

PAPER DUNGEONS

SIDEQUEST EXTENSION

 1-8

 10+

 30'

RÈGLES DU JEU



GLYPTODON

Dans **PAPER DUNGEONS : SIDEQUEST**, chaque joueur contrôle un groupe de héros en quête d'une nouvelle aventure dans un univers médiéval fantastique. Ce nouveau donjon est gardé par des monstres encore plus dangereux et équipé d'un nouveau type de piège ! Des quêtes peuvent y être accomplies pour se couvrir de gloire ou obtenir de précieux artefacts. À la fin de la huitième manche, le joueur qui a accumulé le plus de gloire remporte la victoire.

MATÉRIEL



16 cartes Artefact



8 cartes Lieutenant



12 nouvelles cartes Donjon



4 nouvelles cartes Monstre



16 cartes Quête



100 nouvelles fiches Joueur



3 jetons Modificateur de force

MISE EN PLACE

La mise en place est similaire à celle du jeu de base. Toutefois, utilisez les nouvelles **fiches Joueur** et **cartes Donjon** à la place des anciennes (ne les mélangez pas entre elles). Ces **cartes Donjon** proposent de nouveaux éléments qui vous seront expliqués en détail dans les sections "Nouveaux éléments".

Avant l'étape 5 du jeu de base, résolvez les étapes suivantes :

1. Formez une pile face cachée avec les cartes Lieutenant et placez-la au centre de la table.
2. Séparez les 4 cartes Joyau du reste des cartes Artefact. Mélangez les 12 autres cartes Artefact et piochez autant de cartes qu'indiqué ci-dessous, en fonction du nombre de joueurs :
 1 joueur : 4 cartes
 2 joueurs : 5 cartes
 3 joueurs : 6 cartes
 4 joueurs : 7 cartes
 5+ joueurs : 8 cartes

Mélangez ensuite ces cartes avec les 4 cartes Joyau mises de côté pour former la pioche des trésors et placez-la face cachée au centre de la table.

3. Chaque joueur pioche 2 cartes **Quête** et les place à droite de sa **fiche Joueur**, l'une près de

l'emplacement, l'autre près de l'emplacement.

Ensuite, terminez la mise en place selon les règles du jeu de base.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS DE DONJON

DOUVES

Cette nouvelle carte Donjon est marquée de **douves** qui ne sont pas pré-imprimées sur la fiche Joueur. Reportez-les aux endroits correspondants de cette fiche (en traçant un zigzag par exemple – la couleur n'a aucune importance). Ces douves fonctionnent exactement comme celles qui sont déjà pré-imprimées sur la fiche Joueur.



COFFRE AU TRÉSOR

Les donjons abritent désormais des coffres au trésor gardés par des lieutenants. Lorsqu'un joueur entre dans une case avec un coffre, il doit affronter un ennemi spécial ; en échange, il pourra récupérer un précieux artefact. Voir p.6 pour plus de détails.

NOUVELLES FICHES JOUEUR

Le **compte-tours** affiche maintenant un marqueur **Butin** en plus du marqueur de combat contre un monstre.

Marqueur butin



Nouvel emplacement pour les cartes du jeu de base

Suivi de quête : mesure votre progression au fil des quêtes.



Emplacement pour les cartes Quête

L'icône suivante identifie les éléments de jeu propres à l'extension **SIDEQUEST** :

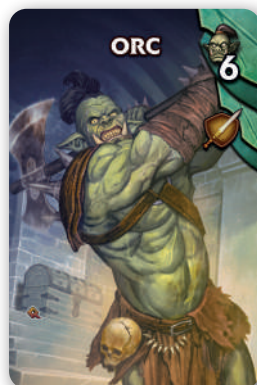




CARTES ARTEFACT

Chaque carte dispose d'un nom et d'un effet et rapporte un certain nombre de points à la fin de la partie. La pioche des trésors contient toujours 4 bijoux au début de la partie, ainsi que d'autres objets spéciaux accordant des pouvoirs à qui s'en empare. Les cartes Artéfact sont systématiquement gardées par un type de sbire plus puissant (les lieutenants) que ceux qui sont imprimés sur la **fiche Joueur** 📄. Notez que la pile des trésors va s'épuiser à mesure que le jeu progresse ; plus tôt vous l'atteignez, plus vous avez de chances d'obtenir un objet précieux.

Vous trouverez une description détaillée des cartes Artéfact 📖 p. 10.



CARTES LIEUTENANT

Les lieutenants gardent le trésor 📖. Chaque carte Lieutenant représente un type de créature, son nom et sa force.

Comme dans le jeu de base, il existe quatre types de lieutenant : les **fantômes** 👻, les **gobelins** 🧝, les **orcs** 🏹, et les **zombies** 🧟.

Chaque type de lieutenant ne peut être vaincu que par une classe de héros particulière, rappelée sur la carte.

Un lieutenant compte comme un sbire pour les cartes **Pouvoir** 🔥, **Objectif** 🎯, **Mission** 📄, et la piste des sbires vaincus.



CARTES QUÊTE

Vous disposez de 2 cartes **Quête** 📄. Ces cartes vous donnent une mission supplémentaire : pour l'accomplir, vous devez accomplir 3 tâches (dans n'importe quel ordre) et vous rendre au point prévu pour cette quête sur votre **fiche Joueur** 📄.

Exemples de tâches :

- A ? Utiliser une couleur de dé spécifique.
- B 🏹 Utiliser un symbole spécifique.
- C 🏹 Utiliser un symbole de la couleur indiquée.

Voir p.8 pour plus de détails sur l'action **Quête**.

MOINS DE TRÈFLES ET DE BOTTES

Les **dés** à utiliser pour cette extension sont ceux du jeu de base. Toutefois, la Longue Nuit qui s'est abattue sur nos héros rend leur mission plus difficile.

Comme dans le jeu de base, si le lancer du début de la manche donne au moins 3  ou au moins 3 trèfles , vous devez relancer **tous** les dés.

En revanche, à présent, il ne peut pas y avoir plus d'un trèfle , ni plus d'une botte de trois lieues . Si cela arrive, ne relancez que le ou les dés nécessaires. Par exemple, chaque fois que vous voyez une paire de trèfles  ou de bottes , vous devez relancer uniquement le dé qui est en double.

Imaginons que le lancer de dés ait donné 1 épée/bouclier, 1 croix, 2 crânes et 2 trèfles. Il vous suffit de relancer **un seul** des deux trèfles.

Avec un crâne supplémentaire, il aurait fallu relancer tous les dés, comme le veut la règle classique.

Les résultats des dés ont les mêmes effets que dans le jeu de base.

COMMENT JOUER

PAPER DUNGEONS : SIDEQUEST se joue selon la même structure que le jeu de base : **huit manches**, divisées en **trois saisons**. À la fin de chaque saison, les joueurs affrontent des **monstres** ; toutefois, à la fin de la deuxième, cinquième et septième manche, d'autres visiteurs indéliçats **pillent le coffre au trésor** qu'il recèle, privant les aventuriers d'un précieux butin. Chaque manche est toujours divisée en deux phases, mais la première phase **1. Lancer de dés** utilise la nouvelle mécanique expliquée ci-contre : *Moins de trèfles et de bottes*.

ACTIONS MODIFIÉES

Les actions sont les mêmes que dans le jeu de base, avec quelques différences. Il existe aussi une nouvelle action : **Quête**, que vous allez utiliser pour valider des missions et toucher des points supplémentaires.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

CASES INFRANCHISSABLES

Les donjons ont maintenant 1 ou 2 cases infranchissables. Ces cases ne peuvent être franchies par aucun moyen, et constituent donc un obstacle que vous devez contourner. Lorsque vous préparez la partie, rayez complètement les cases infranchissables sur votre fiche Joueur.

NOTES

La *Cape Éthérée*  **ne permet pas** de franchir les cases infranchissables.

La **carte Mission**  qui vous demande d'explorer toutes les pièces d'une rangée ou colonne ne peut pas être remplie avec une rangée ou colonne comportant une case infranchissable.

QUÊTES

Reportez le symbole de chaque quête  ou  sur la case correspondante de votre fiche Joueur. Pour accomplir une quête, vous devrez compléter les tâches requises et vous rendre à cet emplacement (voir p.8).

1. 🏹 GAGNER UN NIVEAU

Pour faire augmenter le niveau d'un héros, vous devez toujours utiliser un dé qui correspond à la fois à son symbole et à son style de combat (noir ou blanc) (voir p.7 des règles de base). Toutefois, dans l'extension, la compétence spéciale débloquée au niveau 4 n'est plus la même :

🛡️ **Guerrier** : recevez un bonus de +1 en **puissance** contre les sbires 🐉.

🧙 **Magicien** : cochez immédiatement une tâche de quête 📋 comme si vous aviez rempli ses prérequis (voir p.7) sans utiliser de dé.

🔗 **Clerc** : recevez un 🍀, à utiliser immédiatement.

🕵️ **Voleur** : considérez qu'il y a des passages secrets 🗝️ sur **tout le long des murs de côté**, et non uniquement ceux de la rangée n°3. Ils ne s'empruntent qu'en ligne droite (une sortie en A5 vous ramène en F5). Si une case infranchissable est adjacente à un mur de côté, alors ce mur n'a **pas** de passage secret.

Les **points** 🏆 obtenus à la fin de la partie sont calculés de la même façon qu'avec le jeu de base.

2. 🧙 FABRIQUER UN OBJET MAGIQUE

Cette **action** fonctionne comme dans le jeu de base.

Les quatre premiers objets magiques (*Épée de Flammes* 🔥, *Sceptre Maudit* 🖱️, *Médailillon de Khar* 📿 et *Cape Éthérée* 🧥) fonctionnent de la même façon. Les quatre suivants sont différents :

💎 **Pierre Précieuse** : recevez immédiatement une **gemme** 💎.

📡 **Bague de Téléportation** : lorsque vous fabriquez cet objet, vous pouvez vous déplacer sur n'importe quelle case valide du donjon durant la partie. Cet objet est à usage unique : cochez le cercle blanc pour indiquer que vous l'avez utilisé. Utiliser cet objet ou non ne joue pas sur le nombre de points que vous recevez à la fin du jeu.

🪄 **Crochet Magique** : vous pouvez désamorcer un piège à n'importe quel moment (voir p.7), et jusqu'à trois fois – cochez les cercles blancs à mesure que vous désamorcez les pièges. Rapporte **3 points** 🏆 à la fin de la partie.

📜 **Parchemin du Savoir** : faites gagner un niveau à 2 héros différents. **-4 points** 🏆 à la fin de la partie.

3. 🧪 PRÉPARER UNE POTION

Cette **action** fonctionne exactement

comme dans le jeu de base.

Le nouveau bonus permet de cocher une tâche de quête comme si vous aviez rempli ses prérequis (voir p.7), sans utiliser de dé.

4. 🏃 MOUVEMENT

Cette **action** fonctionne comme dans le jeu de base, mais vous devez prendre en compte les nouveaux types de cases.

TROUVER UN COFFRE AU TRÉSOR 📦

Lorsque vous mettez le jeu en place, repérez la case qui contient le coffre au trésor. Ce dernier abrite de puissants objets ou même de précieuses gemmes. Mais prenez garde ! De redoutables gardiens, les **lieutenants**, sont chargés de protéger ces trésors.

Lorsque vous entrez dans la pièce qui contient le trésor, rayez-le sur votre fiche Joueur et piochez une carte Lieutenant 🗡️. Résolvez le combat de la même manière que contre un sbire normal (en comparant la puissance de votre héros requis à celle du lieutenant, et en subissant des dégâts au besoin). La puissance d'un lieutenant est toujours de 6 ou 7. Comme dans le jeu de base, quelle que soit votre puissance, il sera vaincu.

Vous devez d'abord vous confronter au lieutenant avant de toucher les éventuelles récompenses de la pièce (objets, gain de niveau, gemme).

Les cartes qui augmentent votre puissance contre un sbire fonctionnent aussi contre un lieutenant.

NOTE

Puisqu'un lieutenant arrive en jeu lors d'une action de **mouvement**, il ne peut pas être ciblé par le **Sceptre Maudit** , dont l'effet s'exerce immédiatement après avoir été fabriqué.

Une fois que le combat a été résolu et que vous avez vaincu le lieutenant qui gardait le coffre, placez sa carte devant vous.

Vous marquez également un certain nombre de **points**  qui dépend de la manche durant laquelle vous avez affronté le lieutenant, comme indiqué au dessus du compte-tours. S'il a été vaincu lors des deux premières manches, vous marquez 5 points ; de la troisième à la cinquième manche, 3 points ; lors de la sixième ou de la septième manche, 1 point. Cochez alors le petit rond sur le marqueur butin concerné. Affronter le lieutenant lors de la huitième manche ne rapporte aucun point.

À la fin de chaque manche, si vous êtes le seul à avoir une carte Lieutenant devant vous, rangez-la dans la boîte : vous ne la réutiliserez pas lors de cette partie. Vous pouvez alors prendre toute la pioche des

trésors et choisir la carte qui vous convient. Révélez la carte choisie et reposez la pioche face cachée. Si plusieurs joueurs atteignent le coffre lors de la même manche, celui dont le groupe a le niveau de puissance le plus élevé choisit son trésor en premier, et ainsi de suite. S'il y a égalité, la priorité va au joueur qui a vaincu le plus de sbires. S'il y a encore égalité, tirez au sort.



PIÈGES DE LAMES

Les pièges de lames  fonctionnent de la même façon que les **pièges**  du jeu de base, mais infligent deux **dégâts**  à chaque fois que vous entrez dans leur **pièce**, et ce même si vous y étiez passé auparavant.

DÉSAMORCER UN PIÈGE

Il s'agit d'une nouvelle option que vous pouvez utiliser lorsque vous faites une action de mouvement. Vous pouvez dépenser un point de mouvement pour **désamorcer** un piège de type  ou  qui se trouve dans une pièce **orthogonalement adjacente**. Rayez le piège sur votre fiche Joueur. Le piège ne vous inflige alors plus aucun dégât . Vous pouvez désamorcer un piège **et** vous déplacer avec le même dé.

NOTE

Dans cette extension, la carte Pouvoir **Éclaireur**  réduit les dégâts des pièges de 1. Un piège de lames inflige donc tout de même dégât  à ce joueur.

5. QUÊTE

Cette nouvelle action représente ce que font les héros pour accomplir leur quête : chercher des indices, récolter des ingrédients, etc. Chaque joueur reçoit deux cartes **Quête** au début du jeu. Elles ne sont pas obligatoires et vous pouvez terminer la partie sans les faire, ou en ne les faisant qu'à moitié, sans pour autant être pénalisé.

Tout comme les actions du jeu de base, cette action demande l'utilisation d'un dé. Chaque quête se divise en trois tâches, et chaque tâche a un prérequis de dé spécifique. La tâche A nécessite un dé d'une couleur spécifique, la tâche B un symbole spécifique, et la tâche C les deux à la fois.

Lorsque vous accomplissez une tâche, inscrivez le chiffre du dé utilisé dans le compte-tours (en haut) et cochez la case correspondante de votre fiche Joueur (en bas à gauche). Souvenez-vous que vous pouvez

Ci-contre, ce joueur a déjà complété les tâches A et C de sa quête I, et la tâche B de sa quête II, qu'il souhaite maintenant terminer.

Il complète A avec un dé blanc (le symbole n'a pas d'importance) et C avec un symbole . Il peut donc cocher intégralement les cases du Suivi de quête de sa fiche pour la quête II.



compléter les différentes tâches dans n'importe quel ordre.

COMPLÉTER UNE QUÊTE

Lorsque vous atteignez la case correspondant à l'une de vos deux quêtes ( ou ), résolvez les effets de la case (sbire, lieutenant et/ou piège) et vérifiez **immédiatement** le nombre de

tâches que vous avez terminées pour cette quête.

Vous recevez 2 points si vous avez terminé une tâche, 7 si vous en avez terminé deux, et 15 si vous avez terminé les trois. Notez ces points sur votre **fiche Joueur**  et rayez la case correspondant à la quête dans le donjon. Vous ne pouvez plus terminer des tâches pour cette quête, et revenir dans



C'est la case E6 qui correspondait à la quête n°1. Lorsqu'il l'atteint, ce joueur a déjà complété deux tâches de la quête n°1. Il marque donc 7 points et raye la case pour indiquer que cette quête a été résolue.

cette case **ne rapportera pas** de points supplémentaires.

NOUVELLE PHASE :

PILLAGE DU DONJON

D'autres visiteurs indécents parcourent le donjon. Plus vous attendez, plus vous leur laissez l'occasion de piller le donjon, ne laissant que des restes de faible valeur derrière eux !

À la fin de la deuxième manche, choisissez un joueur. Ce dernier doit retirer trois cartes au hasard de la pile des trésors et les ranger dans la boîte. Faites de même à la fin de **la cinquième manche**. Enfin, **à la fin de la septième manche,** défaussez toute carte se trouvant encore dans la pile des trésors. Si un joueur entre dans la pièce abritant le coffre par la suite, il doit tout de même affronter le lieutenant qui le garde. En revanche, il ne recevra aucune carte Artefact. Le nombre de cartes que vous devez retirer de la pile est rappelé sur la fiche Joueur, en dessous de la piste compte-tours.

COMBATTRE UN MONSTRE

Cette phase se joue exactement comme le jeu de base.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à l'issue du combat contre le troisième monstre , qui a lieu à la fin de la huitième manche. Passez alors au décompte final.

DÉCOMPTÉ FINAL

Faites la somme de tous vos **points** . **Le joueur qui obtient le score le plus élevé l'emporte.** En cas d'égalité, le joueur qui a visité le plus de pièces remporte l'égalité. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.

La ligne de cases qui se trouve en bas de votre **fiche joueur**  est prévue pour inscrire votre score. Vous devriez déjà avoir noté les points des cases A, B, C, K, M et N au cours du jeu, car ces points sont attribués en phase de combat et pendant l'exploration. Tous les autres points ne sont accordés qu'en fin de partie. De gauche à droite, vous marquez (ou perdez !) des points pour :

- A. Le combat contre le monstre ,
- B. Le combat contre le monstre ,
- C. Le combat contre le monstre ,
- D. Vos gains de niveaux ,
- E. Vos objets magiques ,
- F. Vos gemmes ,
- G. Les sbires vaincus, dont les lieutenants ,
- H. Les dégâts subis ,
- I. La résurrection,
- J. Les cartes Pouvoir et Objectif,
- K. Vos missions accomplies,
- L. Vos cartes Artefact : chaque carte Artefact  rapporte le nombre de points indiqué (voir plus de détails p.10) et un bonus si vous l'avez récupéré suffisamment tôt (voir p.7),
- MN. Les quêtes complétées : vous marquez 2, 7 ou 15 points en fonction du nombre de tâches terminées dans chacune de vos quêtes .
- O. Score final.

Fiche joueur



ANNEXE

CARTES ARTEFACT

Joyaux : recevez 2 points  à la fin de la partie. Les 4 cartes Joyau doivent être dans la pile des trésors au début de la partie.

Liqueur de Célérité : usage unique. Recevez 3 points de mouvement  à utiliser immédiatement. À la fin de la partie, recevez 1 point  pour chaque série complète de 7 pièces explorées.

Chevalière des Cinq Familles : usage unique. Le voleur  gagne un niveau . À la fin de la partie, recevez 3 points  supplémentaires si votre voleur  a atteint le niveau 6.

Baume de Sofia : usage unique. Préparez immédiatement deux potions . À la fin de la partie, recevez 1 point  supplémentaire pour chaque série complète de 4 potions que vous avez préparées.

Bâton de l'Exorciste : recevez un bonus de +2 en puissance  contre les fantômes . À la fin de la partie, recevez 1 point  supplémentaire pour chaque fantôme  que vous avez vaincu.

Chapelet d'Aquila : usage unique. Le clerc  gagne un niveau . À la fin de la partie, recevez 3 points  supplémentaires si votre clerc  a atteint le niveau 6.

Doigt de Gobelin : usage unique. Recevez un  à utiliser lors de cette manche. Ne rapporte aucun point .

Écu de Leonia : usage unique. Le guerrier  gagne un niveau . À la fin de la partie, recevez 3 points  supplémentaires si votre guerrier  a atteint le niveau 6.

Miroir Sélénite : usage unique. Déplacez-vous immédiatement sur n'importe quelle pièce du donjon. À la fin de la partie, recevez 2 points .

Masse de Thâp-Imokhet : recevez un bonus de +2 en puissance  contre les zombies . À la fin de la partie, recevez 1 point  supplémentaire pour chaque zombie  que vous avez vaincu.

NOTES :

1 – Ces pouvoirs sont cumulatifs avec tout autre pouvoir.

2 – Lorsque vous utilisez un artefact à usage unique, retournez sa carte face cachée. Si un artefact rapporte des points à la fin de la partie, ces points sont marqués même si vous avez utilisé l'artefact en question.

Marteau de Guidark : recevez un bonus de +2 en puissance  contre les orcs . À la fin de la partie, recevez 1 point  supplémentaire pour chaque orc  que vous avez vaincu.

Rapître des Ombres : recevez un bonus de +2 en puissance  contre les gobelins . À la fin de la partie, recevez 1 point  supplémentaire pour chaque goblin  que vous avez vaincu.

Tome du Conseil de Magie : usage unique. Le magicien  gagne un niveau . À la fin de la partie, recevez 3 points  supplémentaires si votre magicien  a atteint le niveau 6.

VARIANTES

Ces variantes peuvent être ajoutées au jeu de base, avec ou sans l'extension **SideQuest**. Elles peuvent librement être combinées.

SBIREN ENRAGÉS :

Au début de la partie, repérez quel héros n'est pas l'ennemi juré d'un monstre parmi les trois piochés pour la partie. Le niveau de tous les sbires correspondants à ce héros (ceux qu'il est le seul à pouvoir vaincre) augmente d'un cran pour le combat. Écrivez +1 sur chaque sbire de ce type dans le donjon. **Exemple :** *le clerc*  n'est l'ennemi juré d'aucun monstre de la partie. Tous les zombies, ennemis naturels du clerc, reçoivent un bonus de +1 en combat. Notez que ce bonus ne s'applique qu'en combat. Pour les objectifs et missions, ces sbires conservent leur niveau initial.

MODE DIFFICILE / CAUCHEMAR:

Les joueurs peuvent décider d'affronter des monstres plus puissants. Pour cela, utilisez les jetons de cette extension pour modifier (renforcer) les caractéristiques de ces ennemis. Chaque jeton est recto-verso. En mode difficile, utilisez le côté marqué d'un crâne. En mode

cauchemar, utilisez le côté marqué de deux crânes.

Si vous choisissez un de ces modes de jeu, les trois monstres doivent utiliser le même côté des jetons. Notez que chaque jeton est marqué du symbole , , ou  pour que vous sachiez sur quel monstre vous devez le placer.

MONSTRES ALÉATOIRES :

Lorsque vous choisissez une carte Donjon, n'utilisez pas les monstres proposés. Mélangez chaque paquet séparément (, , et ) puis piochez au hasard une carte  et révélez-la. Piochez ensuite une carte  et vérifiez que l'ennemi juré de cette carte n'est pas le même que celui de la carte ; sinon, piochez une autre carte. Procédez de même pour la carte . Au final, chaque monstre doit avoir un ennemi juré différent.

Retrouvez également d'autres variantes sur le site de Super Meeple www.supermeeple.com

CAMPAGNE

Continuez l'histoire du Royaume de Leonia.

Choisissez un chapitre, qui sera constitué de trois missions. Ces missions doivent être jouées dans l'ordre suivant :

La Longue Nuit : , , 

Le Sentier des Douleurs : , , 

Secrets révélés : , , 

Le Cœur des Ombres : , , 

Chaque partie se déroule selon les règles classiques ; toutefois, à la fin de chaque mission, notez les scores de tous les joueurs. Après la dernière mission, celui qui a marqué le plus de points en tout l'emporte.

Campagne Solo : jouez les missions du chapitre *La Longue Nuit* dans l'ordre. Faites le total de vos points sur les trois missions. Vous devez marquer 210 points pour passer au deuxième chapitre. Vous devez ensuite marquer 255 points au deuxième chapitre pour passer au troisième, et 300 points au troisième pour passer au dernier. Enfin, pour triompher de la campagne, vous devez marquer 345 points lors de ce dernier chapitre. À vous de jouer !

VOTRE LÉGENDE

À la fin d'une partie solo, lisez le paragraphe correspondant à votre score pour savoir si votre compagnie d'aventuriers est digne de figurer dans les pages dorées de la légende, ou doit être reléguée dans les oubliettes de l'histoire.

50 OU MOINS – VILLAGEOIS

Vous n'êtes pas un aventurier. Vous êtes un citoyen lambda qui a décidé de visiter le donjon. Certains de vos comparses y sont probablement restés.

51 À 60 – FANTASSIN

Vous manquiez de préparation face aux dangers qui vous attendaient, mais au moins, vos compagnons et vous-même en êtes sortis en un seul morceau. La prochaine fois, préparez-vous convenablement.

61 À 70 – GARDE

Les villageois admirent vos faits d'armes et vous commencez à avoir

une solide réputation. À la taverne en tout cas. C'est un début.

71 À 80 – AVENTURIER

Vous n'êtes pas le premier venu. Bien sûr, il reste du chemin à faire pour faire partie de l'élite, mais chaque aventure que vous vivez vous rend plus fort – et plus sage.

81 À 90 – HÉROS

Vous avez accompli de hauts faits dignes de louanges. Les marchands et les voyageurs ont eu vent de votre nom et de votre histoire, et racontent vos exploits jusqu'aux confins du monde connu.

91 À 100 – CHAMPION DU ROYAUME

Vous êtes reconnu partout où vous allez, et l'on vous traite avec respect et déférence. Si vous n'avez pas déjà été invité dans le cercle très fermé des Lions Royaux, cela ne saurait tarder.

101 À 110 – VÉTÉRAN

Vous ne savez plus combien de missions vous avez accomplies, et

êtes devenu une véritable machine de guerre. C'est vous que l'on appelle quand il s'agit de repousser les monstres les plus redoutables, ou les menaces les plus dangereuses.

111 À 120 – LÉGENDE VIVANTE

Vous faites partie des meilleurs aventuriers de tous les temps. Vos conquêtes sont légendaires, vous inspirez les nouvelles générations, et formez sans le savoir les héros de demain, au service du bien et de la justice.

AU-DELÀ DE 120 – ÉPIQUE

Vos exploits ne font pas partie du royaume des mortels et confinent au surnaturel, voire au divin. Les esprits les plus maléfiques tremblent à la seule évocation de votre nom. Dragons, liches et autres créatures sinistres redoutent votre puissance et votre aura, et se terrent craintivement à votre approche.



Auteur :	Leandro Pires
Conception graphique et illustrations :	Dan Ramos
Production :	Diego Bianchini
Boîte :	Gerson Lopes
Règles :	Thiago Leite
Maquette :	Thiago Leite et Andreza Farias
Histoire :	Márcio Botelho
Relecture :	Márcio Botelho
Version française :	Super Meeple
Traduction :	Antoine Prono (Transludis)