



VINDICATION[®]

LIVRET DE RÈGLES

Principes du jeu

Votre histoire

Vous êtes une raclure de la pire espèce... mais votre histoire n'est pas finie. Vous avez passé votre vie à accumuler les richesses et à chercher tous les excès... Le temps est maintenant venu de payer le prix de votre cruauté et de votre vilénie. C'est la raison pour laquelle votre équipage vous a jeté par-dessus bord, vous laissant agoniser dans les eaux glacées. Contre toute attente, le destin n'en avait pas terminé avec vous.

Juste avant de plonger dans des ténèbres sans fond, votre carcasse s'est échouée sur une île isolée où un voyageur charitable vous a porté secours. Et tandis que vous contemplez votre nouvel et étonnant foyer, vous vous apercevez que quelque chose s'est éveillé en vous. Quelque chose de plus fort. Quelque chose de meilleur.

Vous avez du pain sur la planche. Tout ce qu'il vous reste, c'est votre cœur qui bat, vos poumons qui se gonflent et un passé entaché qui ne demande qu'à être redoré.



Objectif principal : l'honneur

Vous avez mené une vie totalement dépravée. Votre objectif est de regagner le plus d'honneur possible avant la fin de l'époque. La personne avec le plus d'honneur à la fin de la partie l'emporte.

En bref

Dans *Vindication*, vous allez explorer les diverses régions de l'île en cherchant à étendre votre influence et à gagner de l'honneur.

Avec vos compagnons, vous allez créer une histoire unique dans laquelle vous pourrez faire l'acquisition de reliques, obtenir des traits de caractère, terrasser des monstres, contrôler des régions ou encore accomplir des quêtes secrètes.

Chaque partie évoluera très différemment en fonction de vos choix et de ceux de vos adversaires, tandis que vous poursuivrez vos aventures jusqu'à remplir l'une des conditions de fin de partie.

Joueuses et joueurs

Dans ces règles, le mot « joueur » désigne toute personne jouant à *Vindication*, quel que soit son genre.



Utiliser son influence et développer ses attributs (p. 12-13)

Exercez votre influence (cubes colorés) pour générer les attributs communs que sont l'inspiration, le savoir et la force, que vous utiliserez ensuite pour effectuer des actions afin d'augmenter votre honneur.

Vous pouvez aussi convertir ces attributs communs en attributs héroïques que sont le courage, la vision et la sagesse afin de débloquer des actions plus puissantes.



Accomplir des quêtes (p. 20)

Vous pouvez aussi choisir d'accomplir des quêtes secrètes personnelles pour gagner de l'honneur sans que vos adversaires le sachent. *Vos adversaires ne sauront jamais à quel point vous êtes prêt quand ils déclencheront la fin de la partie.*



Découvrir, visiter et contrôler les régions du plateau (p. 9-11)



Chaque région de l'île offre des avantages propres. Vous pouvez découvrir et visiter ces régions pour obtenir les bénéfices qui y sont offerts.

Quand vous contrôlez une région, vous gagnez de l'honneur lorsqu'un de vos adversaires la visite.

Trouver la rédemption (p. 20)

Durant la partie, vous pourrez trouver la rédemption en regagnant votre réputation en plus de votre honneur.

Cela vous permet de gagner de l'honneur supplémentaire et de doubler la puissance de génération d'attributs de votre personnage.



Recruter des compagnons (p. 14-15)

Si vous choisissez de visiter une Auberge, vous pouvez recruter des compagnons pour obtenir de nouvelles capacités.

Chaque compagnon est unique, et vous pouvez activer l'un d'entre eux à chaque tour pour profiter de sa génération d'attributs et utiliser sa capacité.



Acquérir des reliques (p. 17)

Utilisez votre vision à la Tour arcanique pour faire l'acquisition de puissantes reliques et chargez-les avec votre influence pour débloquent leurs extraordinaires capacités à usage limité.

Une fois l'influence posée dessus épuisée, retournez à la Tour arcanique pour les recharger.



Obtenir des aptitudes (p. 20)

Vous pouvez utiliser vos attributs pour obtenir une aptitude dans ces attributs.

Les tuiles Aptitude améliorent vos scores de maîtrise dans l'espoir d'obtenir les gains substantiels correspondant à la maîtrise de chaque attribut en fin de partie.



Terrasser des monstres (p. 18)

D'humeur téméraire ? Plongez dans la Gueule béante et affrontez les monstruosité qui s'y tapissent. Chacune de vos victoires vous octroie des bonus de fin de partie.



Obtenir des traits de caractère (p. 16)

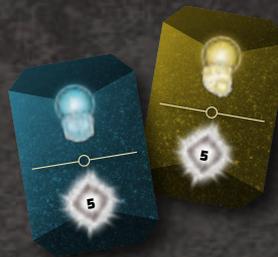
Utilisez votre sagesse au Tombeau des Anciens pour obtenir des traits de caractère qui vous accorderont des capacités passives ou réactives, rendant vos actions encore plus gratifiantes.



Atteindre la maîtrise (p. 21)

À la fin de la partie, chaque tuile Maîtrise est décernée à la personne ayant manifesté le plus de compétence dans cet attribut.

Obtenez des cartes et des tuiles Aptitude de chaque couleur pour remporter les tuiles Maîtrise.



Déclencher la fin de partie (p. 21)

La partie commence avec 2 cartes Déclenchement de fin de partie actives. Chaque carte Déclenchement de fin de partie possède des conditions différentes, de sorte que deux parties de *Vindication* s'achèveront rarement de la même manière !

Dès qu'un joueur remplit les critères de l'une d'entre elles, le tour suivant devient le dernier tour. Faites néanmoins bien attention à l'apparition de nouvelles cartes Déclenchement de fin de partie quand un joueur passe un jeton Déclenchement sur la piste de score !



Mise en place du jeu de base

A Préparation des gametrays™

Avant toute partie, remplissez les inserts gametrays™ avec le matériel comme montré ci-contre.

1 Plateau central

Placez le plateau central au centre de la table. (La seule différence entre ses deux côtés est que l'une porte des repères visuels pour faciliter la mise en place.)

2 Plateaux Pouvoir et compartiments de rangement (Tray)

Prenez le compartiment de rangement contenant vos éléments de jeu et le plateau Pouvoir de même couleur. Il n'y a pas de différence stratégique entre les couleurs.

3 Tuiles Personnage

Placez la tuile Personnage de votre compartiment à côté de votre plateau Pouvoir (côté « Vile crapule » visible).

4 Tuiles Vitesse

Prenez la tuile Vitesse indiquant 2 et placez-la à côté de votre tuile Personnage.



5 Cartes Périple (marron)

Distribuez au hasard une carte Périple à chaque joueur, qui va suivre ses instructions :

6 → Placez votre médaillon Joueur en métal (votre personnage) sur la case triangulaire indiquée par la carte.

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

8 → Sur votre plateau Pouvoir, placez 8 de vos cubes en bois sur votre Potentiel, 8 sur votre Influence et 2 sur votre Conviction.

9 → Placez 1 de vos cubes en bois sur le plateau central dans chaque sphère d'attribut correspondant à l'inspiration, au savoir et à la force.

10 → Piochez la première carte face cachée de la pioche Compagnon de la couleur indiquée sur votre carte Périple, ajoutez sa valeur d'honneur (coin supérieur droit) à votre score d'honneur en déplaçant votre marqueur de score, puis placez le compagnon près de votre plateau Pouvoir.



IMPORTANT

Pour équilibrer le jeu, n'utilisez pas les compagnons comportant une icône Bouclier dans leur coin supérieur gauche comme compagnons de départ.

Si vous piochez un compagnon comportant cette icône, piochez de nouveau jusqu'à obtenir un compagnon sans icône, puis remélangez les compagnons écartés dans leur paquet.

Rangez toutes les cartes Périple dans la boîte.

11 Cartes Compagnon, Relique, Trait de caractère et Monstre

Mélangez chaque paquet séparément et placez-les face cachée sur le plateau central à gauche de la sphère d'attribut de la couleur correspondante. Retournez ensuite face visible la carte du dessus de chaque paquet et placez-la à droite de sa sphère.

12 Quêtes secrètes

Mélangez les cartes Quête secrète et distribuez-en 2 à chaque personne, qui en garde une face cachée et remet l'autre dans le paquet. Vous pouvez à tout moment regarder votre quête secrète.

13 Tuiles Région et sac

Placez les 19 tuiles hexagonales Région de base dans le sac en tissu et placez ce dernier à proximité du plateau central (voir p. 10 pour la liste des tuiles Région de base).

14 Tuiles Maîtrise

Placez les 6 grandes tuiles Maîtrise dans le couvercle du compartiment de rangement commun.

15 Tuiles Aptitude

Pour chaque couleur, empilez sur le plateau central, en dessous de la sphère d'attribut correspondante, 1 tuile Aptitude de moins que le nombre de joueurs.



(Par exemple, dans une partie à 3, utilisez 2 tuiles de chaque couleur, soit 12 tuiles en tout.)

Jetons Déclenchement

16 Prenez dans le compartiment commun 4 jetons circulaires en métal et placez-les sur les cases 30, 45, 60 et 75 de la piste de score. La face visible n'a pas d'importance.

Cartes Déclenchement de fin de partie

17 Retournez face visible au hasard 2 cartes Déclenchement de fin de partie près du plateau central. Placez le reste de ces cartes face cachée à proximité.

Compartiment commun

18 Laissez les dés et le matériel de jeu supplémentaire dans le compartiment commun.

Cartes des extensions

Si vous jouez avec des cartes d'extensions (comme les cartes Butin, les cartes Animal de compagnie, les cartes Cristal imprégné...), empilez ces cartes à côté du plateau central.





Comment jouer



Découverte des environs

Une fois la mise en place du jeu terminée et après que tout le monde a placé son médaillon sur sa case de départ (indiquée sur sa carte Périple), révélez les régions adjacentes aux personnages : piochez une tuile Région dans le sac pour chaque case hexagonale vide directement adjacente à un personnage et placez-la sur cette case sur son côté standard (une seule sphère autour du symbole d'honneur, pas trois).

Début de partie

La personne dont la case comporte le plus petit nombre récupère la figurine Premier joueur (Sestra, la Gardienne des coutumes) et commence la partie. Celle-ci se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre (sens des joueurs, pas des marqueurs) jusqu'au déclenchement de fin de partie.

Résumé d'un tour de jeu

À votre tour, vous pouvez effectuer une fois chacune des trois actions suivantes, dans l'ordre de votre choix :

- *Déplacement (p. 8-9), la seule action obligatoire*
- *Activation (p. 15)*
- *Visite d'une région ou Repos (p. 8-9)*

Vous pouvez en outre effectuer des actions bonus quand vous voulez durant votre tour :

- *Conversion en attributs héroïques (p. 13)*
- *Obtention d'une aptitude (p. 20)*
- *Prise de contrôle d'une région (p. 11)*
- *Récupération de votre influence (p. 8)*
- *Rédemption (p. 20)*

Actions principales

Effectuez 3 actions principales : Activation, Déplacement, Visite/Repos

À votre tour, vous pouvez effectuer ces 3 actions dans l'ordre qui vous convient le mieux, pas plus d'une fois chacune. Seul le déplacement est obligatoire (mais il est peu probable que vous ne souhaitiez pas effectuer les deux autres).



Activation

- Activez gratuitement votre personnage (ne nécessite pas de cube Influence) ou activez votre compagnon en plaçant un cube de votre sphère d'influence sur sa sphère (p. 15).
- Générez alors les attributs de votre personnage ou de ce compagnon. (Ici, Veroa, maîtresse des bêtes génère 2 cubes Force.)
- Facultatif : utilisez la capacité spéciale de ce compagnon, si vous l'avez donc activé ce tour-ci. (Ici, Veroa, maîtresse des bêtes vous permet, une fois par tour, d'améliorer votre monture pour 1 cube Force au lieu de 3 si vous êtes adjacent à un Poste de commandement.)

Déplacement

- Vous devez vous déplacer d'au moins 1 case à chaque tour.
- Déplacez-vous sur les cases triangulaires entre les tuiles hexagonales (p. 9).
- Vous pouvez vous déplacer au maximum d'autant de cases que votre valeur de vitesse. Votre vitesse de départ est de 2, mais vous pourrez acquérir des montures au Poste de commandement (p. 19).



Visite d'une région...

- Choisissez une tuile hexagonale adjacente et effectuez les actions qui y sont proposées (p. 10-11).

... ou Repos

- Ne visitez pas de région et exaltez un cube Pouvoir à la place (p. 12).

Actions bonus

Conversion en attributs héroïques

- Vous pouvez convertir vos attributs communs en attributs héroïques quand vous le voulez, autant de fois que vous le voulez (p. 13).

Obtention d'une aptitude

- Vous pouvez utiliser vos attributs pour obtenir une aptitude une fois par tour (p. 20).

Prise de contrôle d'une région

- Quand vous visitez une région, vous pouvez payer le coût associé pour prendre de surcroît le contrôle de cette région (p. 11).

Récupération de votre influence

- À tout moment durant votre tour, vous pouvez récupérer 1 de vos cubes provenant de n'importe où sauf de votre sphère de potentiel et le renvoyer dans votre sphère d'influence. Vous pouvez aussi diluer un cube Pouvoir de votre sphère de conviction vers votre sphère d'influence.
- Si vous récupérez de l'influence sur un compagnon de cette façon, récupérez immédiatement tous les cubes Influence placés sur ce compagnon, retirez la carte du jeu et perdez l'honneur octroyé par ce compagnon.
- Il n'y a pas de limite au nombre de cubes Influence que vous pouvez récupérer.

Rédemption

- Si vous remplissez les critères, vous pouvez retourner votre tuile Personnage de sa face Vile crapule sur sa face Rédimé. Cela vous permet d'améliorer la génération d'attribut de votre personnage et de gagner un bonus d'honneur valable une fois (p. 20).

Déplacement

Limite de déplacement

Vous pouvez vous déplacer au maximum d'autant de cases que votre valeur de vitesse.

Votre vitesse de départ est de 2, mais vous pourrez l'améliorer au Poste de commandement (p. 19).

Règles de déplacement

- Vous pouvez vous déplacer uniquement sur les cases triangulaires entre les tuiles hexagonales du plateau.
- Votre vitesse de déplacement est égale à la valeur apparaissant sur votre tuile Vitesse. Vous commencez la partie avec une vitesse de 2 et pouvez améliorer votre tuile Vitesse au Poste de commandement en dépensant 3 cubes Force.
- Certains compagnons et d'autres cartes peuvent augmenter votre valeur de déplacement au-delà de votre valeur de vitesse.
- Vous pouvez traverser une case occupée par un autre joueur, mais vous ne pouvez pas vous y arrêter.

Blocage

- Dans le cas extrêmement rare où le positionnement de vos adversaires vous empêcherait d'effectuer tout déplacement normalement autorisé, vous pouvez ajouter jusqu'à 2 cases à votre mouvement.

Cet acte désespéré vous oblige à diluer 1 cube Pouvoir (p. 12).

Visite d'une région

Découvrir des régions

Pour chaque case hexagonale vide à laquelle vous êtes adjacent durant ou au terme de votre déplacement, piochez 1 région dans le sac et placez-la dessus. Attendez la fin du déplacement pour « découvrir » ces régions, mais placez-les dans l'ordre dans lequel vous les avez découvertes.

Exemple : si vous vous déplacez de 2 cases, et révélez ainsi 2 tuiles Région, vous devez d'abord terminer votre déplacement, puis piocher et placer la première tuile que vous avez longée, puis la deuxième.



Visite d'une région

Visiter une région vous permet d'effectuer l'action indiquée sur une tuile Région adjacente. Généralement, vous ne pouvez effectuer l'action de cette région qu'une fois par tour. Il y a des exceptions, par exemple le Monastère, le Poste de commandement et le Sanctuaire (p. 10).

Cartes

Acquérir des cartes

Certaines régions vous permettent d'acquérir des cartes (traits de caractère, reliques, monstres, compagnons, etc.).

Généralement, quand vous obtenez une carte, vous pouvez soit choisir la carte face visible du type choisi, soit piocher à l'aveugle la première carte face cachée du paquet. S'il n'y a pas de carte face visible (avant ou après que vous avez choisi), retournez la première carte face cachée du paquet.

Si un effet de jeu permet qu'il y ait plusieurs cartes empilées face visible, seule la carte du dessus est disponible. Si un joueur choisit cette carte, la carte du dessous devient alors disponible et aucune nouvelle carte n'est piochée.

Pioche améliorée

Si vous voulez avoir plus de contrôle sur les fils du destin, vous pouvez choisir d'effectuer une pioche améliorée au lieu d'une pioche standard.

Utilisez alors 1 cube Conviction juste avant d'acquérir une carte, et vous pourrez piocher les 3 premières cartes de la pioche face cachée et la ou les cartes face visible. (Pour utiliser votre conviction, déplacez simplement un cube de votre sphère de conviction vers votre sphère d'influence).

Vous pouvez ainsi choisir une carte parmi toutes ces cartes. Mélangez ensuite les cartes restantes dans le paquet, puis retournez face visible le nombre de cartes approprié.

Honneur des cartes

Quand vous obtenez une carte, vous gagnez (ou perdez) immédiatement sa valeur d'honneur.

Si vous perdez ou que vous abandonnez une carte, elle quitte la partie, et vous perdez immédiatement sa valeur d'honneur (si elle est positive).

Cependant, l'inverse n'est pas vrai : si vous perdez ou abandonnez une carte dont l'honneur est négatif, vous ne regagnez pas votre honneur perdu.

IMPORTANT

Gagnez ou perdez immédiatement l'honneur de vos cartes.

Cependant, si vous perdez ou abandonnez une carte dont l'honneur est négatif, vous ne regagnez pas votre honneur perdu.



Visite d'une région

Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer avec les 19 tuiles Région de base.

Une fois que vous connaîtrez les régions de base, vous pourrez rajouter les régions des extensions (p. 34-37) afin d'explorer de nouvelles possibilités.



Académie (x1)

Lancez le dé d'attribut (blanc), et générez immédiatement l'attribut qu'il indique. Puis, si vous n'avez pas déjà de cube dans la sphère de l'attribut indiqué, relancez le dé au maximum une fois et générez également le nouvel attribut obtenu.



Auberge (x3)

Dépensez 2 cubes Inspiration, Savoir ou Force pour recruter un compagnon de la même couleur. (Par exemple, recrutez un compagnon rouge avec des cubes Force, p. 14-15).



Bibliothèque (x2)

Étudiez pour générer 2 cubes Savoir.



Flèche sacrée (x2)

Méditez pour générer 2 cubes Inspiration.



Fort (x2)

Entraînez-vous pour générer 2 cubes Force.



La Gueule béante (x1)

Dépensez 2 cubes Courage pour affronter soit le monstre face visible, soit le monstre face cachée du dessus du paquet (p. 18).



Monastère (x2)

Dépensez 1 cube Savoir pour exalter 1 cube Pouvoir. Vous pouvez répéter cette action autant de fois que vous voulez durant un tour si vous avez assez de cubes. Vous pouvez exalter les cubes dépensés pour payer cet effet (puisque le cube dépensé est retourné dans votre sphère d'influence).



Poste de commandement (x2)

Dépensez 3 cubes Force pour acquérir une monture et ainsi augmenter votre vitesse (p. 19). Vous pouvez améliorer votre monture autant de fois que vous voulez durant un tour si vous avez assez de cubes.



Sanctuaire (x2)

Dépensez 1 cube Inspiration pour renvoyer 2 cubes Influence de vos compagnons vers votre sphère d'influence. Vous pouvez répéter cette action autant de fois que vous voulez durant un tour si vous avez assez de cubes.



Tombeau des Anciens (x1)

Dépensez 2 cubes Sagesse pour obtenir soit le trait de caractère face visible, soit le premier trait de caractère face cachée du paquet (p. 16).



Tour arcanique (x1)

Dépensez 2 cubes Vision pour obtenir soit la relique face visible, soit la première relique face cachée du paquet. Vous pouvez aussi recharger gratuitement autant de reliques que vous voulez (p. 17).

IMPORTANT

Seule l'extension *Guides et Monuments* permet de fortifier les régions (p. 38-39). C'est le côté non fortifié des régions qui apparaît face visible par défaut. Une région non fortifiée possède une seule petite sphère :



Le côté fortifié possède 3 sphères :



Contrôler une région

Résumé du contrôle de région

- Vous gagnez immédiatement 2 honneurs quand vous prenez le contrôle d'une région.
- Vous gagnez 2 honneurs en fin de partie pour chaque région encore sous votre contrôle.
- Tant que vous contrôlez une région, vous gagnez 2 honneurs quand un de vos adversaires la visite.
- Si vous visitez une région contrôlée par un adversaire, cet adversaire gagne 2 honneurs.
- Si vous visitez une région sous votre contrôle, vous ne gagnez pas d'honneur (vous ne pouvez pas vous-même vous rendre honneur).
- Vous ne pouvez pas prendre le contrôle d'une région et en visiter une autre durant le même tour (sauf indication contraire d'un effet ou d'une capacité).

Prendre le contrôle d'une région

Pour prendre le contrôle d'une région :

- Vous devez visiter la région pour en prendre le contrôle. Cependant, vous pouvez prendre le contrôle de la région avant de la visiter (cela peut influencer votre gain d'honneur).
- Si la région n'était pas déjà contrôlée, vous pouvez utiliser 1 cube Conviction et le placer sur la région pour indiquer qu'elle est désormais sous votre contrôle.
- Pour prendre le contrôle d'une région contrôlée par un autre joueur, vous devez utiliser 2 cubes Conviction : 1 pour bouter ce joueur hors de la région (renvoyez alors votre cube dans votre sphère d'influence) et 1 pour indiquer votre contrôle (que vous placez sur la tuile Région).
- Prendre le contrôle d'une région est une action bonus. Vous pouvez prendre le contrôle d'une région, puis immédiatement la visiter, ou l'inverse.

Perdre le contrôle d'une région

Si vous perdez le contrôle d'une région, renvoyez uniquement votre cube vers votre sphère d'influence (et non vers votre sphère de conviction). Il n'y a pas d'autre conséquence.

Exemple de prise de contrôle

- La joueuse orange dépense 2 cubes Conviction pour bouter le joueur vert hors de la Bibliothèque et en prendre le contrôle.
- La joueuse orange gagne 2 honneurs et place 1 des cubes Conviction qu'elle a dépensés sur la région pour indiquer qu'elle la contrôle, puis elle renvoie le second cube dans sa sphère d'influence.
- Le joueur vert, démoralisé, doit lui céder le contrôle et renvoie son cube dans la sphère d'influence de son plateau Pouvoir.
- La joueuse orange peut maintenant visiter cette région pour étudier et générer 2 cubes Savoir sans rendre honneur au joueur vert.



Le plateau Pouvoir



POTENTIEL

INUTILE TANT QUE
VOUS NE L'AVEZ PAS EXALTÉ
(REPOSEZ-VOUS OU VISITEZ UN MONASTÈRE)

INFLUENCE

GÉNÉREZ DES ATTRIBUTS
OU ACTIVEZ VOS COMPAGNONS
OU CHARGEZ VOS RELIQUES

CONVICTION

CONTRÔLEZ
DES RÉGIONS OU AMÉLIOREZ LA PÏOCHE
OU EMPÊCHEZ LA MORT D'UN CHAMPION

Potentiel

Cette sphère permet d'augmenter le nombre de cubes Pouvoir que vous pouvez utiliser au cours de la partie. Tant que votre potentiel n'a pas été débloqué en l'exaltant, il ne sert à rien.

Reposez-vous ou visitez un Monastère pour exalter vos cubes Potentiel en cubes Influence.

Influence

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

Vous pouvez déplacer les cubes Pouvoir de votre sphère d'influence vers les sphères du plateau central pour indiquer vos attributs, vers les sphères de vos compagnons pour les activer, vers les sphères des reliques pour suivre leur charge, ou bien les exalter en conviction sur votre plateau Pouvoir.

Conviction

La conviction est votre capacité à surmonter les difficultés grâce à votre force de caractère, votre volonté et votre confiance en vous.

Utilisez la conviction pour prendre le contrôle de régions (p. 11), empêcher la mort d'un champion sous les griffes d'un monstre (p. 18) ou pour obtenir une pioche améliorée des cartes du plateau central (p. 9).

Exalter son pouvoir

- L'exaltation de votre pouvoir correspond au déplacement de vos cubes Pouvoir d'un niveau vers la droite, du potentiel vers l'influence ou de l'influence vers la conviction.
- Vous pouvez choisir d'exalter 1 cube Pouvoir en vous reposant lors de votre tour au lieu de visiter une région.

Diluer son pouvoir

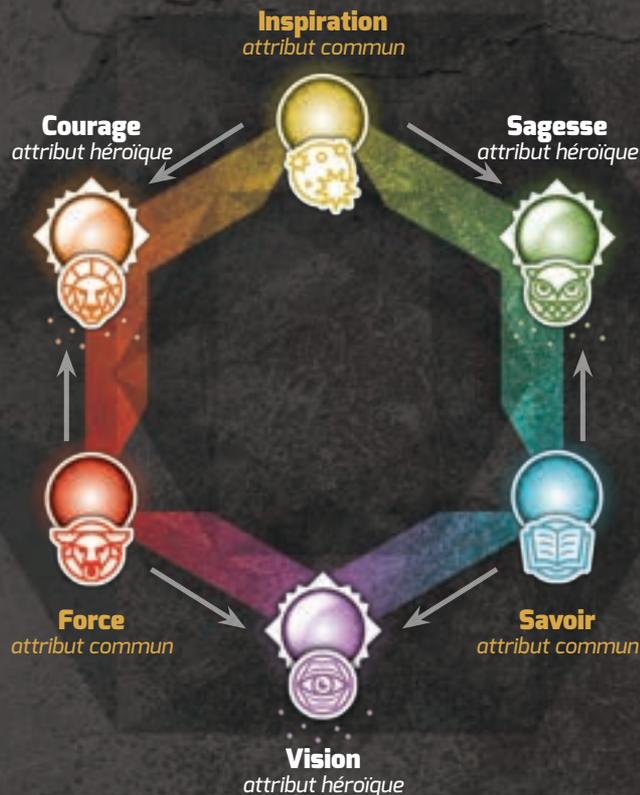
- La dilution de votre pouvoir correspond au déplacement de vos cubes Pouvoir d'un niveau vers la gauche, de la conviction vers l'influence, ou de l'influence vers le potentiel.

IMPORTANT

Quand vous renvoyez un cube vers votre plateau Pouvoir, il retourne toujours dans la sphère centrale (votre sphère d'influence).

Attributs : l'influence spécialisée

Chaque attribut fonctionne comme un type spécialisé d'influence. Par exemple, quand vous étudiez dans une Bibliothèque, vous allez déplacer certains de vos cubes Influence de votre sphère d'influence vers la sphère de Savoir du plateau central, où ils resteront tant qu'ils ne seront pas utilisés. Si vous décidez d'utiliser ces cubes Savoir pour réaliser une action, **renvoyez ces cubes vers votre sphère d'influence**. Vous pourrez les réutiliser plus tard pour générer d'autres attributs ou les exalter en conviction.



Conversion en Courage



Conversion en Sagesse



Conversion en Vision



Conversion d'attributs

La conversion est un mécanisme clef du jeu : elle vous permet de convertir vos attributs communs en attributs héroïques.

Grâce à ces derniers, vous effectuerez de nouvelles actions et acquerrez différentes cartes.

- Vous devez posséder au moins un cube dans chacune des deux couleurs pour effectuer une conversion.
- Seuls les attributs communs peuvent être convertis en attributs héroïques, jamais l'inverse (par exemple, Vision + Sagesse ne crée pas du Savoir).
- Une conversion ne peut pas être révoquée.

Par exemple, du rouge et du jaune font de l'orange. Donc, combiner 1 cube Force avec 1 cube Inspiration donne 1 cube Courage.

Dans cette conversion, 1 cube passe de la sphère d'inspiration ou de la sphère de force à la sphère de courage du plateau central, et l'autre cube est renvoyé vers la sphère d'influence de son plateau Pouvoir.

Inspiration

L'inspiration représente votre imagination, votre créativité, votre ingéniosité et votre capacité à commander.

Courage

Le courage représente votre bravoure, votre vaillance et votre intrépidité face au danger.

Savoir

Le savoir représente vos capacités intellectuelles, cognitives et votre expertise.

Vision

La vision représente votre perception, votre intuition et votre capacité à prédire les conséquences de vos actions.

Force

La force représente votre puissance, ténacité, intensité, résilience et fortitude.

Sagesse

La sagesse représente votre discernement, votre capacité à appliquer votre savoir théorique et à prendre des décisions.

IMPORTANT

La conversion est une action bonus que vous pouvez utiliser à tout moment, autant de fois que vous voulez.



Plus on est de fous... — Recruter des compagnons

Vos compagnons vous apportent de l'honneur, génèrent des attributs et ont des capacités spéciales. Ils sont essentiels à votre progression et nous vous conseillons d'en recruter.

Vous ne pouvez recruter des compagnons que dans les Auberges. Une personne maligne comme vous diversifiera la couleur de ses compagnons et créera des combos avec leurs diverses capacités.

Quand vous recrutez un compagnon, vous pouvez soit prendre l'une des trois cartes Compagnon face visible (rouge, jaune ou bleue), soit piocher la carte Compagnon face cachée de l'une de ces piles. Le coût est le même, et vous l'ajoutez alors à votre groupe. Si vous prenez une carte face visible, remplacez-la immédiatement par la carte au sommet de la pioche correspondante.

IMPORTANT

Quand vous visitez une Auberge, vous pouvez choisir de recruter un compagnon de la couleur de votre choix.



Compagnons jaunes

Vous pouvez utiliser 2 cubes **Inspiration** pour recruter un compagnon jaune dans votre groupe.

Compagnons bleus

Vous pouvez utiliser 2 cubes **Savoir** pour recruter un compagnon bleu dans votre groupe.

Compagnons rouges

Vous pouvez utiliser 2 cubes **Force** pour recruter un compagnon rouge dans votre groupe.

Anatomie d'une carte

Les compagnons possédant cette icône Bouclier ne peuvent pas être des compagnons de départ
(Au début de la partie, piochez jusqu'à obtenir un compagnon sans ce symbole)

Initiative
(voir *Terrasser des monstres*, p. 18)

Honneur gagné aussitôt que ce compagnon rejoint votre groupe

Nom et titre du compagnon
(les titres sont du texte d'ambiance, sans impact sur la partie)

Attributs générés quand vous activez ce compagnon
(ici, 2 cubes Force)



Bordure de la couleur du compagnon

Capacité facultative du compagnon

Sphère d'influence où vous placez 1 cube Influence chaque fois que vous activez ce compagnon

IMPORTANT

Les capacités des compagnons ne peuvent être utilisées que durant le tour où ce compagnon a été activé, à l'exception des capacités explicitement qualifiées de passives.

Compagnons de départ

Au début de la partie, vous piochez une carte Périple qui vous indiquera la couleur du compagnon de départ à ajouter à votre groupe.

Il s'agit de l'âme charitable qui vous porta secours sur la plage où vous gisiez condamné à une mort misérable.

IMPORTANT



Les compagnons possédant cette icône ne peuvent pas être des compagnons de départ (continuez à piocher jusqu'à en obtenir un sans icône Bouclier, puis remélangez les cartes non utilisées dans leurs paquets respectifs).

Activer ses compagnons

L'activation d'un compagnon se déroule comme suit :

- Déplacez un cube de la sphère d'influence de votre plateau sur la sphère de votre carte Compagnon.
- Générez les attributs indiqués dans le coin supérieur gauche de sa carte (en déplaçant des cubes situés sur la sphère d'influence de votre plateau Pouvoir vers la ou les sphères d'attribut correspondantes du plateau central).
- Facultatif : utilisez la capacité spéciale indiquée dans la partie inférieure de sa carte (uniquement durant le tour où il a été activé).

Précisions supplémentaires sur les compagnons

- Le nombre de compagnons que vous pouvez avoir dans votre groupe n'est pas limité.
- Attention : un compagnon activé souvent va accumuler vos cubes Influence pour vous assurer sa loyauté. Vous pouvez dépenser vos cubes Inspiration au Sanctuaire (p. 10) pour remotiver vos compagnons et renvoyer ces cubes Influence vers votre plateau Pouvoir (ils n'ont plus besoin de tant d'influence pour vous assister).
- Quand un compagnon est doté d'une capacité passive (explicitement nommée ainsi), cette capacité est effective sans qu'il soit nécessaire d'activer le compagnon.
- Les compagnons comptent pour atteindre la maîtrise correspondant à leur attribut à la fin de la partie (ainsi, les compagnons jaunes comptent pour la maîtrise d'inspiration, etc.).



Traits de caractère



Obtenez des traits de caractère au Tombeau des Anciens

À propos des traits de caractère

Vous pouvez utiliser votre sagesse afin d'obtenir des traits de caractère qui vont accorder des capacités passives ou réactives, de quoi rendre vos actions encore plus puissantes.

Obtenir un trait de caractère

Vous pouvez obtenir des traits de caractère sur une seule tuile Région de la carte : le Tombeau des Anciens.

Dans ce lieu sacré, étudiez la parole de ceux qui ont déjà atteint l'éveil pour faire évoluer vos pouvoirs.

- Utilisez l'action *Visite d'une région* sur la tuile Tombeau des Anciens (vous devez être adjacent à cette tuile), dépensez 2 cubes Sagesse et obtenez un trait de caractère.
- Quand vous obtenez un trait de caractère, vous pouvez soit piocher la carte Trait de caractère face visible, soit piocher la première carte face cachée de la pioche. Le coût est identique dans les deux cas.
- Si vous obtenez la carte face visible, remplacez-la immédiatement par la carte au sommet de la pioche.
- Vous gagnez (ou perdez) l'honneur indiqué sur la carte Trait de caractère au moment de son obtention (et pas quand vous utilisez ce trait).
- Vous pouvez utiliser immédiatement les capacités octroyées par votre carte Trait de caractère.
- Vous pouvez utiliser les traits de caractère plusieurs fois par tour, à l'exception des traits de caractère stipulant « passif », qui ne sont donc utilisables qu'une seule fois par tour.
- Le nombre de traits de caractère que vous pouvez posséder n'est pas limité.
- Les traits de caractère comptent pour atteindre la maîtrise de sagesse à la fin de la partie (tuile verte).

Nom du trait de caractère

Honneur gagné aussitôt que vous obtenez ce trait



Capacité unique du trait de caractère (les capacités réactives s'activent quand elles sont déclenchées, les capacités passives peuvent être utilisées une fois par tour)





Reliques



Acquérez des reliques à la Tour arcanique

Des babioles qui brillent

C'est jouissif de faire joujou avec des objets mystérieux, non ? Si vous choisissez d'utiliser votre attribut héroïque de Vision, vous pourriez bien mettre la main sur quelques babioles magiques assez puissantes qui pourront vous aider dans votre quête afin de trouver la rédemption et de regagner un semblant d'honneur.

Les reliques sont à usage limité (indiqué par des cubes Influence). Vous pouvez activer chaque relique une fois par tour en utilisant 1 cube Influence, puis contempler son glorieux effet !

Recharger ses reliques

Quand vous visitez la Tour arcanique, vous pouvez recharger autant de reliques que vous voulez en y plaçant vos cubes Influence.

IMPORTANT

Quand vous visitez la Tour arcanique, vous pouvez acquérir une nouvelle relique puis recharger autant de reliques que vous voulez en une seule action pendant le même tour.

Précisions supplémentaires sur les reliques

- Vous devez être adjacent à la tuile Tour arcanique et dépenser 2 cubes Vision pour acquérir une relique.
- Quand vous acquérez une relique, vous pouvez soit piocher la carte Relique face visible, soit piocher la première carte face cachée de la pioche. Le coût est identique dans les deux cas.
- Si vous acquérez la carte face visible, remplacez-la immédiatement par la carte au sommet de la pioche.
- Les reliques nécessitent de l'influence pour être utilisées. Quand vous faites l'acquisition d'une relique, transférez immédiatement la quantité indiquée de cubes Influence depuis votre sphère d'influence vers votre relique.
- Vous gagnez (ou perdez) l'honneur indiqué sur la carte Relique au moment de son acquisition (et pas quand vous utilisez cette relique).
- Vous pouvez immédiatement utiliser la capacité octroyée par votre relique (dans la limite d'une utilisation par tour).
- Le nombre de reliques que vous pouvez posséder n'est pas limité.
- Les reliques comptent pour atteindre la maîtrise de vision à la fin de la partie (tuile violette).

Nom de la relique

Honneur gagné aussitôt que vous acquérez cette relique



Sphère de pouvoir où vous placez votre influence pour charger cette relique

À l'acquisition, placez 1-3 cubes Influence ici.
Renvoyez 1 cube Influence vers votre sphère d'influence : renvoyez jusqu'à 2 cubes Influence d'un de vos compagnons vers votre sphère d'influence.

Relique

Pouvoir à usage limité

(Une fois toute l'influence utilisée, vous devez retourner à la Tour arcanique pour recharger votre relique)



Terrassez des monstres dans la Gueule béante

Affrontez des créatures brutales

Si vous pensez être assez brave pour plonger dans la Gueule béante, espérons que vous saurez garder la tête froide. Terrasser le mal qui s'y tapit n'est pas à la portée du premier venu, mais le renvoyer dans les ténèbres vous octroiera un paquet d'honneur ainsi que des attributs supplémentaires.

Précisions supplémentaires sur le terrassement des monstres

- Votre champion est le compagnon à l'initiative la plus faible (voir Anatomie d'une carte, p. 15). Identifiez-le en plaçant un cube noir sur sa carte. Si vous n'avez pas de compagnon, vous ne pouvez pas terrasser de monstre.
- Vous remportez toujours la victoire. Tant que vous avez un champion, vous terrassez les monstres, mais vous pouvez subir de fâcheuses conséquences...
- Gagnez immédiatement l'honneur indiqué sur la carte Monstre.
- Vous devez être adjacent à la tuile Gueule béante et dépenser 2 cubes Courage pour terrasser un monstre.
- Quand vous souhaitez terrasser un monstre, vous pouvez soit choisir le monstre face visible, soit affronter le monstre face cachée (le coût est identique dans les deux cas). Si vous vainquez la carte face visible, remplacez-la immédiatement par la carte au sommet de la pioche.
- Le nombre de monstres que vous pouvez terrasser n'est pas limité.
- Les monstres terrassés comptent pour atteindre la maîtrise de Courage à la fin de la partie (tuile orange).

Conséquences et victoire ultime (lancez le dé blanc et le dé noir)

Le monstre vous attaque ! Lancez le dé de monstre (noir) pour déterminer les conséquences du combat :



Épuisement Un long et pénible combat épuise votre champion. Vous devez ajouter 2 cubes Influence sur la carte de votre champion (vous pouvez récupérer de l'influence si nécessaire, p. 8).



Mort Votre champion est tombé au combat : perdez sa carte et sa valeur d'honneur, et renvoyez ses cubes Influence sur votre sphère d'influence, puis remettez sa carte dans la boîte. Rappel : vous pouvez utiliser un cube Conviction pour empêcher sa mort (p. 10).



Raté ! Votre champion a courageusement réussi à esquiver toutes les attaques de la créature.

C'est à vous, contre-attaquez avec bravoure ! Terrassez le monstre, lancez le dé d'attribut (blanc), puis générez immédiatement l'attribut indiqué par le dé.

Lancez le dé d'attaque noir du monstre pour découvrir quelles funestes conséquences vous avez subies

Nom du monstre

Honneur gagné immédiatement pour avoir affronté cette abominable créature



Lancez le dé d'attribut blanc pour voir quel attribut vous avez généré

Bonus conditionnel unique remporté à la fin de la partie



Montures



Améliorez votre vitesse

Vous pouvez visiter un Poste de commandement et dépenser 3 cubes Force pour dompter une monture et améliorer votre vitesse.

À chaque fois que vous améliorez votre vitesse, retournez la tuile Vitesse ou prenez la suivante et gagnez immédiatement l'honneur indiqué dans la partie inférieure de la tuile.

Vous pouvez améliorer votre monture autant de fois que vous voulez durant un tour si vous avez assez de cubes.



Piéton

Vous aimez prendre votre temps ? Vous ne savez pas où vous allez ? Alors la marche est faite pour vous.

Par défaut, vous marchez partout où vous allez, en vous déplaçant d'un maximum de deux cases par tour. Cela ne vous fait pas gagner d'honneur.



Destrier

Quatre jambes vont plus vite que deux, et ça fait une vraie différence.

Votre fidèle destrier vous permet de vous déplacer d'un maximum de 3 cases par tour et vous fait gagner instantanément 3 honneurs.



Monture bestiale

Il semblerait que des jambes plus longues soient plus rapides que des jambes plus courtes... Sans blague !

Votre monture bestiale vous permet de vous déplacer d'un maximum de 4 cases par tour et vous fait gagner instantanément 4 honneurs.



Mite géante

En fin de compte, des ailes qui battent, même maladroitement, sont quand même plus rapides que n'importe quel nombre de jambes. Qui l'eût cru ?

Votre mite géante vous permet de vous déplacer d'un maximum de 5 cases par tour et vous fait gagner instantanément 5 honneurs.

Quêtes secrètes

Quêtes secrètes

Vous commencez votre périple avec 1 carte Quête secrète, entièrement facultative.



Le premier avantage des quêtes secrètes est qu'elles sont... secrètes : les autres joueurs ne les connaissent pas et ne sauront pas si vous les avez accomplies ou pas, de sorte qu'ils ne connaîtront jamais exactement votre score d'honneur.

Il y a 2 quêtes secrètes sur chaque carte, toutes deux facultatives. Vous pouvez accomplir une quête ou les deux. Chaque quête accomplie vous permet de gagner de l'honneur à la fin de la partie.

Vous ne perdez pas d'honneur si vous n'avez pas accompli de quête.

Rédemption

Rédemption

Pour trouver la rédemption, vous devez remplir deux critères :

- Vous devez avoir exalté tous vos cubes Potentiel en influence. Il ne doit en rester aucun dans votre sphère de potentiel.
- Vous devez avoir au moins 25 en honneur.

Une fois ces critères remplis, vous pouvez retourner votre tuile Personnage de sa face Vile crapule sur sa face Rédimé. Cela vous permet d'améliorer la génération d'attribut de votre personnage et de gagner un bonus d'honneur immédiat.



IMPORTANT

Une fois que vous avez trouvé la rédemption, vous restez rédimé, même si vous diluez de l'influence en potentiel ou que votre honneur redescend en dessous de 25.

Tuiles Aptitude

Tuiles Aptitude



Action bonus

Une fois par tour (comme action bonus, et seulement durant votre tour), vous pouvez choisir de dépenser vos attributs pour obtenir 1 tuile Aptitude. Renvoyez simplement 3 cubes d'un attribut vers votre sphère d'influence pour obtenir la tuile Aptitude correspondant à cet attribut, si elle est encore disponible.

Une tuile Aptitude compte comme 2 cartes de sa couleur, augmentant donc de 2 votre maîtrise de cet attribut.

- Vous pouvez obtenir une tuile Aptitude à tout moment durant votre tour si vous possédez le nombre requis de cubes Attribut.
- Tant qu'il y a des tuiles disponibles, vous pouvez en accumuler autant que vous voulez.
- Vous pouvez défausser une tuile Aptitude à tout moment pour générer 2 attributs de sa couleur. Si vous défaussez une tuile Aptitude, elle est retirée de la partie.

Exemple

À votre tour, vous choisissez de renvoyer 3 cubes Sagesse de la sphère de sagesse du plateau central vers votre sphère d'influence pour obtenir la tuile Aptitude de sagesse. Cela augmentera votre maîtrise de la sagesse de 2 à la fin de la partie.

Vous pouvez à tout moment défausser cette tuile pour générer immédiatement 2 cubes Sagesse, mais vous ne bénéficierez alors plus de sa valeur de maîtrise pour la fin de la partie.

Tuiles Maîtrise



Si vous êtes la personne la plus visionnaire, vous gagnerez 7 honneurs à la fin de la partie.

Tuiles Maîtrise

À la fin de la partie, une tuile Maîtrise est décernée pour chacun des 6 attributs.

Le joueur ayant accumulé le plus de cartes et de tuiles Aptitude de la couleur associée à un attribut remporte la tuile Maîtrise correspondante. **S'il y a égalité, personne ne la remporte.** La vie est dure, mais c'est comme ça, travaillez d'autant plus dur.

Les tuiles Maîtrise sont décernées à la personne qui a le score total combiné le plus élevé de :

- Cartes de cette couleur
- Tuiles Aptitude de cette couleur
- Tout bonus de maîtrise octroyé par d'autres cartes

Calcul des totaux de maîtrise

Comptez simplement le nombre de cartes que vous contrôlez dans chaque couleur, ajoutez la valeur des tuiles Aptitude de cet attribut et les bonus octroyés par d'autres cartes.

Dans cet exemple, votre total de maîtrise en vision est de 4 :



1 tuile Aptitude (compte pour 2 cartes)



2 reliques (1 pour chacune)

Fin de partie

Déclenchement de fin de partie

Au début de la partie, retournez face visible 2 cartes Déclenchement de fin de partie. Elles sont alors actives.

Quand une personne passe ou s'arrête sur un jeton Déclenchement sur la piste de score (situés sur les cases 30, 45, 60 et 75), elle prend le jeton et retourne face visible une nouvelle carte Déclenchement de fin de partie, qui rejoint les cartes actives. Dès qu'un joueur remplit les critères d'une carte Déclenchement de fin de partie active, le tour suivant devient le dernier tour.



Fin de partie

Dès que les critères d'une ou plusieurs cartes Déclenchement de fin de partie sont remplis, finissez le tour en cours, puis le tour suivant devient le dernier tour. Ce n'est pas facultatif, et vous ne pouvez pas « désenclencher » une carte enclenchée. Tout le monde joue ainsi le même nombre de tours. La personne avec le plus d'honneur à la fin de la partie remporte la victoire.

Bonus d'honneur en fin de partie

- Attribuez l'honneur des tuiles Maîtrise (voir ci-contre)
- Attribuez l'honneur des bonus de fin de partie (c'est-à-dire des monstres, p. 18)
- Attribuez l'honneur des Quêtes secrètes (p. 20)
- Attribuez 2 honneurs pour chaque région contrôlée (p. 11)

Résolution des égalités

En cas d'égalité, comparez les critères suivants (dans l'ordre) pour départager les joueurs :

- La personne avec le plus de conviction
- La personne à qui il reste le moins de potentiel
- La personne avec le moins de jetons Déclenchement

INDEX

Compagnons bleus

Remarque : les capacités d'un compagnon peuvent être utilisées uniquement durant le tour où ce compagnon a été activé (p. 15).

▣ Ce compagnon ne peut pas être un compagnon de départ.



Adena, le Journal vivant ▣

Historienne. Initiative = 15.
Adena compte pour la maîtrise de vision et celle de savoir.

À la fin de la partie, cette carte est comptabilisée à la fois comme carte violette et comme carte bleue.

Illustration de Matt Olson.



Adren, le Méthodique

Architecte. Initiative = 68.
Si vous prenez le contrôle d'une ou plusieurs régions durant ce tour, gagnez 1 honneur.

Vous ne pouvez gagner qu'1 honneur par tour de cette façon.

Illustration de Bartek.



Anazi'birin, en quête du Nom ▣

Érudit. Initiative = 60.
Dépensez 5 cubes Savoir et renvoyez 5 cubes Influence d'Anazi'birin vers votre sphère d'influence : effectuez un nouveau tour.

Renvoyez 5 cubes placés sur Anazi'birin plus 5 cubes placés sur la sphère de savoir du plateau central vers votre sphère d'influence pour effectuer un tour supplémentaire.

Renvoyez 5 cubes placés sur Anazi'birin plus 5 cubes placés sur la sphère de savoir du plateau central vers votre sphère d'influence pour effectuer un tour supplémentaire.

Illustration de Martin Sickree.

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



Belac, l'Esprit puissant

Sage. Initiative = 27.

Exaltez 1 cube Pouvoir en plus au Monastère.

Quand vous visitez un Monastère, obtenez une exaltation bonus gratuite. Il n'est pas nécessaire d'avoir déjà une exaltation au préalable.

Illustration de Reza Afshar.



Les conteurs Hira et Gan

Aïeux. Initiative = 67.

Renvoyez 3 cubes Influence de Hira et Gan vers votre sphère d'influence : lancez le dé d'attribut.

Générez l'attribut indiqué par le dé.

Illustration de Matt Olson.



Durgle, le Déterminé

Apprenti. Initiative = 26.

Exaltez 1 cube Potentiel en Influence pour chaque aptitude que vous avez obtenue.

Illustration de Matt Olson.



Elina, Scribe dans la moyenne

Scribe. Initiative = 44.

Quand vous activez Elina, activez votre personnage. Vous pouvez convertir 3 cubes Influence sur Elina en 1 cube Savoir.

Durant la conversion, 1 cube Influence d'Elina va sur la sphère de savoir du plateau central et les 2 autres sur votre sphère d'influence.

Illustration de Matt Olson.



Elyas, le Camelot

Marchand d'élixirs. Initiative = 45.

Pour chaque cube Influence sur Elyas, vous pouvez renvoyer 1 cube Influence d'un autre compagnon vers votre sphère d'influence.

Ne fonctionne pas avec les compagnons des autres joueurs. Peut affecter un même compagnon ou plusieurs compagnons différents.

Illustration de Matt Olson.



Fynnok, la Branche fourchue ▣

Gourou de l'harmonie. Initiative = 58.

Quand Fynnok rejoint votre groupe, générez 1 cube Vision.

Ce compagnon vous accorde un bonus instantané, à usage unique, au lieu d'une capacité.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Igor et Senna

Enfants prodiges. Initiative = 16.

Exaltez 1 cube Potentiel en Conviction gratuitement quand vous visitez un Monastère.

Quand vous visitez un Monastère, vous pouvez directement placer 1 cube Potentiel dans la sphère de conviction. Cette capacité ne nécessite pas de savoir.

Illustration de Matt Olson.



Impératrice Rhun, le Soleil vermeil

Impératrice. Initiative = 59.

Une fois par tour, convertissez 1 cube Vision en 1 honneur.

Déplacez ce cube de la sphère de vision du plateau central vers la sphère d'influence de votre plateau Pouvoir.

Illustration de Matt Olson.



Leylha, le Rêve perdu ▣

Prodige de l'esprit. Initiative = 36.

Ajoutez un cube Influence en plus sur Leylha : renvoyez 2 cubes Influence de vos compagnons vers votre sphère d'influence.

Vous pouvez ainsi renvoyer les cubes présents sur Leylha, y compris ceux que vous venez de placer.

Illustration de Martin Sickree.



Négociateur Gha-Kein ▣

Négociant. Initiative = 43.

Retirez une carte que vous contrôlez de la partie. Gagnez la moitié de sa valeur d'honneur arrondie à l'inférieur.

Non applicable aux cartes Traîtrise avec une valeur d'honneur négative (dans l'extension Traîtrise, p. 33).

Illustration de Simon Tjong.



Nyra, l'Œil doré

Chasseuse de reliques. Initiative = 4.

Transférez 1 cube Influence de votre sphère d'influence vers une de vos reliques.

Illustration d'Inkary.



Sestra, la Gardienne des coutumes

Savante. Initiative = 29.

Si adjacent à une Bibliothèque, générez 1 cube Savoir.

La visite de la Bibliothèque n'est pas obligatoire.

Illustration de Simon Tjong.



Ursula, l'Étoile spirituelle

Prophétesse. Initiative = 47.

Regardez la carte face cachée du dessus d'un des 6 paquets du plateau central. Reposez-la face cachée ou retournez-la face visible.

Vous n'avez pas besoin de révéler cette carte à vos adversaires, sauf si vous la reposez face visible.

Illustration de Phu Thieu.



Yenara, l'Esprit curieux ▣

Alchimiste. Initiative = 48.

Convertissez 1 cube Savoir soit en 1 cube Inspiration soit en 1 cube Force.

Illustration de Phu Thieu.



Yohna, l'Excentrique

Illusionniste. Initiative = 46.

Convertissez 1 cube Conviction en 1 cube Vision ou vice versa.

Illustration de Matt Olson.



Zaya, l'Indomptée

Adepté. Initiative = 28.

Acquérir des reliques vous coûte 1 cube Vision.

Les reliques vous coûtent 1 seul cube Vision quand vous visitez la Tour arcanique durant ce tour.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Zinh, le Vent dans les arbres

Espion. Initiative = 5.

Les autres joueurs ne gagnent pas d'honneur quand vous visitez des régions qu'ils contrôlent.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.

INDEX

Compagnons rouges

Remarque : les capacités d'un compagnon peuvent être utilisées uniquement durant le tour où ce compagnon a été activé (p. 15).

❑ Ce compagnon ne peut pas être un compagnon de départ.



Arn, Fils aîné de l'Acier

Commandant. Initiative = 11.
Si adjacent à un Fort, générez 1 cube Force.

La visite du Fort n'est pas obligatoire.
Illustration de Brett Carville.



Dara, Ne-tire-qu'une-fois

Tireuse d'élite. Initiative = 7.
S'il y a 2 cubes Influence ou plus sur Dara, renvoyez-en 1 vers votre sphère d'influence et 1 vers votre sphère de conviction.

Illustration d'Inkary.



Dregun, l'Oublié

Chasseur de primes. Initiative = 2.
Terrasser des monstres vous coûte 1 cube Courage.

Terrasser un monstre vous coûte 1 seul cube Courage quand vous visitez la Gueule béante durant ce tour.

Illustration de Reza Afshar.



Drokk, Celui qui murmure aux pierres

Géant. Initiative = 63.
Dépensez 5 cubes Force et renvoyez 5 cubes Influence de Drokk vers votre sphère d'influence : effectuez un tour supplémentaire.

Renvoyez 5 cubes placés sur Drokk plus 5 cubes placés sur la sphère de force du plateau central vers votre sphère d'influence pour effectuer un tour supplémentaire.

Illustration de Matt Olson.



Ga'nok, Fils de Ve'nok

Guerrier tribal. Initiative = 32.

Si vous lancez un dé, vous pouvez le lancer 2 fois et choisir entre les 2 résultats.

Cet effet s'applique dès que vous lancez le dé blanc ou le dé noir durant ce tour, quelle qu'en soit la raison.

Illustration d'Inkary.



Groll, Cœur de la Flamme

Aventurier. Initiative = 18.

À la fin de la partie, chaque quête secrète accomplie fait gagner 2 honneurs.

Gagnez 2 honneurs pour chaque quête secrète accomplie, donc jusqu'à 4 honneurs par carte Quête secrète, en plus de l'honneur indiqué sur la carte.

Illustration d'Inkary.



Herk

Golem de l'hiver inexpérimenté. Initiative = 33.

Herk compte pour la maîtrise de courage et celle de force.

À la fin de la partie, cette carte est comptabilisée à la fois comme carte orange et comme carte rouge.

Illustration d'Addison Rankin.



Izah, l'Infatigable

Itinérante. Initiative = 52.

S'il y a 3 cubes Influence ou plus sur Izah, exaltez 1 cube Influence en Conviction.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Jerno, l'Haletant

Traqueur. Initiative = 39.

Ajoutez 1 à votre valeur de déplacement.

Augmente votre déplacement standard d'une case durant le tour où Jerno est activé.

Illustration d'Olie Boldador.



Krajik, l'Indiscipliné

Barbare. Initiative = 21.

Perdez tous vos attributs. Gagnez 1 honneur pour chacun.

Renvoyez tous vos cubes Attribut du plateau central vers votre sphère d'influence : gagnez 1 honneur pour chaque cube ainsi renvoyé. Vous devez renvoyer l'intégralité de vos cubes.

Illustration de Matt Olson.



Nalin, dangereusement suave

Homme d'État. Initiative = 62.

Prendre le contrôle d'une région déjà contrôlée par un autre joueur nécessite 1 seul cube Conviction et vous octroie un bonus d'1 honneur.

Illustration de Matt Olson.



Nilo, Forgé deux fois dans la Flamme

Homme d'armes. Initiative = 19.

Convertissez 1 cube Conviction en Courage ou vice versa.

Illustration de Matt Olson.



Qu'ara, l'Imperturbable

Porteuse de bouclier. Initiative = 9.

Convertissez 1 cube Conviction soit en 2 cubes Inspiration soit en 2 cubes Savoir.

Déplacez 1 cube Conviction vers votre sphère d'influence, puis 2 cubes Influence soit vers la sphère d'inspiration soit vers la sphère de savoir du plateau central. Vous ne pouvez pas envoyer 1 cube dans chaque sphère.

Illustration de Matt Olson.



Ruak, Défenseur de l'Esprit sacré

Maître chasseur. Initiative = 1.

Quand vous attaquez un monstre avec Ruak comme champion, lancez le dé d'attribut deux fois au lieu de lancer les deux dés.

Générez les attributs des deux dés.

Illustration de Bartek.



Veroa, maîtresse des bêtes

Maîtresse des bêtes. Initiative = 53.

Une fois lors de ce tour, vous pouvez améliorer votre monture d'un niveau pour 1 cube Force.

Quand vous visitez le Poste de commandement durant ce tour, vous pouvez améliorer une fois votre monture pour seulement 1 cube Force (si vous effectuez l'action plusieurs fois, seule la première coûte moins cher).

Illustration de Brett Carville.



Wim, l'Écuyer vif

Écuyer. Initiative = 38.

Quand vous activez Wim, activez votre personnage. Vous pouvez convertir 3 cubes Influence sur Wim en 1 cube Force.

Durant la conversion, 1 cube Influence de Wim va sur la sphère de force du plateau central et les 2 autres sur votre sphère d'influence.

Illustration de Matt Olson.



Xan, l'Impavide

Champion. Initiative = 10.

Ajoutez 2 cubes Influence en plus sur Xan : activez 1 compagnon en plus (vous devez payer son coût d'activation).

Nécessite 3 cubes Influence : 1 pour activer Xan et les 2 autres pour déclencher sa capacité. Si vous déclenchez sa capacité, vous pouvez ensuite activer un autre de vos compagnons lors de ce tour (à son coût d'influence normal ; vous générez alors ses attributs et pouvez utiliser sa capacité).

Illustration de Bartek.



Yanos, l'Aspiration perdue

Prodige du corps. Initiative = 34.

Si vous avez 2 aptitudes ou plus, activez Yanos ne nécessite pas d'influence.

Illustration de Phu Thieu.



Yok-No, l'Esprit aiguisé

Gourou de la guerre. Initiative = 8.

Quand Yok-No rejoint votre groupe, générez 1 cube Courage.

Ce compagnon vous accorde un bonus instantané, à usage unique, au lieu d'une capacité.

Illustration de Matt Olson.



Zharah, Fille de la Flamme

Tacticienne. Initiative = 31.

Vous pouvez effectuer votre déplacement en plusieurs fois, avant, après et/ou entre vos autres actions.

Par exemple, si votre déplacement est de 3, vous pouvez vous déplacer d'une case, visiter une région, vous déplacer d'une nouvelle case, activer un compagnon, puis vous déplacer d'une dernière case.

Illustration de Matt Olson.

INDEX

Compagnons jaunes

Remarque : les capacités d'un compagnon peuvent être utilisées uniquement durant le tour où ce compagnon a été activé (p. 15).

❏ Ce compagnon ne peut pas être un compagnon de départ.



Ambassadrice Kaladre ❏
Ambassadrice. Initiative = 66.
Kaladre compte pour la maîtrise de sagesse et celle d'inspiration.

À la fin de la partie, cette carte est comptabilisée comme carte verte et comme carte jaune.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Aurore, l'Espoir perdu ❏
Prodige de l'âme. Initiative = 35.
Ajoutez 1 cube Influence en plus sur Aurore : les aptitudes vous coûtent 2 cubes Attribut au lieu de 3.

Nécessite l'ajout de 2 cubes Influence durant le même tour pour déclencher cette capacité.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba. Carte nommée par Thorsten Schleer.



La Colombe noire
Vagabonde. Initiative = 12.
Quand vous visitez une région contrôlée par un autre joueur, exaltez 1 cube Influence en Conviction.

Ce joueur gagne quand même le bonus d'honneur découlant de votre visite de sa région.

Illustration de Phu Thieu.



Dahlia, Reine du Havre Florissant
Herboriste. Initiative = 64.
Renvoyez 2 cubes Influence de Dahlia vers votre sphère d'influence : exaltez 1 cube Potentiel en Influence.

Illustration de Brett Carville.



Dryn, le Fanal dans la nuit ❏
Gourou de la paix. Initiative = 69.
Quand Dryn rejoint votre groupe, générez 1 cube Sagesse.

Ce compagnon vous accorde un bonus instantané, à usage unique, au lieu d'une capacité.

Illustration de Martin Sickree.



Eila, Leur vacillante des jours à venir
Initiée. Initiative = 54.
Quand vous activez Eila, activez votre personnage. Vous pouvez convertir 3 cubes Influence sur Eila en 1 cube Inspiration.

Durant la conversion, 1 cube Influence d'Eila va sur la sphère d'inspiration du plateau central et les 2 autres sur votre sphère d'influence.

Illustration de Martin Sickree.



Elya, la Fidèle ❏
Croyante. Initiative = 65.
Dépensez 5 cubes Inspiration et renvoyez 5 cubes Influence d'Elya vers votre sphère d'influence : effectuez un tour supplémentaire.

Renvoyez 5 cubes placés sur Elya plus 5 cubes placés sur la sphère d'inspiration du plateau central vers votre sphère d'influence pour effectuer un tour supplémentaire.

Illustration de Matt Olson.



Grenn, Génie des rimes
Barde. Initiative = 56.
Quand vous recrutez un compagnon dans une Auberge, gagnez 2 honneurs.

Cet effet n'est pas limité à une fois par tour si vous parvenez à créer un combo permettant de recruter plus d'un compagnon par tour.

Illustration d'Hilary Aurelia.



Jika, l'Audacieuse ❏
Nomade. Initiative = 22.
Quand Jika rejoint votre groupe, exaltez 3 cubes Influence en Conviction.
Ce compagnon vous accorde un bonus instantané, à usage unique, au lieu d'une capacité.

Illustration de Bartek.



Johann, le Bricoleur
Inventeur. Initiative = 42.
Ajoutez 1 cube Influence en plus sur Johann : lancez le dé d'attribut.

Nécessite l'ajout de 2 cubes Influence durant le même tour pour déclencher cette capacité.

Illustration de Bartek.



Kealith, la Gardienne du serment
Zélote. Initiative = 13.
Renvoyez 2 cubes Influence de Kealith vers votre sphère d'influence : votre prochaine pioche améliorée ne nécessite pas de conviction.

Illustration de Matt Olson.



Kheyra, la Transcendée
Mentoresse. Initiative = 40.
Ajoutez 1 cube Influence en plus sur Kheyra : utilisez la capacité d'un trait de caractère d'un autre joueur lors de ce tour (payez son éventuel coût).

Ce compagnon vous permet d'utiliser la capacité du trait de caractère d'un adversaire pour votre propre compte. Fonctionne sur tous les traits de caractère, y compris les traits fourbes (dans l'extension Traîtrise, p. 33).

Illustration de Simon Tjong.



Miara, l'Ode des bois
Ménéstrelle. Initiative = 41.
Si adjacent à un Sanctuaire, renvoyez jusqu'à 2 cubes Influence de vos compagnons vers votre sphère d'influence.

Visiter le Sanctuaire n'est pas obligatoire. Peut affecter un ou plusieurs de vos compagnons, y compris le cube que vous venez de placer sur Miara.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Nyei, de la Feuille repliée
Diplomate. Initiative = 57.
Générez 1 cube Force ou 1 cube Savoir si vous n'en avez aucun.
Exemple : si vous avez 1 cube Force et 0 cube Savoir au moment de l'activation, cette capacité pourra vous octroyer du savoir, mais pas de la force.

Illustration de Phu Thieu.



Oneth, de la Feuille repliée
Guetteur. Initiative = 3.
Capacité passive : aucun autre joueur ne peut prendre le contrôle d'une vos régions si vous êtes adjacent à l'une d'entre elles.

Il vous suffit d'être adjacent à n'importe laquelle des régions que vous contrôlez pour que l'ensemble des régions que vous contrôlez soit protégé.

Illustration de Phu Thieu.



Oog'Teh, le Toucher de l'eau
Guérisseuse. Initiative = 55.
Convertissez jusqu'à 2 cubes Inspiration en Savoir.

Illustration de Bartek.



Les sœurs Zharyan
Triplées. Initiative = 23.
Capacité passive : les autres joueurs ne peuvent affecter vos compagnons jaunes ou leur influence d'aucune façon.

Il vous suffit d'être adjacent à n'importe laquelle des régions que vous contrôlez pour que l'ensemble des régions que vous contrôlez soit protégé.

Illustration de Matt Olson.



Tirynn, l'Esprit inébranlé
Ascète. Initiative = 24.
Obtenir des traits de caractère vous coûte 1 cube Sagesse.

Les traits de caractère vous coûtent 1 seul cube Sagesse quand vous visitez le Tombeau des Anciens durant ce tour.

Illustration de Phu Thieu.



Xina, Mage lapidaire ❏
Enchanteresse. Initiative = 14.
Diluez 1 cube Pouvoir : visitez une région supplémentaire lors de ce tour.

Vous devez être adjacent à cette région. Cette action de visite supplémentaire est indépendante de votre action de visite standard. Vous ne pouvez pas prendre le contrôle de cette région durant la visite.

Illustration de Phu Thieu.



Zho, le Rempart contre les ténèbres
Disciple. Initiative = 25.
Si adjacent à une Flèche sacrée, générez 1 cube Inspiration.

Visiter la Flèche sacrée n'est pas obligatoire.

Illustration de Brett Carville.

INDEX

Traits de caractère

Remarque : sauf mention contraire, vous pouvez utiliser les traits de caractère plusieurs fois par tour (p. 16).



Aspiration

Quand vous activez votre personnage, générez 1 cube Attribut en plus (au choix parmi les attributs qu'il génère déjà).

Ajoutez 1 à la valeur d'attribut.

Illustration de Reza Afshar.



Autorité

Gagnez 2 honneurs à chaque tour où vous convertissez au moins un attribut en courage.

Vous permet de gagner un maximum de 2 honneurs par tour.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Créativité

Gagnez 2 honneurs à chaque tour où vous convertissez au moins un attribut en sagesse.

Vous permet de gagner un maximum de 2 honneurs par tour.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Dévotion

Chaque fois que vous utilisez votre conviction, générez 1 honneur.

Ce trait peut être activé par des capacités distinctes ou des activations distinctes d'une même capacité lors d'un même tour.

Illustration de Nguyen Dang Hoang Tri.



Diligence

Quand vous obtenez un trait de caractère, acquérez une relique ou terrassez un monstre, vous pouvez exalter 1 cube Influence en Conviction.

Illustration de Ruo Yu Chen.



Émerveillement

Quand vous activez un compagnon, il peut générer les attributs d'un autre de vos compagnons à la place des siens.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Expertise

Gagnez 2 honneurs à chaque tour où vous convertissez au moins un attribut en vision.

Vous permet de gagner un maximum de 2 honneurs par tour.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Humilité

Passif : quand un autre joueur ayant plus d'honneur que vous gagne de l'honneur, exaltez 1 cube Potentiel en Influence.

Cette capacité passive se déclenche pendant le tour des autres joueurs. Ne s'applique pas au gain d'honneur qui ferait passer un autre joueur à égalité ou en dessous de vous en honneur.

Illustration de Brett Carville.



Impunité

Passif : les autres joueurs doivent payer le double (arrondi au supérieur) du coût des capacités qui affectent vos cartes ou vos cubes.

Cela inclut le contrôle des régions.

Illustration de Matt Olson.



Loyauté

Quand vous activez votre personnage, vous pouvez renvoyer 1 cube Influence d'un compagnon vers votre sphère d'influence.

Illustration de Tomas Panavas.



Patience

Au début de votre tour, avant toute action, vous pouvez choisir de sauter votre tour : générez alors 1 cube Courage, 1 cube Vision et 1 cube Sagesse.

Vous ne pouvez pas effectuer d'autre action lors de ce tour, ni avant, ni après.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Persévérance

Quand vous gagnez de l'honneur provenant d'au moins 2 sources différentes durant un même tour, générez 2 honneurs.

La capacité de Persévérance ne compte pas comme l'une de ces sources.

Illustration de Martin Sickree. Inspirée par le persévérant Matthew Weekly.



Préparation

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

Cela inclut les monstres terrassés, les reliques acquises, les compagnons recrutés...

Illustration d'Inkary.



Résilience

Vous pouvez activer vos compagnons sur lesquels se trouvent déjà 4 cubes Influence sans y placer plus de cubes Influence.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Soif d'aventure

Quand vous vous déplacez de 4 cases ou plus durant votre tour, générez 1 honneur.

Illustration de Tomas Panavas.



Vailance

Quand vous terrassez un monstre ou que vous prenez le contrôle d'une région contrôlée par un autre joueur, générez 2 honneurs.

Illustration de Matt Olson.

INDEX

Cristaux imprégnés

Remarque : les cartes Cristal imprégné sont utilisées uniquement quand vous jouez avec l'extension Joaillerie (p. 37). Une seule fois par tour, un cristal imprégné vous permet d'utiliser un attribut sans dépenser de cube Attribut.



Cristal imprégné de courage

Une fois par tour, vous pouvez utiliser ce Cristal imprégné de courage à la place d'un cube Courage.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Cristal imprégné de force

Une fois par tour, vous pouvez utiliser ce Cristal imprégné de force à la place d'un cube Force.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Cristal imprégné d'inspiration

Une fois par tour, vous pouvez utiliser ce Cristal imprégné d'inspiration à la place d'un cube Inspiration.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Cristal imprégné de sagesse

Une fois par tour, vous pouvez utiliser ce Cristal imprégné de sagesse à la place d'un cube Sagesse.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Cristal imprégné de savoir

Une fois par tour, vous pouvez utiliser ce Cristal imprégné de savoir à la place d'un cube Savoir.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Cristal imprégné de vision

Une fois par tour, vous pouvez utiliser ce Cristal imprégné de vision à la place d'un cube Vision.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.

INDEX

Monstres

Remarque : gagnez l'honneur indiqué dans le coin supérieur droit de la carte Monstre dès que vous l'avez terrassé, tandis que le bonus indiqué dans la partie inférieure ne s'applique qu'en fin de partie (p. 18).



Drogas, l'Obscurité vivante

À la fin de la partie, gagnez 1 honneur pour chaque couleur de carte en votre possession.

Ne comptabilisez pas les cartes Périple. Ne comptez les cartes Quête secrète que si vous avez accompli au moins l'une des deux quêtes d'une carte Quête secrète.

Illustration de Phu Thieu.



Dro'zol, Suzerain du vortex

À la fin de la partie, gagnez 2 honneurs pour chaque paire de cubes Conviction dans votre sphère de conviction.

Ne comptabilisez que les paires (1 cube Conviction = 0 honneur).

Illustration de Matt Olson.



Drurg, le Briseur odieux

À la fin de la partie, gagnez 1 honneur pour chaque région que vous contrôlez.

Illustration de Duy Phan.



L'Écraseur de papillons agité

À la fin de la partie, gagnez 1 honneur pour chacun de vos compagnons.

Y compris les compagnons fourbes (dans l'extension Traîtrise, p. 33).

Illustration de Duy Phan.



Gardien de la tombe secrète

À la fin de la partie, gagnez 2 honneurs pour chacun de vos cubes Sagesse sur le plateau central.

Illustration de Matt Olson.



Hideuse substance visqueuse violette

À la fin de la partie, gagnez 2 honneurs pour chacun de vos cubes Vision sur le plateau central.

Illustration de Matt Olson.



L'Innommable

À la fin de la partie, gagnez 2 honneurs pour chacune de vos reliques.

Illustration de Matt Olson.



Mornak, Perdu dans les ombres

À la fin de la partie, gagnez 1 honneur pour chaque paire de cubes Influence sur votre sphère d'influence.

Illustration de Duy Phan.



Les Morts revigorés

À la fin de la partie, gagnez 2 honneurs pour chaque monstre que vous avez terrassé.

Illustration de Phu Thieu.



Ogun, l'Écorce animée

À la fin de la partie, gagnez 2 honneurs pour chacun de vos traits de caractère.

Y compris les traits de caractère fourbes (dans l'extension Traîtrise, p. 33).

Illustration de Duy Phan.



Oya, la Fleur carnivore

À la fin de la partie, gagnez 7 honneurs s'il ne reste aucun cube sur votre sphère de potentiel.

Illustration de Matt Olson.



Sentinelle de la Gueule béante

À la fin de la partie, gagnez 2 honneurs pour chacun de vos cubes Courage sur le plateau central.

Illustration de Matt Olson.



Sula, le Flagelleur mutant de l'étang

À la fin de la partie, gagnez autant d'honneur que votre vitesse +2.

Votre vitesse de base non augmentée vous octroiera 4 honneurs, et ainsi de suite.

Illustration de Duy Phan.



La Terreur rampante incandescente

À la fin de la partie, gagnez 2 honneurs pour chacune de vos aptitudes.

Illustration de Noémi Konkoly.



Vish'ne, Gardien du rocher escarpé

À la fin de la partie, gagnez 6 honneurs si vous avez au moins 1 relique, 1 trait de caractère et 1 monstre.

Illustration de Martin Sickree.



Les Voix jumelles de la Peur et du Désespoir

À la fin de la partie, gagnez 3 honneurs pour chacun de vos jets Déclenchement de fin de partie.

Illustration de Duy Phan.

INDEX

Reliques

Remarque : vous pouvez utiliser plusieurs reliques dans un même tour, mais chaque relique ne peut servir qu'une fois par tour (p. 17).



Bouclier d'effroi et d'émerveillement

Envoyez 1 cube Influence de cette relique vers un de vos compagnons : générez ses attributs.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Bourse de baies lumineuses

Envoyez 1 cube Influence vers votre sphère d'influence : lancez le dé d'attribut.

Générez l'attribut indiqué par le dé.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Canons d'avant-bras de la Maître des bêtes

Déplacez 1 cube Influence de cette relique vers votre tuile Vitesse. Gagnez +1 en vitesse.

Ces bonus sont cumulables et persistent si vous améliorez votre monture. Vous perdez l'augmentation de vitesse si vous retirez ces cubes Influence de votre tuile Vitesse.

Illustration de Matt Olson.



Celle qui fut brisée

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

Si vous avez placé 3 cubes Influence sur cette carte, elle vaut donc 4 points de maîtrise en vision (1 point pour la carte elle-même et 3 pour les cubes).

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Chevalière de l'aurore

Envoyez 1 cube Influence vers votre sphère d'influence : convertissez 1 cube Inspiration en Sagesse.

Illustration d'Inkary.



Dague cérémoniale (éthérée)

Envoyez 1 cube Influence de cette relique vers votre sphère de potentiel et gagnez 3 honneurs.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba. Inspirée par notre formidable communauté de soutiens sur Kickstarter.



Élixir rose pailleté de Yenara

Envoyez 1 cube Influence vers votre sphère d'influence : renvoyez jusqu'à 2 cubes Influence d'un de vos compagnons vers votre sphère d'influence.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Masque ancestral de l'Envahisseur

Utilisez 1 cube Influence de cette relique afin de prendre le contrôle d'une région adjacente non contrôlée.

Déplacez l'influence de cette relique vers la tuile Région au lieu de votre sphère d'influence.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Miroir de réalités alternatives

Renvoyez 1 cube Influence vers votre sphère d'influence : générez les attributs d'un compagnon d'un autre joueur lors de ce tour.

Ne vous octroie pas la capacité de ce compagnon, uniquement sa génération d'attributs.

Illustration de Martin Sickree. Nom de la carte et concept de Chris Weinert.



Parchemin du Bien-né

Renvoyez 1 cube Influence vers votre sphère d'influence : exaltez 1 cube Potentiel en Influence.

Illustration d'Addison Rankin.



Sceptre de brasier bleuté

Renvoyez 1 cube Influence vers votre sphère d'influence : convertissez 1 cube Savoir en Vision.

Illustration de Tomas Panavas.



Tome de maîtrise élémentaire

Renvoyez 1 cube Influence vers votre sphère d'influence : redistribuez vos cubes Inspiration, Savoir et Force.

Vous pouvez prendre et déplacer librement tous vos cubes dans les sphères d'attributs communs du plateau central.

Illustration de Reza Afshar.



Voleur d'étoiles

Renvoyez 1 cube Influence vers votre sphère d'influence : s'il y a 3 cartes Déclenchement de fin de partie actives ou plus, défaussez-en une.

Vous pouvez choisir quelle carte défausser.

Illustration de Brett Carville.



Orbe étincelant énigmatique

Renvoyez 1 cube Influence vers la sphère de conviction de votre plateau Pouvoir.

Déplacez l'influence de cette relique vers votre sphère de conviction au lieu de votre sphère d'influence.

Illustration de Brett Carville.



Pendentif de puissance

Renvoyez 1 cube Influence vers votre sphère d'influence : convertissez 1 cube Force en Courage.

Illustration de Matt Olson.



Pierre de téléportation chargée

Renvoyez 1 cube Influence vers votre sphère d'influence : téléportez-vous sur une case inoccupée de votre choix.

Illustration de Brett Carville.

INDEX

Déclenchement de fin de partie

Remarque : dès que la condition d'au moins une carte Déclenchement de fin de partie est remplie, finissez le tour en cours, puis le tour suivant devient le dernier tour.



Aptitudes

Dès que 2 aptitudes de plus que le nombre de joueurs ont été obtenues, le prochain tour devient le dernier tour.

Cela signifie que dans une partie à 4 joueurs, 6 tuiles Aptitude ont été obtenues collectivement.



Célérité

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



Compagnons

Dès qu'un joueur a recruté 6 compagnons ou plus, le prochain tour devient le dernier tour.

Les compagnons perdus ou abandonnés ne comptent pas.



Équilibre

Dès qu'un joueur a acquis 1 carte de chacune des 6 couleurs du plateau central, le prochain tour devient le dernier tour.

Cela peut inclure le compagnon de départ.



Jetons Déclenchement

Dès que le dernier jeton Déclenchement est récupéré par un joueur, le prochain tour devient le dernier tour.



Monstres

Dès qu'un monstre de plus que le nombre de joueurs est terrassé, le prochain tour devient le dernier tour.

Cela signifie que dans une partie à 4 joueurs, 5 monstres ont été terrassés collectivement.



Rédemption

Dès que tous les joueurs ont trouvé la rédemption (en exaltant tous leurs cubes Potentiel et en ayant au moins 25 en honneur), le prochain tour devient le dernier tour.



Régions

Dès qu'un joueur contrôle 4 régions de plus que chacun des autres joueurs, le prochain tour devient le dernier tour.

La personne qui déclenche cette carte doit contrôler 4 régions ou plus que tous ses adversaires pris individuellement.



Reliques

Dès qu'une relique de plus que le nombre de joueurs est acquise, le prochain tour devient le dernier tour.

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



Suprême

Dès qu'un joueur a 6 cubes ou plus de courage, vision ou sagesse, le prochain tour devient le dernier tour.

La personne qui déclenche cette carte doit avoir 6 cubes ou plus dans la sphère d'un même attribut héroïque sur le plateau central (courage, ou sagesse, ou vision).



Tapis

Dès qu'un joueur n'a plus aucun cube sur son plateau Pouvoir, le prochain tour devient le dernier tour.

Cela signifie que tous ses cubes sont répartis entre les sphères d'attributs, ses compagnons, ses reliques ou des tuiles Région.



Traits de caractère

Dès qu'un trait de caractère de plus que le nombre de joueurs est obtenu, le prochain tour devient le dernier tour.

Cela signifie que dans une partie à 3 joueurs, 4 traits de caractère ont été obtenus collectivement.

INDEX

Animaux de compagnie

Remarque : les cartes Animal de compagnie sont utilisées uniquement quand vous jouez avec l'extension Ménagerie d'animaux exotiques (p. 35).

▣ L'utilisation des capacités des cartes Animal de compagnie est toujours facultative.



Brokk, Protecteur de l'Ordre
Liez cet animal de compagnie à un de vos compagnons.
Passif : tant que vous contrôlez Brokk, ce compagnon ne peut pas être tué.

Illustration de Bartek.



Claude
Liez cet animal de compagnie à un de vos compagnons. Tant que ce compagnon est activé, la pioche améliorée coûte 0 cube Conviction.

Illustration de Simon Tjong.



Cligne de lutins sylvains
Liez ces animaux de compagnie à un de vos compagnons. Tant que ce compagnon est activé, vous pouvez ajouter 1 cube Influence sur une relique.

Illustration de Matt Olson.



Ghak, Shire de la Fraternité
Liez cet animal de compagnie à un de vos compagnons. Tant que ce compagnon est activé, déplacez un jeton Déclenchement de fin de partie de 2 cases.

Vous pouvez le déplacer de 2 cases dans la direction de votre choix : le faire reculer ou le faire avancer sur la piste de score.

Illustration de Matt Olson.



Jaïke et Zoba
Attachez ces animaux de compagnie à un de vos compagnons.
Passif : gagnez 1 honneur si un adversaire traverse votre case.

Illustration de Matt Olson.



Kajek, intemporel et respecté
Liez cet animal de compagnie à un de vos compagnons. Tant que ce compagnon est activé, les autres joueurs ne peuvent pas gagner d'honneur.

Illustration de Duy Phan.



Ketena, l'Ancienne

Liez cet animal de compagnie à un de vos compagnons. Tant que ce compagnon est activé, vous pouvez visiter une région à 1 case de distance de plus.

Vous pouvez visiter toutes les régions auxquelles vous seriez adjacent si vous étiez à 1 case de distance de votre emplacement actuel ; vous avez donc le choix entre 5 ou 6 régions au lieu de 3.

Illustration de Duy Phan.



Ostrah, Premier de l'Ordre

Liez cet animal de compagnie à un de vos compagnons. **Passif** : ce compagnon peut être activé sans y placer d'influence.

Illustration de Matt Olson.



Shonah, la Griffon dorée

Liez cet animal de compagnie à un de vos compagnons. Tant que ce compagnon est activé, exaltez 1 cube Potentiel en Influence.

Illustration de Duy Phan.



Slyrk, Papy du marais

Liez cet animal de compagnie à un de vos compagnons. Tant que ce compagnon est activé, vous payez les tuiles Aptitude 1 cube Attribut de moins.

Illustration de Duy Phan.



Twerbs, l'Agité

Liez cet animal de compagnie à un de vos compagnons. Tant que ce compagnon est activé, utilisez 1 cube Conviction pour piocher une carte Quête secrète.

Illustration de Matt Olson.



Vak'lk, Gardien de la côte

Liez cet animal de compagnie à un de vos compagnons. Tant que ce compagnon est activé, vous pouvez vous déplacer entre les cases côtières numérotées.

Cet animal de compagnie vous permet de vous déplacer le long de côtes de l'île : durant votre déplacement standard, quand le maître de ce compagnon est activé, vous pouvez vous déplacer sur les bords du plateau, depuis une case numérotée vers une case directement adjacente.

Par exemple, si votre vitesse est de 3, vous pouvez vous déplacer de la case 3 à la case 4, puis à la case 5 et enfin à la case 6.

Illustration de Duy Phan.



Vosh, Matriarche des défenses

Liez cet animal de compagnie à un de vos compagnons. Tant que ce compagnon est activé, générez 1 de ses attributs en plus.

Par exemple, si le maître de cet animal génère 2 cubes Inspiration, générez-en 3.

Illustration de Phu Thieu.



Y'i'qua, La Puissance des nuages et du vent

Liez cet animal de compagnie à un de vos compagnons. Tant que ce compagnon est activé, retournez la face visible une carte du plateau central.

Choisissez une des 6 cartes face cachée du dessus d'un des 6 paquets du plateau central et retournez-la face visible sur la carte déjà face visible de même couleur.

Illustration de Matt Olson.



Zea, Gardienne du noble esprit

Liez cet animal de compagnie à un de vos compagnons. Tant que ce compagnon est activé, vous pouvez exalter 1 cube Influence en Conviction.

Illustration de Phu Thieu.

INDEX Butin

Remarque : les cartes Butin sont utilisées uniquement quand vous jouez avec l'extension Mythes et Merveilles (p. 40-41). Vous pouvez les utiliser une seule fois par tour.



Amulette iridescente antique

Diluez 1 cube Pouvoir : générez 1 cube Attribut de votre choix.

Illustration de Simon Tjong.



Anneau d'ambition aveugle

Diluez 1 cube Pouvoir : la prochaine carte que vous obtenez lors de ce tour vous coûte 1 cube Attribut de votre choix de moins.

Illustration d'Inkary.



Baguette d'étreinte hypnotique

Diluez 1 cube Pouvoir : téléportez-vous sur une case adjacente à celle d'un autre joueur au lieu d'effectuer votre déplacement normal.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Étrange étendard insulaire

Diluez 1 cube Pouvoir : retirez cette carte de la partie, puis acquérez le trait de caractère face cachée du plateau central.

Gagnez l'honneur de ce nouveau trait de caractère de manière normale.

Illustration de Matt Olson.



Lance cérémoniale de la chouette

Diluez 1 cube Pouvoir : remplacez 1 relique en votre possession par une relique du plateau central, face visible ou face cachée.

Remettez la relique précédente dans la boîte du jeu et déplacez ses cubes Influence sur la nouvelle relique. Vous ne perdez ni ne gagnez d'honneur lors de cet échange.

Illustration de Martin Sickree.



Magie inconnue

Diluez 1 cube Pouvoir : retirez cette carte de la partie, puis acquérez la relique face cachée du plateau central.

Gagnez l'honneur de cette nouvelle relique de manière normale. Cette nouvelle relique arrive déchargée : elle ne comporte pas d'influence.

Illustration de Matt Olson.



Médaille de la Lumière éternelle

Diluez 1 cube Pouvoir : visitez une région adjacente supplémentaire lors de ce tour.

Vous pouvez visiter une seconde région, mais pas la même région deux fois.

Illustration de Matt Olson.



Parchemin de savoir illimité

Diluez 1 cube Pouvoir : générez les attributs de n'importe quel compagnon face visible.

Que ce compagnon soit face visible sur le plateau central ou devant un joueur (donc y compris un autre joueur).

Illustration de Simon Tjong.



Plume sacrée

Diluez 1 cube Pouvoir : remplacez une carte Déclenchement de fin de partie active par la carte du dessus de la pioche Déclenchement de fin de partie.

Rangez dans la boîte la carte Déclenchement de fin de partie ainsi remplacée.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Poudre des ères disparues

Diluez 1 cube Pouvoir : remplacez un de vos compagnons par n'importe quel compagnon face visible sur le plateau central.

Vous ne perdez ni ne gagnez d'honneur lors de cet échange. Remettez le compagnon précédent dans la boîte du jeu et déplacez les cubes Influence sur le nouveau compagnon.

Illustration de Tomas Panavas.



Sceptre du veilleur nocturne

Diluez 1 cube Pouvoir : échangez une de vos tuiles Aptitude avec n'importe quelle tuile Aptitude disponible sur le plateau central.

Remettez votre tuile Aptitude à son emplacement originel sur le plateau central, puis prenez une autre tuile Aptitude disponible.

Illustration de Matt Olson.



Tapis volant enchanté

Diluez 1 cube Pouvoir : téléportez-vous sur une case adjacente à une région sous votre contrôle au lieu d'effectuer votre déplacement normal.

La case de destination ne doit pas être occupée.

Illustration de Nguyen Dang Hoang Tri.

INDEX Cartes Périple

Remarque : les cartes Périple sont utilisées uniquement au début de la partie. Une fois utilisées, vous pouvez les remettre dans la boîte.



Jeté(e) par-dessus bord pour votre perfidie

Une nouvelle aventure commence

Votre corps s'échoue sur une plage.

Placez votre marqueur sur cette case triangulaire, et votre disque de score sur l'emplacement 15.

Une âme charitable vous porte secours.

Piochez au hasard une carte Compagnon de la couleur indiquée sur votre carte Périple. Continuez à piocher jusqu'à obtenir une carte sans l'icône .

Quelque chose s'éveille en vous.

Sur votre plateau personnel, placez 8 cubes de votre couleur dans la sphère de potentiel, 8 dans la sphère d'influence et 2 dans la sphère de conviction. Sur le plateau central, placez 1 cube dans les sphères d'inspiration, de savoir et de force.

INDEX

Cartes Traîtrise

Remarque : utilisez les cartes Traîtrise uniquement avec l'extension Traîtrise (p. 33).

▣ Ce compagnon ne peut pas être un compagnon de départ.



Avarice



Trait de caractère

Perdez 1 honneur : un autre joueur adjacent perd 1 cube Attribut de son choix. Générez 3 cubes Attribut de ce type.

Cet autre joueur doit être situé sur une case adjacente à celle de votre médaillon Joueur. S'il n'a pas de cube Attribut sur le plateau central, cette capacité n'a pas d'effet.

Illustration d'Emiliano H. Córdoba.



Bottes de course effrénée



Relique maudite

À l'acquisition, placez de 1 à 3 cubes Influence ici. Perdez 1 honneur et renvoyez 1 cube Influence sur votre sphère d'influence : déplacez tous les personnages de 4 cases ou moins.

Y compris vous-même. Le déplacement peut être de 0.

Illustration d'Inkary.



Feth, le Revanchard



Compagnon rouge

Tourmenteur. Initiative = 30.

Vous pouvez expulser un autre joueur adjacent en le déplaçant d'1 case. Si vous le faites, générez 2 cubes Force.

Quand vous vous déplacez sur ou à travers une case occupée par un autre joueur, déplacez son marqueur d'une case sur une case inoccupée dans la direction de votre choix. S'il n'y a pas de déplacement autorisé possible pour vous ou l'autre joueur, vous ne pouvez pas utiliser cette capacité.

Illustration de Nguyen Dang Hoang Tri.



Hybris



Trait de caractère

Perdez 1 honneur : exaltez 2 cubes Potentiel en influence. Un autre joueur adjacent doit diluer 1 cube Pouvoir.

Cet autre joueur doit être situé sur une case adjacente à celle de votre médaillon Joueur sur le plateau.

Illustration d'Inkary.



Kuvot, le Voleur d'esprit



Compagnon bleu

Sorcier maléfique. Initiative = 37. **Perdez 1 honneur : volez une tuile Aptitude de son choix à un autre joueur adjacent. Ce joueur gagne 2 honneurs.**

Cet autre joueur doit être situé sur une case adjacente à celle de votre médaillon Joueur sur le plateau.

Illustration de Phu Thieu.

Concept de la carte de Joey Hicklin.



Langue fourchue



Compagnon bleu

Traître. Initiative = 49.

Diluez 1 cube Pouvoir : ajoutez un cube noir Traîtrise sur le compagnon d'un autre joueur adjacent. Ce compagnon ne peut plus être activé tant que le cube n'a pas été retiré en dépensant 1 cube Conviction.

Cet autre joueur doit être situé sur une case adjacente à celle de votre médaillon Joueur sur le plateau. Tous les joueurs peuvent payer le coût en cube Conviction pour retirer le cube Traîtrise.

Illustration de Matt Olson.



Sept Plumes, Vandale des Hautes-terres



Compagnon rouge

Soldat de fortune. Initiative = 6.

Diluez 1 cube Pouvoir : ajoutez 1 cube Traîtrise sur la relique ou le trait de caractère d'un autre joueur adjacent. La relique ou le trait est inutilisable tant que le cube n'a pas été retiré en dépensant 1 cube Conviction.

Cet autre joueur doit être situé sur une case adjacente à celle de votre médaillon Joueur sur le plateau. Tous les joueurs peuvent payer le coût en cube Conviction pour retirer le cube Traîtrise.

Illustration de Nguyen Dang Hoang Tri.



Sidney, l'Indocile



Compagnon jaune

Petite terreur. Initiative = 61.

Diluez 1 cube Pouvoir : ajoutez un cube Traîtrise sur une région adjacente. Il est impossible de la visiter ou d'y marquer des points tant que le cube n'a pas été retiré en dépensant 1 cube Conviction.

Tous les joueurs peuvent payer le coût en cube Conviction pour retirer le cube Traîtrise.

Illustration de Matt Olson.



Siphon à conviction



Relique maudite

À l'acquisition, placez de 1 à 3 cubes Influence ici. Perdez 1 honneur et renvoyez 1 cube Influence sur votre sphère d'influence : utilisez 1 cube Conviction d'un autre joueur pour votre usage personnel.

Ce joueur doit diluer 1 cube Conviction en Influence sur son plateau Pouvoir. Vous pouvez utiliser 1 cube Influence pour indiquer votre prise de contrôle d'une région.

Illustration de Matt Olson. Concept de la carte de Sebastian Zarzycki.



Strann, l'Oppresseur



Compagnon rouge

Dur à cuire. Initiative = 17.

Si vous traversez la case d'un autre joueur, exaltez 1 cube Influence en Conviction. Ce joueur subit -1 cube Inspiration.

Illustration de Phu Thieu.



Toule, le Sournois



Compagnon jaune

Voleur. Initiative = 51.

Exaltez 1 cube Potentiel en Influence. Un autre joueur adjacent perd 1 cube Attribut de son choix.

Vous pouvez utiliser cette capacité même si aucun autre joueur ne vous est adjacent sur le plateau (donc uniquement pour exalter le cube Potentiel).

Illustration d'Inkary.



La toxine vert trouble de Yenara



Relique maudite

À l'acquisition, placez de 1 à 3 cubes Influence ici. Perdez 1 honneur et renvoyez 1 cube Influence sur votre sphère d'influence : tous les autres joueurs ajoutent 2 cubes Influence sur un compagnon.

Si un autre joueur n'a pas de cube sur la sphère d'influence de son plateau Pouvoir, il doit récupérer de l'influence (p. 8).

Illustration de Matt Olson.



Tromperie



Trait de caractère

Perdez 1 honneur : utilisez 1 seul cube Conviction pour prendre le contrôle d'une région adjacente contrôlée par un autre joueur.

Vous ne gagnez pas d'honneur pour la prise de contrôle de cette région.

Illustration de Matt Olson.



Vrix, Monarque du givre



Compagnon bleu

Mage noir. Initiative = 50.

Échangez votre place avec un autre joueur à deux cases ou moins de vous.

Illustration de Duy Phan.



Zula, la misérable



Compagnon jaune

Fripouille. Initiative = 20.

Renvoyez 2 cubes Influence de Zula vers votre sphère d'influence. Un autre joueur adjacent subit -1 cube Inspiration.

Vous pouvez utiliser cette capacité même si aucun autre joueur ne vous est adjacent sur le plateau (donc uniquement pour renvoyer les cubes Influence).

Illustration d'Inkary.

INDEX Quêtes secrètes

Remarque : les cartes Quête secrète demeurent face cachée durant la partie, seul leur propriétaire ayant le droit de les consulter (p. 20).



Absolution de la crapule

- 3 Avoir au moins 1 compagnon bleu, 1 rouge et 1 jaune à la fin de la partie.
- 4 Avoir trouvé la rédemption à la fin de la partie.



L'ascension du polymathe

- 2 Contrôler 2 régions au choix à la fin de la partie.
- 5 Avoir au moins obtenu 1 trait de caractère, acquis 1 relique et terrassé 1 monstre à la fin de la partie.



Besoin de contrôle

- 2 Contrôler une Bibliothèque à la fin de la partie.
- 5 Posséder le plus de cubes Vision sur le plateau central à la fin de la partie.



Les bibelots de la tour

- 2 Contrôler la Tour arcanique à la fin de la partie.
- 5 Avoir acquis 3 reliques ou plus à la fin de la partie.



Carpe Diem

- 2 Contrôler un Poste de commandement à la fin de la partie.
- 5 Avoir acquis la monture Mite géante à la fin de la partie.



Éveil de l'Aurore

- 2 Contrôler une Flèche sacrée à la fin de la partie.
- 5 Posséder le plus de cubes Sagesse sur le plateau central à la fin de la partie.



L'expert prisé

- 3 Avoir au moins 5 cubes Potentiel dans votre sphère de potentiel à la fin de la partie.
- 4 Avoir obtenu 3 aptitudes ou plus à la fin de partie.



Figure de proue inspirante

- 2 Contrôler un Sanctuaire à la fin de la partie.
- 5 Avoir plus de cubes Conviction sur votre plateau Pouvoir que n'importe quel adversaire à la fin de la partie.



La force du taureau

- 1 Posséder une tuile Aptitude en force à la fin de la partie.
- 7 Remporter la maîtrise de force à la fin de la partie.



Le génie novateur

- 1 Posséder une tuile Aptitude en inspiration à la fin de la partie.
- 7 Remporter la maîtrise d'inspiration à la fin de la partie.



Le Mal ne passera pas

- 2 Contrôler la Gueule béante à la fin de la partie.
- 5 Avoir terrassé 3 monstres ou plus à la fin de la partie.



Le mérite de la discipline

- 3 Contrôler un Fort à la fin de la partie.
- 4 Posséder le plus de cubes Courage sur le plateau central à la fin de la partie.



Plus on est de fous...

- 2 Contrôler une Auberge à la fin de la partie.
- 5 Avoir 4 compagnons ou plus dans votre groupe à la fin de la partie.



Une promesse faite à soi-même

- 2 Contrôler un Monastère à la fin de la partie.
- 5 Avoir zéro cube Potentiel dans sa sphère de potentiel à la fin de la partie.



La puissance intérieure

- 2 Contrôler le Tombeau des Anciens à la fin de la partie.
- 5 Avoir acquis 3 traits de caractère ou plus à la fin de la partie.



Supériorité intellectuelle

- 1 Posséder une tuile Aptitude en savoir à la fin de la partie.
- 7 Remporter la maîtrise de savoir à la fin de la partie.



Contenu des extensions

Pénétrez dans les profondeurs de l'île...

Chacun de vos périple est unique, et l'expérience la plus simple peut suffire à vous combler par ses défis et sa variété. Cependant, certaines âmes bouillonnent d'une soif inextinguible. Du désir inassouvi d'expériences inédites et de nouvelles aventures. De la volonté irrésistible de parcourir différentes voies vers de nouveaux horizons, d'explorer toujours plus loin.

Qu'à cela ne tienne. L'île offre des opportunités même à ces voyageurs téméraires. C'est votre aventure après tout, alors vivez-la comme dans vos rêves les plus fous !

Extension Traîtrise



Les compagnons fourbes vous font perdre de l'honneur au moment de rejoindre votre groupe.



Certaines cartes Traîtrise vous obligent à perdre de l'honneur à chaque fois que vous les utilisez.

15 cartes pour attaquer ses partenaires de jeu !

Ah, la joie mesquine de pourrir la vie des autres ! L'extension Traîtrise vous permet d'importuner vos adversaires tout en obtenant des avantages personnels significatifs... aux dépens de votre honneur.

Répartition des cartes Traîtrise

Après que tous les joueurs ont suivi les instructions de leur carte Périple au début de la partie, les cartes Traîtrise peuvent être mélangées dans leurs paquets de cartes respectifs (avec le même dos). C'est aussi simple que ça.

Par exemple, les traits de caractère fourbes ont le dos vert des cartes Trait de caractère, et sont donc mélangés dans le paquet de cartes Trait de caractère au début de la partie.

Souillez votre karma, il vous le rendra bien

Le principal avantage des cartes Traîtrise est leur capacité à affecter directement les autres joueurs. Bien sûr, des actions aussi déshonorantes entacheront votre réputation.

- L'obtention des cartes Traîtrise est identique à l'obtention des autres cartes.
- Le nombre de cartes Traîtrise que vous pouvez obtenir n'est pas limité.
- Les cartes Traîtrise ne comptent pas pour atteindre une maîtrise à la fin de la partie, quelle qu'elle soit.
- Vous ne perdez ni ne gagnez d'honneur quand vous perdez un compagnon fourbe.

IMPORTANT : CONTIGÜITÉ

Vos compagnons fourbes importunent généralement les joueurs qui vous sont adjacents sur le plateau : il faudra donc vous rapprocher des autres aventuriers pour mettre à profit toute la vilénie de votre groupe.

À l'inverse, mieux vaut rester à distance des autres joueurs s'ils sont mal accompagnés !

Régions des extensions

IMPORTANT

Pour maintenir l'équilibre du jeu, suivez toujours ces 4 règles au moment de choisir quelles tuiles Région retirer de la partie :

Règle numéro 1 :

Utilisez toujours la Tour arcanique, le Tombeau des Anciens et la Gueule béante.

Acquérir des reliques, terrasser des monstres et obtenir des traits de caractère sont des mécaniques cruciales de *Vindication*.

Règle numéro 2 :

Utilisez toujours autant de tuiles Flèche sacrée que de tuiles Fort et de tuiles Bibliothèque.

Pour maintenir un équilibre entre les attributs, il doit y avoir autant de tuiles de ces types.

Règle numéro 3 :

Utilisez toujours autant de tuiles Poste de commandement que de tuiles Sanctuaire et de tuiles Monastère.

Ces régions sont aussi liées à l'équilibre entre les attributs, il faut donc en avoir autant de chaque type.

Règle numéro 4 :

Utilisez toujours au moins 2 tuiles Auberge.

Il doit toujours y avoir au moins 2 Auberges sur le plateau central pour vous permettre de recruter de nouveaux compagnons.

Remarque :

La présence d'une troisième Auberge est surtout utile quand des joueurs se familiarisent encore avec le jeu. Après quoi vous pourrez la remplacer par une tuile d'extension.

Comme les régions des extensions, l'Académie a une capacité indépendante. C'est donc la première tuile dont vous pouvez considérer le remplacement.

Utiliser 1 ou 2 régions des extensions

Si vous voulez ajouter la Ménagerie d'animaux exotiques, le Temple en ruines, le Puits aux souhaits, ou n'importe quelle combinaison de deux de ces tuiles, 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 contre l'Académie et une Auberge.

Utiliser 3 régions des extensions

Si vous voulez utiliser les 3 tuiles de l'extension Joaillier (ou les 2 tuiles Pierres sacrées et 1 extension à 1 tuile), procédez comme suit :

Option standard à 3 tuiles :

Échangez vos 3 tuiles contre 1 Flèche sacrée, 1 Fort et 1 Bibliothèque. Cette option vous oblige à vous reposer principalement sur vos compagnons pour générer des cubes Attribut.



Option avancée à 3 tuiles :

Échangez vos 3 tuiles contre 1 Poste de commandement, 1 Monastère et 1 Sanctuaire. Cette option rend plus difficile l'exaltation de pouvoir, l'amélioration de votre monture et la récupération de l'influence sur vos compagnons.



Utiliser 4 ou 5 régions des extensions

Suivez les mêmes recommandations quelles que soient les tuiles d'extension que vous souhaitez utiliser, en ne considérant que leur nombre :

Option standard à 4 tuiles :

Retirez l'Académie **ou** une des Auberges. Retirez ensuite 1 Flèche sacrée, 1 Fort et 1 Bibliothèque.

Option avancée à 4 tuiles :

Retirez l'Académie **ou** une des Auberges. Retirez ensuite 1 Poste de commandement, 1 Monastère et 1 Sanctuaire.

Option standard à 5 tuiles :

Retirez l'Académie **et** une des Auberges. Retirez ensuite 1 Flèche sacrée, 1 Fort et 1 Bibliothèque.

Option avancée à 5 tuiles :

Retirez l'Académie **et** une des Auberges. Retirez ensuite 1 Poste de commandement, 1 Monastère et 1 Sanctuaire.

Utiliser 6 régions des extensions

5 tuiles ne vous suffisent pas ? Vous les voulez toutes et tout de suite ? Vous l'aurez voulu !

Option à 6 tuiles :

Retirez 1 Flèche sacrée, 1 Fort, 1 Bibliothèque, 1 Poste de commandement, 1 Monastère et 1 Sanctuaire.

Extension Joaillier



Set de 3 tuiles

Le module Joaillier comprend 20 jetons Cristal et 3 tuiles : 1 tuile Joaillier et 2 tuiles Mine de cristaux. **Il faut toujours jouer avec le module complet.**

Quand vous visitez une Mine de cristaux, gagnez 1 cristal, plus 1 cristal pour chaque mine sous votre contrôle. Dès qu'un cristal est utilisé, renvoyez-le dans la réserve de cristaux du plateau central.

Visite du joaillier

Quand vous visitez la région Joaillier, vous pouvez effectuer ces actions autant de fois que vous le souhaitez :

- Utilisez 1 cristal pour souder un compagnon afin de renvoyer 2 cubes Influence de ce compagnon vers votre sphère d'influence.
- Livrez 3 cristaux à la réserve pour gagner 2 honneurs.
- Dépensez 3 attributs du même type et 1 cristal pour prendre la carte Cristal imprégné de ce type si elle est encore disponible.

Cristaux imprégnés (gemmes)

Les cristaux imprégnés comptent comme des attributs permanents.

Par exemple, vous pouvez terrasser un monstre en utilisant 1 cube Courage du plateau central et votre Cristal imprégné de courage au lieu du deuxième cube Courage.



Extension Ménagerie d'animaux exotiques

1 tuile

Mise en place du marché

Quand vous mettez en place une partie avec la Ménagerie d'animaux exotiques, retournez face visible 3 cartes du paquet Animal de compagnie : il s'agit du marché d'animaux de compagnie.



Quand vous visitez la région Ménagerie d'animaux exotiques :

- Utilisez 1 cube Inspiration , 1 cube Savoir  et 1 cube Force 
- Choisissez 1 animal de compagnie sur le marché ou piochez le premier animal de compagnie face cachée du paquet.

Animaux de compagnie

Quand vous apprivoisez un animal de compagnie, liez-le immédiatement à un de vos compagnons, qui devient son ami et maître. Un même compagnon peut être lié à plusieurs animaux de compagnie.

Certaines capacités d'animaux de compagnie sont activées quand leur maître est activé et certaines sont passives. Ces dernières restent actives tant que l'animal de compagnie et son maître font partie de votre groupe. Quelques remarques complémentaires :

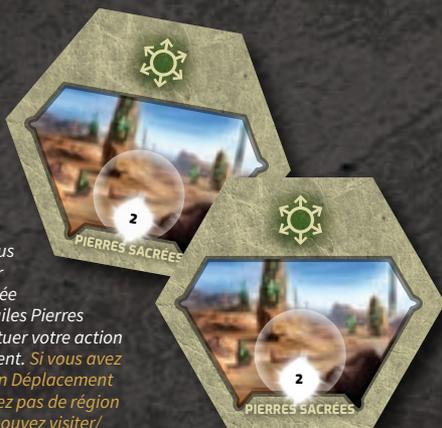
- Vous pouvez toujours lier un animal de compagnie à un nouveau maître en ajoutant 1 cube Influence sur ce nouveau maître.
- Si vous perdez le contrôle du maître d'un de vos animaux de compagnie en raison d'une carte Traîtrise ou d'un autre effet déclenché par un autre joueur, ou bien s'il est tué par un monstre, vous pouvez lier l'animal à un autre de vos compagnons gratuitement. Si le compagnon tué était le seul de votre groupe, vous pouvez lier temporairement l'animal à votre propre personnage, mais vous ne pourrez pas utiliser ses capacités tant que vous ne lui aurez pas trouvé un nouveau maître (un nouveau compagnon dans votre groupe).
- Si vous abandonnez le maître d'un animal de compagnie, vous abandonnez aussi son animal. Vous ne pouvez pas le lier à un autre compagnon ou à votre personnage. Vous perdez ainsi l'honneur du compagnon et de son animal de compagnie.

Extension Pierres sacrées

Set de 2 tuiles

Voici comment fonctionnent les Pierres sacrées :

- Si vous ne contrôlez aucune des régions Pierres sacrées quand vous en visitez une, vous pouvez vous téléporter sur toute case inoccupée adjacente à une des tuiles Pierres sacrées au lieu d'effectuer votre action normale de déplacement. Si vous avez déjà utilisé votre action Déplacement et que vous ne contrôlez pas de région Pierres sacrées, vous pouvez visiter/prendre le contrôle des Pierres sacrées, mais vous ne pouvez pas bénéficier du bonus de téléportation lors de ce tour.
- Si vous contrôlez une des régions Pierres sacrées quand vous visitez l'une d'entre elles, vous pouvez vous téléporter sur toute case adjacente à l'une ou l'autre des tuiles Pierres sacrées, puis effectuer une action Déplacement en plus de votre action Déplacement.
- Si vous contrôlez les deux régions Pierres sacrées quand vous visitez l'une d'entre elles, vous pouvez vous téléporter sur n'importe quelle case inoccupée du plateau. Et cela ne remplace pas votre action de déplacement !



Extension Temple en ruines

1 tuile

Quand vous visitez le Temple en ruines, vous pouvez piocher 2 cartes Quête secrète et en garder une, puis remélanger l'autre dans son paquet.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Quête secrète que vous pouvez posséder, et vous ne subissez pas de malus si vous n'arrivez pas à accomplir vos quêtes.



Extension Puits aux souhaits



1 tuile

Mise en place

Quand vous mettez en place une partie avec le Puits aux souhaits, retournez les 15 jetons Souhait afin que la face Puits aux souhaits soit visible et placez-les à proximité du plateau central. Puis, retournez au hasard 3 jetons Souhait et placez-les sur la tuile Puits aux souhaits.



Visite du Puits

Quand vous visitez le Puits aux souhaits, vous pouvez sélectionner 1 des 3 jetons Souhait disponibles et obtenir immédiatement sa récompense (honneur ou attributs).

Puis, remélanges le jeton parmi ceux à proximité du plateau central et piochez-en un nouveau au hasard que vous retournerez face visible sur la tuile Puits aux souhaits afin qu'il y ait toujours 3 jetons Souhait disponibles.

Extension Sites de construction



Set ajustable

Les sites de construction vous permettent d'affecter le placement de certaines tuiles Région durant la partie, au lieu de les piocher au hasard dans le sac.

Mise en place

Au début de la partie, sélectionnez les 19 tuiles que vous souhaitez utiliser, en vous aidant des recommandations page 34. Placez-les entre 1 et 6 de votre choix face visible près du plateau central.

Placez ensuite autant de tuiles Site de construction dans le sac, avec les autres tuiles choisies, afin qu'il contienne 19 tuiles malgré les tuiles face visible sur la table.

Exemple :

Tuiles face visible sur la table (4) :



Même nombre de tuiles Site de construction placées dans le sac (4) :



Utiliser les sites de construction

Quand vous piochez une tuile Site de construction dans le sac, placez-la normalement sur le plateau. Vous pouvez ensuite utiliser 1 cube Conviction pour choisir une des tuiles Région disponibles et la construire à la place. Cette action vous octroie automatiquement le contrôle de cette région. Vous pouvez utiliser votre action Visite sur une tuile Région que vous venez de construire.

Si vous choisissez de ne pas construire sur le site de construction, n'importe quel joueur pourra utiliser son action Visite (lors de son tour) pour construire une tuile disponible. Il utilisera aussi 1 cube Conviction, et prendra automatiquement le contrôle de cette région. Cependant, il ne pourra pas visiter la tuile construite, puisqu'il aura déjà utilisé son action Visite pour la construire.

Quand une tuile Site de construction est remplacée par l'une des tuiles disponibles, la tuile Site de construction est retirée du jeu.



Extension Guildes et Monuments

Mise en place

Après avoir terminé la mise en place du jeu de base, chaque personne prend le plateau *Guilde* correspondant à la couleur de son personnage et le jeton métallique triangulaire possédant le symbole de la guilde correspondante. *Il n'y a pas de différence stratégique entre les guildes ou les couleurs.*

La Communauté de la Lumière

Les moines de la Lumière sont des diplomates avec de fortes capacités de commandement. Ce sont des protecteurs zélés de la Lumière qui essayent de trouver des solutions pacifiques.

Le Cercle de l'Esprit libre

Sages et mystérieux, les mages du Cercle sont maîtres en illusion et en magie. Leur immense intelligence leur permet de contrôler des situations complexes.

L'Ordre de la Feuille repliée

L'Ordre a une profonde connexion avec la nature. Ses membres vivent en harmonie avec la faune et la flore sauvage, en se fermant au monde extérieur.

Le Clan de la Lance retentissante

Les soldats du Clan peuvent être agressifs et téméraires, mais ils ne comprennent pas grand-chose à la magie.

La Fraternité du Crépuscule

La Fraternité est un réseau de mercenaires et de roubleurs. Agissant surtout de nuit, leurs activités furtives créent des perturbations partout où ils passent. Convaincus que le monde est maudit, ils travaillent secrètement à détruire la civilisation et mettre fin à l'humanité pour que chacun, enfin libéré, puisse jouir du paradis à venir.

Recourir aux faveurs des guildes

Vous avez gagné les faveurs d'une des guildes de l'île, toute crapule que vous êtes. Peut-être le compagnon qui vous a porté secours a-t-il colporté vos aventures ? Peut-être que dans un repaire secret, quelques intrigues ont été nouées pour s'assurer vos services à des fins inconnues ? Quoi qu'il se soit passé, vous pouvez désormais recourir aux faveurs de votre guilde.

Vous disposez maintenant d'une 4e action à chaque tour : le placement de votre jeton Faveur de la guilde.

- Vous ne pouvez pas placer votre jeton Faveur de la guilde au même emplacement 2 tours de suite : vous devez le déplacer.
- Le jeton reste actif tant qu'il n'est pas déplacé (même durant le tour des autres joueurs).
- Vous ne pouvez pas placer votre jeton Faveur de la guilde sur un emplacement déjà occupé.

Fortifier des régions

Placez votre jeton Faveur de la guilde sur une région sous votre contrôle, puis retournez votre tuile Région sur la face fortifiée (avec 3 sphères).

Aucun autre joueur ne pourra prendre le contrôle d'une de vos régions fortifiées pour le reste de la partie, même si votre jeton Faveur de la guilde ne s'y trouve plus.

Côté non fortifié (1 sphère) :



Côté fortifié (3 sphères) :



Diplomatie

Utilisez votre jeton Faveur de la guilde sur une tuile contrôlée par un autre joueur : jusqu'au début de votre prochain tour, à chaque fois qu'un joueur visite cette tuile, son propriétaire et vous partagez l'honneur gagné, généralement 1 honneur chacun au lieu de 2 pour lui seul. (Donc 0 si le visiteur est le propriétaire de la tuile.)

Barricade

Utilisez votre jeton Faveur de la guilde sur une case triangulaire vide : tant que votre jeton Faveur de la guilde se trouve ici, gagnez 2 honneurs à chaque fois qu'un autre joueur traverse ou s'arrête sur cette case.

Autorité

Utilisez votre jeton Faveur de la guilde sur votre plateau Pouvoir : exaltez 1 cube Potentiel en Influence, ou Influence en Conviction (en fonction de l'emplacement du jeton).

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

Les effets contrôlés par les autres joueurs ne peuvent pas vous obliger à diluer de pouvoir dans la zone où se trouve votre jeton Faveur de la guilde.

Dans l'exemple ci-dessous : si un effet contrôlé par un autre joueur vous oblige à diluer de l'influence en potentiel, votre jeton Faveur de la guilde (placé sur la partie inférieure gauche de votre plateau Pouvoir) l'en empêche.



Allégeance

Utilisez votre jeton Faveur de la guilde sur un compagnon de votre groupe : durant ce tour, renvoyez 1 cube Influence de ce compagnon vers votre sphère d'influence pour l'activer au lieu d'ajouter 1 cube de votre sphère d'influence sur sa carte.



Recharge

Utilisez votre jeton Faveur de la guilde sur une relique en votre possession : durant ce tour, vous pouvez ajouter 1 charge à la relique quand vous utilisez sa capacité au lieu de renvoyer 1 cube Influence dans votre sphère d'influence.



Reconstruction de monument

Utilisez votre jeton Faveur de la guilde sur votre monument : durant ce tour, vous pouvez contribuer à la reconstruction du monument en l'honneur de votre guilde en ajoutant des cubes Attribut différents, des tuiles Aptitude différentes et/ou 1 cube Conviction sur les emplacements dédiés. Vous pouvez reconstruire un monument sur plusieurs tours.

- Vous ne pouvez pas utiliser 2 aptitudes identiques.
- Vous ne pouvez pas utiliser ou récupérer de l'influence, des attributs, des aptitudes ou de la conviction se trouvant déjà sur un monument inachevé.

Le monument est achevé quand chaque emplacement est occupé par 1 élément du type requis. Gagnez alors 15 honneurs et renvoyez tous les éléments sur leur emplacement initial (les cubes Attribut sur le plateau principal, le cube Conviction dans votre sphère de conviction, les tuiles Aptitude devant vous).

Vous pouvez alors ranger le plateau (le monument ne peut être reconstruit qu'une fois) et placer la figurine correspondante devant vous !



Louange

Utilisez votre jeton Faveur de la guilde sur un de vos traits de caractère : gagnez 1 honneur quand vous l'utilisez ou qu'il est déclenché jusqu'au début de votre prochain tour.



La main du destin

Utilisez votre jeton Faveur de la guilde sur un monstre que vous venez de terrasser : vous pouvez choisir de relancer un dé et choisir quel résultat garder. Cet effet n'est pas cumulable avec les autres effets de relance.



Extension Mythes et Merveilles

Mise en place

Après avoir terminé la mise en place du jeu de base :

- Placez le plateau *Mythes et Merveilles* près du plateau central, sur la face adaptée au nombre de joueurs : le drapeau rouge correspondant à 2-3 joueurs et le drapeau bleu à 4-5 joueurs.
- Retirez soit la tuile *Académie* soit une des *Auberges* de la partie afin qu'il y ait seulement 18 tuiles Région dans le sac.



- Placez la tuile *Région* de l'extension *Mythes et Merveilles*, *Ronak Celui-qui-fait-trembler-la-terre*, face visible au centre du plateau.

(Ronak est l'espèce de dragon géant. Tuuk-Tuuk, le Colosse de pierre est... ben oui, un colosse de pierre. Il doit être face cachée).

- Placez 6 cubes *Traîtrise* noirs sur les cases triangulaires adjacentes à Ronak.
- Débutez la partie.

Objectif

L'objectif de cet événement est de provoquer Ronak Celui-qui-fait-trembler-la-terre, l'attaquer et survivre jusqu'à ce que Tuuk-Tuuk, le Colosse de pierre, Gardien des Anciens, vienne vous sauver.

Une fois que toutes les zones du plateau *Mythes et Merveilles* sont remplies par les attributs et la conviction des joueurs, Tuuk-Tuuk arrive pour porter le coup fatal, renvoyant Ronak dans ses pénates.



Provoquer Ronak

Jouez normalement à une exception près : quand quelqu'un termine son déplacement sur une case comportant un cube *Traîtrise*, déplacez ce dernier sur la tuile Ronak (traverser une case comportant un cube ne suffit pas).

Quand les 6 cubes ont été déplacés sur la tuile Ronak, il jaillit de sa tanière, prêt à déchaîner sa fureur sur vous et le reste de l'humanité. Placez la figurine de Ronak sur sa tuile *Région* pour indiquer qu'il est actif.

La personne ayant déclenché l'apparition de Ronak peut terminer son tour normalement.

Préparatifs

Une fois que Ronak est apparu, un mini-jeu dans le jeu débute. Tout le monde reste immobile sur la carte et participe à l'événement jusqu'à son achèvement. Quand Ronak sera vaincu, reprenez simplement la partie en commençant par la personne qui possède la figurine de Sestra, la Gardienne des coutumes.

L'événement commence ainsi :

- La personne qui devrait jouer ensuite prend la figurine de Sestra, la Gardienne des coutumes pour indiquer qu'elle devient la nouvelle première joueuse une fois l'événement terminé.



- Tous les joueurs peuvent exalter 3 cubes *Influence* en *Conviction* au début de cet événement.

Déterminer l'initiative

Pour déterminer l'initiative, placez un cube noir *Traîtrise* sur votre compagnon dont la valeur d'initiative est la plus faible : ce sera votre champion.

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

Puis continuez dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'initiative se trouve sous le nom du compagnon, à droite de son titre. (L'initiative de Krajik est de 21).



Affronter Ronak

À l'inverse du mode de jeu classique, vous ne vous déplacez pas sur le plateau et ne visitez pas de région tant que Ronak n'a pas été vaincu. À la place, vous réalisez ces 3 actions par tour :

1) Générez des attributs

À chaque tour, générez des attributs en activant votre personnage ou 1 de vos compagnons. Vous pouvez convertir des attributs à tout moment comme d'habitude. **À aucun moment, vous ne pouvez récupérer de cubes Influence sur le plateau Mythes et Merveilles.**

2) Contribuez au combat en offrant des attributs

Pour contribuer au combat en offrant des attributs, déplacez un cube Attribut du plateau central ou un cube Conviction de votre plateau Pouvoir sur le plateau Mythes et Merveilles, dans la sphère correspondante et inoccupée de votre choix. Obtenez alors le bonus indiqué. Par exemple, vous pouvez offrir 1 de vos cubes Courage du plateau central et le placer sur la sphère du bas de l'anneau Courage pour gagner 2 honneurs. Seuls les cubes Courage peuvent être utilisés dans les 3 sphères de l'anneau Courage.



Renvoyez 2 cubes Influence de vos compagnons vers votre plateau Pouvoir.



Exaltez 1 cube Potentiel en Influence sur votre plateau Pouvoir.



Exaltez 1 cube Influence en Conviction sur votre plateau Pouvoir.



Prenez 1 jeton Téléportation. Vous pourrez l'utiliser une seule fois pour vous téléporter sur n'importe case inoccupée.



Premier servi en butin : choisissez en premier parmi les butins accordés à la fin de l'événement (seulement dans les parties à 4 ou 5 joueurs).



Clonez l'effet d'une sphère d'attribut qui n'est plus disponible. Par exemple, si les deux sphères Jeton Téléportation de l'anneau Force sont déjà occupées, vous pouvez contribuer à la sphère en haut à gauche de l'anneau Sagesse pour gagner un jeton Téléportation.



3) Lancez le dé Monstre (noir) et le dé Attribut (blanc)

Que vous ayez contribué au combat ou pas, vous générez les attributs bonus de participation au combat et Ronak contre-attaque.

À chaque tour, votre champion mène la charge : lancez les deux dés. Générez l'attribut du dé blanc, et subissez les conséquences du dé noir. Si votre champion meurt, votre compagnon dont la valeur d'initiative est la plus faible devient votre nouveau champion. Si tous vos compagnons sont morts, vous devez passer votre tour jusqu'à la défaite de Ronak. Souvenez-vous que vous pouvez utiliser votre conviction pour empêcher la mort d'un champion. **Si tous les compagnons sont morts, Ronak a gagné et l'événement est réinitialisé. Renvoyez tous les cubes du plateau Mythes et Merveilles vers la sphère d'influence des joueurs et remplacez les cubes Traîtrise autour de la tuile Ronak. Si les cases où vous devriez placer les cubes sont déjà occupées, laissez-les sur Ronak.**

Le retour du gardien

Une fois que toutes les sphères du plateau Mythes et Merveilles ont été remplies, Tuuk-Tuuk, le Colosse de pierre revient pour asséner le coup fatal à Ronak, le renvoyant violemment dans la Gueule béante.

Retournez la tuile au centre du plateau face Tuuk-Tuuk visible, ou placez sa figurine à la place de celle de Ronak.



Rendre visite à Tuuk-Tuuk

Durant le reste de la partie, vous pouvez visiter cette tuile comme toutes les autres régions. Cette région ne peut pas être contrôlée par un joueur.

Quand vous rendez visite à Tuuk-Tuuk, vous pouvez générer 1 cube Attribut que vous n'avez pas encore.

Dispersion du butin

Aussitôt que Ronak est vaincu, retournez face visible autant de cartes Butin que de joueurs plus 2.

Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, la personne ayant placé un cube dans la sphère « Premier servi en butin » choisit en premier. Le joueur dont le compagnon a l'initiative la plus élevée (parmi tous les compagnons, pas juste les champions) choisit ensuite, puis celui dont le compagnon a la seconde initiative la plus élevée, et ainsi de suite. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, le compagnon avec l'initiative la plus élevée permet de choisir en premier.



Après que tout le monde a choisi un butin, remettez les cartes Butin restantes dans la boîte et reprenez la partie normalement.

MATÉRIEL DE JEU



1 plateau central hexagonal



Ce livret de règles



1 livret L'Art et les légendes de l'Éveil



1 dé de monstre (noir) et
1 dé d'attribut (blanc)



5 aides de jeu



117 cubes en bois
(21 par couleur/joueur et 12 noirs)



5 disques de score en bois
(1 par couleur/joueur)



5 médaillons Joueur en métal
(chacun d'une teinte métallique
différente) avec support



4 jetons Déclenchement
de fin de partie



5 jetons Faveur de la guilde
en métal
(chacun d'une teinte métallique
différente)

1 sac en tissu
(non représenté)

Inserts Gametrays
(non représentés)

CARTES (196)



20 cartes Compagnon (rouges)



16 cartes Relique (violette)



20 cartes Compagnon (bleues)



16 cartes Trait de caractère
(vertes)



20 cartes Compagnon (jaunes)



16 cartes Monstre (orange)



12 cartes Butin (bleu gris)



6 cartes Cristal imprégné
(bordeaux)



15 cartes Animal de compagnie
(blanches)



12 cartes Pérille (marron)



16 cartes Quête secrète
(vert clair)



12 cartes Déclenchement de fin
de partie (grises)

15 cartes Traîtrise

(Ces cartes possèdent le même dos que les compagnons, traits de caractère et reliques, mais possèdent une bordure noire sur l'avant)

PLATEAUX ET TUILES



5 plateaux Pouvoir (1 par couleur/
joueur)



6 tuiles Maîtrise et
24 tuiles Aptitude



10 tuiles Vitesse/Monture
(double face)



5 tuiles Joueur
Vile crapule/Rédimé



15 jetons Attribut hexagonaux,
20 jetons Cristal ronds et
5 jetons Téléportation ronds



5 jetons Faveur de la guilde
(1 par couleur/joueur)



27 tuiles hexagonales
Région de l'île
(17 types différents)



6 tuiles Site de construction



1 tuile Mythes et Merveilles
(double face)



1 plateau pour l'extension
Mythes et Merveilles



5 plateaux pour l'extension
Guildes et Monuments (1 par
couleur/joueur)

FIGURINES EN PLASTIQUE



Sestra, la Gardienne des
coutumes



Ronak, Celui-qui-fait-trembler-
la-terre



Monument de l'Ordre de la Feuille
repliée



Monument de la Fraternité du
Crépuscule



Monument du Cercle de l'Esprit
libre



Monument de la Communauté de
la Lumière



Monument du Clan de la Lame
retentissante

Conception du jeu, histoire et concept :

Marc Neidlinger

Univers du jeu :

Tom « Big Tom Casual » Mattson

Conception graphique :

Marc Neidlinger

Sculpture des figurines :

Raul Manuel Furtado Tavares

Iconographie :

Ty Palmer (responsable)
Kevin Butler (soutien)

Illustrateurs principaux :

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

Illustrations additionnelles :

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

Édition française :

Mäily Lejosne-Le Calvez (Traduction)
Siegfried Würtz
(Responsabilité éditoriale)
Łukasz Kempniński (PAO)



Vindication® est une marque déposée par Orange Nebula, LLC. Tout le contenu, les illustrations, les figurines, le graphisme et les concepts sur ©2018 Orange Nebula, LLC. Tous droits réservés. Toute reproduction sans autorisation écrite est strictement interdite.



©2023 Lucky Duck Games

Cartes

Cartes de base

	Compagnons14-15
	Index (bleus).....22
	Index (rouges).....23
	Index (jaunes).....24
	Déclenchement de fin de partie21
	Index27
	Monstres18
	Index26
	Périple4
	Index29
	Reliques17
	Index26-27
	Traits de caractère.....16
	Index25
	Quêtes secrètes20
	Index31

Cartes des extensions

	Animaux.....35
	Index28
	Butin41
	Index29
	Cristaux imprégnés35
	Index25

Actions

Actions bonus8

Conversion d'attributs .. 13
Contrôle d'une région ... 11
Obtention d'une aptitude 20
Récupération de votre ... influence 8
Rédemption..... 20

Actions principales.....8

Activation..... 8
Déplacement..... 8
Visite d'une région/ Repos 8

Conversion et Attributs

Types d'attributs 13
Conversion d'attributs 13

Terminologie des cartes et leur utilisation

Pioche améliorée 9
Honneur des cartes 9
Champion 15, 18
Initiative..... 15, 18

Honneur

Honneur (général) 2

Maîtrise

Tuiles Maîtrise 21

Plateau Pouvoir

Influence 12
Exaltation/Dilution..... 12
Conviction 12
Potentiel 12
Récupérer son influence... 8

Aptitude

Tuiles Aptitude20

Régions

19 régions de base.....10
Contrôler une région.....11
Découvrir une région.....9
Fortifier une région38
Visiter une région9

Vitesse

Vitesse.....19
Augmenter sa vitesse/ améliorer sa monture 19

Extensions

Guildes et Monuments

Règles.....38-39

Mythes et Merveilles

Règles.....40-41

Régions des extensions

Ajustements.....34
Sites de construction37
Joaillier.....35
Mine de cristaux35
Cristaux imprégnés..35
Ménagerie d'animaux exotiques 35
Pierres sacrées36
Temple en ruines.....36
Puits aux souhaits.....37

Traitrise33