

### GAIN DE L'AVEVENTURE

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

--



**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

## 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

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 ★★★.

**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.