

APPENDICE 1 :

CAPACITES SPECIALS DES AVENTURIERS

Pour utiliser la capacité spéciale d'un aventurier, le joueur doit l'annoncer au bon moment et faire tourner sa carte personnage à l'envers pour signifier son utilisation. On ne peut utiliser la capacité spéciale d'un aventurier qu'une seule fois par partie.


Saut : Dépensez 1 action pour vous déplacer diagonalement d'une case. Ce saut peut être exécuté n'importe où (en sortant de la salle des murs, en montant ou descendant du pont, en plongeant dans la rivière), excepté à la sortie de la rivière.

Linguiste : Si l'aventurier est adjacent (pas en diagonale) à une tuile glyphe de la salle de lave, vous pouvez regarder secrètement le numéro Mayen jaune qui se trouve en dessous et le comparer à un des 4 numéros des tuiles brunes piégées à côté de la salle des murs.

Passe : Après avoir lancé les dés pour l'ouverture d'un alcôve (dans le couloir du rocher) et qu'il vous manque un dé pour réussir, utilisez cette capacité pour remplacer ce dé et ainsi récupérer le trésor de l'alcôve.

Sprint : Déplacez vous d'un espace sans dépenser de point d'action (mais après toutes les autres règles de mouvement). Cette capacité ne peut pas être utilisée dans la rivière.

Endurance : Après l'ajustement du niveau de charge (phase 1), réduisez ce niveau de 1 de l'aventurier pour le reste du tour.

Natation : Après le lancé de dés pour sortir de la rivière, ignorez un .



Saut



Linguiste



Passe



Sprint



Endurance











Natation

APPENDICE 2 :

ACTION POSSIBLE DANS CHAQUE SALLE

Salle des murs : Mouvement, chercher un trésor ou déchiffrer un glyphe.

Salle de la lave : Mouvement, chercher un trésor ou introduire un deuxième aventurier.

Couloir du rocher : mouvement ou choisir une serrure (  et  ou     et )


Rivière souterraine : Mouvement, chercher un trésor (se déplacer au moins une fois avant l'obtention du 2ème trésor) ou sortir avant la chute d'eau. Nombre de dés = niveau de chargement (NC). 1 = échec, défausser 3 cartes de trésor pour relancer chaque 1 obtenu (une fois chacun)

Pont en bois : Mouvement ou sabotage. Nombre de dés = nombre de planches. Une planche de moins par résultat inférieur au niveau de charge (NC).

APPENDICE 3 :

DEPLACEMENT DES PIEGES

Murs : tirez 3 cartes par tour et déplacez les murs selon les flèches (orange = gauche et gris = droite).

Rocher : A chaque tour lancez un dé de plus soit 1, 2, 3, 4 et max 5 dés à partir du tour 5 et plus. Le rocher avance d'une case par résultat du dé supérieur ou égal à .

APPENDICE 4 :

CARTES TRESOR

Salles murs et lave : pour chaque deck il y a 1 coffre surprise (1-6), 1/1, 2/2, 3/3, 2/4 et 1/5.

Rivière souterraine : il y a 1 coffre surprise, 3/2, 3/3 et 3/4.