

GAIN DE L'AVENTURE

N°	
1	2
2	2
3	2
4	2
5	2
6	2

Acc. final

POINTS DE TROC

DUREE DU VOYAGE

MOIS	ACC.
1	10
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	9
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	8
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	

Acc. final

DECOUVERTES

	2*	5	8	12	*TALENT
Faune					Annulez les effets d'une carte Totem (seulement, une fois par aventure).
Flore					Ignorez le résultat de la table des terrains dangereux (seulement, une fois par aventure).
Géologie					Échangez une carte Action de votre main contre une carte Action non sélectionnée au cours de cette phase d'actions (seulement, une fois par aventure).
Artefacts					Piochez un nouveau pion Stress qui remplacera le premier pion Stress pioché qui retourne dans la pioche (seulement, une fois par aventure).

Acc. final

PERSONNAGES

		Souffrant	Mal en point	Blessé	Mort
×	Mary Kingsley				
×	Kiva (Kirangozi)				
	Joshua Jameson (Journaliste)				
	Sir Mortimer (Officier à la retraite)				
	Ngouta (Drapeau)				
	M. Bergamote (Scientifique)				
	Dr Karlsberg (Medecin)				
	Pr Jones (Archéologue)				
Pénalités		-1	-2	-4	-7

Acc. final

CONNAISSANCES

Coutumes Africaines	2
Négociation	2
Cartographie	2
Leadership	2
Orientation	2
Mythes Africains	2
Survie	2
Climat	2

Acc. final

Si vous avez acquis 2 Connaissances, Mary remplace sa carte ★ par sa carte ★★.
Si vous avez acquis 4 Connaissances, Mary remplace sa carte ★★ par sa carte ★★★.

RECRUES

Porteurs					
----------	--	--	--	--	--

PLANTES MEDICINALES

--	--	--	--	--	--	--	--

Acc. final

TROPHEES DE CHASSE

Éléphant	Hippopotame	Hyène	Gorille	Léopard	Lion
1	1	1	1	1	1

Acc. final

L'ASCENSION

Nombre d'étapes

Acc. final

TOTAL

--



CONGO

PREMIER CONTACT !

Notes

Pour cette aventure

APPROFONDIR SES CONNAISSANCES

Notes

Pour cette aventure

RENDEZ-VOUS AVEC LE BEL AZUR

Notes

Pour cette aventure

ESPÈCES INCONNUES ET STATUETTES DE PIERRE

Notes

Pour cette aventure

RENCONTRES EN TERRE HOSTILE

Notes

Pour cette aventure

LA MONTAGNE DES DIEUX

Notes

Pour cette aventure



RAPPEL DES POINTS DE VICTOIRE POUR UNE AVENTURE

☉ Points de victoire prévus par l'aventure.

☉ Pour chaque étoile d'un personnage éliminé, lancez 1D8. Chaque succès rapporte 2 points de victoire.

☉ Pour chaque pion Butin en votre possession, lancez 3D6. Chaque succès rapporte 1 point de victoire.

☉ Pour chaque auxiliaire éliminé, déduisez 2 points de victoire de votre total.

FEUILLE DE ROUTE D'UJUWA



CONGO

GAIN DE L'AVEVENTURE

N°	
1	2
2	2
3	2
4	2
5	2
6	2

Acc. final

LIEN SPIRITUEL

RITUEL	ACC.
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	1
8	
9	
10	
11	2
12	
13	
14	3
15	
16	
17	4
18	
19	
20	5
21	
22	6
23	
24	7
25	
26	8
27	
28	9
29	
30	10

Acc. final

DECouvertes

	2*	5	8	12	*TALENT
Ossements					Annulez les effets d'une carte Totem (seulement, une fois par aventure).
Herbes magiques					Ignorez le résultat de la table des terrains dangereux (seulement, une fois par aventure).
Pierres sacrées					Échangez une carte Action de votre main contre une carte Action non sélectionnée au cours de cette phase d'actions (seulement, une fois par aventure).
Objet de rite					Piochez un nouveau pion Stress qui remplacera le premier pion Stress pioché qui retourne dans la pioche (seulement, une fois par aventure).

Acc. final

PERSONNAGES

		Souffrant	Mal en point	Blessé	Mort
✗	Ujuwa				
✗	M'Otowanfa (Chef de tribu)				
	Momba (Champion)				
	H'Mago (Roi pygmée)				
	Kitunguu (Guerrisseur)				
	Kuva (Tambour qui parle)				
	Komboso (Devin)				
	Jengo (Sage)				
Pénalités		-1	-2	-4	-7

Acc. final

CONNAISSANCES

Fétiches	2
Sacrifices	2
Danses cérémonielles	2
Esprits de la Nature	2
Esprits des Morts	2
Offrandes aux Esprits	2
Envoûtement	2
Dialogue avec les Ancêtres	2

Acc. final

Si vous avez acquis 2 Connaissances, Ujuwa remplace sa carte ★ par sa carte ★★.
Si vous avez acquis 4 Connaissances, Ujuwa remplace sa carte ★★ par sa carte ★★★.

RECRUES

Guerriers sacrés					

PLANTES MEDICINALES

--	--	--	--	--	--	--	--

Acc. final

TROPHEES DE CHASSE

Éléphant	Hippopotame	Hyène	Gorille	Léopard	Lion
1	1	1	1	1	1

Acc. final

RITUEL D'EVEIL

Nombre d'étapes

Acc. final

TOTAL

PREMIER CONTACT !

Notes

Pour cette aventure

APPROFONDIR SES CONNAISSANCES

Notes

Pour cette aventure

RENDEZ-VOUS AVEC LE BEL AZUR

Notes

Pour cette aventure

ESPÈCES INCONNUES ET STATUETTES DE PIERRE

Notes

Pour cette aventure

RENCONTRES EN TERRE HOSTILE

Notes

Pour cette aventure

LA MONTAGNE DES DIEUX

Notes

Pour cette aventure



RAPPEL DES POINTS DE VICTOIRE POUR UNE AVENTURE

☉ Points de victoire prévus par l'aventure.

☉ Pour chaque étoile d'un personnage éliminé, lancez 1D8. Chaque succès rapporte 2 points de victoire.

☉ Pour chaque pion Butin en votre possession, lancez 3D6. Chaque succès rapporte 1 point de victoire.

☉ Pour chaque auxiliaire éliminé, déduisez 2 points de victoire de votre total.