque chez vous la dégradation d'1 cube de pouvoir (p.12).

Visite de Territoires

Discovering Regions

Pour chaque case découverte au fur et à mesure que vous vous déplacez, vous devez tirer un territoire du sac et le placer sur l'hexagone libre. Placez ces tuiles dans l'ordre où vous les avez découvertes, après avoir terminé votre déplacement.

Exemple : si vous vous déplacez de 2 cases révélant 2 hexagones libres, vous devez d'abord terminer votre déplacement, puis tirer et placer la première tuile sur la première case traversée, après de même pour la seconde.



Visite de Territoires

Visiter une région vous permet de réaliser l'action sur la tuile du territoire. Les actions de territoire peuvent être effectuées une seule fois par tour, sauf indication contraire. Les territoires pour lesquels des exceptions à cette règle s'appliquent sont le monastère, le poste de commandement et le sanctuaire (p.10).

Obtenir des Cartes

Certains territoires offrent des cartes (attraits, reliques, monstres, compagnons, etc...).

Normalement, lorsque vous obtenez un type de carte, vous pouvez choisir parmi la carte face visible ou tirer la carte du haut de la pile face cachée. S'il n'y a pas de cartes face visible dans une pile, il suffit de retourner la carte face cachée pour la révéler.

Si un effet entraîne de tirer plus d'une carte face visible dans une pile, seule la carte du dessus sera disponible - si cette carte devait être acquise par un joueur, la carte en dessous deviendrait disponible - aucune nouvelle carte ne serait retournée.

Tirage autorisé

Si vous souhaitez avoir plus de contrôle sur votre destin, vous pouvez choisir de tirer au sort au lieu de tirer normalement.

Si vous utilisez 1 cube de conviction juste avant d'acquérir une carte, vous pouvez tirer les 3 cartes du dessus de la pile face cachée et de la carte face visible.

Vous pouvez choisir parmi l'une de ces 4 cartes. Prenez la carte choisie et mélangez les cartes restantes dans la pile, puis retournez une nouvelle carte face visible. (Utiliser de la conviction nécessite simplement de déplacer un cube de votre sphère de conviction vers votre sphère d'influence).

Cartes

Carte Honneur

Lorsque vous faites l'acquisition d'une carte, vous gagnez (ou perdez) son honneur immédiatement.

Si vous perdez ou abandonnez une carte, la carte est retirée du jeu et vous perdez immédiatement tout honneur positif sur la carte.

Cependant, l'inverse n'est pas vrai : si vous perdez ou abandonnez une carte avec un honneur négatif, vous ne récupérez pas l'honneur.

IMPORTANT

L'honneur sur les cartes est gagné ou perdu immédiatement.

Cependant, si vous perdez ou abandonnez une carte avec un honneur négatif, vous ne récupérez pas l'honneur.



Visites des Territoires

Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer avec l'ensemble de 19 tuiles territoires de base.

Une fois familiarisé avec l'ensemble des territoires de base, cf. *Territoires d'extension* (p.34-37) pour explorer de nouvelles possibilités.



Académie (x1)

Lancez le dé compétence et gagnez cette compétence. Ensuite, si vous n'aviez pas encore cette compétence, vous pouvez lancer le dé une fois de plus et gagner une compétence supplémentaire.



Tombeau Antique (x1)

Utilisez 2 cubes de sagesse pour obtenir l'attrait face visible ou tirez l'attrait face cachée de la pile (p.16).



Tour des Arcanes (x1)

Utilisez 2 cubes de vision pour acquérir la relique magique face visible ou tirez la relique magique face cachée du haut de la pile. Vous pouvez également recharger tout ou partie de vos reliques gratuitement (p.17).



Poste de Commandement (x1)

Utilisez 3 cubes de forces pour améliorer votre monture et augmenter votre vitesse (p. 19). Vous ne pouvez effectuer cette amélioration qu'une seule fois par tour.



Fort (x2)

Entraînez-vous pour gagner +2 force.



La Gueule Béante (x1)

Utilisez 2 cubes de courage pour affronter le monstre face visible ou bien plonger plus profondément dans la grotte et tirer la carte monstre face cachée du haut de la pile (p.18).



Flèche Sacrée (x2)

Méditez pour gagner +2 inspiration.



Auberge (x3)

Utilisez 2 cubes d'inspiration, 2 cubes de connaissance ou 2 cubes de force pour ajouter un compagnon de la couleur correspondante à votre groupe. (Par exemple, ajoutez un compagnon rouge en utilisant de la force, p.14-15).



Bibliothèque (x2)

Etudiez pour gagner +2 connaissance



Monastère (x2)

Utilisez 1 cube de connaissance, puis augmentez 1 cube de pouvoir. Vous pouvez répéter ceci autant de fois que vous pouvez dépenser de la connaissance. Vous pouvez augmenter les cubes déjà utilisés pour payer l'effet du monastère.



Sanctuaire (x2)

Utilisez 1 cube d'inspiration pour récupérer 2 cubes d'influence des compagnons que vous contrôlez vers votre sphère d'influence. Vous pouvez répéter ceci autant de fois que vous pouvez récupérer de l'influence.

IMPORTANT

Les territoires ne peuvent être fortifiés qu'avec l'extension *Guildes & Monuments* (p.38-39). Les territoires sont placés face non fortifiée visible par défaut. Cette face possède une petite sphère :



La face fortifiée possède 3 sphères :



Contrôle de Territoires

Description du Contrôle d'une Zone

- En prenant le contrôle d'un territoire, vous gagnez immédiatement 2 points d'honneur.
- En fin de partie, vous gagnez 2 points d'honneur pour chaque territoire que vous contrôlez.
- Tant que vous contrôlez un territoire, vous gagnez 2 points d'honneur lorsqu'un autre joueur visite ce territoire.
- Si vous visitez un territoire contrôlé par un autre joueur, celui-ci gagne 2 points d'honneur.
- Si vous visitez un territoire que vous contrôlez, vous ne gagnez pas d'honneur - vous ne pouvez gagner de l'honneur provenant de vous-même.
- Vous pouvez ne pas prendre le contrôle d'un territoire et en visiter un autre durant le même tour (à moins qu'un effet ou une capacité l'indique autrement).

Exemple de Prise de Contrôle

- Orange utilise 2 cubes de conviction pour déloger vert et prendre le contrôle de la bibliothèque.
- Orange gagne 2 points d'honneur et place l'un de ces cubes de conviction sur le territoire pour indiquer la prise de contrôle, en renvoyant le cube vert vers sa sphère d'influence.
- Vert, découragé, renonce au contrôle, renvoi son cube vers sa sphère d'influence sur son plateau de pouvoir.
- Orange peut également maintenant visiter ce territoire pour étudier et gagnez 2 cubes de connaissance.

Gagner le Contrôle d'un Territoire

Pour prendre le contrôle d'un territoire :

- Vous devez être présent sur une case adjacente au territoire.
- Si le territoire n'est pas déjà sous contrôle d'un autre joueur, vous pouvez dépenser 1 cube de conviction placée sur le territoire pour indiquer que vous en avez pris le contrôle.
- Pour prendre le contrôle d'un territoire contrôlé par un autre joueur, vous devez dépenser 2 cubes de conviction - 1 pour déloger l'autre joueur (déplacer ce cube de conviction vers votre sphère d'influence) et un autre cube de conviction placée sur le territoire dont vous avez pris le contrôle.
- La prise de contrôle d'un territoire est une action bonus. Vous pouvez prendre le contrôle d'un territoire, puis le visiter et vice versa.

Perte du Contrôle d'un Territoire

Si vous perdez le contrôle d'un territoire, rien ne se produit à l'exception de retour de votre cube dans votre sphère d'influence (et non votre sphère de conviction).



Le Plateau de Pouvoir



Potentiel

Cette sphère a la capacité d'augmenter le nombre de cubes que vous pouvez utiliser dans le jeu. Jusqu'à ce que le potentiel soit débloqué en augmentant votre pouvoir, cela ne vaut rien.

Reposez-vous ou visitez un monastère pour transférer des cubes de votre sphère de potentiel vers votre sphère d'influence.

Influence

L'influence est la principale ressource du jeu. Chaque joueur contrôle toute l'influence (cubes colorés) d'une couleur.

Les cubes peuvent être déplacés de votre sphère d'influence vers les sphères du plateau principal pour suivre vos compétences, vers les sphères de vos compagnons pour les activer, vers les sphères des reliques pour suivre leur charge, ou être transférés en cubes de conviction sur votre plateau de pouvoir.

Conviction

La conviction est votre capacité à surmonter des épreuves difficiles grâce à la volonté, la confiance et la résolution.

Utilisez la conviction pour prendre le contrôle de territoires (p. 11), empêchez un champion d'être tué par un monstre (p.18), ou pour gagner de l'habileté lors de tirage dans n'importe quelle pile sur le plateau principal (p.9).

Accroître votre Pouvoir

- Accroître votre pouvoir signifie le faire passer d'un niveau à l'autre, du potentiel vers l'influence, ou de l'influence vers la conviction.
- Vous pouvez choisir de transférer 1 pouvoir en vous reposant au lieu de visiter un territoire à votre tour.

Dégradation du Pouvoir

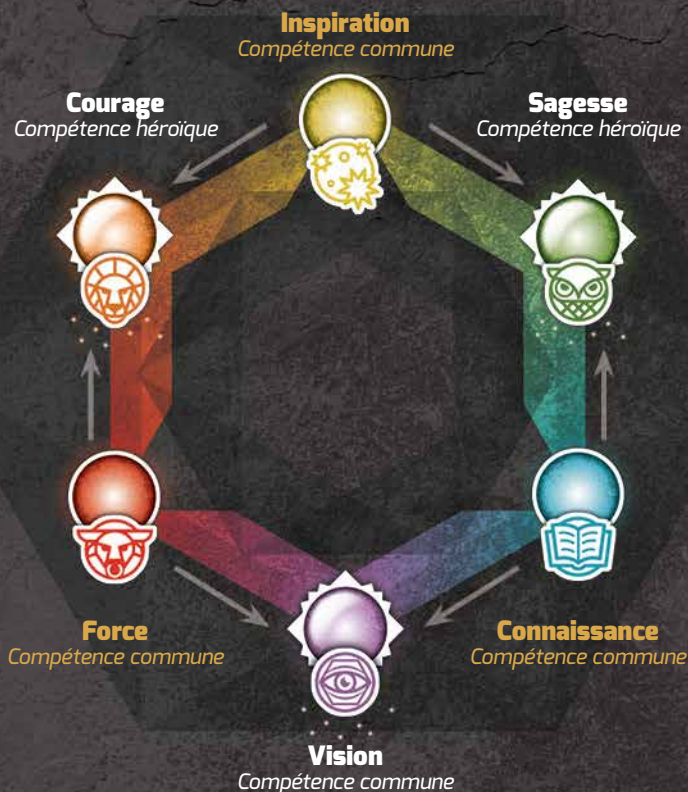
- Dégrader votre pouvoir, c'est le faire descendre d'un niveau, de la conviction vers l'influence, ou de l'influence vers le potentiel.

IMPORTANT

À tout moment lorsque des cubes retournent sur votre plateau de pouvoir, ils doivent toujours retourner dans la sphère centrale (c'est-à-dire celle d'influence).

Compétences : Influence spécialisée

Chaque compétence fonctionne comme une influence spécialisée. Par exemple : lorsque vous étudiez dans une bibliothèque, une partie de votre influence passe temporairement de votre sphère d'influence à la sphère de connaissance sur le plateau principal, où elle reste jusqu'à son utilisation. Si vous choisissez d'utiliser cette connaissance pour effectuer une action, ces cubes retournent dans votre sphère d'influence pour être exercés plus tard comme d'autres compétences, ou augmentés vers la conviction.



Inspiration

L'inspiration est la mesure de votre imagination, de votre impulsion créatrice, de votre ingéniosité et de votre leadership.

Courage

Le courage est la mesure de votre valeur, de votre courage et de votre bravoure face au danger.

Connaissance

La connaissance est la mesure de votre capacité intellectuelle, de vos capacités cognitives et de votre expertise.

Vision

La vision est la mesure de votre perception, de votre intuition et de votre capacité à prédire les résultats futurs.

Force

La force est la mesure de votre puissance, de votre endurance, de votre intensité, de votre résilience et de votre résistance.

Sagesse

La sagesse est la mesure de votre discernement, votre capacité à appliquer la connaissance et à prendre des décisions.

Conversion

La conversion est un élément clé du jeu. Elle vous permet de mettre à jour vos compétences communes en compétences héroïques.

Elle est utilisée pour effectuer de nouvelles actions et acquérir des cartes différentes.

Conversion en Courage



→ Chacune des 2 couleurs doit être présente pour une conversion

→ Les compétences héroïques ne sont jamais converties en compétences communes. (Par exemple, la vision et la sagesse ne créent pas de connaissances).

Conversion en Sagesse



→ La conversion ne peut pas être inversée.

Dans l'exemple à gauche, jaune et rouge font orange. Par conséquent, 1 cube de force combinée à 1 cube d'inspiration donne 1 cube de courage.

Conversion en Vision



Dans cette conversion, 1 cube d'inspiration ou de force va dans le cercle du courage et l'autre cube retourne dans votre sphère d'influence.

IMPORTANT

La conversion est une action bonus et peut être utilisée à n'importe quel moment et autant de fois que souhaitée.

Compagnons

Recrutez des compagnons dans votre groupe à l'auberge de la Colombe Noire.



Groupe – Recruter des Compagnons

Les compagnons augmentent l'honneur, les compétences et les capacités spéciales que vous utilisez durant la partie. Ils sont bons, ajoutez-les à votre groupe.

Les compagnons peuvent seulement être recrutés dans les auberges. Les gens brillants tels que vous, envisageront de diversifier la couleur de leurs compagnons pour ainsi créer des combinaisons avec les différentes capacités des compagnons.

Lors du recrutement d'un compagnon, les joueurs peuvent soit prendre le compagnon face visible, soit tirer le compagnon face cachée et l'ajouter à leur groupe. Le coût est le même dans les deux cas.

IMPORTANT

Lors de la visite dans une auberge, les joueurs peuvent choisir de recruter un compagnon de n'importe quelle couleur.



Compagnons Jaunes

Vous pouvez utiliser 2 cubes d'inspirations pour recruter un compagnon jaune dans votre groupe.

Compagnons Bleus

Vous pouvez utiliser 2 cubes de connaissance pour recruter un compagnon bleu dans votre groupe.

Compagnons Rouges

Vous pouvez utiliser 2 cubes de force pour recruter un compagnon rouge dans votre groupe.

Anatomie d'une Carte

Les compagnons avec ce symbole ne peuvent pas être des compagnons de départ (En début de partie, tirez des compagnons jusqu'à ce que vous obteniez un compagnon sans ce symbole).

Initiative
(cf. vaincre des monstres, p.18)

Honneur immédiatement gagné lorsque ce compagnon rejoint votre groupe.

Nom et titre du compagnon
(Les titres sont uniquement des éléments d'ambiance – sans aucune fonction dans le jeu).

Compétences gagnées lorsque ce compagnon est activé (ici: force)

Couleur du compagnon (cadre)

Capacité optionnelle du compagnon



Sphère d'influence où 1 cube d'influence est placé à chaque fois que ce compagnon est activé.

IMPORTANT

Les compétences des compagnons peuvent être utilisées uniquement durant le tour où ils sont activés.

Compagnons de Départ

En début de partie, vous allez tirer une carte voyage qui vous demandera de tirer une carte compagnon d'une couleur spécifique et de l'ajouter à votre groupe.

C'est le compagnon qui vous a réanimé lorsque vous avez échoué sur l'île.

IMPORTANT

Les compagnons avec ce symbole ne sont pas des compagnons de départ (continuer à tirer des cartes de la pile jusqu'à ce que vous obteniez un compagnon sans ce symbole).

Compagnons Activés

Voici comment cela fonctionne :

- Placez un cube de la sphère d'influence de votre plateau de pouvoir vers la sphère de la carte compagnon.
- Gagnez les compétences affichées en haut à gauche de la carte (en déplaçant les cubes de la sphère d'influence de votre plateau de pouvoir vers les sphères de compétences sur le plateau principal)
- Optionnel : utilisez la capacité spéciale au bas de la carte uniquement pendant ce tour.

Remarques Concernant les Compagnons

- Il n'y a pas de limite au nombre de compagnons que vous pouvez avoir dans votre groupe.
- Les compagnons comptent pour la maîtrise de leur compétence en fin de la partie. (Par exemple, les compagnons jaunes comptent pour la maîtrise de l'inspiration, etc....)
- Les compagnons, qui sont activés à plusieurs reprises au cours de tours successifs, accumuleront de plus en plus de votre influence pour vous rester fidèle ; vous pouvez utiliser votre inspiration au sanctuaire (p.10) pour motiver vos compagnons et récupérer l'influence sur votre plateau de pouvoir.

Attraits



Obtenez les attraits du Tombeau Antique

A Propos des Attraits

L'utilisation de la sagesse permet potentiellement d'obtenir des attraits de votre personnage qui possède des capacités passives ou déclenchées rendant vos actions beaucoup plus gratifiantes.

Obtenir un Attrait

Il existe un seul territoire sur la carte où les attraits peuvent être obtenus : le Tombeau Antique.

Apprenez des personnes exaltées qui sont venues avant vous dans cet endroit sacré pour faire évoluer vos pouvoirs dans le jeu.

- Vous devez être adjacent au Tombeau Antique et utiliser 2 cube de sagesse pour obtenir un attrait.
- Lorsque vous obtenez un attrait, vous pouvez soit tirer l'attrait face visible, soit tirer l'attrait face cachée. Le coût est le même dans les deux cas.
- L'honneur est gagné (ou perdu) immédiatement quand un attrait est obtenu—aucun honneur n'est gagné lorsque l'attrait est utilisé.
- Les capacités des attraits peuvent être utilisées immédiatement.
- Les attraits avec des capacités déclenchées peuvent être utilisés plus d'une fois par tour.
- Les attraits passifs ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par tour.
- Il n'y a pas de limite au nombre d'attraits que vous pouvez obtenir.
- Les attraits comptent pour la maîtrise de la sagesse en fin de partie (vert).

Nom de l'Attrait



Honneur immédiatement gagné lorsque cet attrait est obtenu

Capacité d'attrait unique

(les attraits avec des capacités déclenchées se produisent lorsqu'ils sont déclenchés, les attraits avec des capacités passives peuvent être utilisés une seule fois par tour)





Reliques



Acquérir des reliques à la Tour des Arcanes

Fantaisie, Bibelots, Brillants

Les choses mystérieuses sont amusantes, n'est-ce pas ? Si vous choisissez de mettre votre vision héroïque à bon escient, vous aurez peut-être l'occasion de prendre vos mitaines sur quelques-unes de ces puissantes babioles qui vous aideront dans votre quête pour effacer votre misère et retrouver un semblant d'honneur.

Les reliques viennent avec un nombre fini d'influence. Elles ne peuvent être activées qu'une seule fois par tour en utilisant cette influence, puis se retirer pour voir le glorieux effet!

Rechargement des Reliques

Lorsque vous visitez la Tour des Arcanes, vous pouvez recharger autant de reliques que vous le souhaitez en y ajoutant de l'influence.

Nom de la Relique

L'honneur est gagné immédiatement lorsque cette relique est acquise



Sphère de pouvoir où l'influence est placée pour charger cette relique



Relic

Pouvoir à usage limité

(Une fois que l'influence est consommée, vous devez retourner à la tour pour recharger une relique)

IMPORTANT

Lorsque vous visitez la Tour des Arcanes, vous pouvez acquérir une nouvelle relique et recharger une ou toutes vos reliques durant la même action du même tour.

Remarques sur les Reliques

- Vous devez être adjacent à la Tour des Arcanes et utiliser 2 cubes de vision pour acquérir une relique.
- Lors de l'acquisition d'une relique, vous pouvez tirer la relique face visible ou la relique face cachée. Le coût est le même dans les deux cas.
- Les reliques nécessitent de l'influence pour pouvoir être utilisées. Lors de l'acquisition de ces reliques, cette influence doit être immédiatement placée sur la relique à partir de votre sphère d'influence.
- L'honneur est gagné immédiatement quand une relique est acquise—aucune influence n'est gagnée lorsque la relique est utilisée.
- Les capacités des reliques peuvent être utilisées immédiatement, mais seulement une fois par tour.
- Il n'y a pas de limite au nombre de reliques que vous pouvez acquérir ou utiliser à chaque tour.
- Les reliques comptent pour la maîtrise de la vision en fin de partie (violet).

Monstres



Vaincre les monstres de la Gueule Béante

Brutes écrasantes

Si vous vous croyez le plus courageux, disposé à plonger dans la Gueule Béante, espérons que vous saurez raison garder. Etriller le mal présent et renvoyer le hurler dans les ténèbres, vous rapportera de l'honneur à profusion ainsi que des compétences supplémentaires.

Remarques sur l'Affrontement des Monstres

- Identifiez votre champion - c'est le compagnon de votre groupe possédant l'initiative la plus faible (voir l'anatomie de la carte p.15). Désignez votre champion en plaçant un cube noir sur la carte de votre champion. Si vous ne possédez aucun compagnon, vous ne pouvez pas affronter de monstres.
- Tu gagnes toujours. Tant que vous avez un champion, vous vaincrez toujours un monstre, même si vous subissez des pertes pendant le combat.
- L'honneur est gagné immédiatement.
- Vous devez être adjacent à la Gueule Béante et utiliser 2 cubes de courage pour vaincre un monstre.
- Lorsque vous combattez un monstre, vous pouvez soit affronter le monstre face visible, soit celui face cachée du haut de la pile.
- Il n'y a pas de limite au nombre de monstres qu'un joueur peut affronter.
- Les monstres vaincus comptent pour la maîtrise du courage en fin de partie (orange).

Nom du Monstre

Lancez le dé noir d'attaque du monstre pour déterminer quel sort vous est réservé

Honneur gagné immédiatement pour faire face à cette bête hideuse



Lancez le dé blanc de compétence pour déterminer quelle est la compétence que vous venez de gagner

Bonus unique et conditionnel acquis en fin de partie

Pertes et victoire ultime (lancez les dés noirs et blancs)

Le monstre vous attaque : lancez le dé noir pour déterminer vos pertes :



Fatigue. Un combat long et exténuant provoque une énorme fatigue. Vous devez ajouter 2 points d'influence à votre champion (vous pouvez récupérer l'influence si nécessaire, p.8).



Mort. Repos éternel. Peu importe la manière dont vous voulez le dire. Votre champion et son honneur sont perdus, ces cubes sont renvoyés vers votre sphère d'influence (ranger la carte dans la boîte de jeu).



Manqué! Vous réussissez d'une manière ou d'une autre à échapper à l'attaque de la créature.

Mais après... vous répondez avec vigueur! Vaincre le monstre, lancer le dé, et gagner cette récompense immédiatement.



Amélioration de votre Vitesse



Améliorer votre vitesse

Une seule fois par tour, vous pouvez visiter un poste de commandement et utiliser 3 points de force pour dompter une nouvelle monture et ainsi augmenter votre vitesse.

Chaque fois que vous effectuez une amélioration, prenez ou passez à la prochaine tuile la plus rapide et gagnez immédiatement l'honneur indiqué en bas de la tuile.

Vous pouvez améliorer votre monture une seule fois sur un seul tour.



Piéton

Pas pressé ? Vous ne savez pas où vous allez ? La marche c'est pour vous.

Par défaut, vous marchez partout où vous allez, en vous déplaçant de 2 cases à chaque tour sans honneur additionnel.



Chargeur

Quatre pattes sont plus rapides que deux, et cela fait une différence.

L'amélioration de votre monture en chargeur vous permet de vous déplacer de 3 cases par tour et vous obtenez 3 points d'honneur immédiatement.



Strider

Les jambes longues sont plus rapides que les jambes courtes, il semblerait. Imaginez ça.

L'amélioration de votre monture en strider vous permet de vous déplacer de 4 cases par tour et vous rapillez 4 points d'honneur immédiatement.



Mite géante

Il s'avère que, des ailes molles et maladroitement sont plus rapides que n'importe quel nombre de jambes. Qui l'eu su ?

L'amélioration de votre monture en mite géante vous permet de vous déplacer de 5 cases par tour et vous ratissez 5 points d'honneur immédiatement.

Quêtes Secrètes

Quêtes Secrètes

Dans le jeu de base, vous aurez 1 carte de quête secrète à suivre au cours de la partie si vous le souhaitez.



Le principal avantage des quêtes secrètes est que vos adversaires ne sauront pas si vous avez accompli vos quêtes ou non et ne sauront donc pas exactement quel est votre total d'honneur.

Il y a 2 quêtes sur la carte, chacune étant facultatives. Vous pouvez en compléter l'une des deux ou bien les deux et gagner l'honneur pour chaque quête terminée en fin de la partie.

Vous ne perdez pas d'honneur pour les quêtes non accomplies.

Transcendement

Transcendement

Il y a 2 conditions qui doivent être remplies afin que votre personnage puisse se transcender :

- Vous devez augmenter tout votre potentiel afin qu'aucun cube ne reste dans votre sphère de potentiel.
- Vous devez avoir au moins 25 points d'honneur.

Une fois que vous avez satisfait à ces conditions, vous pouvez retourner votre tuile de personnage de misérable à transcendé, débloquant ainsi des gains de compétences accrues et un bonus d'honneur unique.



IMPORTANT

Une fois que vous êtes passé à l'état transcendé, vous le restez, même si vous dégradez de l'influence vers votre sphère de potentiel ou si vous repassez sous les 25 points d'honneur.

Tuiles d'Aptitude

Tuiles d'Aptitude



Action Bonus

Une fois par tour (en tant qu'action bonus, et seulement à votre tour), vous pouvez choisir d'utiliser vos compétences pour gagner (1) une tuile d'aptitude. Pour cela, il suffit d'activer 3 de vos compétences aux choix afin d'acquérir la tuile d'aptitude associée, si elle est disponible.

Une tuile d'aptitude compte pour 2 cartes de la couleur correspondante, ce qui augmente de 2 le total de votre maîtrise de cette compétence en fin de partie.

- Vous pouvez acquérir une tuile d'aptitude à n'importe quel moment durant votre tour si vous avez le nombre requis de compétences.
- Tant que des tuiles sont disponibles, vous pouvez en accumuler autant que possible sans limite.
- Vous pouvez défausser une tuile d'aptitude à tout moment pour gagner 2 points de cette compétence. Si vous défaussez une tuile d'aptitude, elle est retirée de la partie.

Exemple

À votre tour, vous choisissez de renvoyer 3 cubes de de sagesse de la sphère verte du plateau principal vers votre sphère d'influence et d'acquérir une tuile d'aptitude de sagesse. Cela augmentera de 2 votre maîtrise de la sagesse en fin de partie.

Vous pouvez à tout moment choisir de vous en défausser et de récupérer immédiatement 2 cubes de sagesse, en sacrifiant donc sa valeur de maîtrise en fin de partie.

Tuiles de Maîtrise



Si vous avez été le joueur le plus visionnaire, vous recevrez 7 points d'honneur en fin de partie.

Tuiles de Maîtrise

En fin de partie, des tuiles de maîtrise seront attribuées pour chacune des 6 compétences.

Le joueur qui a accumulé le plus de cartes et de tuiles d'aptitude associée à une compétence particulière remportera la tuile de maîtrise. En cas d'égalité, la tuile de maîtrise n'est remportée par aucun joueur. La vie est dure. Travailler plus dur.

Les tuiles de maîtrise sont attribuées au joueur qui a le total combiné le plus élevé de :

- Cartes de cette couleur
- Valeurs des tuiles d'aptitude de cette couleur
- Tout bonus de maîtrise d'autres cartes

Calcul des Totaux de Maîtrise

Comptez simplement le nombre de cartes que vous contrôlez de cette couleur, plus les tuiles d'aptitude de cette compétence et les bonus des autres cartes.

Ce total de maîtrise de la vision est de 4 :



**1 Tuile d'aptitude
(compte pour 2 cartes)**



Relique (1 chacune)

Fin de partie

Déclencheurs de fin de partie

En début de partie, 2 cartes de déclenchement de fin de partie sont retournées face visible ; elles sont considérées comme actives. Lorsqu'un joueur remplit les conditions de l'une d'elles, le prochain tour devient le dernier tour.

Lorsque le marqueur de score d'un joueur dépasse un des jetons de déclenchement de fin de partie sur la piste de score (situés sur les cases 30, 45, 60 et 75), ce joueur prend le jeton et un nouveau déclencheur est ajouté à ceux déjà actifs.



Déclenchement de Fin de Partie

Lorsque les conditions d'un ou plusieurs déclencheurs de fin de partie sont remplies, terminez le tour en cours, puis le prochain tour suivant devient le dernier tour. De cette façon, tous les joueurs jouent un nombre égal de tours. Le joueur avec le plus d'honneur à la fin gagne.

Bonus d'Honneur de Fin de Partie

- Récompense d'honneur pour les tuiles de maîtrise (p.21)
- Récompense d'honneur pour les bonus de fin de partie (monstres, p.18)
- Récompense d'honneur pour les quêtes secrètes (p.20)
- Récompense de 2 points d'honneur pour chaque territoire contrôlé

En cas d'égalité

En cas d'égalité, les critères suivants doivent être appliqués (dans cet ordre) jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé :

- Le joueur avec le plus de cubes de conviction
- Le joueur avec le moins de cubes de potentiel restant
- Le joueur avec le moins de jetons de déclenchement de fin de partie

Compagnons : Bleu

Remarque : Les compétences d'un compagnon peuvent être utilisées uniquement lors du tour où elles sont activées.

▀ Cela ne peut pas être un compagnon de départ.



Adena, le Journal Vivant ▀

Historien. Initiative = 15.
Adena compte pour la maîtrise de la vision et du savoir.

En fin de partie, cette carte compte comme si elle était violette et bleue.

Illustration de Matt Olson.



Adren, le Méthodique

Architecte. Initiative = 68.
Si vous prenez le contrôle d'un ou plusieurs territoires ce tour-ci, gagnez 1 point d'honneur.

Seul 1 point d'honneur peut être gagné à chaque tour de cette manière.

Illustration de Bortek.



Anazi'birin, Chercheur du Nom ▀

Savant. Initiative = 60.
Utilisez 5 cubes de connaissance et renvoyez 5 cubes d'influence d'Anazi'birin vers votre sphère d'influence : jouer un tour supplémentaire.

Renvoyer 5 cubes d'Anazi'birin plus 5 cubes de la sphère de connaissance du plateau principal vers votre sphère d'influence pour jouer le tour supplémentaire.

Illustration de Martin Sickree.
Nom de la carte et histoire par Christopher Park-Thomas.



Belac, le Puissant Esprit

Sage. Initiative = 27.
Augmenter d'1 cube de pouvoir supplémentaire dans un monastère. Lorsque vous visitez un monastère, gagnez une augmentation de bonus gratuite. Les augmentations payées ne sont pas nécessaires.

Illustration par Reza Afshar.



Négociateur Gha-Kein ▀

Marchand. Initiative = 43.
Retirez 1 carte que vous contrôlez du jeu. Gagnez la moitié de son honneur, arrondi à la baisse.

Ne s'applique pas aux cartes de trahison ayant un total d'honneur négatif.
Illustration de Simon Tjong.



Durgle le Déterminé

Apprenti. Initiative = 26.
Transférez 1 cube de votre sphère de potentiel vers votre sphère d'influence, pour chaque aptitude que vous avez acquise.

Illustration de Matt Olson.



Elina, Scribe de Valeur Modérée

Scribe. Initiative = 44.

Lorsque vous activez Elina, activez votre personnage. Vous pouvez convertir 2 cubes d'influence sur Elina pour 1 cube de connaissance.

Lors de la conversion, 1 cube d'influence sur Elina va dans la sphère de connaissances du plateau principal et l'autre dans votre sphère d'influence.

Illustration de Matt Olson.



Impératrice Rhun, le Soleil Violet

Impératrice. Initiative = 59.
Une seule fois par tour, convertissez 1 cube de vision en 1 point d'honneur.

Ce cube est déplacé de la sphère de vision du plateau principal vers la sphère d'influence de votre plateau de pouvoir.

Illustration de Matt Olson.



Fynnok, la Branche Fourchue ▀

Gourou d'harmonie. Initiative = 58.
Lorsque Fynnok se joint à votre groupe, gagnez 1 cube de vision. Ce compagnon possède la valeur augmentée d'activation facultative; la vision est gagnée 1 seule fois.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Igor et Senna

Merveille Enfant. Initiative = 16.
Transférez 1 cube de votre sphère de potentiel vers votre sphère de conviction gratuitement lorsque vous visitez un monastère.

Lorsque vous visitez un monastère, vous pouvez transférer 1 cube de votre sphère de potentiel vers votre sphère de conviction. Cette capacité ne nécessite aucune connaissance.

Illustration de Matt Olson.



Leiyha, le Rêve Perdu ▀

Prodige de Mémoire. Initiative = 36.
Ajoutez 1 cube d'influence supplémentaire sur Leiyha : renvoyez 2 cubes d'influence de compagnons que vous contrôlez vers votre sphère d'influence.

Illustration de Martin Sickree.



Nyra, l'Œil Doré

Chasseur de Relique. Initiative = 4.
Déplacez 1 cube de votre sphère d'influence vers une relique que vous contrôlez.

Illustration par Inkary.



Sestra, Gardien des Traditions

Savant. Initiative = 29.
Si Sestra est adjacent à une bibliothèque, gagnez 1 cube de connaissance. Visiter la bibliothèque n'est pas nécessaire.

Illustration de Simon Tjong.



Conteurs Hira et Gan

Aînés. Initiative = 67.
Renvoyez 3 cubes d'influence de Hira et Gan vers votre sphère d'influence : lancez le dé blanc de compétence.

Gagner la compétence obtenue, bien sûr.
Illustration de Matt Olson.



Commerçant Elyas

Marchand d'Elixir. Initiative = 45.
Pour chaque influence sur le Commerçant Elyas, vous pouvez renvoyer 1 cube d'influence d'un autre compagnon vers votre sphère d'influence.

N'affecte pas les compagnons des autres joueurs. Peut affecter un ou plusieurs compagnons. Elyas ne peut être affecté lui-même.

Illustration de Matt Olson.



Ursula, l'Esprit Étoilé

Prophétesse. Initiative = 47.
Regardez la carte du haut de l'une des 6 piles de cartes face cachée sur le plateau principal. La reposer ou retournez la face visible.

Cette carte n'a pas besoin d'être révélée aux autres joueurs à moins d'être retournée.

Illustration de Phu Thieu.



Yenara, le Curieux Esprit ▀

Alchimiste. Initiative = 48.
Convertissez 1 cube de connaissance en 1 cube d'inspiration ou 1 cube de force.

Illustration de Phu Thieu.



Yohna, l'Excentrique

Illusionniste. Initiative = 46.
Convertissez 1 cube de conviction en 1 cube de vision ou vice versa.

Illustration de Matt Olson.



Zaya, le Sauvage

Expert. Initiative = 28.
L'acquisition de reliques vous coûte 1 cube de vision.

Les reliques vous coûtent seulement 1 cube de vision en visitant la Tour des Arcanes ce tour.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Zinh, Vent dans les Arbres

Espion. Initiative = 5.
Les autres joueurs ne gagnent aucun honneur lorsque vous visitez des territoires qu'ils contrôlent.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.

INDEX

Compagnons : Rouge

Remarque : Les compétences d'un compagnon peuvent être utilisées uniquement lors du tour où elles sont activées.

▣ Cela ne peut pas être un compagnon de départ.



Arn, Premier Fils d'Acier

Le Commandant. Initiative = 11.

Si adjacents à un fort, gagnez 1 cube de force.

Visiter le fort n'est pas obligatoire.

Illustration par Brett Carville.



Veroa, la Maîtresse de la Bête

Maîtresse de la Bête. Initiative = 53.

L'amélioration de votre monture vous coûte 1 cube de force.

L'amélioration de votre monture ne vous coûte qu'un seul cube de force lorsque vous visitez le Poste de Commandement ce tour-ci.

Illustration de Phu Thieu.



Dregun, Longtemps Oublié

Chasseur de primes. Initiative = 2.

Vaincre les monstres vous coûte 1 cube de courage.

Vaincre des monstres ne vous coûte qu'un cube de courage en visitant la Gueule Béante ce tour-ci.

Illustration par Reza Afshar.



Drokk, Chuchotement de Pierre

Géant. Initiative = 63.

Utilisez 5 cubes de force et renvoyez 5 cubes d'influence de Drokk vers votre sphère d'influence : jouer un tour supplémentaire.

Renvoyez 5 cubes de Drokk plus 5 cubes de la sphère de force du plateau principal vers votre sphère d'influence pour jouer le tour supplémentaire.

Illustration de Matt Olson.



Ga'nok, Fils de Ve'nok

Homme de la tribu. Initiative = 32.

Si vous lancez un dé, vous pouvez à la place lancer 2 fois le dé et choisir parmi les résultats.

Cet effet fonctionne à chaque fois que vous lancez un dé noir ou blanc, ce tour-ci, pour une n'importe quelle raison.

Illustration par Inkary.



Groll, Coeur de Flamme

Aventurier. Initiative = 18.

En fin de partie, chaque récompense de quêtes complétées que vous avez obtenue vous rapporte 2 points d'honneur.

Gagnez 2 points d'honneur pour chaque quête complétée, jusqu'à 4 points d'honneur par carte.

Illustration par Matt Olson.



Herk

Golem de Glace Initiative = 33.

Herk compte pour le courage et la maîtrise de force.

En fin de partie, cette carte compte comme si elle était orange et rouge.

Illustration par Addison Rankin.



Izah, l'Infatigable

Vagabond. Initiative = 52.

S'il y a 3 cubes d'influence ou plus sur Izah, transférez 1 cube d'influence en 1 cube de conviction.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Jerno, le Souffle Court

Traqueur. Initiative = 39.

Ajoutez 1 à votre mouvement.

Étend le mouvement normal de 1 ce tour.

Illustration par Olie Baldador.



Krajik, l'Indiscipliné

Sauvage. Initiative = 21.

Perdez tous vos cubes de compétences.

Gagnez 1 point d'honneur pour chacun.

Renvoyez tous vos cubes du plateau principal vers votre sphère d'influence : gagnez 1 point d'honneur pour chaque cube renvoyé de la sorte. Les retours partiels ne sont pas autorisés.

Illustration de Matt Olson.



Nalin, Dangereusement Débonnaire

Homme d'État. Initiative = 62.

Prendre le contrôle d'un territoire occupé ne nécessite qu'un seul cube de conviction et vous accorde 1 point d'honneur supplémentaire.

N'affecte que les territoires occupés.

Illustration de Matt Olson.



Nilo, Forgé deux fois dans la Flamme

Homme d'armes. Initiative = 19.

Convertissez 1 cube de conviction en 1 cube de courage ou vice versa.

Illustration de Matt Olson.



Dara Un Coup

Borgne. Initiative = 7.

S'il y a 2 cubes d'influence ou plus sur Dara, déplacez 1 cube vers votre sphère d'influence et un autre vers votre sphère de conviction.

Illustration par Inkary.



Qu'ara, l'Inébranlable

Bouclier Vierge. Initiative = 9.

Convertissez 1 cube de conviction en 2 cubes d'inspiration ou 2 cubes de connaissance.

Déplacez 1 cube de conviction vers votre sphère d'influence, puis déplacez 2 cubes d'influence vers la sphère d'inspiration ou la sphère de connaissance du plateau principal. Ne peut pas être divisé en 1 cube pour chaque sphère.

Illustration de Matt Olson.



Ruak, Défenseur de l'Esprit Sacré

Maître chasseur. Initiative = 1.

Lorsque vous attaquez un monstre avec Ruak en tant que champion, lancez le dé blanc deux fois au lieu de lancer les deux dés.

Illustration de Bartek.



Wim, Ecuyer Vif

Ecuyer. Initiative = 38.

Lorsque vous activez Wim, activez votre personnage. Vous pouvez convertir 2 cubes d'influence de Wim en 1 cube de force.

Pendant la conversion, 1 cube d'influence sur Wim va dans la sphère de force du plateau principal et l'autre dans votre sphère d'influence.

Illustration de Matt Olson.



Xan, l'Intrépide

Champion. Initiative = 10.

Ajoutez 2 cubes d'influence supplémentaires sur Xan : activez 1 compagnon supplémentaire (vous devez payer le coût d'activation).

Nécessite l'ajout de 3 cubes d'influence ; 1 pour activer Xan et les 2 autres pour déclencher la capacité. Si la capacité est déclenchée, vous pouvez alors activer un autre de vos compagnons ce tour-ci (au coût d'influence normal, y compris en gagnant leurs compétences et leur capacité optionnelle).

Illustration de Bartek.



Yanos, l'Aspiration Perdue

Prodige du Corps. Initiative = 34.

Si vous possédez 2 aptitudes ou plus, l'activation de Yanos n'a pas besoin d'influence.

Illustration de Phu Thieu.



Yok-Non, l'Esprit Affûté

Gourou de Guerre. Initiative = 8.

Quand Yok-Non rejoint votre groupe, gagnez 1 cube de courage.

Ce compagnon a sa valeur augmentée immédiatement. Il n'accorde aucune capacité d'activation facultative; le courage est gagné 1 seule fois.

Illustration de Matt Olson.



Zharah, Fille de la Flamme

Tacticienne. Initiative = 31.

Vous pouvez diviser votre mouvement avant et/ou après vos autres actions comme vous le souhaitez.

Par exemple, si la valeur de votre mouvement est de 3 : vous pouvez vous déplacer d'1 case, visiter un territoire, vous déplacer d'1 case, activer un compagnon, et enfin vous déplacer d'1 case.

Illustration de Martin Sickree.

INDEX

Compagnons : Jaune

Remarque : Les compétences d'un compagnon peuvent être utilisées uniquement lors du tour où elles sont activées.

▣ Cela ne peut pas être un compagnon de départ.



Ambassadeur Kaladre ▣

Ambassadeur. Initiative = 66.
Kaladre compte à la fois pour la maîtrise de la sagesse et de l'inspiration.

En fin de partie, cette carte compte comme si elle était verte et jaune.
Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



La colombe noire

Vagabond. Initiative = 12.
Lorsque vous visitez un territoire contrôlé par un autre joueur, transférez 1 cube de votre sphère d'influence vers votre sphère de conviction.

Ce joueur gagne toujours le bonus d'honneur quand vous visitez ce territoire.
Illustration de Phu Thieu.



Dahlia, Reine du Sanctuaire Floral

Herboriste. Initiative = 64.
Renvoyez 2 cubes d'influence de Dahlia vers votre sphère d'influence ; transférez 1 cube de votre sphère de potentiel vers votre sphère d'influence.

Illustration de Brett Carville.



Dawn, l'Espoir Perdu ▣

Prodige de l'Esprit. Initiative = 35.
Ajoutez 1 cube d'influence supplémentaire sur Dawn : les aptitudes vous coûtent 2 compétences au lieu de 3.

Nécessite l'ajout de 2 points d'influence sur le même tour pour gagner la capacité.
Illustration by Duy Phan Nguyen Trinh. Nom de la carte par Thorsten Schleiter.



Dryn, le Phare de la Nuit ▣

Gourou de Paix. Initiative = 69.
Quand Dryn rejoint votre groupe, gagnez 1 cube de sagesse.

Ce compagnon a sa valeur augmentée immédiatement. Il n'accorde aucune capacité d'activation facultative ; la sagesse est gagnée 1 seule fois.
Illustration de Martin Sickree.



Eila, Scintillement des Jours à Venir

Initiateur. Initiative = 54.
Lorsque vous activez Eila, activez votre personnage. Vous pouvez convertir 2 cubes d'influence d'Eila pour 1 cube d'inspiration.

Pendant la conversion, 1 cube d'influence d'Eila va vers la sphère d'inspiration du plateau principal et l'autre dans votre sphère d'influence.
Illustration de Matt Olson.



Elya, le Fidèle ▣

Croyant. Initiative = 65.
Utilisez 5 cubes d'inspiration et renvoyez 5 cubes d'influence d'Elya vers votre sphère d'influence ; jouer un tour supplémentaire.

Renvoyez 5 cubes d'Elya plus 5 cubes de la sphère d'inspiration du plateau principal vers votre sphère d'influence pour jouer le tour supplémentaire.
Illustration de Matt Olson.



Grenn, Prodiges de Rhymes

Barde. Initiative = 56.
Lorsque vous recrutez un compagnon d'une auberge, gagnez 2 points d'honneur.

Cet effet n'est pas limité à 1 compagnon par tour si vous pouvez créer une combinaison pour ajouter plus d'1 compagnon.
Illustration d'Hilary Aurelia.



Jika, l'Insolent ▣

Nomad. Initiative = 22.
Quand Jika se joint à votre groupe, transférez 3 cubes de votre sphère d'influence vers votre sphère la conviction.

Ce compagnon a sa valeur augmentée immédiatement. Elle n'accorde aucune capacité d'activation facultative ; la conviction est gagnée 1 seul fois.
Illustration de Bartek.



Johann, le Bricoleur

Inventeur. Initiative = 42.
Ajoutez 1 cube d'influence supplémentaire sur Johann : lancez le dé blanc de compétence.

Nécessite l'ajout de 2 cubes d'influence durant le même tour pour gagner la capacité.
Illustration de Bartek.



Kealth, Gardien d'Ours

Fanatique. Initiative = 13.
Renvoyez 2 cubes d'influence de Kealth : votre prochain tirage autorisé ce tour-ci ne nécessite pas de conviction.

Illustration de Matt Olson.



Kheya, l'Ascension

Mentor. Initiative = 40.
Ajoutez 1 cube d'influence supplémentaire sur Kheya : utilisez la capacité d'attrait héroïque d'un autre joueur ce tour-ci (vous devez en payer tous les coûts).

Vous permet d'utiliser la capacité d'attrait d'un autre joueur pour vous-même. Fonctionne sur n'importe quel attrait, y compris les attrait trahis.
Illustration de Simon Tjong.



Miara, le Chant des Bois

Ménéstrel. Initiative = 41.
Si adjacent à un sanctuaire, renvoyez 2 cubes d'influence des compagnons.

La visite d'un sanctuaire n'est pas obligatoire. Peut affecter un ou plusieurs de vos compagnons.
Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Nyei, de la Feuille Pliée

Diplomate. Initiative = 57.
Gagnez 1 cube de force ou 1 cube de connaissance si vous n'en possédez aucun.

Exemple : si vous avez 1 cube de force et 0 cube de connaissance au moment de l'activation, cette capacité pourrait vous donner de la connaissance, mais pas de force.
Illustration de Phu Thieu.



Oneth, de la Feuille Pliée

Attentif. Initiative = 3.
Capacité passive : Les joueurs ne peuvent prendre le contrôle d'adjacent de vos territoires si vous êtes adjacent à l'un d'entre eux.

Les capacités passives telles que celle-ci persistent tant que le compagnon est dans votre groupe - l'activation d'une capacité passive n'est pas requise.
Illustration de Phu Thieu.



Oog'Teh, le Contact de l'Eau

Guérisseur. Initiative = 55.
Convertissez jusqu'à 2 cubes d'inspiration en 2 cubes de connaissance.

Illustration de Bartek.



Tirynn, Esprit Ininterrompu

Ascétique. Initiative = 24.
L'obtention d'attraits vous coûte 1 cube de sagesse.

Les attraits ne vous coûtent qu'un cube de sagesse lors de la visite du Tombeau Antique ce tour-ci.
Illustration de Phu Thieu.



Xina, Mage de Pitié ▣

Enchanteresse. Initiative = 14.
Dégradez 1 cube de pouvoir : visitez un territoire supplémentaire ce tour-ci.

Vous devez être adjacent au territoire. L'action de visite supplémentaire est indépendante de votre action de visite normale ; vous ne pouvez pas prendre le contrôle de ce territoire pendant cette visite.
Illustration de Phu Thieu.



Les Soeurs Zharyan

Triplés. Initiative = 23.
Capacité passive : les autres joueurs ne peuvent en aucun cas affecter vos compagnons jaunes ou leur influence.

Les capacités passives telles que celle-ci persistent tant que le compagnon est dans votre groupe - l'activation d'une capacité passive n'est pas requise.
Illustration de Matt Olson.



Zho, Barrière aux Ténèbres

Disciple. Initiative = 25.
Si adjacent à une Flèche Sacrée, gagnez 1 cube d'inspiration.

Visiter une Flèche Sacrée n'est pas nécessaire.
Illustration de Brett Carville.

INDEX

Attraits

Remarque : Les attraits avec des capacités déclenchées peuvent être utilisés plus d'une fois par tour. Les attraits passifs ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par tour.



Créativité

Gagnez 2 points d'honneur à chaque tour où vous convertissez en sagesse.

Cet attrait vous rapporte un maximum de 2 points d'honneur par tour.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Dévouement

Chaque fois que vous utilisez la conviction, gagnez 1 point d'honneur.

Peut être utilisé pour des capacités ou des instances différentes de la même compétence sur un seul tour.

Illustration de Nguyen Dang Hoang Tri.



Diligence

Quand vous obtenez un attrait, faites l'acquisition d'une relique ou triomphez d'un monstre, vous pouvez transférer 1 cube de votre sphère d'influence vers votre sphère de conviction.

Illustration de Ruo Yu Chen.



Expertise

Gagnez 2 points d'honneur à chaque tour où vous convertissez en vision.

Cet attrait vous rapporte un maximum de 2 points d'honneur par tour.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Galanterie

Lorsque vous triomphez d'un monstre ou prenez le contrôle du territoire d'un adversaire, gagnez 2 points d'honneur.

Illustration de Matt Olson.



Humilité

Quand un joueur possédait plus d'honneur que vous, gagne des points d'honneur, transférez 1 cube de votre sphère de potentiel vers votre sphère d'influence.

Cette capacité passive se produit durant le tour des autres joueurs. Ne s'applique pas à un gain d'honneur qui ferait qu'un joueur posséderait plus d'honneur que vous.

Illustration de Brett Carville.



Impunité

Les autres joueurs doivent payer le double, arrondi au supérieur, pour les capacités qui affectent l'une de vos cartes ou vos cubes. Cela inclut le contrôle des territoires.

Illustration de Matt Olson.



Leadership

Gagnez 2 points d'honneur à chaque tour où vous convertissez en courage.

Cet attrait vous rapporte un maximum de 2 points d'honneur par tour.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Loyauté

Lorsque vous activez votre personnage, vous pouvez retourner 1 cube d'influence d'un compagnon vers votre sphère d'influence.

Illustration de Tomas Pavanos.



Patience

Passer un tour. Gagnez 1 cube de courage, 1 cube de vision et 1 cube de sagesse.

Gagnez ces attributs, vous ne pouvez pas jouer d'autres actions ce tour-ci.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Persistence

Lorsque vous gagnez de l'honneur de 2 sources ou plus durant un même tour, gagnez 2 points d'honneur.

Cette capacité de persistance ne compte pas comme l'une des sources.

Illustration de Martin Sickree. Inspiré par le persistant Matthew Weekly.



Préparation

Chaque fois que vous gagnez une carte, augmentez son rendement d'honneur (dans le coin supérieur droit) de 1.

Illustration par Inkary.



Objectif

Lorsque vous vous activez vous même, gagnez 1 cube de compétence supplémentaire de votre choix.

Ajoutez 1 au rendement de la compétence. Ces compétences doivent être du même type.

Illustration par Reza AlShar.



Résilience

Il n'est pas nécessaire d'ajouter plus de 4 cubes d'influence à vos compagnons.

Tant que l'un de vos compagnons a 4 cubes d'influence ou plus, vous pouvez activer ce compagnon sans ajouter plus d'influence.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Esprit d'aventure

Lorsque vous vous déplacez de 4 cases ou plus durant un même tour, gagnez 1 point d'honneur.

Illustration de Tomas Pavanos.



Merveille

Une fois activée, chacun de vos compagnons peut produire les compétences de l'un de vos autres compagnons.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.

INDEX

Cristaux Purs

Remarque : Les cristaux purs vous permettent d'utiliser des compétences sans utiliser de cubes d'influence. Ils peuvent être utilisés une seule fois par tour.



Cristal pur de courage

Une seule fois par tour, vous pouvez utiliser le cristal pur de courage à la place d'1 cube de courage.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Cristal pur d'inspiration

Une seule fois par tour, vous pouvez utiliser le cristal pur d'inspiration à la place d'1 cube d'inspiration.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Cristal pur de connaissance

Une seule fois par tour, vous pouvez utiliser le cristal pur de connaissance à la place d'1 cube de connaissance.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Cristal pur de force

Une seule fois par tour, vous pouvez utiliser le cristal pur de force à la place d'1 cube de force.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Cristal pur de vision

Une seule fois par tour, vous pouvez utiliser le cristal pur de vision à la place d'1 cube de vision.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Cristal pur de sagesse

Une seule fois par tour, vous pouvez utiliser le cristal pur de sagesse à la place d'1 cube de sagesse.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.

INDEX Monstres

Remarque : L'honneur en haut à droite est gagné immédiatement quand un monstre est vaincu, les bonus des monstres ne s'appliquent qu'en fin de partie lors du décompte final.



Crazed Ecraseur de Papillons
En fin de partie, gagnez 1 point d'honneur pour chacun de vos compagnons.
Inclut les compagnons traîtres.
Illustration de Duy Phan Nguyen Trinh.



Gardien de la Tombe Intérieure
En fin de partie, gagnez 2 points d'honneur pour chaque cube de sagesse que vous possédez.
Cela fait référence à la sagesse inutilisée sur le plateau principal.
Illustration de Matt Olson.



Dro'zol, Seigneur du Vortex
En fin de partie, gagnez 2 points d'honneur pour chaque lot de 2 cubes de conviction que vous possédez.
Cela fait référence à la conviction inutilisée sur votre plateau de pouvoir. Doit être marqué par pair (1 cube de conviction = 0 point d'honneur).
Illustration de Matt Sadler.



Drogas, les Ténèbres Vivantes
En fin de partie, gagnez 1 point d'honneur pour chaque couleur de carte en votre possession.
N'inclut pas les cartes voyage. Inclut les cartes de quêtes secrètes tant qu'une partie de la carte a été complétée ; si aucune des quêtes de vos cartes de quêtes secrètes n'a été complétée, ces cartes ne sont prises en compte comme couleur de carte.
Illustration de Phu Thieu.



Drug, Destructeur Gratuit
En fin de partie, gagnez 1 point d'honneur pour chaque territoire que vous contrôlez.
Illustration de Duy Phan Nguyen Trinh.



Slime Violet Hideux
En fin de partie, gagnez 2 points d'honneur pour chaque cube de vision que vous possédez.
Cela fait référence à la vision inutilisée sur le plateau principal.
Illustration de Matt Olson.



Les Morts Revigorés
En fin de partie, gagnez 2 points d'honneur pour chaque monstre que vous avez vaincu.
Illustration de Phu Thieu.



Mornak, Perdu dans l'Ombre
En fin de partie, gagnez 1 point d'honneur pour chaque lot de 2 cubes d'influence que vous possédez.
Cela fait référence à l'influence inutilisée dans la sphère d'influence sur plateau de pouvoir. Doit être marqué par pair (1 cube d'influence = 0 point d'honneur).
Illustration de Duy Phan Nguyen Trinh.



Ogun, l'Ecorce Vivante
En fin de partie, gagnez 2 points d'honneur pour chacun de vos attrait.
Comprend des attrait traîtres.
Illustration de Ryan J. Lowe.



Oya, Fleur Carnivore
En fin de partie, gagnez 7 points d'honneur s'il n'y a plus de cube dans votre sphère de potentiel.
Illustration de Matt Olson.



Sentinelle de la Gueule Béante
En fin de partie, gagnez 2 points d'honneur pour chaque cube de courage que vous possédez.
Cela fait référence au courage inutilisé sur le plateau principal.
Illustration de Matt Olson.



Fulminant Frayeur Chenillette
En fin de partie, gagnez 2 points d'honneur pour chacune de vos aptitudes (de n'importe quelle couleur).
Illustration de Noëmi Konkoly.



Sula, Etang Mutant Moqueur
En fin de partie, gagnez votre valeur de vitesse +2 en points d'honneur.
La vitesse de base sans amélioration donnerait donc 4 points d'honneur, etc...
Illustration de Duy Phan Nguyen Trinh.



Voix Jumelles de la Peur et du Désespoir
En fin de partie, gagnez 3 points d'honneur pour chacun de vos jetons de déclenchement de fin de partie.
Illustration de Simon Tjong.



L'Indicible
En fin de partie, gagnez 2 points d'honneur pour chacune de vos reliques.
Illustration de Matt Olson.



Vish'ne, Gardien des Falaises
En fin de partie, gagnez 6 points d'honneur si vous avez au moins 1 relique, 1 attrait et 1 monstre.
Illustration de Martin Sickree.

INDEX Reliques

Remarque : Les capacités des reliques ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par tour. Vous pouvez utiliser plus d'une relique par tour.



Bras droit de la Maîtresse de la Bête
Déplacez 1 cube d'influence de cette relique vers votre tuile de monture. Gagnez +1 vitesse.
Ces bonus s'emplitent et persistent après l'amélioration de votre monture. Vous perdez l'augmentation de vitesse si vous récupérez de l'influence des tuiles de vitesse.
Illustration de Matt Olson.



Couteau Cérémonial Modifié (Éthéré)
Renvoyez 1 cube d'influence de cette relique vers votre sphère de potentiel et gagnez 3 points d'honneur.
Illustration d'Emiliano H. Córdoba. Inspiré par l'incroyable communauté de baillieurs de fonds sur Kickstarter.



Pierre de Portail Chargée
Renvoyez 1 cube d'influence ; téléportez-vous vers n'importe quelle case inoccupée.
Illustration de Brett Carville.



Sceau de Chercheur d'Aube
Renvoyez 1 cube d'influence : convertissez 1 cube d'inspiration en 1 cube de sagesse.
Illustration par Inkary.



Orbe Scintillante des Enigmes
Renvoyez 1 cube d'influence vers votre sphère de conviction.
L'influence passe de cette relique à votre sphère de conviction et non vers votre sphère d'influence.
Illustration de Brett Carville.



Miroir des Réalités Alternatives
Renvoyez 1 cube d'influence : gagnez les compétences du compagnon d'un autre joueur ce tour-ci.
N'accorde pas la capacité de ce compagnon - juste les compétences.
Illustration de Martin Sickree. Nom de la carte et concept de Chris Weinert.



Pendentif de Puissance
Renvoyez 1 cube d'influence : convertit 1 cube de force en 1 cube de courage.
Illustration de Matt Sadler.



Sachet de Baies Scintillantes

Renvoyez 1 cube d'influence : lancez le dé de compétences.

Gagnez les compétences du lancer.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Sceptre de Flammes Bleues

Renvoyez 1 cube d'influence : convertissez 1 cube de connaissance en 1 cube de vision.

Illustration de Tomas Panavas.



Parchemin du Haut-Né

Renvoyez 1 cube d'influence : améliorez 1 cube de potentiel en 1 cube d'influence.

Illustration par Addison Rankin.



Bouclier d'Effroi et de Merveille

Déplacez 1 cube d'influence de cette relique vers un compagne que vous contrôlez : gagnez ses compétences.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Preneur d'Etoiles

Renvoyez 1 cube d'influence : s'il y a 3 jetons de déclenchement de fin de partie actifs ou plus, supprimez-en un.

Vous pouvez choisir le jeton retiré.

Illustration de Brett Carville.



Ce Qui Etait Brisé

L'influence compte ici pour la maîtrise de la vision.

Avec 3 cubes d'influence sur cette carte, il compterait pour 4 points pour la maîtrise de la vision (un pour la carte elle-même).

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Masque Usé de l'Envahisseur

Utilisez 1 cube d'influence de cette relique pour prendre le contrôle d'un territoire adjacent non contrôlé.

L'influence passe de cette relique au territoire au lieu de votre sphère d'influence.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Tome de Maîtrise Élémentaire

Renvoyez 1 cube d'influence : redistribuez vos cubes d'inspiration, de connaissance et de force.

Vous pouvez ramasser et déplacer vos cubes librement dans ces sphères de compétences sur le plateau principal.

Illustration par Reza Afshar.



Élixir Rose pailleté de Yenara

Renvoyez 1 cube d'influence : renvoyez jusqu'à 2 cubes d'influence d'un compagne.

L'influence passe d'un compagne à votre sphère d'influence.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.

INDEX

Jetons de Déclenchement de Fin de Partie

Remarque : Lorsque les conditions ont été remplies pour une ou plusieurs cartes de déclenchement de fin de partie, le prochain tour devient le dernier tour.



Tapis

Quand un joueur n'a plus aucun cube sur son plateau de pouvoir, le prochain tour devient le dernier tour.

Cela signifie que tous ces cubes sont actuellement dans les sphères de compétences, sur les compagnons, sur les reliques ou sur les tuiles de territoire.



Équilibre

Quand 1 joueur a acquis une carte de chacune des 6 couleurs sur le plateau, le prochain tour devient le dernier tour.

Cela peut inclure le compagne avec lequel vous avez commencé au début de la partie.



Compagnons

Quand 1 joueur a acquis 6 compagnons ou plus, le prochain tour devient le dernier tour.

Les compagnons qui ont été perdus ou abandonnés ne sont pris en compte.



Monstres

Lorsque le nombre de monstres vaincus est supérieur au nombre de joueurs, le prochain tour devient le dernier tour.

Exemple : cela signifie que dans une partie à 4 joueurs, 5 monstres ont été vaincus collectivement.



Aptitudes

Lorsque 2 aptitudes de plus que le nombre de joueurs ont été acquises, le prochain tour devient le tour final.

Exemple : cela signifie que dans une partie à 4 joueurs, 6 aptitudes ont été acquises collectivement.



Territoires

Lorsqu'un joueur contrôle 4 territoires de plus que n'importe quel autre joueur, le prochain tour devient le dernier tour.

Le joueur qui déclenche ceci doit avoir 4 territoires de plus que tous les autres joueurs, comparé individuellement.



Reliques

Quand 1 relique de plus que le nombre de joueurs a été acquises, le prochain tour devient le dernier tour.

Exemple : cela signifie que dans une partie à 3 joueurs, 4 reliques ont été acquises collectivement.



Suprémie

Quand 1 joueur possède 6 cubes ou plus : de courage, de vision ou de sagesse, le prochain tour devient le dernier tour.

Le joueur qui déclenche ceci doit avoir 6 cubes d'une compétence héroïque en même temps (courage, sagesse ou vision).



Rapidité

Lorsque tous les joueurs ont amélioré leur monture à une vitesse d'au moins 4 (ou de vitesse 5 dans une partie à 2 joueurs), le prochain tour devient le dernier tour.



Attraits

Quand 1 attrait de plus que le nombre de joueurs a été acquis, le prochain tour devient le dernier tour.

Exemple : cela signifie que dans une partie à 3 joueurs, 4 attrait ont été obtenus collectivement.



Jetons de déclenchement

Lorsque le dernier jeton de déclenchement de fin de partie est acquis par un joueur, le prochain tour devient le dernier tour.



Transcendement

Lorsque tous les joueurs sont transcendés, (transcendé en augmentant tout le potentiel et avoir au moins 25 points d'honneur) le prochain tour devient le dernier tour.

INDEX

Animaux de Compagnie

Remarque : Les cartes Animaux de Compagnie ne sont utilisées que lorsque vous jouez avec l'extension des tuiles ménagerie des animaux de compagnie exotiques. L'utilisation des capacités d'un animal de compagnie est toujours facultative.



Brokk, Défenseur de l'Ordre

Attachez cet animal de compagnie à un compagnon que vous contrôlez. Pendant que vous contrôlez Brokk, ce compagnon ne peut pas être tué.

Illustration de Bartek.



Claude

Attachez cet animal de compagnie à un compagnon que vous contrôlez. Alors que ce compagnon est actif, les tirages habilités coûtent 1 cube de compétence.

Vous pouvez choisir n'importe quelle compétence pour payer le coût d'un tirage autorisé au lieu d'utiliser de la conviction.

Illustration de Simon Tjong.



Dryad Gremlin Gang

Attachez cet animal de compagnie à un compagnon que vous contrôlez. Tant que ce compagnon est actif, vous pouvez ajouter 1 cube d'influence à une relique.

Illustration de Matt Sadler.



Ghak, le Minion de la Confrérie

Attachez cet animal de compagnie à un compagnon que vous contrôlez. Pendant que ce compagnon est actif, déplacez un jeton de déclenchement de fin de partie de 2 cases.

Vous pouvez déplacer le jeton de 2 cases dans les deux directions - en avant ou en arrière.

Illustration de Matt Olson.



Jaïke et Zoba

Attachez ces animaux à un compagnon que vous contrôlez. Gagnez 1 point d'honneur si un autre joueur traverse votre case.

C'est une capacité passive qui est utilisable uniquement tant que Jaïke et Zoba sont attachés à un maître.

Illustration de Matt Olson.



Kajek, Estimé et Sans Age

Attachez cet animal de compagnie à un compagnon que vous contrôlez. Tant que ce compagnon est actif, les autres joueurs ne peuvent pas gagner d'honneur.

Illustration de Duy Phan Nguyen Trinh.



Ketena, l'Ancien

Attachez cet animal de compagnie à un compagnon que vous contrôlez. Tant que ce compagnon est actif, vous pouvez visiter un territoire éloigné d'une case supplémentaire.

Vous pouvez visiter n'importe quel territoire où vous seriez adjacent si vous êtes à 1 case de position actuelle ; cela vous donne 5 à 6 options de territoire au lieu de 3.

Illustration de Duy Phan Nguyen Trinh.



Ostrah, Premier de l'Ordre

Attachez cet animal de compagnie à un compagnon que vous contrôlez. Ce compagnon n'a besoin d'aucune influence pour s'activer.

Illustration de Matt Olson.



Shonah, la Griffes Dorées

Attachez cet animal de compagnie à un compagnon que vous contrôlez. Tant que ce compagnon est actif, transférez 1 cube de votre sphère de potentiel vers votre sphère d'influence.

Illustration de Duy Phan Nguyen Trinh.



Slyrk, Grand-Daddy of the Marsh

Attachez cet animal de compagnie à un compagnon que vous contrôlez. Tant que ce compagnon est actif, transférez 1 de cube de votre sphère de potentiel vers votre sphère d'influence.

Illustration de Duy Phan Nguyen Trinh.



Twerbs, le Nerveux

Attachez cet animal de compagnie à un compagnon que vous contrôlez. Pendant que ce compagnon est actif, utilisez 1 cube de votre sphère de conviction pour tirer une quête secrète.

Cette capacité est optionnelle.

Illustration de Matt Olson.



Vak'lk, Gardien de la Côte

Attachez cet animal de compagnie à un compagnon que vous contrôlez. Tant que ce compagnon est actif, vous pouvez vous déplacer le long des cases cotières numérotées.

Cet animal de compagnie vous permet de vous déplacer le long de la côte. Votre mouvement normal peut maintenant inclure le déplacement de cases numérotées sur le bord de la carte vers des cases adjacentes.

Par exemple, si votre vitesse est de 3, vous pouvez passer directement de la case numérotée 3 à la case numérotée 4, puis à 5, puis à 6.

Illustration de Duy Phan Nguyen Trinh.



Vosh, Matriarche du Tusk

Attachez cet animal de compagnie à un compagnon que vous contrôlez. Tant que ce compagnon est actif, gagnez 1 cube supplémentaire de ses compétences.

Exemple : si le maître de cet animal génère 2 cubes d'inspiration, il en génère 3.

Illustration de Phu Thieu.



Yi'Qua, du Vent Puissant et du Nuage

Attachez cet animal de compagnie à un compagnon que vous contrôlez. Tant que ce compagnon est actif, retournez une carte face cachée du plateau principal.

Choisissez l'une des 6 piles de cartes face cachée sur le plateau principal et retournez la carte du dessus, face visible, sur la carte face visible précédente.

Illustration de Matt Olson.



Zea, Gardien de l'Esprit Noble

Attachez cet animal de compagnie à un compagnon que vous contrôlez.

Tant que ce compagnon est actif, vous pouvez transférer 1 cube de votre sphère d'influence vers votre sphère de conviction.

Illustration de Phu Thieu.

INDEX

Butin

Remarque : Les cartes butin ne sont utilisées que lorsque vous jouez avec l'extension Mythes & Merveilles. Elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par tour.



Lance Cérémonielle du Hibou

Dégradez 1 cube de pouvoir : remplacez une relique que vous contrôlez avec la relique face visible ou face cachée sur le plateau principal.

La relique précédente retourne dans la boîte de jeu et le cube d'influence est déplacé vers la nouvelle relique. Il n'y a pas de perte ou de gain d'honneur dans cet échange.

Illustration de Martin Sickree.



La Poussière des Etres Disparus

Dégradez 1 cube de pouvoir : remplacez l'un de vos compagnons par un compagnon face visible sur le plateau principal.

Le compagnon précédent retourne dans la boîte de jeu et tous les cubes d'influence présents dessus sont transférés vers le nouveau compagnon. Il n'y a pas de perte ou de gain d'honneur dans cet échange.

Illustration de Tomas Pavanas.



Tapis de Ciel Enchanté

Dégradez 1 cube de pouvoir : téléportez-vous sur n'importe quelle case adjacente à un territoire que vous contrôlez à la place de votre mouvement normal.

La destination doit être inoccupée.

Illustration de Nguyen Dang Hoang Tri.



Médaillon de l'Everlit

Dégradez 1 cube de pouvoir : visitez 1 territoire additionnel ce tour-ci.

Vous pouvez visiter un deuxième territoire différent, mais pas le même.

Illustration de Matt Olson.



Norme de l'Ile Particulière

Dégradez 1 cube de pouvoir : retirez cette carte de la partie, puis obtenez l'attrait face cachée sur le plateau principal.

Gagner l'honneur du nouvel attrait comme d'habitude.

Illustration de Matt Olson.



Amulette Prismatique des Ages

Dégradez 1 cube de pouvoir : convertissez 1 cube d'influence en n'importe quel cube de compétence de votre choix.

Illustration de Simon Tjong.



Anneau d'Ambition Aveugle

Dégradez 1 cube de pouvoir : la prochaine carte que vous obtenez ce tour coûte 1 cube de compétence de moins de votre choix.

Illustration par Inkyay.



Plume Sacrée

Dégradez 1 cube de pouvoir : remplacez un déclenchement de fin de partie actif par le déclenchement de fin de partie du haut de la pile.

The previous end-game trigger

Le déclencheur de fin de partie précédent n'est plus actif et retourne dans la boîte de jeu.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Sceptre du Veilleur de Nuit

Dégradez 1 cube de pouvoir : échangez une de vos aptitudes pour n'importe quelle autre aptitude disponible sur le plateau principal.

Renvoyez votre aptitude à l'endroit approprié sur le plateau principal, puis prenez tout autre disponible à partir du plateau principal.

Illustration de Matt Olson.



Parchemin d'Apprentissage Sans Limite

Dégradez 1 cube de pouvoir : gagnez les compétences de tout compagnon face visible dans le jeu.

Ne peut être utilisé sur un compagnon du plateau principal ou contrôlé par un autre joueur.

Illustration de Simon Tjong.



Magie non Identifiée

Dégradez 1 cube de pouvoir : retirez cette carte du jeu, puis faites l'acquisition de la relique face cachée du plateau principal.

Gagner l'honneur de la nouvelle relique comme d'habitude. La nouvelle relique arrive sans cube d'influence.

Illustration de Matt Olson.



Baguette d'Emprise Hypnotique

Dégradez 1 cube de pouvoir : téléportez-vous sur n'importe quelle case adjacente à un autre joueur à la place de votre mouvement normal.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.

INDEX

Cartes Voyage

Remarque : Les cartes voyage ne sont utilisées qu'en début de partie. Une fois utilisée, elles peuvent être remises dans la boîte de jeu.




Jeté à la mer pour trahison

Un nouveau voyage commence

Votre corps s'échoue sur la plage.

Placez votre médaillon sur ce triangle du plateau principal et votre marqueur sur la case 15 de la piste de score.

Un voyageur vous réanime.

Tirez aléatoirement une carte compagnon. (Tirez jusqu'à ce que vous obteniez une carte n'ayant pas cette icône : )

Quelque chose en vous se réveille.

Placez 8 de cubes dans votre sphère de potentiel, 8 cubes dans votre sphère d'influence, 2 cubes dans votre sphère de conviction, et 1 cube dans les sphères de compétences inspiration, connaissance et force sur le plateau principal.

Les joueurs doivent choisir un compagnon de la couleur correspondante à leur carte voyage.

INDEX

Cartes Trahison

Remarque : Les cartes Trahison ne sont utilisées que lorsque vous jouez avec l'extension Trahison (p.33).

▣ Ne peut pas être un compagnon de départ.



Botte du Fou Fringant



Relique maudite

Une fois acquises, placez 1 à 3 cubes d'influence dessus. Perdez 1 point d'honneur et renvoyez 1 cube d'influence : déplacez tous les joueurs jusqu'à 4 cases sur la carte.

Vous y compris. Le déplacement peut être de zéro case.

Illustration par Inkary.



Siphon de Conviction



Relique maudite

Une fois acquis, placez 1 à 3 cubes d'influence dessus. Perdez 1 point d'honneur et renvoyez 1 cube d'influence : utilisez la conviction d'un autre joueur (1) pour vous-même.

L'autre joueur doit dégrader 1 cube de conviction en 1 cube d'influence sur son plateau de pouvoir. Vous pouvez utiliser cette influence pour prendre le contrôle d'un territoire.

Illustration de Matt Olson. Carte concept de Sebastian Zarzycki.



Attrait

Perdez 1 point d'honneur : utilisez un seul cube de conviction pour prendre le contrôle du territoire d'un autre joueur si vous êtes adjacent à ce territoire.

Cette perte d'honneur et de conviction représente le coût total. Aucun honneur n'est gagné pour le nouveau territoire.

Illustration de Matt Sadler.



La Mauvaise Langue



Compagnon Bleu

Traître. Initiative = 49.

Dégradez 1 cube de pouvoir : ajoutez 1 cube noir de trahison au compagnon d'un joueur adjacent. Le compagnon ne peut plus être activé tant que le cube noir n'est pas retiré pour 1 cube de conviction.

L'autre joueur doit être adjacent à votre position sur la carte. Tout joueur peut payer le coût de conviction pour enlever le cube de trahison.

Illustration de Matt Olson.



Feth, le Vengeur



Compagnon Rouge

Brute. Initiative = 30.

Vous pouvez déplacer d'1 case un autre joueur sur la carte. Si vous le faites, gagnez 2 cubes de force.

Lorsque vous vous déplacez dans ou à travers une case occupée par un autre joueur, déplacez le médaillon de ce joueur d'1 case inoccupée dans la direction de votre choix. Si aucun mouvement légal n'est disponible pour vous ou l'autre joueur, vous ne pouvez pas utiliser cette capacité.

Illustration de Nguyen Dang Hoang Tri.



Avidité



Attrait

Perdez 1 point d'honneur : un joueur adjacent perd un cube de compétence de son choix. Vous gagnez 3 cubes de cette compétence.

L'autre joueur doit être adjacent à votre position sur la carte. Si l'autre joueur n'a aucun cube de compétence, l'effet ne s'applique pas.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Hubris



Attrait

Perdez 1 point d'honneur : transférez 2 cubes de votre sphère de potentiel vers votre sphère d'influence. Un joueur adjacent doit dégrader 1 cube de pouvoir.

L'autre joueur doit être adjacent à votre position sur la carte.

Illustration par Inkary.



Kuvot, le Voleur d'Esprit



Compagnon Bleu

Magicien Sombre. Initiative = 37.

Perdez 1 honneur : gagnez 1 une des tuiles d'aptitude d'un joueur adjacent de son choix. Ce joueur gagne 2 points d'honneur. L'autre joueur doit être adjacent à votre position sur la carte.

Illustration de Phu Thieu. Concept de carte par Joey Hicklin.



Sept Piquants, Vandale des Highlands



Compagnon Rouge

Soldat de fortune. Initiative = 6.

Dégradez 1 cube de pouvoir : ajoutez 1 cube noir de trahison à la relique ou l'attrait d'un joueur adjacent. La relique ou l'attrait ne peut plus être utilisé tant que le cube noir n'est pas retiré pour 1 cube de conviction.

L'autre joueur doit être adjacent à votre position sur la carte. Tout joueur peut payer le coût de conviction pour enlever le cube de trahison.

Illustration de Nguyen Dang Hoang Tri.



Sidney, l'Indiscipliné



Compagnon Jaune

Terreur Minuscule. Initiative = 61.

Dégradez 1 cube de pouvoir : ajoutez 1 cube noir de trahison à un territoire adjacent. Ce dernier ne peut plus être visité ou décompté tant que le cube de trahison n'est pas retiré pour 1 cube de conviction.

Tout joueur peut payer le coût de conviction pour enlever le cube de trahison.

Illustration de Matt Olson.



Strann, l'Oppresseur



Compagnon Rouge

Dur à Cuire. Initiative = 17.

Si vous vous déplacez à travers un autre joueur, transférez 1 cube de votre sphère d'influence vers votre sphère de conviction. Ce joueur subit -1 cube d'inspiration.

Illustration de Phu Thieu.



Toule, le Sournoi



Compagnon Jaune

Voleur. Initiative = 51.
Transférez 1 cube de votre sphère de potentiel vers votre sphère d'influence. Un joueur adjacent perd 1 cube de compétence de son choix.

Vous pouvez utiliser cette capacité même si aucun joueur n'est adjacent à votre position sur le plateau. Dans ce cas aucun joueur n'est impacté par la perte de compétence.

Illustration par Inkary.



Vrix, Monarque du Givre



Compagnon Bleu

Magie sombre. Initiative = 50.

Echangez votre position avec celle d'un autre joueur à un maximum de 2 cases de votre position sur la carte.

Illustration de Duy Phan Nguyen Trinh.



La Toxine Verte Tachetée de Yenara



Relique maudite

Une fois acquis, placez 1 à 3 cubes d'influence dessus. Perdez 1 point d'honneur et renvoyez 1 cube d'influence : tous les autres joueurs ajoutent 2 cubes d'influence à un compagnon.

Chaque autre joueur place 2 cubes d'influence sur un compagnon qu'il contrôle. S'ils n'ont aucun cube dans leur sphère d'influence, ils doivent en récupérer.

Illustration de Can Başdoğan.



Zula, la Misérable



Compagnon Jaune

Escroc. Initiative = 20.

Renvoyez 2 cubes d'influence de Zula vers votre sphère d'influence. Un joueur adjacent à votre position subit -1 cube d'inspiration.

Vous pouvez utiliser cette capacité même si aucun joueur n'est adjacent à votre position sur la carte.

Illustration par Inkary.

INDEX

Quêtes Secrètes

Remarque : Les cartes Quêtes Secrètes restent faces cachées pendant la partie. Voir page 13.



Réveil de l'Aube

- 2 Contrôler une Flèche Sacrée en fin de partie.
- 5 Posséder plus de cubes de sagesse que n'importe quel autre joueur sur le plateau principal en fin de partie.



Carpe Diem

- 2 Contrôler un Poste de Commandement en fin de partie.
- 5 Améliorer votre monture à la vitesse 5 d'ici la fin de partie.



Problèmes de Contrôle

- 2 Contrôler une Bibliothèque en fin de partie.
- 5 Posséder plus de cubes de vision que n'importe quel autre joueur sur le plateau principal en fin de partie.



N'apportez pas votre mal ici

- 2 Contrôler la Gueule Béante en fin de partie.
- 5 Vaincre 3 monstres avant la fin de partie.



Exonération des Misérables

- 3 Avoir au moins 1 compagnon bleu, 1 compagnon rouge et 1 compagnon jaune en fin de partie.
- 4 Être transcédé en fin de partie.



Le Génie de l'Innovation

- 1 Posséder une aptitude d'inspiration en fin de partie.
- 7 Gagner la maîtrise de l'inspiration en fin de partie.



Supériorité Intellectuelle

- 1 Posséder une aptitude de connaissance en fin de partie.
- 7 Gagner la maîtrise des connaissances en fin de partie.



C'est l'Heure de la Fête

- 2 Contrôlez une auberge en fin de partie.
- 5 Avoir 4 compagnons ou plus dans votre groupe en fin de partie.



Leadership de Motivation

- 2 Contrôler un sanctuaire en fin de partie.
- 5 Posséder plus de cubes de conviction que n'importe quel autre joueur sur le plateau principal en fin de partie.



Le Pouvoir Intérieur

- 2 Contrôlez le Tombeau Antique en fin de partie.
- 5 Obtenir 3 attraits d'ici la fin de partie.



L'Expert Prisé

- 3 Avoir au moins 5 cubes dans votre sphère de potentiel en fin de partie.
- 4 Acquérir 3 aptitudes ou plus d'ici la fin de partie.



Le Bénéfice de la Discipline

- 2 Contrôler un Fort en fin de partie.
- 5 Posséder plus de cubes de courage que n'importe quel autre joueur sur le plateau principal en fin de partie.



La Promesse Faite à Vous Même

- 2 Contrôler un Monastère en fin de partie.
- 5 N'avoir plus aucun cube dans votre sphère de potentiel en fin de partie.



L'Ascension du Polymath

- 3 Contrôler 2 territoires en fin de partie.
- 4 Obtenir 1 attrait, acquérir 1 relique et vaincre 1 monstre d'ici la fin de partie.



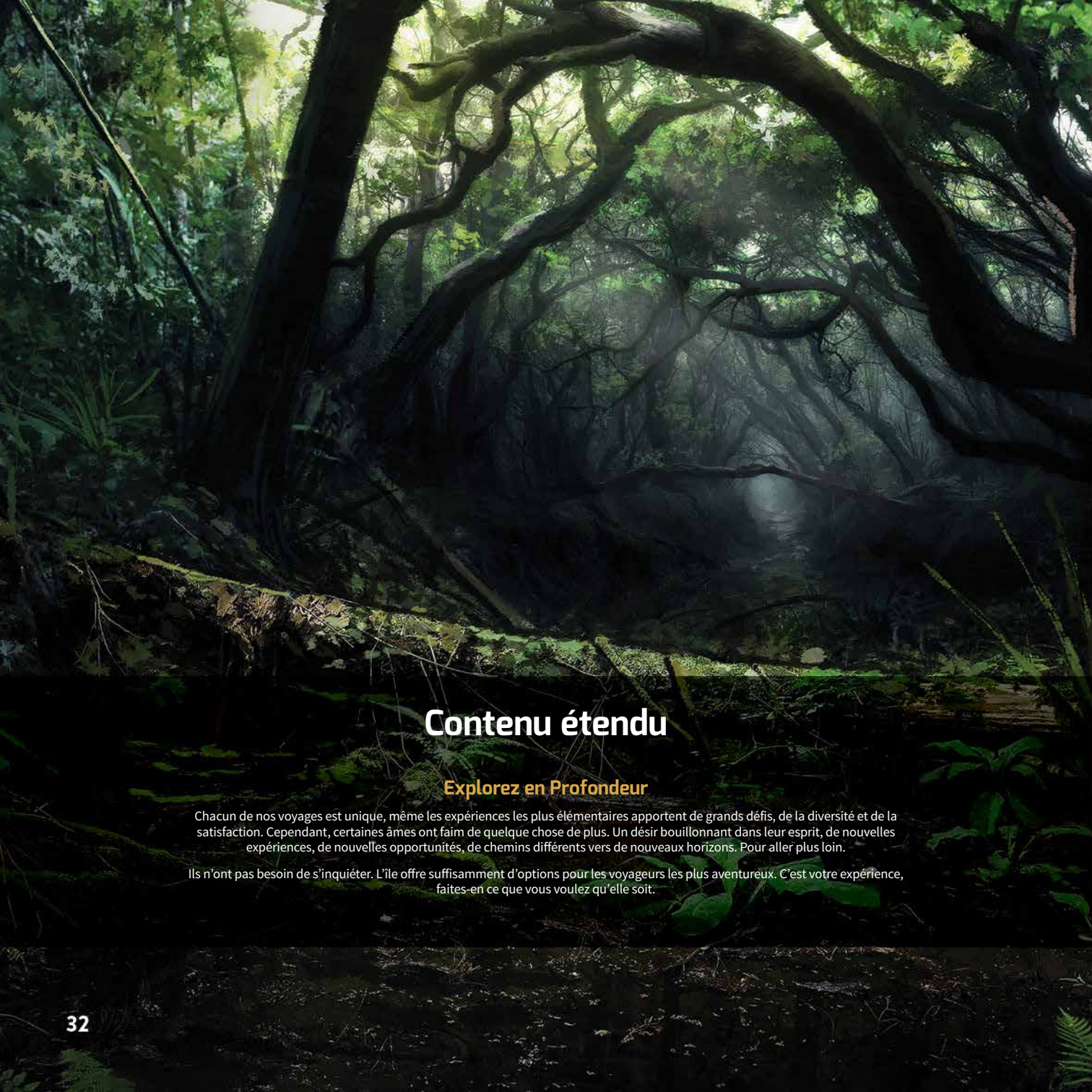
Bibelots de la Tour

- 2 Contrôler la Tour des Arcanes en fin de partie.
- 5 Acquérir 3 reliques d'ici la fin de partie.



Vigoureux Musclé

- 1 Posséder 1 aptitude de force en fin de partie.
- 7 Gagner la maîtrise de la force en fin de partie.



Contenu étendu

Explorez en Profondeur

Chacun de nos voyages est unique, même les expériences les plus élémentaires apportent de grands défis, de la diversité et de la satisfaction. Cependant, certaines âmes ont faim de quelque chose de plus. Un désir bouillonnant dans leur esprit, de nouvelles expériences, de nouvelles opportunités, de chemins différents vers de nouveaux horizons. Pour aller plus loin.

Ils n'ont pas besoin de s'inquiéter. L'île offre suffisamment d'options pour les voyageurs les plus aventureux. C'est votre expérience, faites-en ce que vous voulez qu'elle soit.



Extension Trahison



Les compagnons traîtres causent une perte d'honneur une seule fois, lorsqu'ils rejoignent votre groupe



Certaines cartes de trahison exigent la perte d'honneur chaque fois qu'elles sont utilisées

15 Cartes en Option

Ahhh, les joies de rendre les autres misérables. L'extension Trahison vous permet de perturber les autres tout en faisant souvent des gains personnels plus importants ... au détriment de l'honneur.

Distribution des Cartes Trahison

Une fois que tous les joueurs ont appliqué leur carte voyage en début de partie, les cartes trahison peuvent être mélangées dans les piles de cartes correspondantes au verso. C'est aussi simple que cela.

Par exemple, les attrails déloyaux ont un verso vert, et sont simplement mélangés dans la pile des attrails en début de partie.

Pagaille avec votre Mojo

Le principal avantage de la trahison est la capacité à affecter directement les autres joueurs. Le faire est bien sûr déshonorant, d'où la perte d'honneur faisant partie du coût de la carte.

- L'acquisition d'une carte de trahison n'est pas différente de toutes les autres cartes du jeu.
- Seul le nombre de cartes dans la pile est la limite au nombre de cartes trahison que vous pouvez acquérir.
- Les cartes de trahison NE SONT PAS prises en compte pour déterminer la maîtrise des compétences en fin de partie (pour aucune couleur).
- Vous NE PERDEZ NI NE GAGNEZ aucun honneur lorsque vous perdez un compagnon perfide

IMPORTANT: PROXIMITE

Vos compagnons traîtres perturbent principalement les autres joueurs qui leur sont adjacents sur la carte, donc il est important de se rapprocher des autres joueurs.

Inversement, si d'autres joueurs utilisent la trahison, il est préférable de ne pas les laisser s'approcher de vous sur la carte.

Extension Territoires

IMPORTANT

Pour maintenir l'équilibre du jeu, il est important de suivre ces 4 règles au moment de choisir les tuiles territoires à retirer d'une partie :

Règle 1 :

Toujours utiliser la Tour des Arcanes, le Tombeau Antique et la Gueule Béante

Acquérir des reliques magiques, vaincre des monstres, et obtenir des attraits sont critiques pour le jeu, donc ces 3 tuiles devraient toujours être utilisées.

Règle 2 :

Toujours utiliser un nombre égal de Flèches Sacrées, de Forts et de Bibliothèques

Pour maintenir un équilibre de compétences égal, utilisez ces tuiles en nombre égal.

Règle 3 :

Toujours utiliser un nombre égal de Postes de Commandement, de Sanctuaires et de Monastères

Ces territoires sont également liés à la balance des compétences, alors assurez-vous de les utiliser en nombre égal.

Règle 4 :

Toujours utiliser au moins 2 Auberges

Il devrait toujours y avoir au moins 2 auberges sur le plateau pour permettre aux joueurs de recruter de nouveaux compagnons.

Remarque :

Avoir une troisième auberge est utile pour une première partie ou lorsque les joueurs apprennent encore. Sinon, elle peut être échangée en faveur d'un territoire de remplacement. Comme pour l'extension territoire, l'Académie a une capacité indépendante et est donc un premier choix pour la remplacer en faveur d'un territoire de remplacement.

Utilisation d' 1 ou 2 territoires d'extension

Si vous voulez ajouter la ménagerie d'animaux de compagnie exotiques, les ruines du temple, le puits de souhaits, une combinaison de 2 de ces territoires, ou bien le lot 2 de tuiles des pierres sacrées, procédez comme suit :

Pour échanger 1 tuile :

Échangez votre tuile d'extension contre l'Académie ou une Auberge.



Pour échanger 2 tuiles :

Échangez vos tuiles d'extension pour l'Académie et une Auberge.

Utiliser 3 territoires d'extension

Si vous souhaitez utiliser le lot de 3 tuiles de l'extension joaillier (ou le lot de 2 tuiles des pierres sacrées plus une autre tuile territoire d'extension), choisissez l'une des options suivantes :

Option de base :

Échangez les tuiles contre 1 Flèche Sacrée, 1 Fort et 1 Bibliothèque. Cette option nécessite que les joueurs s'appuient davantage sur des compagnons pour gagner des compétences.



Option avancée :

Échangez les tuiles contre 1 Poste de Commandement, 1 Monastère et 1 Sanctuaire. Cette option rend plus difficile l'augmentation de pouvoir, l'amélioration des montures et le renvoi d'influence des compagnons.



Utilisation de 4 ou 5 Territoires d'Extension

Suivez les mêmes recommandations pour avoir vos 19 tuiles.

Par exemple, si vous souhaitez jouer avec le lot de 3 tuiles du joaillier et l'extension d'1 tuile des ruines de temple, vous devrez échanger 4 tuiles :

4-Option de Base à 4 Tuiles :

Retirez l'Académie ou l'une des Auberges. Ensuite, retirez 1 Flèche Sacrée, 1 Fort et 1 Bibliothèque.

4-Option Avancée de 4 Tuiles :

Retirez l'Académie ou l'une des Auberges; puis retirez 1 Poste de Commandement, 1 Monastère et 1 Sanctuaire.

5-Option de Base à 5 Tuiles :

Retirez l'Académie et l'une des Auberges. Ensuite, retirez 1 Flèche Sacrée, 1 Fort et 1 Bibliothèque.

5-Option Avancée à 5 Tuiles :

Retirez l'Académie et l'une des Auberges; puis retirez 1 Poste de Commandement, 1 Monastère et 1 Sanctuaire.

Utilisation de 6 territoires d'extension

5 tuiles ne suffisaient pas, n'est-ce pas? Vous voulez tout, et vous le voulez maintenant. Vous le voulez, vous l'avez!

6-Option Avancée à 6 Tuiles :

Retirez 1 Flèche Sacrée, 1 Fort, 1 Bibliothèque, 1 Poste de Commandement, 1 Monastère et 1 Sanctuaire.

Extension Joaillier



Lot de 3 Tuiles

Le lot de 3 tuiles joaillier comprend 1 tuile joaillier et 2 mines de cristaux. Il est important de jouer avec ces tuiles en tant qu'ensemble complet.

Lorsque vous visitez la mine de cristal, gagnez 1 cristal, plus 1 cristal pour chaque mine que vous contrôlez. Lorsqu'ils sont utilisés, renvoyez tous les cristaux à la réserve du plateau principal.

Cristaux

Jusqu'à 20 cristaux peuvent être utilisés comme suit :

- Utilisez 1 cristal pour rembourser un compagnon et retournez 2 cubes d'influence de ce compagnon vers votre sphère d'influence.
- Transformez 3 cristaux à l'aide du joaillier pour gagner 2 points d'honneur.
- Activer 3 compétences du même type et 1 cristal pour créer un cristal pur (gemme).

Cristaux Purs (Pierres précieuses)

Les cristaux purs comptent comme des compétences permanentes.

Par exemple, vous pourriez vaincre un monstre en utilisant 1 cube de courage du plateau principal et le cristal pur de courage à la place de l'autre cube de courage.



Extension Ménagerie des Animaux de Compagnie Exotiques


Extension 1-Tuile

Mise en place du Marché

Lors de la mise en place d'une partie avec la ménagerie des animaux de compagnie exotiques, retournez 3 cartes Animal de Compagnie face visible à côté de la pile face cachée. Ceci représente le marché des Animaux de Compagnie.



Lors de la visite de la ménagerie des animaux de compagnie exotiques :

- Utilisez 1 cube d'inspiration, 1 cube de connaissance et 1 cube de force. 
- Choisissez un animal de compagnie sur le marché, ou tirer le premier animal de compagnie face cachée.

Animaux de Compagnie

Les animaux de compagnie sont attachés en permanence à vos compagnons. Lorsque vous gagnez un nouvel animal de compagnie, rattachez-le à un compagnon que vous contrôlez, qui devient son maître.

Certaines capacités d'animal de compagnie s'activent lorsque vous activez leur maître, et certaines sont passives, restant utilisables tant que l'animal et son maître sont dans votre groupe. Choses à noter :

- Vous pouvez attacher un animal de compagnie à un nouveau maître en ajoutant 1 cube d'influence à ce dernier. De cette façon, vous pouvez échanger des animaux de compagnies entre compagnons en ajoutant 1 cube d'influence à chaque maître.
- Si vous perdez le contrôle du maître d'un animal de compagnie à cause d'une trahison, d'un effet d'un autre joueur ou s'il est tué par un monstre, vous pouvez le rattacher gratuitement à un autre compagnon que vous contrôlez.
- Si c'était le seul compagnon de votre groupe, vous pouvez le rattacher temporairement à votre personnage, mais ses capacités ne peuvent plus être utilisées jusqu'à ce que l'animal de compagnie trouve un nouveau maître (un autre compagnon).
- Si vous abandonnez le maître d'un animal de compagnie, vous abandonnez également l'animal de compagnie - il ne peut pas être rattaché à votre personnage ou à un autre compagnon. Cela vous fait perdre l'honneur du compagnon et de l'animal de compagnie.

Extension Pierres Sacrées



Lot de 2 Tuiles

Lorsque vous visitez les pierres sacrées, vous pouvez vous téléporter dans n'importe quelle case adjacente aux territoires des pierres sacrées à la place de votre mouvement normal.

- Si vous êtes adjacent à l'un des territoires des pierres sacrées et que vous contrôlez l'un d'entre eux, vous pouvez vous téléporter dans n'importe quelle case adjacente à l'un ou l'autre territoire des pierres sacrées - et ensuite jouer en plus votre déplacement normal.
- → Si vous êtes adjacent à l'un des territoires des pierres sacrées et que vous les contrôlez tous les deux, vous pouvez vous téléporter sur n'importe quelle case de la carte et ensuite jouer en plus votre déplacement normal.

Extension Ruines du Temple

Extension d'1 Tuile

En visitant les ruines du temple, vous pouvez tirer 2 quêtes secrètes et en garder 1, remettre l'autre dans la pile qui est ensuite mélangée.

Il n'y a pas de limite au nombre de quêtes secrètes que vous pouvez accepter, et il n'y a pas de pénalité pour les quêtes incomplètes en fin de partie.



Extension Puits des Souhaits



Extension d'1 Tuile

Mise en place

Lors de la mise en place d'une partie avec le puits des souhaits, tournez les 15 jetons de souhait face puits des souhaits et installez-les à côté du plateau principal. Ensuite, retournez 3 jetons de souhait au hasard et placez-les sur le territoire du puits des souhaits.



Jetons de souhait

Lorsque vous visitez le puits des souhaits, vous pouvez choisir l'1 des 3 jetons de souhait et obtenir immédiatement les compétences ou l'honneur correspondant.

Ensuite, remettez ce jeton dans la réserve de jetons de souhait et placez en un nouveau aléatoirement sur le puits, de sorte qu'il y en ait toujours 3.

Extension Sites de Construction



Lot de Tuiles Ajustables

Les sites de construction permettent aux joueurs d'avoir une incidence sur le moment où certaines tuiles d'extension de territoire sortent pendant le jeu au lieu de tirer à l'aveugle

Mise en place

En début de partie, sélectionnez les tuiles d'extension que vous souhaitez mettre à disposition et placez-les face visible à côté du plateau principal. Ensuite, utilisez le guide (p.34) pour retirer un nombre égal de tuiles de base du sac et remplacez-les par un nombre égal de tuiles de site de construction.

Exemple :

Disponible pour construire face visible sur la table: (4)



Tuiles de site de construction mis dans le sac en tissu: (4)



Utilisation de sites de construction

Quand un joueur tire un site de construction du sac, il est placé normalement. Ce joueur peut alors utiliser 1 cube de conviction pour choisir l'une des tuiles territoire d'extension disponibles et la construire à cet endroit. Ceci permet automatiquement à ce joueur de contrôler ce territoire.

Si ce joueur ne construit pas sur le site, un autre joueur peut utiliser son action de plateau (à son tour) pour construire à cet endroit.



Extension Guildes & Monuments

Mise en place

Après la mise en place classique, chaque joueur prend le plateau d'extension Guildes & Monuments correspondant à sa couleur et le médaillon triangulaire avec le symbole de guilde correspondant. Il n'y a pas de différence stratégique entre les guildes.

Communauté de la Lumière

Les moines de la Lumière sont diplomatiques avec de solides compétences en leadership. Ils sont des protecteurs zélés de la lumière et recherchent généralement des résultats pacifiques.

Cercle de l'Esprit Non Lié

Sages et mystérieux, les mages du Cercle sont des maîtres de l'illusion et de la magie. Leur intellect imposant leur permet de contrôler des résultats complexes.

Ordre de la Feuille Pliée

L'Ordre a une connectivité profonde avec la nature. Ils vivent en harmonie avec les éléments organiques et sauvages, bien qu'ils préfèrent le garder pour eux-mêmes.

Clan de la Lame en Echo

Les soldats de la Lame en Echo trouvent la force dans le nombre, peuvent être agressifs et intrépides, mais sont peu compréhensifs de tout ce qui est magique.

La Confrérie du Crépuscule

La Fraternité est un réseau d'escrocs et de mercenaires. Opérant principalement la nuit, leurs activités secrètes créent des perturbations partout où ils se rendent.

Pensant que le monde est maudit, ils travaillent secrètement à la destruction de toute civilisation pour ainsi mettre fin à l'existence humaine afin que tout le monde puisse profiter du paradis qui l'attend.

Utilisation de Faveur de Guilde

Vous avez gagné la faveur d'une des guildes de l'île, aussi misérable que vous puissiez être. Peut-être était-ce dû aux chuchotements du compagnon qui vous a réanimé. Peut-être est-ce dû à des discussions manipulatrices d'une pièce scellée quelque part - tout pour saisir vos talents pour ... un autre programme. Dans tous les cas, vous pouvez maintenant utiliser la faveur de votre guilde.

Vous avez maintenant une 4ème action à chaque tour ... placer votre jeton de faveur de guilde.

- Vous ne pouvez pas placer votre jeton de faveur de guilde au même endroit 2 tours de suite - vous devez le déplacer.
- Le jeton reste actif là où il est placé jusqu'à ce qu'il soit déplacé, même pendant le tour des autres joueurs.
- Vous ne pouvez pas placer votre jeton de faveur de guilde là où il y en a un autre.

Territoires fortifiés

Placez votre jeton de faveur de guilde sur un territoire que vous contrôlez, puis retournez la tuile de région sur la face avec 3 sphères pour indiquer qu'il est fortifié.

Les territoires fortifiés ne peuvent pas être contrôlés par un autre joueur pendant toute la durée de la partie, même après que votre jeton de faveur de guilde ait été retiré.

Côté non fortifié (1 sphère) :



Côté fortifié (3 sphères) :



Diplomatie

Utilisez la faveur de guilde sur la tuile d'un adversaire : jusqu'à votre prochain tour, lorsque vous ou n'importe quel autre joueur visite cette tuile, vous et le joueur qui contrôle le territoire gagnez 1 point d'honneur chacun.

Barricade

Utilisez la faveur de guilde sur une case libre : tant que votre jeton de faveur de guilde est là, gagnez 2 points d'honneur chaque fois qu'un adversaire s'arrête ou traverse cette case.

Leadership

Utilisez la faveur de guilde sur votre plateau de pouvoir : transférez 1 cube de votre sphère de potentiel vers votre sphère d'influence, ou de votre sphère d'influence vers votre sphère de conviction (selon l'endroit où vous placez le jeton de faveur de guilde).

La faveur de la guilde agit également en votre faveur contre la trahison.

Les effets contrôlés par d'autres joueurs ne peuvent pas vous faire dégrader de pouvoir dans la zone où se trouve votre jeton de faveur de guilde.

Dans l'exemple ci-dessous : si un effet contrôlé par un autre joueur vous ferait dégrader 1 cube de votre sphère d'influence vers votre sphère de potentiel, votre jeton de faveur de guilde (placé en bas à gauche du plateau de pouvoir) l'empêcherait.



Reconstruction du Monument

Utilisez la faveur de la guilde sur votre monument : durant ce tour, vous pouvez apporter autant d'aptitudes et de compétences à la reconstruction de ce monument pour honorer votre guilde.

Les cubes de compétences sont pris directement à partir des sphères du plateau principal, et la conviction est placée à partir de votre sphère de conviction.

- Les 2 aptitudes utilisées ici ne peuvent pas être les mêmes.
- Vous ne pouvez pas utiliser ou récupérer l'influence, les compétences, les aptitudes ou la conviction d'un monument incomplet.

Une fois terminé, marquez 15 points d'honneur et renvoyez tous ces éléments à leur emplacement d'origine, y compris les compétences de plateau principal.



Allégeance

Utilisez la faveur de guilde sur un compagnon que vous contrôlez : durant ce tour, ce compagnon renvoie 1 cube d'influence vers votre sphère d'influence lorsqu'il est activé au lieu de vous demander de lui en ajouter 1 depuis votre sphère d'influence.



Habilitation

Utilisez la faveur de guilde sur une relique que vous contrôlez : durant ce tour, vous pouvez ajouter 1 charge à la relique en utilisant sa puissance au lieu de renvoyer 1 cube d'influence vers votre sphère d'influence.



Recommandation

Utilisez la faveur de guilde sur l'un de vos attrait : gagnez 1 point d'honneur quand l'attrait est utilisé ou déclenché alors que le jeton de faveur de guilde est dessus.



Le Sort du Destin

Utilisez la faveur de guilde sur un monstre que vous avez vaincu : au lieu de lancer un dé (pour une raison quelconque), lancez-le deux fois et choisissez parmi les résultats. Cet effet ne peut s'ajouter à tout autre effet de relance de dé.



Extension Mythes & Merveilles



Mise en Place

Après la mise en place classique :

- Placez le plateau *Mythes & Merveilles* à côté du plateau principal. Utilisez le côté approprié au nombre de joueurs - le drapeau rouge en haut à droite correspond à 2 ou 3 joueurs et le drapeau bleu correspond à 4 ou 5 joueurs.
- Retirez du jeu la tuile de territoire *Académie* ou l'une des tuiles de territoire *Auberge* de sorte qu'il n'y ait que 18 tuiles territoire dans le sac.



- Placez la tuile de territoire *Mythes & Merveilles* - côté *Ronak*, le *Tremblement de Terre* visible - au centre du plateau principal.

(Ronak est la chose géante ressemblant à un dragon. Tuuk-Tuuk, Boulder Hulk est la chose ressemblant à un monstre de pierre. Ce côté est donc face cachée).

- Placez 1 cube noir de trahison sur chacune des cases entourant Ronak.
- Commencer la partie.

L'Objectif

L'objectif de l'événement est de provoquer Ronak, le Tremblement de Terre, de l'attaquer, et de survivre jusqu'à l'arrivée de Tuuk-Tuuk, Boulder Hulk - Gardien des Anciens.

Une fois que toutes les cases du plateau de l'extension *Mythes & Merveilles* sont remplies par les compétences et la conviction des joueurs, Tuuk-Tuuk arrive pour donner l'assaut final, envoyant Ronak en vacances permanentes.

Provocation de Ronak

Le jeu est joué normalement à l'exception suivante : quand un joueur termine son mouvement sur une case où se trouve un cube noir de trahison, déplacez-le sur la case de territoire de Ronak (le passage sur un cube ne déplace pas le cube).

Quand tous les 6 cubes ont été déplacés sur la tuile de territoire de Ronak, il émerge, prêt à déclencher sa colère sur vous et sur le reste de l'humanité. Déplacez la figurine de Ronak sur sa tuile de territoire pour indiquer qu'il est actif.

Le joueur qui déclenche l'émergence de Ronak peut terminer son tour.

Les préparatifs

Une fois que Ronak est actif, un sous-jeu commence. Tous les joueurs restent stationnaires sur le plateau principal et participent à l'événement jusqu'à ce qu'il soit complété. Une fois que Ronak a été vaincu, la partie reprend normalement, en commençant par le joueur qui possède la figurine *Sestra*, *Lorekeeper*.

L'événement commence comme suit :

- Le joueur qui devrait être le suivant prend la figurine *Sestra*, *Lorekeeper* pour indiquer son statut de joueur de départ une fois l'événement terminé.



- Tous les joueurs peuvent augmenter 3 cubes de votre sphère d'influence vers leur sphère de conviction au début de l'événement.

Détermination de l'Initiative

Pour déterminer l'initiative, placez un cube noir de trahison sur le compagnon de votre groupe avec l'initiative la plus basse - ceci est votre champion.

Le champion avec l'initiative la plus basse joue en premier.

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'initiative est située sous le nom de compagnon, à la droite de son titre.



Combattre Ronak


Contrairement au jeu normal, vous ne vous déplacerez pas sur le plateau principal ou ne visiterez pas les territoires avant que Ronak ne soit vaincu. Au lieu de cela, vous jouerez ces 3 actions durant votre tour :


1) Générer des Compétences


A chaque tour, générez des compétences en activant l'un de vos compagnons (ou votre personnage). Vous pouvez convertir les compétences à tout moment comme d'habitude. Vous ne pouvez pas récupérer l'influence du plateau de l'extension Mythes & Merveilles.


2) Contribution de Compétences


Pour ajouter des compétences à une bataille, déplacez un cube de compétence du plateau principal (ou un cube de votre sphère de conviction) sur le plateau de bataille Mythes & Merveilles dans la sphère correspondante de votre choix. Par exemple, vous pouvez contribuer avec 1 cube de votre courage provenant du plateau principal dans la case inférieure de l'anneau de courage pour gagner 2 points d'honneur. Seul le courage peut être utilisé dans les 3 cases de l'anneau de courage.


 Renvoyez 2 cubes influence de vos compagnons vers votre plateau de pouvoir.

 Transférez 1 cube de votre sphère de potentiel vers votre sphère d'influence.

 Transférez 1 cube de votre sphère d'influence vers votre sphère de conviction.

 Prenez un jeton de téléportation. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois pour se téléporter dans une case inoccupée.

 Choisissez d'abord quand un butin est attribué après l'événement (uniquement disponible dans les parties à 4 et 5 joueurs).

 Clonez un effet qui n'est plus disponible dans les anneaux de compétences. Par exemple, si les deux cases de jetons de téléportation ont déjà été prises dans l'anneau de force, vous pouvez contribuer à la case supérieure gauche de l'anneau de sagesse pour obtenir un jeton de téléportation.



3) Lancez les dés

Que vous contribuiez ou non à la bataille, vous gagnerez des compétences bonus pour participer au combat et Ronak contre-attaquera.

À chaque tour, votre champion mènera votre attaque : lancez les deux dés. Gagnez la compétence indiquée sur le dé blanc et subissez les conséquences indiquées sur le dé noir. Si votre champion meurt, le compagnon de votre groupe avec l'initiative la plus basse devient votre nouveau champion. Si tous vos compagnons sont tués, vous devez passer vos tours jusqu'à ce que Ronak ait été vaincu.

appelez-vous, la conviction peut être utilisée pour empêcher la mort d'un champion. Si tous les compagnons sont tués, Ronak gagne et l'événement se réinitialise complètement. Renvoyez tous les cubes du plateau Mythes & Merveilles aux sphères d'influence des joueurs et réinitialisez les cubes de trahison.

Le Retour du Gardien

Une fois toutes les cases du plateau de bataille remplies, Tuuk-Tuuk, Boulder Hulk revient pour porter l'estocade à Ronak, l'envoyant s'échouer dans la Gueule Béante.

Retourner la tuile du centre du plateau de la face Ronak à la face Tuuk-Tuuk.



Visite de Tuuk-Tuuk

Jusqu'à la fin de la partie, vous pouvez visiter cette tuile comme vous le feriez pour n'importe quel autre territoire. Ce territoire ne peut être contrôlé par les joueurs.

Lorsque vous visitez Tuuk-Tuuk, vous pouvez gagner 1 cube de n'importe quelle compétence que vous ne possédez pas déjà.

Distribuer le Butin

Retourner les cartes de butin face visible - deux de plus que le nombre de joueurs. Les joueurs à tour de rôle sélectionnent le butin de ce marché.

Dans les parties à 4 et 5 joueurs, le joueur qui a récupéré la première case de butin choisi en premier. Le joueur dont le compagnon possède la plus grande initiative choisit ensuite, puis le joueur dont le compagnon possède la plus grande initiative en 2ème et ainsi ensuite. Dans un jeu à 2 ou 3 joueurs, le compagnon avec la plus grande initiative choisit en premier.

Après que chaque joueur ait choisi 1 butin, remplacez toutes les cartes restantes la boîte et reprenez le cours de la partie principale!



Contenu de la boîte



1 Plateau Principal Hexagonal



1 Guide Visuel (Livret de Règles)



1 Art Book



1 Dé Noir Monstre et
1 Dé Blanc Compétence
*(les dés actuels varieront des
exemples présentés)*



Feuille de Référence
Rapide recto-verso



117 cubes en bois
(21 par couleur + 12 noirs)



5 disques marqueur de
score en bois
(1 par couleur)



5 médaillons en métal avec
support (1 par couleur)



4 Metal End-Game
Trigger Tokens



5 jetons de faveur de guilde en
métal
(1 par couleur) **

1 sac en tissu brodé
(non illustré)

Contenu de la "Boîte de
Rangement Nerd"
(non illustrée)

Cartes en Forme de Dé (196)



(20) Compagnons (Rouge)



(16) Reliques (Violet)



(20) Compagnons (Bleu)



(16) Attraits (Vert)



(20) Compagnons (Jaune)



(16) Monstres (Orange)



(12) Cartes Butin (Anthracite)



(6) Cristaux Purs (Bordeau)



(15) Animaux de Compagnie
(Blanc)



(12) Cartes Voyage (Brun)



(16) Quêtes Secrètes (Vert Clair)

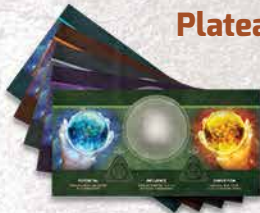


(12) Déclenchement de Fin de
Partie (Gris)

(15) Cartes Trahison

*(Ces cartes ont le même dos que les compagnons, les attraits et les
reliques, mais ont une bordure noire sur le recto)*

Plateaux & Tuiles



5 Plateaux de Pouvoir de Joueur
(1 par couleur)



6 Tuiles de Maîtrise et 24 Tuiles
d'Aptitude



10 Tuiles de Vitesse/Monture



5 Tuiles de joueur Misérable/
Transcendé (recto-verso)



15 Jetons de Compétence
Octogonaux, 20 Jetons Ronds
de Cristal et 5 Jetons de
Téléportation



5 Jetons Triangulaires de Faveur
de Guilde (1 par couleur)



27 Tuiles de Territoire
Hexagonales
(18 types différents)



6 Tuiles de Site de Construction



1 Tuile Mythes & Merveilles
(Double Face)



1 Plateau d'Extension
Mythes & Merveilles



5 Plateaux d'Extension Guildes
& Monuments (1 par couleur)

Figurines en Plastique



1 Sestra, Gardien des Traditions



1 Ronak, le Tremblement de Terre



1 Monument de l'Ordre de la
Feuille Pliée **



1 Monument de la Confrérie du
Crépuscule **



1 Monument du Cercle
de l'Esprit Non Lié **



1 Monument de la Communauté
de la Lumière **



1 Monument du Clan
aux Lames en Écho **

*** Cet élément appartient à un add-on complémentaire, inclus dans la boîte uniquement pour un coût supplémentaire.*

Auteur, histoire & concept :
Marc Neidlinger

Connaissance du jeu:
Tom "Big Tom Casual" Mattson

Conception graphique :
Marc Neidlinger

Sculptures des figurines :
Raul Manuel Furtado Tavares

Iconographie :
Ty Palmer (responsable)
Kevin Butler (additionnel)

Illustrateurs principaux :
Bartek
Emiliano H. Córdoba
Matt Olson
Duy Phan Nguyen Trinh
Phu Thieu

Illustrateurs additionnels :
Reza Afshar
Hilary Aurelia
Can Başdoğan
Olie Boldador
Brett Carville
Ruo Yu Chen
Maria Gandolfo
Inkary
Noémi Konkoly
Ryan J. Lowe
Tomas Panavas
Addison Rankin
Mat Sadler
Martin Sickree
Simon Tjong
Nguyen Dang Hoang Tri

Traduction français :
Julien Barriet



Vindication® est une marque déposée d'Orange Nebula, LLC. Tout le contenu, les illustrations, les sculptures, les artwork et les dessins sont © 2018 Orange Nebula, LLC. Tous les droits sont réservés. Toute reproduction sans autorisation écrite est strictement interdite.

Cartes

Types de Cartes de Base

Compagnons.....	14-15
Index (bleu)	22
Index (rouge)	23
Index (jaune)	24
Voyage	4
Index.....	29
Monstres.....	18
Index.....	26
Reliques.....	17
Index.....	26
Quêtes secrètes	20
Index.....	31
Attraits	16
Index.....	25
Les déclencheurs de fin de partie	21
Index.....	27

Types de cartes d'extension

Butin	41
Index.....	29
Animaux de compagnie	35
Index	28
Cristaux Purs	35
Index.....	25

Actions

Actions Bonus 8

Conversion de Compétences	13
Contrôle de Territoires.....	11
Gain d'aptitude	20
Récupérer de l'influence ...	8
Transcendement.....	20

Actions du tour 8

Activer	8
Déplacement.....	8
Visitez un territoire / se reposer	8

Attributs & Conversion

Types de compétences ...	13
Conversion de compétences.....	13

Conditions de Carte & Utilisation

Tirage autorisé	9
Carte Honneur	9
Champion.....	15, 18
Initiative.....	15, 18

Honneur

Honneur (général)	2
-------------------------	---

Maîtrise

Maîtriser les Tuiles	21
----------------------------	----

Plateau de Pouvoir

Influence12	
Transférer / Dégrader	12
Conviction	12
Potentiel.....	12
Récupérer de l'influence ...	8

Aptitude

Tuiles d'Aptitude	20
-------------------------	----

Territoires

Ensemble de base des 19 territoires	10
Contrôle de territoires.....	11
Découverte des territoires.....	9
Fortifier les territoires.....	38
Visite de Territoires	9

Vitesse

Vitesse.....	19
Augmenter la vitesse	19

Contenu Etendu

Guides & Monuments

Guides & Monuments	
Règles.....	38-39

Mythes & Merveilles

Règles.....	40-41
-------------	-------

Extension Territoires

Utilisation générale	34
Site de Construction	37
Joaillier	35
Mine de cristal	35
Cristaux Purs	35
Menagerie d'animaux de compagnie exotiques	35
Pierres Sacrées	36
Ruines du Temple	36
Puits de vœux	37

Trahison33