



SEPTIMA

ROBIN HEGEDŰS
illustré par VILLŐ FARKAS

RÈGLES DU JEU



MINDCLASH
GAMES



INTRODUCTION



Mes chères sorcières, je vous salue. Je suis heureuse de voir que vous êtes si nombreuses à avoir répondu à mon appel. Les Esprits m'ont rendu visite en rêve : je suis au crépuscule de mon existence, et l'une d'entre vous devra bientôt me succéder en tant que Septima, doyenne suprême de notre ordre. Dans un an, à l'occasion du Grand Sabbat, la plus sage d'entre vous héritera de mon savoir. Mais d'ici là, vous avez encore beaucoup à faire, et le temps presse. Ma fidèle corneille vous conseillera. C'est l'oiseau le plus intelligent que je connaisse, même si...

CROÃ ! Tu l'as dit, la vieille. Approchez-vous, toutes autant que vous êtes. Mamie veut faire la sieste. Je vais vous faire découvrir Noctenburg et vous apprendre les ficelles du métier.

...je n'ai jamais réussi à lui apprendre les bonnes manières.



MATÉRIEL

MATÉRIEL PARTAGÉ



1 plateau principal (recto-verso)



1 plateau Rituel



1 sac Procès



1 aide de jeu Procès & Décompte



1 plateau des Potions

6 JETONS PATIENT



2 patients aveugles

2 patients infectés

2 patients paralysés



12 marqueurs Sort



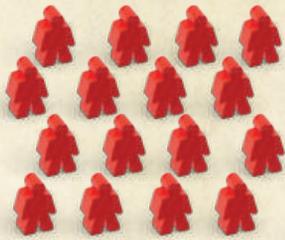
1 marqueur Saison



1 marqueur Lune



1 marqueur Étape



16 pions Opposant



1 dé Chasseur



5 pions Chasseur



5 marqueurs Ingrédient lunaire
(baies, crâne, herbes, champignon, racine)



9 marqueurs Action Septima



24 tuiles Sorcière



80 jetons Ingrédient
(16 de chaque : baies, crâne, herbes, champignon, racine)



1 pion Premier joueur



6 tuiles Bâtiment (2 versos différents)



56 jetons Potion
(8 de chaque type)



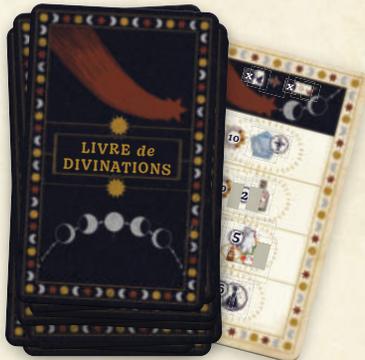
3x 10 cartes Sort

(3x 2 Décompte et 3x 8 Standard)

En 3 couleurs : Terre (vert), Air (bleu) et Feu (rouge)



48 jetons Sagesse
(30x 1-Sagesse, 10x 5-Sagesse, 8x 10-Sagesse)



9 cartes Livre de divinations



8 cartes Prologue



18 cristaux



8 jetons Porte-bonheur



1 bloc de score



1 tuile Septima
2 joueurs

◆◆◆ MATÉRIEL INDIVIDUEL ◆◆◆

DANS 4 COULEURS DIFFÉRENTES



1 plateau Joueur



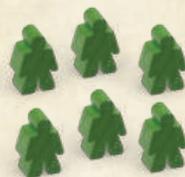
9 cartes Action



1 pion Doyenne



1 marqueur
Rituel



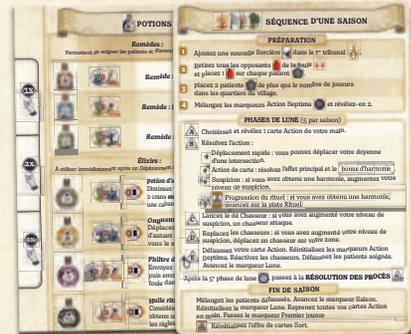
6 pions Fidèle

COULEUR GÉNÉRIQUE



3 marqueurs
Patient

1 marqueur
Suspicion



1 fiche d'aide de jeu
(Mise en place Prologue
et Potions / Séquence d'une saison)

Voir la liste du matériel pour le mode solo, p.24.



Surtout, ne perdez pas les pions en les retirant des planches. On peut vous en faire expédier, mais c'est compliqué si vous habitez dans un coin ravitaillé par les... je veux dire... bon enfin vous m'avez compris.

Les éléments suivants sont censés être **illimités** (si vous venez à en manquer, utilisez des équivalents) : cristaux, jetons Ingrédient, jetons Porte-bonheur, jetons Potion et jetons Sagesse.

En revanche, les fidèles et les opposants (conjointement désignés sous le nom de « villageois ») sont en quantité **limitée**.

BUT DU JEU

Vous êtes la doyenne d'un puissant couvent de sorcières, fermement décidée à devenir la nouvelle Septima. Pour cela, vous allez chercher à accumuler le plus de sagesse possible pendant les quatre saisons de la partie.

Vous allez concocter des potions, soigner des patients et accomplir des rituels pour collecter de puissants sorts, tout en réalisant les tâches de votre livre de divinations pour parvenir à vos fins.

Pendant la partie, vous allez jouer des cartes Action. Toute action menée conjointement avec un autre couvent gagne en puissance, mais éveille aussi les soupçons des chasseurs de sorcières, qui pourraient alors s'en prendre à votre couvent. Chaque fin de saison, vous serez confronté à un procès ; à vous de rallier la population à votre cause pour empêcher les villageois de bannir la sorcière qu'ils accusent. Qui sait ? Celle-ci pourrait se joindre à votre couvent en remerciement !

MODES DE JEU

Septima dispose de deux modes de jeu : un mode basique et un mode complet. Pour vos premières parties, nous vous recommandons de jouer en mode basique, une version simplifiée qui utilise moins d'éléments. Le mode complet utilise tous les éléments du jeu, implique des règles supplémentaires et vous demande de prendre plus de décisions. Les règles et la plupart des éléments exclusifs au mode complet sont identifiés par le symbole ☯.

Septima propose aussi un mode solo. Les règles solo se trouvent à la fin de ce livret de règles. Pour jouer en solo, installez une partie pour 2 joueurs, apprenez les règles complètes, puis lisez la mise en place du mode solo et les règles spécifiques données p.24.



Si vous êtes des joueurs experts, férus de jeux de société complexes, vous vous dites peut-être que vous allez commencer directement en mode complet. Pas si vite, les amiches. Même moi, qui suis la corneille la plus intelligente du coin, je ne m'y risquerais pas.

MISE EN PLACE

ÉLÉMENTS NON UTILISÉS EN MODE BASIQUE

En mode basique, vous n'aurez pas besoin de tous les éléments.

Mettez de côté les éléments suivants et **rangez-les** dans la boîte.

- ✦ Plateau Rituel
- ✦ Tuiles Bâtiment
- ✦ Cartes Sort
- ✦ Marqueurs Rituel (un par joueur)
- ✦ Marqueurs Sort

Ensuite, parmi les éléments suivants, rangez ceux qui sont marqués du symbole ☯, soit :

- ✦ 6 tuiles Sorcière
- ✦ 1 marqueur Action Septima (non marqué du symbole du mode complet)
- ✦ 4 cartes Action Rituel (une par joueur)
- ✦ 5 cartes Livre de divinations

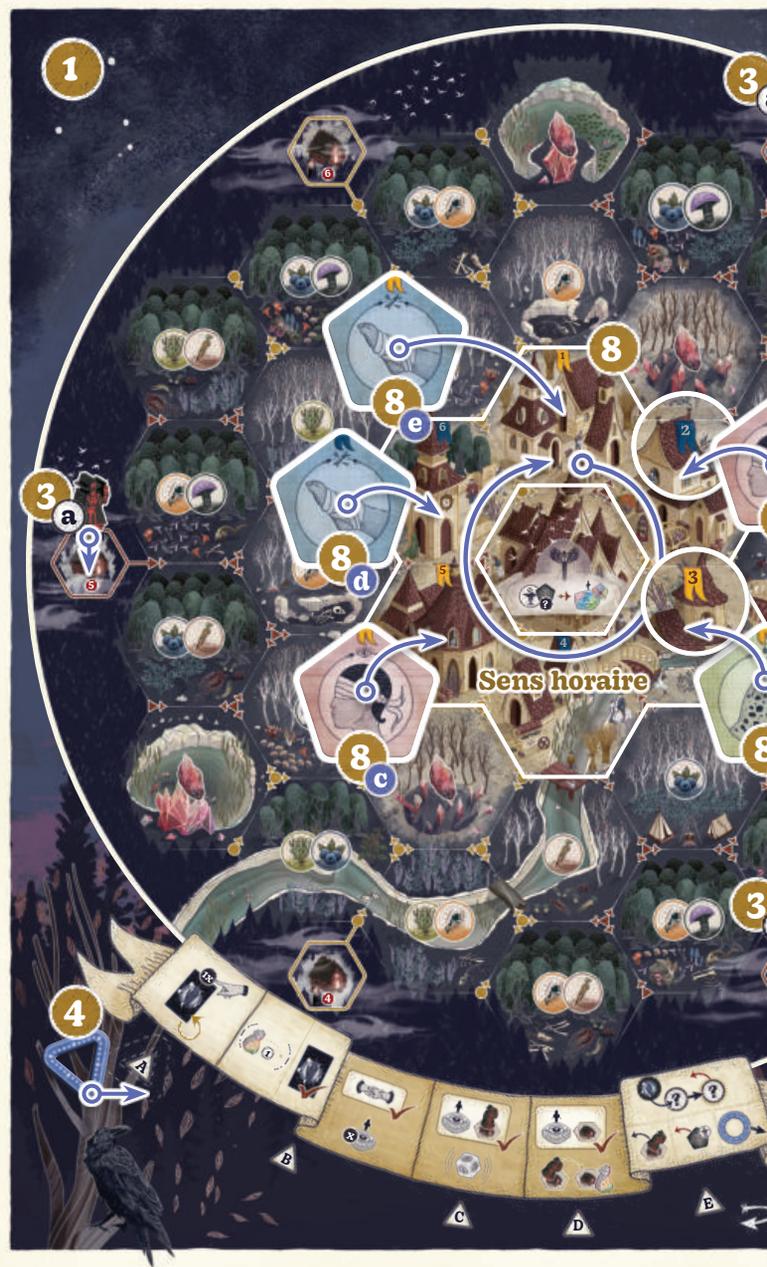


MISE EN PLACE DU PLATEAU

- 1 Placez le **plateau principal** au centre de la table et décidez du mode de jeu utilisé. Si vous jouez en mode complet, utilisez le côté avec le symbole . Si vous jouez en mode basique, utilisez l'autre côté. Le plateau principal représente le village de Noctenburg et les bois environnants.
- 2 Le jeu commence à l'automne. Placez le **marqueur Saison** (a) sur la case Automne de la piste des saisons. Placez le **marqueur Lune** (b) sur la première case de la piste lunaire. Placez au hasard les **marqueurs Ingrédient lunaire** (c) sur les cases Ingrédient de la piste lunaire.



- 3 Placez un **chasseur** (a) sur chaque cabane marquée du chiffre 1, 3 ou 5. Placez également un chasseur sur la case Hiver et un autre sur la case Été de la piste des saisons (b).
- 4 Placez le **marqueur Étape** sur la case A de la piste des étapes du tour.
- 5 Placez le **plateau Potions** à côté du plateau principal. Triez les potions par type et placez-les sur les emplacements correspondants.
- 6 Formez une réserve commune avec les **jetons Ingrédient**, les **jetons Sagesse**, les **cristaux** et les **jetons Porte-bonheur**. Placez également les **opposants** à proximité.
- 7 Formez une pile face cachée avec les **6 jetons Patient** près du plateau principal. Puis, piochez autant de jetons Patient face cachée que de joueurs +2.
- 8 Repérez les 6 **quartiers du village** (cases hexagonales) avec un drapeau jaune ou bleu au centre du plateau, numérotés de 1 à 6. Révélez le premier jeton Patient et placez-le sur le drapeau correspondant avec le plus petit numéro (jaune 1, bleu 2).



Ensuite, révéléz le jeton suivant et placez-le sur le premier drapeau de sa couleur en partant du jeton précédent, dans le **sens horaire**. Poursuivez ainsi jusqu'à avoir placé tous les jetons.

EXEMPLE : à 3 joueurs, vous piochez $3+2=5$ jetons Patient. Le premier est un patient aveugle avec un drapeau bleu (a) que vous placez sur le drapeau 2 bleu. Le deuxième est un patient infecté avec un drapeau jaune (b) que vous placez sur le premier drapeau jaune, dans le sens horaire, en partant du patient aveugle. Le troisième est un autre patient aveugle, mais avec un drapeau jaune (c) : vous le placez à la suite, sur le 5. Les deux derniers patients sont des patients paralysés avec respectivement un drapeau bleu (d) et un drapeau jaune (e). Vous les placez donc à la suite, sur les drapeaux 6 et 1.



Uniquement pour les parties à 2 joueurs !



- 9 Préparez le premier tribunal.
 - a Formez une pioche face cachée avec les **tuiles Sorcière** du côté droit du plateau principal, à proximité du tribunal 1.
 - b Révélez la première tuile Sorcière et placez-la dans le premier tribunal.
 - c Placez le **sac Procès** (vide) à proximité de la zone Foule (ci-après désigné par « la foule ») sur le plateau principal.
 - d Placez la fiche d'aide de jeu **Procès et Décompte** à proximité du plateau, côté *Résolution des procès* visible.
- 10 Placez des **marqueurs Action Septima** sur la zone Septima du plateau principal.
 - a À 2 joueurs, placez la **tuile Septima 2 joueurs** sur cette zone.
 - b Formez une pioche face cachée à proximité des marqueurs Action Septima.
 - c Révélez les deux premiers marqueurs et placez-les sur les deux emplacements Action Septima de cette zone.
- 11 Formez une pioche face cachée avec les **cartes Prologue**.
- 12 Placez le **dé Chasseur** près du plateau principal.

MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE EN MODE COMPLET

MODE COMPLET

13 Installez les **tuiles Bâtiment**.

- Séparez les 6 tuiles Bâtiment en 2 piles distinctes, en fonction de leur dos (or ou bronze).
- Pour chaque pile, prenez au hasard un bâtiment et placez-le sur le quartier du village qui affiche une icône correspondant à la couleur de son dos (or ☉ ou bronze ☾).

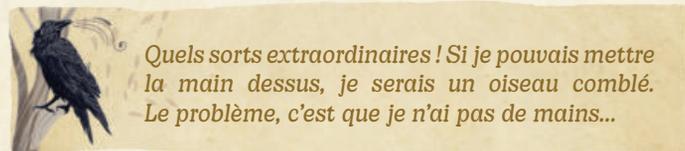


14 Placez le **plateau Rituel** sur le côté gauche du plateau principal.

15 Préparez les **cartes Sort** associées au plateau Rituel (voir ci-contre).

- Séparez les cartes Sort en 3 piles distinctes, en fonction de leur dos : 10 Terre (vert), 10 Air (bleu) et 10 Feu (rouge).
- Pour chaque pile, prenez les 2 cartes Sort Décompte (avec un cadre d'icônes Sagesse), mélangez-les et placez-les face cachée sur l'emplacement supérieur correspondant à leur élément du plateau Rituel. Puis, révélez la carte du dessus de chaque pile.
- Mélangez séparément les cartes Sort standard restantes pour former trois piles face cachée. Placez chaque pile sur l'emplacement central correspondant à son élément. Piochez la première carte de chacune de ces piles et placez-la face visible sur l'emplacement inférieur correspondant à son élément.
- Révélez ensuite la première carte de chaque pile des emplacements centraux.
- Il doit ainsi y avoir 9 cartes Sort visibles en tout (3 par élément).

16 Placez les **marqueurs Sort** près du plateau Rituel.



Quels sorts extraordinaires ! Si je pouvais mettre la main dessus, je serais un oiseau comblé. Le problème, c'est que je n'ai pas de mains...

MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

Choisissez chacun une couleur et effectuez votre mise en place personnelle comme suit :

- Prenez les **9 cartes Action** de votre couleur.
- Prenez un **plateau Joueur**. Si vous jouez en mode complet, utilisez le côté avec le symbole ☉. En mode basique, utilisez l'autre côté.
- Prenez les **6 fidèles** de votre couleur et placez-les près de votre plateau Joueur pour former votre réserve personnelle. Placez un fidèle dans la foule sur la partie du plateau prévue à cet effet.
- Prenez un **marqueur Patient** de chaque couleur et placez-les tout en bas des **pistes Patient** correspondantes, en haut à droite de votre plateau Joueur. Ces pistes mesurent la gratitude des patients que vous soignez au fil du jeu.
- Placez un **marqueur Suspicion** sur la case n°2 (marquée d'une icône) sur votre **piste Suspicion**, à gauche de votre plateau. Cette piste indique à quel point votre couvent éveille les soupçons au sein de la population locale.

6 Piochez une carte **Livre de divinations**. Elle vous donne quatre objectifs secrets à remplir (voir la liste des cartes Livre de divinations, p.34).

7 Prenez vos **tuiles Sorcière** de départ. Ces sorcières (ou sorciers) forment les membres initiaux de votre couvent.

a En mode *basique*, piochez 2 tuiles Sorcière et placez-les sur deux emplacements quelconques de votre **couvent**, au milieu de votre plateau Joueur.

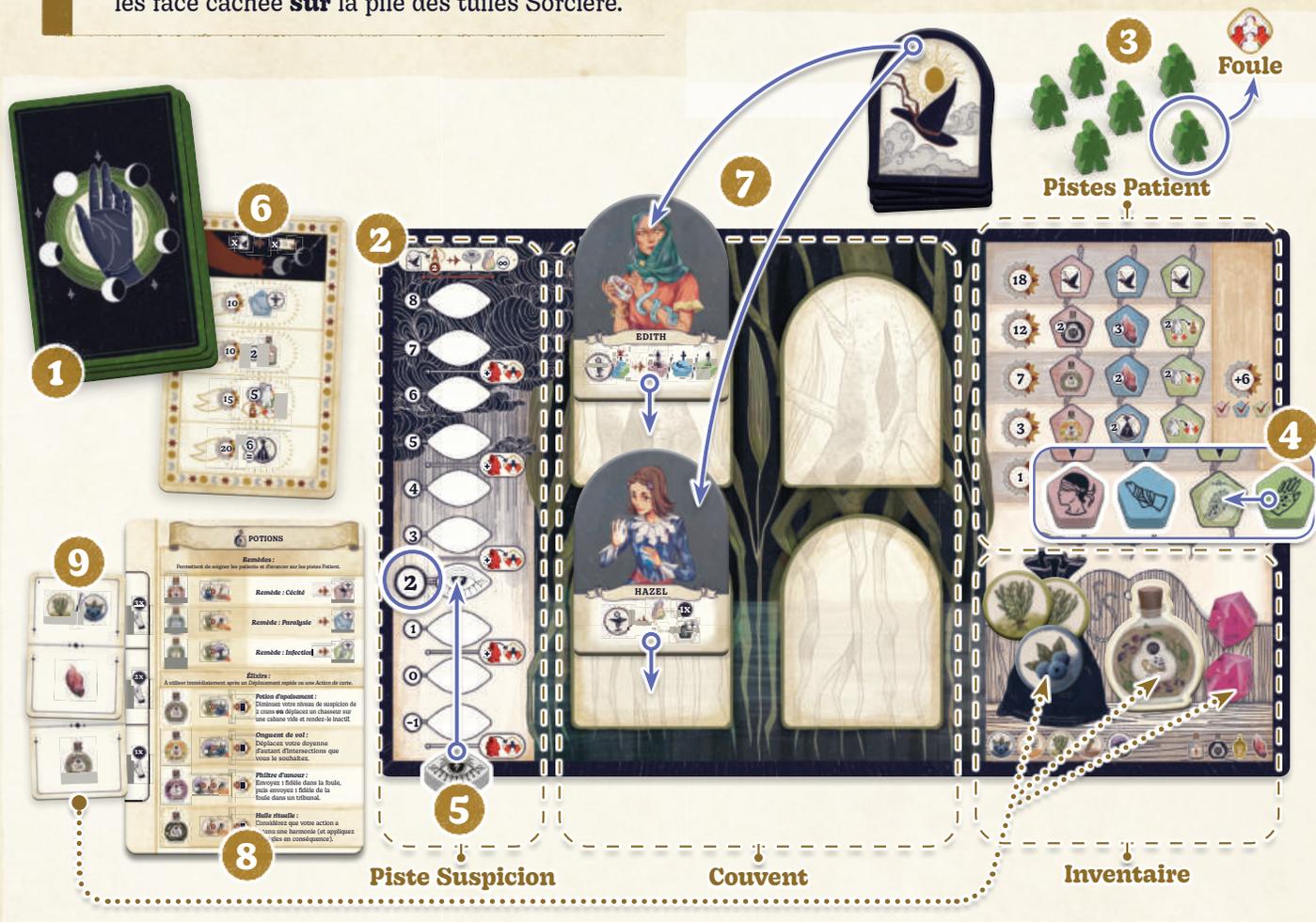
b En mode *complet*, les joueurs draftent les tuiles Sorcières de départ comme suit :

- MODE COMPLET**
- I Piochez chacun 4 tuiles Sorcière.
 - II Conservez 1 tuile et passez les 3 autres à votre voisin de droite.
 - III Conservez 1 tuile supplémentaire et passez les 2 autres à votre voisin de droite.
 - IV Conservez 1 tuile supplémentaire et rangez la dernière dans la boîte.
 - V Placez 2 de vos 3 tuiles Sorcière sur deux emplacements quelconques de votre couvent.
 - VI Mélangez les tuiles Sorcière restantes et placez-les face cachée **sur** la pile des tuiles Sorcière.

8 Prenez une **aide de jeu**, côté Potions visible. L'autre côté vous donne un aperçu des étapes du déroulement du jeu.

9 Prenez 2 **cartes Prologue** pour déterminer vos ressources de départ. Les cartes Prologue se divisent en deux sections : la section supérieure et la section inférieure. **Sans faire pivoter les cartes (le numéro de référence doit rester en haut)**, agencez-les de manière à ce que la carte du haut recouvre la section supérieure de celle du bas ou que la carte du bas recouvre la section inférieure de celle du haut, puis placez-les à gauche de votre plateau Joueur. Dans tous les cas, il doit y avoir 3 sections visibles. Ensuite, de haut en bas, recevez **3 fois** le bonus qui se trouve dans la section la plus haute, **2 fois** le bonus de la section centrale et **1 fois** le bonus de la section la plus basse. Si un bonus vous permet de choisir parmi plusieurs ingrédients, prenez celui que vous voulez à chaque fois. Placez les ingrédients, potions et cristaux reçus dans votre **inventaire**, en bas à droite de votre plateau Joueur. Si une carte Prologue affiche un fidèle, placez-en un de votre couleur parmi la **foule** dans la zone prévue à cet effet sur le plateau.

*Si vous n'arrivez pas à vous décider, contentez-vous de placer la **première carte** sur la section supérieure de la **seconde carte**. Il n'y a pas vraiment de mauvais choix à ce stade.*





EXEMPLE D'AGENCEMENT : vous choisissez de placer la carte du haut sur la section supérieure de celle du bas. Il y a bien trois sections visibles. Vous choisissez trois fois si vous souhaitez recevoir un jeton Herbes ou Baies et gagnez 2 cristaux et 1 potion d'apaisement.

- 10 Le dernier joueur à avoir préparé une boisson reçoit le pion **Premier joueur**. On joue dans le sens horaire.
- 11 En commençant par le dernier joueur puis dans le sens antihoraire, placez chacun votre **doyen** sur une **intersection** libre du plateau principal. Les intersections sont identifiées par le symbole  ou  et se trouvent au croisement des arêtes des hexagones. Les doyens se déplacent d'intersection en intersection et n'entrent jamais sur les hexagones.



Vous ne savez pas où aller ? Les hexagones en bordure du village sont mes préférés. Ils ne sont pas bien loin des bois, et à bonne distance des chasseurs.



EXEMPLE À 3 JOUEURS : placez vos doyens sur n'importe lesquelles de ces intersections Or en bordure de village (par exemple).

MODE COMPLET

- 12 Remettez chacun vos 2 cartes Prologue dans la pile Prologue, puis mélangez-la.
- 13 En commençant par le dernier joueur puis dans le sens antihoraire, choisissez chacun 1 carte Sort standard visible (remplacez-la immédiatement par une nouvelle carte Sort) et placez-la face visible à côté de votre plateau Joueur.
- 14 En commençant par le dernier joueur puis dans le sens antihoraire, placez chacun votre marqueur Rituel sur n'importe quelle case de départ  de la piste Rituel. Il peut y avoir plusieurs marqueurs sur une même case de la piste Rituel.

Vous êtes prêts à jouer.

SÉQUENCE D'UNE SAISON

Une partie de *Septima* se déroule sur une année, composée de quatre saisons : l'automne , l'hiver , le printemps  et l'été . Chaque saison se déroule comme suit, dans cet ordre :

- † Préparation
- † Cinq phases de lune
- † Un ou deux procès
- † Fin de saison



Chaque saison comporte cinq phases de lune. Chaque phase confère aux plantes et aux animaux des bois des propriétés magiques.

PRÉPARATION

Ignorez cette étape lors de la première saison (automne ) : vous l'avez déjà effectuée durant la mise en place.

- 1 Révélez la première **sorcière** de la pile des tuiles Sorcière et placez-la dans le premier tribunal.
- 2 Retirez les **opposants** de la foule et placez-en un sur chaque **patient** du plateau principal.



3 Placez de nouveaux **patients** dans le village :

- a Piochez autant de jetons Patient face cachée que nécessaire pour que leur nombre total (ceux du plateau + ceux que vous piochez) soit égal au nombre de joueurs +2 (c.-à-d. autant que lors de l'étape 7 de la mise en place, voir p.6).
- b Révélez le premier jeton Patient et placez-le sur le drapeau correspondant avec le plus petit numéro. Ensuite, révélez le jeton suivant et placez-le sur le premier drapeau de sa couleur en partant du jeton précédent, dans le sens horaire. Poursuivez jusqu'à avoir placé tous les jetons.



EXEMPLE : il y a déjà 3 patients sur le plateau. À 3 joueurs, vous devez donc piocher 2 patients supplémentaires pour arriver à $3+2=5$ jetons Patient en tout. Le premier est un patient aveugle avec un drapeau jaune **a** que vous placez sur le plus petit drapeau jaune libre, à savoir le drapeau 3 jaune. Le second est un patient infecté avec un drapeau bleu **b** que vous placez sur le premier drapeau bleu, dans le sens horaire, en partant du patient aveugle que vous venez de placer. Il va donc sur le drapeau 4 bleu.

4 Formez une pile face cachée avec l'ensemble des **marqueurs Action Septima** et placez-la à côté du plateau. Révélez les deux premiers marqueurs : placez-en un sur la case Action Septima de gauche et l'autre sur la case de droite.



◆◆◆ PHASES DE LUNE ◆◆◆

Chaque saison comporte cinq phases de lune identiques. Chaque phase de lune comporte elle-même cinq étapes (de **A** à **E**). Chaque étape doit être complètement résolue par tous les joueurs avant de passer à la suivante. La plupart des ces étapes doivent être résolues **dans l'ordre du tour**, tandis que d'autres peuvent être résolues simultanément. Utilisez le marqueur Étape pour indiquer à quelle étape vous en êtes au fil du jeu.



▲ CHOISIR UNE ACTION

Les couvents commencent par planifier la phase de lune actuelle. En même temps que les autres joueurs, **choisissez en secret une carte Action** de votre main et placez-la face cachée devant vous. Vous avez le droit de **discuter ouvertement** de l'action que vous pensez choisir, mais rien ne vous oblige à dire la vérité. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur carte, **révélez tous simultanément l'action choisie** et placez la carte en question à gauche de votre plateau Joueur. Cette carte définit votre action active et doit rester à cet emplacement jusqu'à la fin de la phase de lune en cours.



En ce qui me concerne, j'annonce toujours les actions que je vais faire et je ne mens jamais. Pourquoi le ferais-je ? Je suis déjà la plus intelligente ici.

Plateau Joueur



Carte Action choisie

Défausse

Votre main

B RÉSOUDRE L'ACTION

Chaque couvent exécute le plan qu'il a prévu. Chaque joueur résout l'action qu'il a choisie **dans l'ordre du tour**. À votre tour, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :



1 DÉPLACEMENT RAPIDE : vous pouvez vous déplacer d'une intersection avec votre doyenne (voir la description de la carte Action *Se déplacer* pour les règles de déplacement). Vous devez terminer ce déplacement **avant** de résoudre les instructions données sur votre carte Action.

2 ACTION DE CARTE (voir *Cartes Action et effets* ci-après pour plus de détails) :

a Si vous êtes le seul joueur à avoir choisi une action en particulier lors de cette phase de lune, résolvez la section supérieure de la carte : c'est son **effet principal**.

b Si au moins un autre joueur a choisi la même action que vous lors de cette phase de lune, vous obtenez une **harmonie**. Vous pouvez résoudre **l'intégralité du texte** de la carte, y compris le **bonus d'harmonie** de la section inférieure. Il en existe trois types :

i Si le texte du bonus commence par « De plus », vous pouvez le résoudre avant ou après l'effet principal.

ii Si le texte du bonus commence par « Ou bien », vous pouvez résoudre l'effet principal ou le bonus d'harmonie, mais pas les deux.

iii Si ce n'est ni l'un ni l'autre, cela signifie que le bonus Harmonie modifie l'effet principal.

c Si vous êtes le seul joueur à avoir choisi une action en particulier, mais que le marqueur Action Septima actif affiche la même icône que votre carte Action, vous obtenez une **harmonie avec la Septima** et pouvez résoudre le bonus d'harmonie (voir **b**). Dans une partie à 2 joueurs, les deux marqueurs face visible sont actifs. À 3 ou 4 joueurs, seul le marqueur de droite est actif (celui de gauche annonce le marqueur qui sera actif lors de la prochaine phase de lune, ce qui vous permet d'anticiper).

3 SUSPICION : si vous avez obtenu une **harmonie** avec un ou plusieurs joueurs, **augmentez votre niveau de suspicion de 1** en déplaçant votre marqueur Suspicion vers le haut. Si vous avez obtenu une **harmonie** uniquement avec la Septima, **augmentez votre niveau de suspicion de 2**, et non de 1 (à 2 joueurs, augmentez votre niveau de suspicion de 1 si vous avez obtenu une

harmonie avec le marqueur Action Septima de gauche). Si votre marqueur est déjà sur la **case du haut** de votre piste Suspicion et que vous devez encore l'augmenter, les villageois viennent immédiatement vous demander des comptes, et vous devez effectuer ce qui suit :

a Si vous avez au moins deux sorcières, placez l'une d'entre elles dans le second tribunal **2**. Si vous n'en avez qu'une seule sur votre plateau Joueur, perdez 5 Sagesse à la place. Si vous avez moins de 5 Sagesse, perdez ce que vous pouvez et ignorez le reste.

b Diminuez votre niveau de suspicion de 1.

c Déplacez votre doyenne du **nombre** d'intersections **que vous voulez**.



Vous prenez du temps pour faire le bien et aider vos semblables, et c'est comme ça qu'on vous remercie ! Les ailes m'en tombent. Il en faudra plus pour m'arrêter... et vous ?

MODE COMPLET

4 PROGRESSION DU RITUEL : si vous avez obtenu une harmonie (avec un autre joueur ou la Septima), vous pouvez **avancer d'une case** sur la **piste Rituel**. La case sur laquelle vous avancez doit être marquée de la même icône que votre action ; sinon, vous ne pouvez pas avancer. Il peut y avoir plusieurs marqueurs Rituel sur une même case. Les cases qui se trouvent sur un ruban demandent une **offrande** aux Esprits des éléments. Vous devez dépenser un ingrédient quelconque **1** pour avancer dessus. Si vous êtes tout en haut de la piste et obtenez une harmonie grâce à une action, quelle qu'elle soit, recevez 4 Sagesse au lieu d'avancer.



Les Esprits des éléments aiment vous voir travailler ensemble. Par exemple, si vous préparez une potion de concert avec un autre couvent, vous obtiendrez la gratitude de l'esprit du feu, qui vous aidera à faire chauffer les marmites et à obtenir des potions encore plus efficaces.

CARTES ACTION ET EFFETS



COLLECTER

Effet principal : collectez tous les ingrédients lunaires et les cristaux adjacents.

Bonus d'harmonie : de plus, collectez 1 ingrédient non-lunaire adjacent.

Les ingrédients qui sont dans les **hexagones** adjacents à l'**intersection** où se trouve votre doyenne sont des ingrédients adjacents. Lorsque vous collectez des

ingrédients, vous les **gagnez** en prenant les jetons. L'ingrédient correspondant depuis la réserve commune et devez les ajouter à votre inventaire.

Les **ingrédients lunaires** sont les deux ingrédients situés de part et d'autre du marqueur Lune. Les trois autres ingrédients sont dits « non-lunaires » lors de la phase de lune en cours. Selon la phase en cours, vous n'avez pas accès aux mêmes ingrédients. Lorsque vous collectez **tous** les ingrédients lunaires adjacents, vous gagnez un ingrédient **pour chaque représentation** de cet ingrédient dans les hexagones adjacents sur le plateau.



CRISTAUX

Les cristaux sont un type spécial de ressources. Ce ne sont pas des ingrédients, mais ils peuvent **remplacer** n'importe quel ingrédient lorsque vous avez besoin d'en **dépenser** un ou lorsque vous avez besoin d'un ingrédient pour remplir un **objectif**. Cependant, lorsque vous gagnez ou collectez un ingrédient, vous ne pouvez pas choisir de prendre un cristal à la place. Les cristaux peuvent être collectés depuis les champs de cristaux du plateau (voir *Bâtiments et zones spéciales*, p.18) ou grâce à des effets spéciaux.



EXEMPLE : lors de la 2^e phase de lune de cette saison, les ingrédients lunaires sont les baies et le champignon **a** (les herbes, le crâne et la racine sont non-lunaires). **Jade** a joué l'action Collecter **b**, mais n'a pas obtenu d'harmonie. Les trois hexagones adjacents à **Jade** contiennent 2 baies, 1 champignon et 1 racine **c**. **Jade** gagne 2 baies et 1 champignon **d**. Elle collecte également 1 cristal depuis le champ de cristaux **e**.



SE DÉPLACER

Effet principal : déplacez votre doyenne de 3 intersections et collectez 1 ingrédient adjacent.

Bonus d'harmonie : ou bien, déplacez votre doyenne sur n'importe quelle intersection et gagnez 1 cristal.

Se déplacer d'une intersection signifie que vous déplacez votre doyenne d'une intersection à une intersection adjacente (reliée par une ligne blanche). Vous pouvez traverser une intersection occupée par une autre doyenne, mais **vous ne pouvez pas y terminer votre tour**. Vous pouvez utiliser un effet qui vous permet de vous déplacer après votre action (par ex. la potion *Onguent de vol*) pour terminer sur une intersection libre.

Lorsque vous **collectez** 1 ingrédient pendant votre déplacement, vous pouvez collecter 1 ingrédient (lunaire ou non) depuis n'importe quel hexagone adjacent à une intersection empruntée par votre doyenne, qu'il s'agisse de l'intersection de départ, de celle d'arrivée ou d'une intersection traversée au cours du trajet.



EXEMPLE : **Jade** a joué l'action Se déplacer, mais n'a pas obtenu d'harmonie. Elle commence par faire un Déplacement rapide vers le bas **a**, puis se déplace de 3 intersections **b**, traversant celle où se trouve **Ambre** au passage **c**. **Jade** peut collecter 1 ingrédient adjacent. Ce ne peut pas être un champignon, car il était adjacent uniquement lors du Déplacement rapide. Ce peut être une baie ou une racine, qui étaient adjacentes pendant son déplacement, mais pas un cristal, qui n'est pas un ingrédient. Les ingrédients lunaires sont la racine et le champignon **d**, mais cela n'a pas d'importance ici. **Jade** choisit de collecter 1 baie **e**.



PRÉPARER

Effet principal : préparez jusqu'à 3 potions.

Bonus d'harmonie : vous pouvez dépenser 1 ingrédient de moins en tout.

Lorsque vous **préparez une potion**, vous devez suivre une recette. Les sept recettes différentes vous sont indiquées sur le **plateau Potions** et sur votre **aide de jeu**. Choisissez-en une, dépensez les ingrédients indiqués et placez le jeton Potion correspondant dans votre inventaire.

Le bonus d'harmonie vous permet de dépenser 1 ingrédient de moins pour **une seule potion** parmi celles que vous préparez avec cette action.



POTIONS

Il existe deux types de potions dans *Septima* : les remèdes et les élixirs.

Les **remèdes**  existent en trois types (cécité, paralysie et infection) et peuvent **uniquement** être utilisés pour soigner **un** patient affecté par la maladie correspondante.

Les **élixirs**  sont destinés aux sorcières elles-mêmes. Lorsque vous en préparez, vous marquez immédiatement **3 Sagesse**. Un élixir peut être utilisé **immédiatement après** l'étape *Déplacement rapide* ou *Action de carte* de la phase **B Résoudre l'action**. À votre tour, vous pouvez utiliser autant d'élixirs que vous le souhaitez.

Il existe quatre élixirs différents :

- † **Potion d'apaisement** : diminuez votre niveau de suspicion de 2 crans ou déplacez un chasseur sur une cabane vide et rendez-le inactif (couchez son pion : il ne chassera personne lors de ce tour).
- † **Onguent de vol** : déplacez-vous d'autant d'intersections que vous le souhaitez.
- † **Philtre d'amour** : envoyez 1 fidèle dans la foule (voir *Envoûter* pour plus de détails), puis envoyez 1 fidèle de la foule dans la première case libre de l'un des deux tribunaux.
- † **Huile rituelle** : considérez que votre action a obtenu une harmonie avec un autre joueur (augmentez ainsi votre niveau de suspicion d'un cran, comme d'habitude).

Les **recettes** des potions sont indiquées sur le **plateau Potions** et sur votre **aide de jeu**.



Onguent de vol :
Déplacez votre doyenne d'autant d'intersections que vous le souhaitez.

EXEMPLE : vous préparez un Onguent de vol en suivant la recette de votre aide de jeu. Dépensez 1 champignon et 1 baie **a** pour gagner la potion **b** (et 3 Sagesse car il s'agit d'un élixir **c**). L'effet de la potion est également indiqué ici **d**.



SOIGNER

Effet principal : soignez jusqu'à 2 patients adjacents.

Bonus d'harmonie : de plus, gagnez 1 porte-bonheur.



Dépense de Jade

Dépense d'Ambré

Vous pouvez **soigner un patient** en dépensant le **remède** approprié. Placez la potion en question sur le patient sur le plateau principal **a**. S'il y a un opposant sur le patient (voir p.10), remettez cet opposant dans la réserve commune. Plusieurs joueurs peuvent soigner le même patient lors de la même phase de lune **b**, mais un même joueur ne peut pas soigner deux fois le même patient.

Une fois que vous avez dépensé votre potion, les villageois vous expriment leur gratitude. Vous pouvez avancer d'une case sur la piste Patient correspondante de votre plateau Joueur. Chaque case de ces pistes affiche une **récompense** que vous touchez immédiatement. Vous gagnerez davantage de Sagesse en fin de partie si vous occupez les cases les plus élevées de ces pistes.



Seules les sorcières sont à même de soigner ces pauvres gens. Il est regrettable que leurs efforts ne soient pas justement récompensés... attendez, qu'est-ce à dire que ceci ? Quatre couvents qui soignent le même patient ? Bon, au moins, il devrait retrouver la vue...



CHANTER

Effet principal : diminuez votre niveau de suspicion de 2 crans.

Bonus d'harmonie : de plus, diminuez votre niveau de suspicion d'un cran supplémentaire.

La musique et les chants calment le bon peuple. Si vous obtenez une harmonie, **n'augmentez pas votre niveau de suspicion** , mais **faites-le baisser d'un cran supplémentaire** (au total, vous perdez 3 crans de suspicion). Vous ne pouvez pas diminuer votre niveau de suspicion en-deçà de **-1** (la valeur la plus faible de la piste).



CROÛ ! Regardez : je chante, je danse et je récite l'alphabet à l'envers ! Quoi de plus anodin pour une corneille ?



ENVOÛTER

Effet principal : envoyez 1 fidèle de votre réserve dans la foule.

Bonus d'harmonie : de plus, recevez 1 faveur de la foule.

Lorsque vous **envoyez 1 fidèle dans la foule**, prenez-le depuis votre réserve personnelle et placez-le parmi la foule sur le plateau principal. Vous pouvez uniquement y envoyer vos propres fidèles, et jamais ceux des autres joueurs.



FAVEURS DE LA FOULE

Les fidèles dont vous disposez dans la foule peuvent vous rendre de menus services. Lorsque vous recevez une faveur, choisissez-en une parmi les options imprimées sur le plateau :



Diminuez votre niveau de suspicion d'un cran.



Déplacez votre doyenne de 4 intersections (ou moins).



Gagnez 1 ingrédient de votre choix.



Dépensez 1 ingrédient pour gagner 1 potion (de n'importe quel type).



Cette faveur est différente : dépensez 1 ingrédient pour réactiver 1 sort.



PLAIDER

Effet principal : envoyez 1 fidèle de la foule dans un tribunal et marquez 2 Sagesse.

Bonus d'harmonie : de plus, envoyez 1 fidèle de votre réserve dans la foule.

Envoyez le fidèle en question dans la case libre la plus à gauche du premier ou du second tribunal. Si vous n'avez aucun fidèle à y envoyer, marquez tout de même 2 Sagesse. Vous pouvez résoudre le bonus d'harmonie avant l'effet principal.



Heureusement, certains villageois sont raisonnables et il est possible de discuter avec eux. Mais tous les autres sont victimes d'obscurités superstitions. Pourquoi être si superstitieux ? Chacun sait que ça porte malheur.



SE SOUVENIR

Effet principal : résolvez l'effet principal d'une carte Action de votre défausse.

Bonus d'harmonie : ajoutez le bonus d'harmonie de l'action choisie.

Cette action vous permet d'effectuer une action que vous avez déjà jouée lors de cette saison. Ce n'est **pas** la même chose que de jouer la carte de cette action :

- ✦ Vous pouvez uniquement obtenir une harmonie avec l'action *Se souvenir* d'un autre joueur, quelle que soit l'action que vous copiez.
- ✦ Si une sorcière ou un bâtiment peut déclencher un pouvoir grâce à une action spécifique autre que *Se souvenir* (voir p.18), vous ne pouvez pas déclencher ce pouvoir grâce à l'action *Se souvenir*, même si vous résolvez l'effet principal de l'action correspondante avec.

MODE COMPLET



RITUEL

Effet principal : avancez votre marqueur d'une case sur la piste Rituel **et** déplacez-le d'une case sur le côté.

Bonus d'harmonie : de plus, réactivez 1 sort **ou** gagnez 1 ingrédient.

Lorsque vous avancez sur la piste grâce à l'effet principal, **ignorez les icônes imprimées** sur les cases. Vous pouvez déplacer votre marqueur sur le côté avant ou après avoir avancé, ou pas du tout.

LA PISTE RITUEL

La piste Rituel représente la maîtrise des trois éléments magiques et les sorts qui y sont associés : la Terre (vert), l'Air (bleu) et le Feu (rouge). Il y a trois colonnes sur la piste (Terre, Air et Feu) et chaque case de la piste se trouve soit dans une colonne, soit à cheval entre deux colonnes. Les sorts disponibles se trouvent sous ces colonnes.

Il existe deux manières de progresser sur la piste Rituel : effectuer l'action Rituel ou obtenir une harmonie (avec un joueur ou la Septima) en jouant l'action correspondant à l'icône de la prochaine case de la piste.

Les cases situées tout en haut de la piste Rituel affichent des icônes Sagesse. Aucune action n'y est associée. Si vous devez avancer sur la piste à la suite d'une action Rituel ou d'une harmonie alors que vous êtes déjà au sommet, gagnez le montant de Sagesse indiqué au lieu d'avancer.



Les **rubans** qui s'étendent d'un côté à l'autre de la piste vous permettent de renforcer votre lien avec les Esprits. Toutefois, une telle communion a un coût, dont vous devez vous acquitter pour progresser.

- ◆ Dépensez 1 ingrédient pour accéder à ce ruban, puis réactivez 1 sort et marquez 5 Sagesse.
- ◆ Dépensez 1 ingrédient pour accéder à ce ruban, puis gagnez 1 sort qui correspond à la couleur de la case où se trouve votre marqueur.
- ◆ Aucun coût d'accès. Réactivez 1 sort.
- ◆ Aucun coût d'accès. Gagnez 1 sort qui correspond à la couleur de la case où se trouve votre marqueur.



« Terre, Vent et Feu » : ça ferait un chouette nom pour un groupe de troubadours.



EXEMPLE (4 JOUEURS) : **Ambre**, **Gwen** et **Jade** ont toutes joué **Plaider a** et obtenu une harmonie. **Violette** joue **Rituel b**, ce qui lui permet d'avancer d'une case sur n'importe quelle icône et/ou de se déplacer d'une case sur le côté. **Violette** commence par se déplacer sur le côté **c**, puis monte d'une case pour terminer sur l'icône de l'action Chanter. Comme il y a un ruban sur cette rangée **d**, **Violette** doit faire une offrande (donc dépenser 1 ingrédient) pour y accéder et obtient 1 sort en contrepartie **e**. Le type du sort gagné peut être Air ou Feu puisque cette case est à cheval entre ces deux colonnes. Plus tard, lors de l'étape 4. Progression du rituel **f**, **Ambre** et **Gwen g** peuvent toutes deux avancer sur une case adjacente marquée de l'icône **Plaider**. **Jade h** n'a malheureusement pas ce type de case à portée de déplacement et ne progresse pas. Notez qu'à cause du ruban, **Gwen** doit aussi faire une offrande (donc dépenser 1 ingrédient) pour atteindre sa case et obtient un sort Air en contrepartie (puisque'elle se trouve dans cette colonne) **i**.

SORTS

Un joueur peut gagner un sort ou un élément spécifique lorsqu'il atteint une case d'une rangée où se trouve un ruban marqué de l'icône **gagner 1 sort**. Les sorts que ce joueur peut gagner dépendent de la colonne où il se trouve ; si le marqueur est sur une seule colonne, alors ce joueur gagne un sort de l'élément correspondant. Si le marqueur est à cheval entre deux colonnes, alors il peut gagner un sort de l'un ou l'autre élément correspondant.

Il y a en général au moins deux sorts disponibles dans chaque élément. Ceux-ci ne se reconstituent pas de la même façon.

- a) Si vous prenez un sort Décompte de la rangée supérieure, vous découvrez la carte qui se trouve dessous, le cas échéant. S'il n'y a plus de cartes à découvrir, ne faites rien. Ne placez pas de nouveaux sorts sur cet emplacement.
- b) Si vous prenez un sort Standard depuis la pioche de la rangée centrale, révélez la carte suivante au sommet de la pioche.
- c) Si vous prenez un sort Standard depuis la rangée inférieure, faites glisser la carte révélée du sommet de la pioche correspondante dans l'emplacement libéré, puis révélez la carte suivante au sommet de la pioche.



Lorsque vous gagnez un sort, placez-le à proximité de votre plateau Joueur.

Pour utiliser l'effet d'un sort, vous devez le **lancer**. Vous pouvez lancer un sort immédiatement après l'étape **Déplacement rapide** ou **Action de carte** de la phase **Résoudre l'action**. L'effet décrit sur le sort s'applique alors lors la phase de lune en cours.

Certains sorts peuvent uniquement être lancés lorsque vous résolvez une **action** spécifique. Dans ce cas, l'**icône de l'action** concernée s'affiche au milieu de la carte Sort. Si cette icône est **?**, vous pouvez lancer le sort lors de n'importe lequel de vos tours, quelle que soit l'action choisie.

Lorsque vous lancez un sort, vous devez immédiatement tourner sa carte de 90°. Ce sort est alors **épuisé**. Pour le lancer à nouveau, vous devrez le **réactiver** au préalable. Souvent, vous pourrez le faire en atteignant un ruban de la piste Rituel avec l'effet **Réactiver un sort** ou par le biais d'un autel. Pour réactiver un sort, tournez-le à nouveau de 90° pour le remettre dans sa position de départ.

Chaque sort ne peut être lancé **qu'une seule fois par tour**. Si vous parvenez à lancer puis réactiver un sort lors du même tour, nous vous conseillons de mettre sa carte de côté, près de votre défausse de cartes Action, pour vous en souvenir. Vous pourrez la récupérer au début de la prochaine phase de lune.

La plupart des sorts ont des effets immédiats et à usage unique, mais certains ont des effets **permanents** qui ne cessent que sous une condition spécifique. Lorsque vous lancez un sort à effet permanent, placez un marqueur Sort dessus. Le sort (même s'il est désormais épuisé) agit jusqu'à ce que le marqueur en soit retiré. Réactiver un sort permanent n'annule pas son effet : laissez le marqueur dessus. Lorsque l'effet cesse et que vous en retirez le marqueur, il est prêt à être lancé à nouveau. Vous pouvez relancer un sort déjà actif, mais dans ce cas, on considère que vous le réinitialisez (autrement dit, vous ne pouvez pas cumuler plusieurs fois l'effet d'un même sort permanent).



Fin de saison

EXEMPLE : vous lancez le sort Pierre de lune noire et épuisez sa carte en la tournant de 90° **a**. Placez un marqueur Sort dessus. Lors du tour suivant, vous obtenez une harmonie avec votre action Rituel et utilisez le bonus d'harmonie pour réactiver ce sort **b**. L'effet permanent du sort continue malgré tout de s'appliquer. À la fin de la saison, comme indiqué sur la carte, l'effet du sort cesse de fonctionner : retirez le marqueur Sort qui se trouve dessus **c**. Puisque ce sort est déjà réactivé, vous pourrez le relancer plus tard.

POUVOIRS DES SORCIÈRES

Chaque tuile **Sorcière** indique un **pouvoir** sous le nom de la sorcière. Votre couvent (au milieu de votre plateau Joueur) peut accueillir jusqu'à 4 sorcières. Chaque pouvoir de sorcière peut être utilisé en même temps qu'une action ou lors d'une étape spécifique d'une phase de lune ou d'un procès.

Ces pouvoirs peuvent **modifier** l'effet d'une action ou vous permettre de résoudre un **effet supplémentaire**. Dans le second cas, cet effet peut être résolu immédiatement après l'étape *Déplacement rapide* ou *Action de carte* de la phase **B Résoudre l'action**. Voir p.32 pour consulter la liste des pouvoirs des sorcières.



EXEMPLE : le pouvoir de Katherina **a** modifie l'action *Collecter* en vous permettant de considérer un troisième ingrédient comme un ingrédient lunaire **b**. Le pouvoir de Nicholas **c** peut être utilisé avant ou après avoir résolu l'action *Collecter* et accorde un effet supplémentaire : Préparer une potion **d**.

BÂTIMENTS ET CASES SPÉCIALES

Les **bâtiments** sont adjacents aux quartiers du village. Comme les tuiles Sorcière, leurs pouvoirs peuvent **modifier** l'effet d'une action ou vous permettre de résoudre un **effet supplémentaire**, mais uniquement si vous êtes adjacent au bâtiment en question. Dans le second cas, cet effet peut être résolu immédiatement après l'étape *Déplacement rapide* ou *Action de carte* de la phase **B Résoudre l'action**. L'hôpital est imprimé sur le quartier central du plateau, quel que soit le mode de jeu (les autres bâtiments ne sont utilisés que dans le mode complet). Voir p.37 pour consulter la liste des pouvoirs des bâtiments.

Il existe aussi des **cases spéciales** qui fonctionnent un peu comme les bâtiments :

✦ **Champs de cristaux** : lors de votre action *Collecter*, vous pouvez gagner 1 cristal si vous occupez une intersection adjacente.

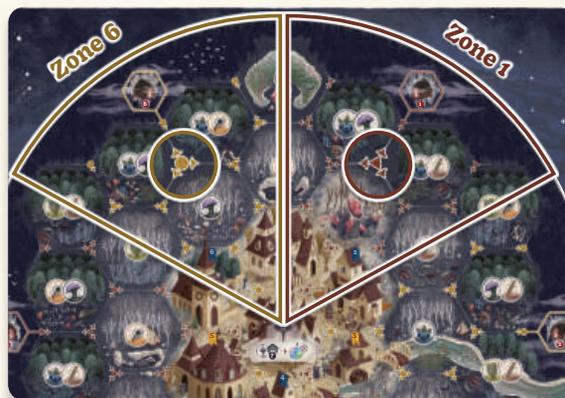


✦ **Autel** : Chacun des 6 autels est adjacent à une case en bordure du plateau. Si vous êtes sur l'intersection correspondante lors de votre action *Rituel*, vous pouvez réactiver un sort du type correspondant à l'autel (Terre, Air ou Feu).

C LANCER LE DÉ CHASSEUR

Dans l'ordre du tour, tous les joueurs vérifient si leur niveau de suspicion a augmenté lors de cette phase de lune. Ignorez cette étape si ce n'est pas votre cas.

Si vous avez dû augmenter votre niveau de suspicion lors de cette phase de lune, commencez par vérifier s'il y a un **chasseur actif** (debout) dans la cabane de la **zone** de votre doyenne. Une zone est un ensemble d'intersections connectées de même couleur (il y a donc trois zones or et trois zones bronze). Chaque zone comporte une cabane (numérotée entre **1** et **6**) reliée à une intersection. Si la cabane de votre zone est vide ou que le chasseur qui s'y trouve est **inactif** (couché), vous n'avez rien à faire ; attendez l'étape **D**.



Si la cabane est occupée par un chasseur actif, vous devez **lancer le dé Chasseur**. Si le résultat ne vous convient pas, vous pouvez **défausser un porte-bonheur** pour le relancer. Ajoutez le résultat du dé à votre **niveau de suspicion actuel**. Si le résultat est positif, déplacez le chasseur d'autant d'intersections que ce résultat en direction de votre doyenne (en suivant le plus court chemin possible). Si le chasseur atteint votre doyenne, il capture une sorcière de votre couvent.

✦ Prenez **1 sorcière** de votre choix dans votre couvent et placez-la face visible dans le **second tribunal**. S'il y a déjà des sorcières dans ce tribunal, placez la sorcière qui vient d'être capturée sur la pile. Si vous n'avez qu'une seule sorcière dans votre couvent, ne l'en retirez pas et **perdez 5 Sagesse**. Si vous avez moins de 5 Sagesse, perdez ce que vous pouvez.

✦ Diminuez votre niveau de suspicion d'un cran.

✦ Déplacez votre doyenne d'autant d'intersections que vous le souhaitez.

Après s'être déplacé, le chasseur **retourne immédiatement dans sa cabane**, qu'il ait capturé une sorcière ou non.

Notez qu'un chasseur **peut traverser les doyennes des autres joueurs** pour vous atteindre. Il ne capture pas pour autant une de leurs sorcières, ni ne leur fait perdre de Sagesse : à ce moment-là, c'est après vous qu'il en a !



EXEMPLE : lors de cette phase de lune, **Jade** a obtenu une harmonie. Il y a un chasseur dans la cabane de la zone de sa doyenne **a**. **Jade** lance le dé Chasseur et obtient un 1 **b**. De plus, son niveau de suspicion est à 4 **c**. Le chasseur se déplace donc de 5 intersections en direction de la doyenne verte (ignorant au passage la doyenne grise **d**), ce qui est suffisant pour l'atteindre **e** ! **Jade** choisit de livrer Hazel : elle la retire de son couvent **f** et la place dans le second tribunal **g**. **Jade** baisse également son niveau de suspicion d'un cran **h** et se déplace sur une autre intersection **i**. Enfin, le chasseur, satisfait du devoir accompli, retourne dans sa cabane.

D REPLACER LES CHASSEURS

Dans l'ordre du tour, tous les joueurs qui **ont augmenté leur niveau de suspicion** lors de cette phase de lune, **mais n'ont pas lancé le dé Chasseur parce que la cabane de leur zone était vide**, doivent résoudre la manœuvre suivante : en partant de votre zone, trouvez la première zone occupée par un chasseur actif dans le sens antihoraire et remplacez le chasseur qui s'y trouve dans la cabane de votre zone. Couchez immédiatement ce chasseur pour le marquer comme inactif (il ne bougera plus durant cette étape). Vous n'avez pas besoin de résoudre cette étape si un autre joueur remplace un chasseur dans votre zone avant que vous n'avez eu le temps de le faire.



Là où il y a une sorcière, il y aura un chasseur à ses trousses. C'est ainsi. On pourrait même faire tout un jeu sur ce concept. Dans une colonie perdue, sur une île d'Amérique...

EXEMPLE : **Ambre**, **Jade** et **Gwen**, qui ont toutes augmenté leur niveau de suspicion lors de cette phase de lune, résolvent cette étape. Aucune n'a de chasseur dans la cabane de sa zone. **Jade**, la première dans l'ordre du tour, cherche la première zone occupée par un chasseur actif en partant de la sienne, dans le sens antihoraire **a**. Elle remplace alors ce chasseur dans sa zone et le rend inactif **b**. **Ambre** fait de même ; le chasseur remplacé par **Jade** étant inactif, elle doit remonter encore plus loin, jusqu'à trouver un chasseur actif **c**, qu'elle remplace dans sa propre zone et rend inactif **d**. **Gwen** se trouve quant à elle dans la même zone que **Jade**, qui a déjà résolu cette étape, et ne fait donc rien.



E FIN DE LA PHASE DE LUNE

Les couvents et les habitants de Noctenburg organisent leurs journées et leurs semaines en fonction des phases de la lune et de leurs propriétés magiques. Résolez les étapes suivantes pour préparer la prochaine phase de lune.



† Défaussez le **marqueur Action Septima de droite**. Déplacez le marqueur de gauche sur l'emplacement de droite, puis prenez un nouveau marqueur Action Septima depuis la pile face cachée et placez-le face visible sur l'emplacement de gauche.



† Défaussez votre **carte Action** actuelle face visible à droite de votre plateau Action. Les cartes Action défaussées sont connues de tous les joueurs.



† Réactivez les **chasseurs inactifs** (en les relevant).



† Défaussez les patients **soignés** (avec au moins une potion) face visible. Remettez les potions déposées sur ces patients dans leur pile respective sur le plateau Potions.



† Avancez le **marqueur Lune** d'un cran. Une nouvelle phase de lune commence. Après la **cinquième** phase de lune, déplacez le marqueur sur l'icône Procès au-dessus de la piste et résolez le(s) **procès** prévu(s).

PROCÈS

À la fin de chaque saison, les habitants de Noctenburg se rassemblent pour juger les sorcières qui ont attiré l'attention. Les opposants présents dans la foule exigent qu'elles soient bannies, tandis que les fidèles tentent de les défendre. Les étapes décrites ci-dessous sont rappelées sur votre **aide de jeu**.

- 1 Avant le(s) procès, placez des **opposants** dans la **foule**. Consultez la piste de suspicion de chaque joueur et placez 1 opposant dans la foule pour chaque symbole d'opposant franchi sur la piste (faites ceci pour **chaque** joueur). Prenez aussi les opposants déposés sur des patients et placez-les dans la foule ; défaussez les patients concernés.

Ensuite, résolez **un procès** dans le **premier tribunal** .

- 2 Placez tous les villageois de la foule dans le sac Procès.
- 3 Piochez des villageois, l'un après l'autre, du sac pour remplir les cases vides du tribunal de gauche à droite, en fonction du nombre de joueurs.

- 4 Déterminez l'issue du procès.

a) S'il y a **strictement plus** de fidèles (quelle que soit leur couleur) que d'opposants dans ce tribunal, **la défense gagne et la sorcière est déclarée innocente**. Le joueur qui a le plus de fidèles dans ce tribunal est le **gagnant du procès** . En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le fidèle le plus à gauche du tribunal l'emporte.

Le gagnant du procès :

- I Marque 3 Sagesse,
- II Peut recruter la sorcière dans son couvent (s'il n'a pas de place, il peut la défausser ou défausser une autre sorcière pour lui faire de la place – rangez-la dans la boîte),
- III Récupère **2 de ses fidèles** depuis le tribunal ou le sac et les remet dans sa réserve (uniquement en automne , en hiver , et au printemps ).

b) S'il y a **au moins autant** d'opposants que de fidèles, **la défense perd et la sorcière est déclarée coupable**. Elle est bannie du village et vous devez remettre sa tuile dans la boîte. Personne ne gagne le procès.

- 5 Remettez tous les villageois du tribunal et du sac dans la foule. **En été** (dernière saison) , le gagnant du procès (s'il y en a un) doit laisser 2 fidèles dans le tribunal (pas dans sa réserve ni dans le sac).

Ensuite, s'il y a au moins une sorcière dans le **second tribunal** , répétez le processus ci-dessus (2 à 5) pour mener **un procès** dans ce second tribunal, où vous jugerez la sorcière du sommet de la pile. Si vous arrivez à court de fidèles dans le sac à l'étape 3, laissez les emplacements restants vides.



Il ne peut pas y avoir plus de deux procès lors d'une même saison. Il n'y a qu'un seul juge pour deux tribunaux, et il n'est plus très vaillant. Aussi, il s'agit de le ménager.

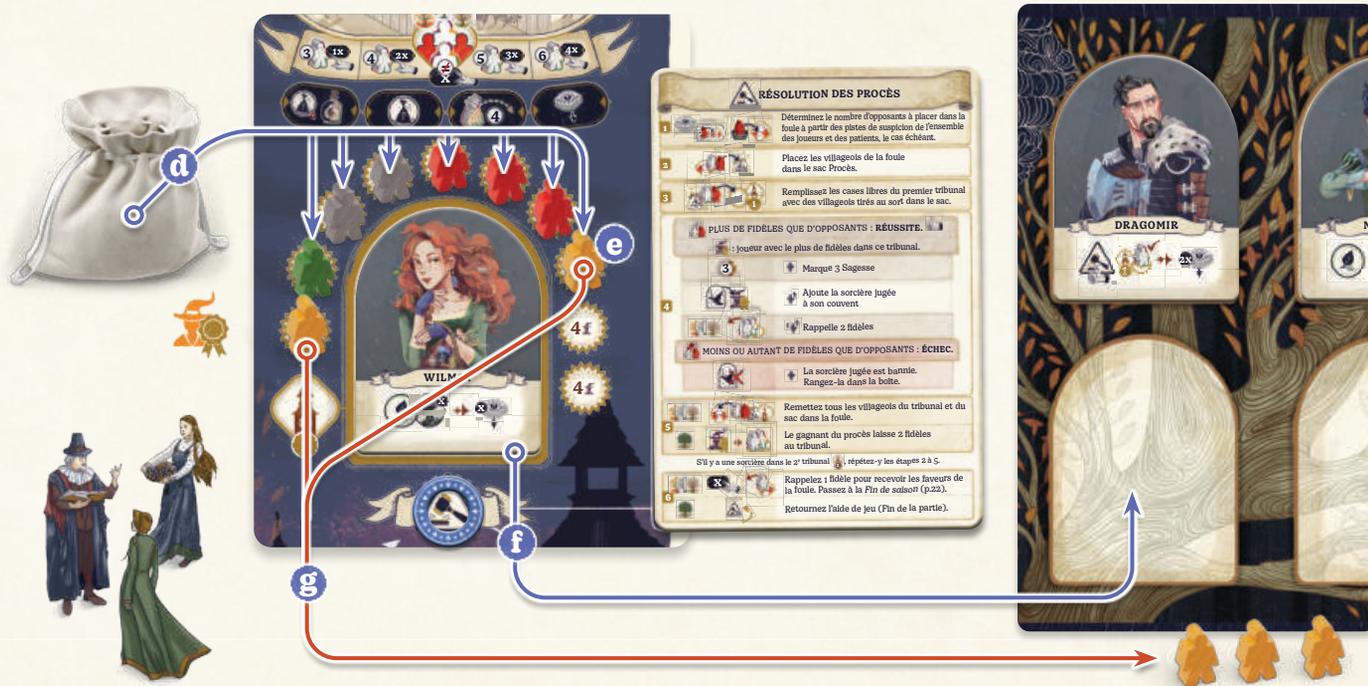
Lorsque vous n'avez plus de procès à résoudre et que la saison en cours est l'automne , l'hiver  ou le printemps , chaque joueur, dans l'ordre du tour, peut recevoir des **faveurs de la foule** parmi celles indiquées sur le plateau. Chaque joueur peut recevoir autant de faveurs que le nombre de fidèles qu'il a dans la foule -2 (par ex. 2 faveurs si vous avez 4 fidèles). Un joueur qui a moins de 3 fidèles ne reçoit rien. Si vous pouvez recevoir des faveurs et que vous décidez de le faire, **remettez 1 fidèle** de la foule dans votre réserve personnelle, quel que soit le nombre de faveurs reçues.

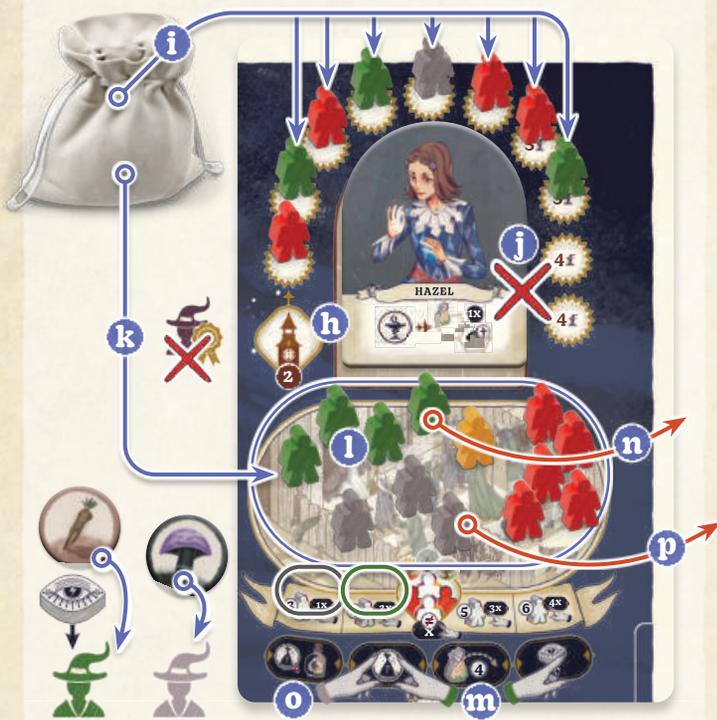
En été (dernière saison) , ne recevez aucune faveur et passez immédiatement à la *Fin de la partie* (voir p.23).



EXEMPLE : au début des procès, **Jade** a 4 fidèles dans la foule, **Gwen** et **Ambre** en ont 3 chacune. **Ambre** dispose également d'un fidèle dans le premier tribunal **a**. D'abord, les joueurs consultent leur piste Suspicion pour savoir combien d'opposants se joignent à la foule. Le marqueur d'**Ambre** est au-dessus de deux icônes d'opposant **b**, ce qui signifie que 2 opposants sont ajoutés à la foule. Les niveaux de suspicion de **Jade** et de **Gwen** (non affichés ici) sont respectivement de 0 et de 1, ce qui ajoute respectivement 1 et 2 opposants. En tout, il y a donc 5 opposants dans la foule **c**.

PREMIER PROCÈS : tous les villageois sont placés dans le sac Procès **d**. Puis, des villageois sont piochés un par un et placés de sorte à remplir tous les emplacements du tribunal, de gauche à droite (comme il s'agit d'une partie à 3 joueurs, les emplacements **4f** sont verrouillés). On compte en tout 3 opposants contre 5 fidèles **e**. Il y a strictement plus de fidèles que d'opposants : la défense gagne. La gagnante du procès est **Ambre**, qui dispose du même nombre de fidèles que **Gwen**, mais occupe l'emplacement le plus à gauche. **Ambre** marque 3 Sagesse et accueille Wilmot dans son couvent **f**. Tous les villageois sont renvoyés dans la foule et **Ambre**, qui a gagné le procès, récupère 2 de ses fidèles **g**.





SECOND PROCÈS : comme Hazel est dans le second tribunal **h**, un second procès doit être mené. Le sac Procès est rempli, puis des villageois y sont piochés et placés de gauche à droite dans le tribunal **i**. Il y a alors 4 opposants, contre 3 fidèles verts et 1 fidèle gris. Faute d'une supériorité nette, la défense a perdu et Hazel doit être bannie. Elle est renvoyée dans la boîte **j** et tous les villageois du sac et du tribunal regagnent la foule **k**.

FAVEURS DE LA FOULE : Jade dispose de 4 fidèles dans la foule **l**, ce qui lui permet de choisir $4-2=2$ faveurs différentes **m**. Jade choisit de gagner 1 racine et fait baisser son niveau de suspicion d'un cran. Puis, elle récupère 1 fidèle **n**. Gwen dispose de 3 fidèles dans la foule, ce qui lui permet d'obtenir $3-2=1$ faveur **o**. Elle gagne 1 champignon et récupère elle aussi 1 fidèle **p**. Ambre n'a pas assez de fidèles dans la foule pour gagner des faveurs.

◆◆◆ FIN DE SAISON ◆◆◆

Une fois que le ou les procès sont terminés, il est temps de préparer la saison suivante. Procédez comme suit pour chaque saison, à l'exception de la dernière, l'été (), pour laquelle vous devez complètement ignorer cette phase.

- Mélangez la défausse des **jetons Patient** (s'il y en a une) et placez-la, face cachée, sous la pile de jetons Patient (s'il n'y a plus de pile, mélangez la défausse pour en créer une nouvelle).



- Avancez le **marqueur Saison**. Si vous atteignez un chasseur de cette façon (en hiver et en été), placez-le sur la cabane qui porte le plus petit numéro sur le plateau principal.
- Remettez le **marqueur Lune** sur sa position de départ.

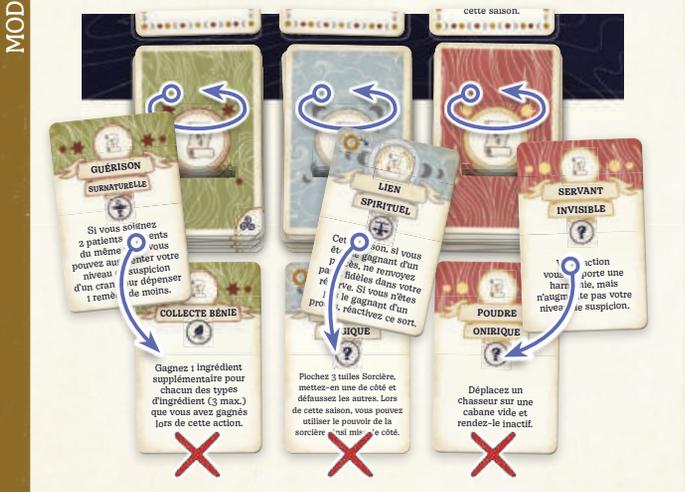


- Chaque joueur remet toutes les **actions** défaussées dans sa main.



- Passez le **pion Premier joueur** au joueur suivant dans le sens horaire.

- Rangez les 3 cartes Sort de la rangée inférieure dans la boîte. Déplacez les 3 cartes Sort révélées de la rangée centrale vers la rangée inférieure. Révélez ensuite les 3 cartes du sommet de chaque pioche de la rangée centrale.



FIN DE LA PARTIE

La fin de partie a lieu à l'issue des procès de la dernière saison, l'été (☀️). Retournez l'**aide de jeu** côté Décompte final visible. Au lieu de recevoir des faveurs de la foule, vous marquez de la Sagesse en fonction du nombre de **fidèles** que vous avez dans la foule et dans les tribunaux.

- ✦ Si vous avez 3 ou 4 fidèles, marquez 3 Sagesse.
- ✦ Si vous avez 5 ou 6 fidèles, marquez 7 Sagesse.

Il est temps pour la Septima de désigner la sorcière qui héritera de son titre et de ses pouvoirs. Faites le total des points de Sagesse de chaque joueur en vous servant du **bloc de score**.

- ✦ Comptez les points reçus grâce aux **jetons Sagesse** obtenus au fil du jeu.
- ✦ Évaluez les objectifs de votre **Livre de divinations**. Vous pouvez accomplir autant d'objectifs **différents** que le nombre de **sorcières** de votre couvent. Pour accomplir un objectif, vous devez remplir la condition indiquée ; si c'est le cas, marquez les points de Sagesse de cet objectif.
- ✦ Marquez les points de Sagesse accordés pour le plus haut niveau atteint sur chaque **piste Patient**, qui mesure la gratitude de la population. Chaque niveau que vous avez atteint avec les trois marqueurs vous rapporte 6 Sagesse supplémentaire.
- ✦ Marquez 2 Sagesse pour chacun de vos **porte-bonheur** restants.
- ✦ Marquez 1 Sagesse pour chacune de vos **potions** restantes.
- ✦ Marquez 1 Sagesse pour chaque paire de cristaux et d'ingrédients (identiques ou différents).

La doyenne qui a obtenu le plus de points de Sagesse gagne la partie et devient la nouvelle Septima. En cas d'égalité, la doyenne qui a le plus de sorcières dans son couvent l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.



EXEMPLE : Jade marque 3 Sagesse car elle dispose de 2 fidèles dans la foule et de 2 autres dans le premier tribunal (étant donné qu'elle a gagné le premier procès de la dernière saison).

Voilà qui termine votre apprentissage. À présent, à vous de faire vos preuves. Après tout, l'un ou l'une d'entre vous sera bientôt mon nouveau maître. Jusqu'au jour où je devrai moi aussi voler vers d'autres cieux...

AJUSTEMENTS POUR 2 JOUEURS

À deux joueurs, seules deux règles de jeu sont modifiées. Elles concernent la façon d'interagir avec la Septima :

- ✦ Lors de la mise en place, placez la tuile Septima 2 joueurs sur la zone correspondante du plateau principal.
- ✦ Lorsque vous jouez une action, vous pouvez obtenir une harmonie avec n'importe lequel des deux marqueurs Action Septima. Votre niveau de suspicion augmente de 2 crans si vous obtenez une harmonie avec celui de droite et d'un cran avec celui de gauche.

RÈGLES SOLO

La Veuve Noire vient d'arriver à Noctenburg, et compte bien devenir Septima. Parviendrez-vous à l'en empêcher et à obtenir ce titre de Septima tant désiré ?



Comme c'est mignon ! On essaie de devenir Septima grâce au pouvoir de l'amitié et de la gentillesse, pas vrai ? Désolée, mais mes méthodes sont différentes. Je n'ai pas besoin d'amies. Ni d'aide. Vous n'êtes pas de taille à m'affronter, moi et mes servantes à huit pattes : Nona, Decima et Morta. Dans un an, par une belle nuit d'été, vous vous inclinerez devant votre nouvelle Septima !

Le mode solo se joue avec le mode complet  de Septima.

Dans la suite de ces règles, nous utiliserons « vous » pour désigner le joueur humain et « la Veuve (Noire) » ou « elle » pour désigner l'automata que vous affrontez. Lorsque vous devez trancher une égalité (par exemple lorsque plus d'une araignée sont « la plus proche »), vous choisissez à votre convenance.

MATÉRIEL DU MODE SOLO



**14 cartes Action
Veuve Noire**



10 cartes Négociation



1 dé solo



3 pions Araignée

MATÉRIEL DE BASE UTILISÉ PAR LA VEUVE NOIRE



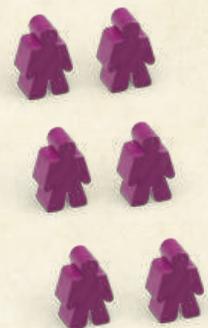
1 plateau Joueur



1 marqueur Suspicion



**3 marqueurs
Patient**



6 pions Fidèle

MISE EN PLACE

◆◆ MISE EN PLACE DE LA VEUVE NOIRE ◆◆



- 1 Utilisez un plateau Joueur d'une couleur inutilisée pour la Veuve Noire. Placez-y un marqueur Patient de chaque couleur tout en bas des **pistes Patient** correspondantes.
- 2 Placez un **marqueur Suspicion** sur la case 4 de sa piste Suspicion.
- 3 Prenez une des cartes Action *Se souvenir* de la Veuve Noire au hasard et mélangez-la avec ses autres cartes Action.
 - a Rangez les 5 autres cartes *Se souvenir* dans la boîte.
 - b Placez les 9 cartes que vous avez mélangées en une pioche, au-dessus de son plateau Joueur. Ensuite, piochez deux cartes et révélez-les face visible à gauche de cette pioche pour former la **rangée de la Veuve**.
 - c Si vous révélez la carte *Se souvenir* de cette façon, remplacez-la par la carte suivante et remélanguez la carte *Se souvenir* dans la pioche.
- 4 Placez le **dé solo** près de la pioche.
- 5 Placez les 6 **adorateurs** (les fidèles de la Veuve) à proximité de son plateau pour former sa réserve personnelle. Puis, placez l'un de ces adorateurs dans la foule, sur le plateau principal.

- 6 Placez les 3 **araignées** à l'entrée des cabanes de chasseur 2, 4 et 6 du plateau principal. Assurez-vous de les placer **debout**.



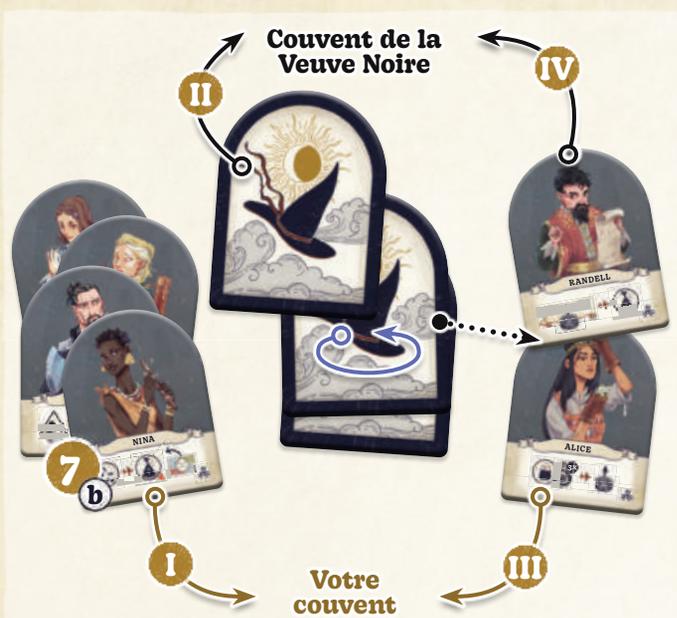
- 7 La Veuve Noire n'utilise ni Livre de divinations, ni cartes Prologue, ni sorts. Elle ne dispose pas non plus de pion Doyenne ni de marqueur Rituel.



MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

Suivez les étapes 1 à 14 de la mise en place individuelle standard, mais effectuez les étapes 7b (mode complet) et 10 différemment :

- 7b Piochez quatre tuiles Sorcière à drafter :
- I Choisissez-en une pour vous-même et placez-la dans votre couvent.
 - II Prenez-en une au hasard pour la Veuve Noire et placez-la dans son couvent.
 - III Choisissez-en une parmi les deux restantes et placez-la dans votre couvent.
 - IV Placez la tuile Sorcière restante dans le couvent de la Veuve Noire.



- 10 Prenez le pion Premier joueur.

Puis, effectuez les étapes suivantes :

- 1 Commencez la partie avec 14 Sagesse.
- 2 Prenez les cartes Négociation suivantes : 2x Temporisation, 3x Information, 3x Coopération. Placez-les à proximité de votre plateau Joueur. Rangez les cartes restantes dans la boîte.



Vous êtes prêt à affronter la Veuve Noire.

SÉQUENCE D'UNE SAISON

Les règles standard du mode complet s'appliquent, sauf mention contraire.

PRÉPARATION

Ignorez cette étape lors de la première saison (l'automne), car vous l'avez déjà effectuée lors de la mise en place.

Lors des saisons suivantes, effectuez les étapes de préparation comme indiqué dans les règles standard p.10. De plus, mélangez les 9 cartes Action Veuve Noire et reconstituez une pioche au-dessus de son plateau Joueur, puis piochez deux cartes et révélez-les face visible à gauche de cette pioche pour former (à nouveau) la **rangée de la Veuve**. Si vous révélez la carte *Se souvenir* de cette façon, remplacez-la par la carte suivante et remélangez la carte *Se souvenir* dans la pioche.



PHASES DE LUNE

Vous jouez chaque étape des phases de lune comme indiqué dans les règles standard. En revanche, la Veuve Noire ne joue pas de la même façon.

- A Choisir une action :** la Veuve Noire choisit une carte de la rangée de la Veuve. Vous pouvez influencer son choix avec une carte Négociation.
- B Résoudre l'action :**
- ✦ **Harcèlement** (remplace **Déplacement rapide**) : les araignées se déplacent.
 - ✦ **Action de carte** : résolvez les effets de la carte choisie par la Veuve Noire.
 - ✦ **Suspicion** : si la Veuve Noire obtient une harmonie, augmentez son niveau de suspicion.
 - ✦ **Progression du rituel** : rien ne se passe.
- C Lancer le dé Chasseur** : rien ne se passe.
- D Replacer les chasseurs** : rien ne se passe.
- E Fin de la phase de lune** : complétez la rangée de la Veuve.

A CHOISIR UNE ACTION

Lorsque vous choisissez votre action, vous pouvez décider de jouer en plus une carte Négociation pour influencer le choix d'action de la Veuve Noire.

Vous avez quatre options à votre disposition :

- 1 Ne jouer aucune carte Négociation :** choisissez votre carte Action, puis lancez le dé solo pour déterminer le choix de carte Action de la Veuve Noire :
 - ♣ Si vous obtenez **I**, elle choisit la carte de gauche de la rangée,
 - ♣ Si vous obtenez **K**, elle choisit la carte de droite,
 - ♣ Si vous obtenez **M**, elle révèle et choisit la première carte de sa pioche.



Carte de gauche Carte de droite Pioche

- 2 Coopération :** choisissez une de vos cartes Action dont l'icône ne correspond à aucune des cartes de la défausse de la Veuve Noire (à droite de son plateau). Cherchez la carte Action Veuve Noire qui correspond à la vôtre (dans sa pioche ou sa rangée) et faites-lui choisir cette action. Elle obtient ainsi une **harmonie** avec vous. Si vous avez dû chercher cette carte dans sa pioche, mélangez cette dernière. Ne lancez **pas** le dé solo.
- 3 Temporisation :** modifiez la rangée de la Veuve **avant** de lancer le dé solo pour déterminer le choix de carte Action de la Veuve Noire. Choisissez parmi les options suivantes :
 - ♣ Inversez les deux cartes face visible,
 - ♣ Inversez la carte de droite avec la première carte de la pioche (révélez cette dernière et posez l'autre face cachée),
 - ♣ Écartez la carte de gauche, faites glisser celle de droite à sa place, remplacez celle de droite par la première de la pioche (que vous révélez), puis remettez la carte que vous avez écartée, face cachée, sur la pioche.
- 4 Information :** lancez le dé solo pour déterminer le choix de carte Action de la Veuve Noire **avant** de choisir votre propre carte Action.

Placez la carte Action Veuve Noire choisie à gauche de son plateau. Si vous avez joué une carte **Négociation**, rangez-la dans la boîte.

B RÉSOUDRE L'ACTION

Lorsque c'est au tour de la Veuve Noire de résoudre son action :

1 HARCÈLEMENT :

- Résolvez séparément chaque zone d'ombre (voir page suivante) : chaque araignée de cette zone se déplace d'une intersection vers vous. S'il n'y a pas d'araignée dans une zone d'ombre, passez à la zone suivante dans le sens horaire, jusqu'à trouver une zone avec au moins une araignée et déplacez toutes les araignées de cette zone d'une intersection vers vous.
- Pour chaque araignée qui termine sur une intersection **adjacente** à votre doyenne, perdez 1 Sagesse. Pour chaque araignée qui termine **sur** l'intersection de votre doyenne, perdez 5 Sagesse.

2 Action de carte : résolvez les effets de la carte Action (voir page suivante) choisie pour la Veuve Noire lors de l'étape A. La Veuve Noire peut obtenir une harmonie avec vous ou la Septima. Si cela arrive, résolvez d'abord la partie supérieure de sa carte, puis la partie inférieure.

3 Suspicion : la Veuve Noire est sujette aux mêmes règles de suspicion que vous. Si elle obtient une harmonie avec vous, son niveau de suspicion augmente d'un cran ; **si elle obtient une harmonie uniquement avec la Septima (quel que soit le marqueur concerné), son niveau de suspicion augmente de 2 crans** (si elle dépasse son niveau max., voyez le cadre ci-dessous).

SUSPICION DE LA VEUVE NOIRE

Certains effets de jeu peuvent augmenter ou diminuer le niveau de suspicion de la Veuve Noire, comme pour tout autre joueur. Si son marqueur doit encore monter d'un cran alors qu'il est déjà au sommet de la piste, procédez comme suit :

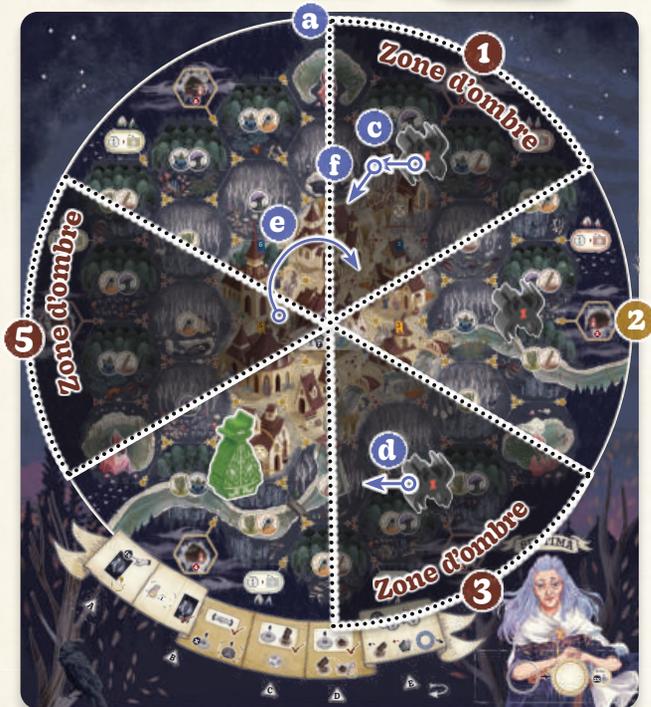
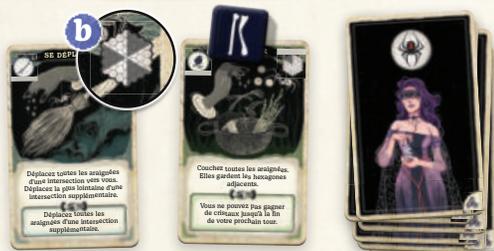
- Placez l'une des sorcières de son couvent dans le deuxième tribunal **2**. S'il n'y a pas de sorcières dans son couvent, prenez la tuile du bas de la pile Sorcière et placez-la dans le deuxième tribunal **2**.
- Remettez son marqueur Suspicion sur la case **2** de sa piste.

4 Progression du rituel : la Veuve Noire ne dispose pas de marqueur sur la piste Rituel et ignore complètement cette étape.

À votre tour, vous résolvez votre action exactement comme indiqué dans les règles standard (Déplacement rapide, Action de carte, Suspicion et Progression du rituel). Notez que, comme à 2 joueurs, vous pouvez obtenir une harmonie avec l'un ou l'autre marqueur Action Septima (augmentez votre niveau de suspicion d'un cran avec celui de gauche et de 2 crans avec celui de droite). Si vous obtenez une harmonie avec la Veuve Noire (que vous en ayez obtenu une avec la Septima ou non), augmentez votre niveau de suspicion d'un cran. La véritable nouveauté de ce mode est la présence des araignées.

ZONES D'OMBRE

Certaines règles, notamment celle du *Harcèlement*, font référence aux zones d'ombre. Les zones d'ombre en vigueur sont toujours indiquées par le symbole en haut à droite de la carte **de gauche** de la rangée de la Veuve. Comme indiqué p.18, une zone désigne un ensemble d'intersections connectées de même couleur (bronze ou or). Les araignées peuvent donc se trouver dans une zone d'ombre et être adjacentes à des patients présents dans des quartiers du village.



EXEMPLE : l'action de la Veuve est Collecter **a** et la carte Action Veuve Noire de gauche est Se déplacer **b**. Cette carte affiche 3 zones d'ombre (**1**, **3** et **5**). Il y a une araignée dans la zone d'ombre **1**, une autre dans la zone d'ombre **3** et une dernière dans la zone **2** (qui n'est pas une zone d'ombre). Vous résolvez le Harcèlement en commençant par la zone **1** et déplacez l'araignée qui s'y trouve d'une intersection vers vous **c**. Ensuite, vous résolvez la zone **3** de la même façon **d**. Enfin, vous résolvez la zone **5** qui ne contient pas d'araignée : dans le sens horaire **e**, vous repérez la première zone qui contient une araignée (qu'il s'agisse d'une zone d'ombre ou non) et déplacez l'araignée qui s'y trouve d'une intersection vers vous. Il s'agit ici de l'araignée de la zone **1**, qui se déplace vers vous **f**. Les 3 zones d'ombre ont été résolues. L'une des araignées s'est déplacée deux fois, tandis qu'une autre n'a pas bougé.

ARAIGNÉES



*Besoin d'un coup de main ?
Elles arrivent tout de suite.
Elles vont vous aider,
Chacune en a huit.*

Les araignées sont des créatures fort sympathiques... pour la Veuve Noire. Leur mission est de rendre votre tâche plus difficile.

- † Lorsque vous devez déplacer une araignée « vers vous », elle doit emprunter le plus court chemin possible. S'il y a plusieurs possibilités, choisissez celle qui vous arrange. Tout déplacement supplémentaire dû à un *Effet principal* ou un *Bonus d'harmonie* est effectué vers vous.
- † Lorsqu'une araignée se déplace, placez-la « debout », même si elle était couchée.
- † Vous ne pouvez pas vous déplacer sur une intersection occupée par une araignée.
- † À la fin de votre tour, perdez 1 Sagesse pour chaque araignée sur une intersection adjacente.
- † Si vous commencez votre tour sur une intersection occupée par une araignée (parce qu'elle s'y est déplacée), vous **devez** quitter cette intersection.
- † Les araignées couchées **gardent** les hexagones adjacents. Vous **ne pouvez pas** collecter des ingrédients ou des cristaux depuis ces hexagones.

EFFETS DES CARTES ACTION VEUVE NOIRE



COLLECTER

Effet principal : couchez toutes les araignées. Elles **gardent** désormais les hexagones adjacents.

Bonus d'harmonie : vous ne pouvez pas gagner de cristaux jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Ne modifiez pas la position des araignées lorsque vous les couchez. Les araignées couchées gardent les hexagones adjacents. Vous ne pouvez pas collecter des ingrédients ou des cristaux depuis ces hexagones.

Le bonus d'harmonie vous empêche (vous = le joueur) de gagner des cristaux de quelque manière que ce soit. Le bonus d'harmonie reste actif jusqu'à la fin du prochain tour (défaussez la carte Collecter à ce moment-là), sauf si la Veuve Noire l'a joué lors de la dernière phase de lune d'une saison, auquel cas l'effet ne dure que jusqu'au(x) procès.



SE DÉPLACER

Effet principal : déplacez toutes les araignées d'une intersection vers vous. Déplacez la plus éloignée de vous d'une intersection supplémentaire.

Bonus d'harmonie : déplacez toutes les araignées d'une intersection supplémentaire.

Voir les règles de déplacement ci-dessus, dans la section *Araignées*.



PRÉPARER

Effet principal : la Veuve Noire augmente son niveau de suspicion d'un cran.

Bonus d'harmonie : la Veuve Noire soigne le patient le plus proche de vous (si possible, dans un hexagone adjacent à une zone d'ombre).

« Le plus proche » signifie celui que vous pourriez atteindre avec votre doyen en utilisant le moins de déplacement possible (en cas d'égalité, choisissez). Si aucun patient n'est adjacent à une zone d'ombre, vous devez choisir le plus proche de vous, peu importe sa zone. Lorsqu'un patient reçoit un soin, placez le remède correspondant de la réserve sur son jeton pour l'indiquer. Ensuite, avancez le marqueur Patient correspondant d'un cran sur le plateau Joueur de la Veuve Noire (et ignorez la récompense indiquée).



SOIGNER

Effet principal : la Veuve Noire soigne les deux patients les plus proches de vous (si possible, dans des hexagones adjacents à une zone d'ombre).

Bonus d'harmonie : placez 1 adorateur de la foule dans le premier tribunal.

Voir *Préparer* ci-dessus pour la signification de « les plus proches ».

Lorsque vous placez l'adorateur, vous devez le placer dans la première case libre du tribunal. Si le premier tribunal est déjà complet, placez l'adorateur dans la première case libre du second tribunal (si possible). S'il n'y a aucun adorateur dans la foule, ce bonus n'a aucun effet.



CHANTER

Effet principal : la Veuve Noire augmente son niveau de suspicion d'un cran.

Bonus d'harmonie : placez 2 adorateurs dans la foule.

S'il y a moins de 2 adorateurs restants dans la réserve de la Veuve Noire, placez-en autant que possible.



ENVOÛTER

Effet principal : choisissez la première option possible :

- † Placez 2 adorateurs dans la foule.
- † Placez 2 adorateurs dans le premier tribunal.
- † La Veuve Noire augmente son niveau de suspicion d'un cran.

Bonus d'harmonie : placez 1 adorateur dans la foule.

Les effets indiqués sur la carte sont abrégés. Les trois options de l'effet principal se comprennent comme suit :

- 1 Placez 2 adorateurs de la réserve de la Veuve Noire dans la foule.

- 2 Placez 2 adorateurs de la foule dans les premières cases libres du premier tribunal 1. Si le premier tribunal est complet, placez-les dans les premières cases libres du second tribunal 2.

- 3 La Veuve Noire augmente son niveau de suspicion d'un cran.

Si un effet demande de placer 2 adorateurs alors qu'il n'y en a qu'un seul de disponible, placez celui-ci. Si aucun n'est disponible, considérez que cette option est impossible et passez à la suivante.

Le bonus d'harmonie est le même que le premier effet principal, mais vous ne placez qu'un seul adorateur au lieu de 2.



PLAIDER

Effet principal : choisissez la première option possible :

- † Placez 2 adorateurs dans le premier tribunal.
- † Placez 2 adorateurs dans la foule.
- † La Veuve Noire augmente son niveau de suspicion d'un cran.

Bonus d'harmonie : placez 1 adorateur de la réserve dans le premier tribunal.

L'effet principal est quasiment le même que celui d'*Envoûter*, à ceci près que les deux premières options sont inversées. Les règles données pour l'action *Envoûter* s'appliquent de la même façon ici.



SE SOUVENIR

Lors de la mise en place, vous avez tiré au sort une des cartes *Se souvenir* de la Veuve Noire. L'effet principal et le bonus d'harmonie de cette carte seront la copie exacte de l'une des 8 autres actions. Référez-vous à l'action correspondante dans ce chapitre pour résoudre cette carte.



RITUEL

Effet principal : défaissez tous les sorts de la rangée inférieure. Retirez une carte *Négociation* de votre main et rangez-la dans la boîte.

Bonus d'harmonie : la Veuve Noire augmente son niveau de suspicion d'un cran.

Lorsque vous défaissez un sort Standard de la rangée inférieure, faites glisser la carte du dessus de la pioche de la rangée centrale à sa place et révélez une nouvelle carte au sommet de cette pioche.

E FIN DE LA PHASE DE LUNE

Complétez la rangée de la Veuve. S'il n'y a qu'une seule carte Action face visible dans cette rangée, révélez une nouvelle carte au sommet de la pioche et placez-la entre la carte face visible et la pioche (en faisant glisser la carte déjà présente vers la gauche si nécessaire).

PROCÈS

La Veuve Noire participe aux procès ; ses adorateurs comptent comme des fidèles de sa couleur. Les étapes sont les mêmes que dans une partie classique. Si la Veuve Noire gagne de la Sagesse à l'occasion d'un procès, soustrayez-la de votre propre Sagesse au lieu de la lui attribuer. Si vous n'avez pas assez de Sagesse, perdez-en autant que possible. La Veuve Noire peut gagner des sorcières pour son couvent lors d'un procès.

Lors de l'étape *Faveurs de la foule*, la Veuve Noire ne reçoit pas les faveurs standard. À la place, elle déplace ses araignées d'autant d'intersections en tout que d'adorateurs qu'elle possède dans la foule -2 (par ex. 3 intersections en tout si elle dispose de 5 adorateurs dans la foule), en commençant par l'araignée **la plus éloignée** de votre doyenne.

Si une araignée atteint votre doyenne, la Veuve Noire ne résout pas le reste des déplacements de ses araignées. Pour chaque araignée qui termine sur une intersection **adjacente** à votre doyenne, perdez 1 Sagesse. Si une araignée termine **sur** l'intersection de votre doyenne, perdez 5 Sagesse.

Si les araignées se sont déplacées, renvoyez 1 adorateur dans la réserve de la Veuve Noire.

FIN DE SAISON

Effectuez toutes les étapes de *Fin de saison* comme indiqué dans les règles standard. Cela signifie que la Veuve Noire jouera en premier lors de la deuxième et de la quatrième saison.

FIN DE LA PARTIE

Résolvez le décompte de fin de partie comme indiqué dans les règles standard avec les ajustements suivants :

- † Ne marquez **pas** les points de Sagesse des 4 objectifs de votre Livre de divinations. Vous les prendrez en compte pour les *Tribulations* (voir plus loin).

Ajoutez les points de Sagesse que vous marquez à la fin de la partie à ceux gagnés au fil du jeu, puis **perdez** autant de Sagesse qu'indiqué ci-dessous, à partir des pistes Patient de la Veuve Noire et de ses adorateurs dans la foule :

- † Si la Veuve Noire a 3 ou 4 adorateurs dans la foule, perdez 3 Sagesse.
- † Si la Veuve Noire a 5 ou 6 adorateurs dans la foule, perdez 7 Sagesse.
- † Pour chaque piste Patient de la Veuve Noire, perdez autant de Sagesse que la plus haute valeur atteinte. Chaque niveau qu'elle a atteint avec les trois marqueurs vous fait perdre 6 Sagesse supplémentaire.

Pour gagner la partie contre la Veuve Noire, vous devez compléter **cinq** des huit tribulations suivantes :

- † *Tribulations 1-4* : compléter les objectifs de votre Livre de divinations. Contrairement à une partie multijoueurs, vous n'avez pas besoin d'avoir des sorcières dans votre couvent pour cela.
- † *Tribulation 5* : avoir 4 sorcières dans votre couvent.
- † *Tribulation 6* : faire en sorte que la Veuve Noire n'ait que 3 sorcières ou moins dans son couvent.
- † *Tribulation 7* : atteindre le ruban supérieur du plateau Rituel.
- † *Tribulation 8* : terminer la partie avec au moins 42 Sagesse (après application de ces tribulations et après déduction).

Si vous ne complétez que quatre Tribulations (ou moins !), alors la Veuve Noire devient la nouvelle Septima et couvre Noctenburg de ténèbres. Si vous complétez au moins cinq Tribulations, c'est vous qui héritez de ce titre et votre première décision est de prononcer l'exil immédiat de votre rivale.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Piochez parmi les règles suivantes pour rendre le jeu plus facile ou plus difficile, selon vos préférences.

JEU PLUS FACILE

- † Il vous suffit de compléter quatre Tribulations pour gagner.
- † La Veuve Noire n'utilise jamais le bonus d'harmonie de ses cartes Action.
- † 1 point suffit (au lieu de 42) pour compléter la Tribulation 8.
- † Vous commencez la partie avec des cartes Négociation en plus : 4x Coopération, 3x Temporisation et 3x Information.

JEU PLUS DIFFICILE

- † Il vous faut six, sept ou huit Tribulations pour gagner.
- † La Veuve Noire utilise son bonus d'harmonie pour toutes ses actions, qu'elle ait obtenu une harmonie ou non.
- † Pour compléter la Tribulation 8, vous devez terminer la partie avec au moins 42, 35, 28 ou 1 Sagesse. Si vous optez pour un seuil inférieur à 42, utilisez tous les autres modificateurs pour rendre le jeu tout de même plus difficile.
- † Vous commencez la partie avec des cartes Négociation en moins : 2x Coopération, 2x Temporisation et 2x Information (rangez le reste dans la boîte).



APPENDICES

RÉCOMPENSES DES PISTES PATIENT

MODE BASIQUE

NIV.	AVEUGLE	PARALYSÉ	INFECTÉ
5	Piochez 1 tuile Sorcière et placez-la dans votre couvent.	Piochez 1 tuile Sorcière et placez-la dans votre couvent.	Piochez 1 tuile Sorcière et placez-la dans votre couvent.
4	Gagnez 2 élixirs de votre choix.	Gagnez 3 cristaux.	Envoyez 2 fidèles de la foule dans les cases libres les plus à gauche d'un tribunal.
3	Gagnez 1 potion d'apaisement.	Gagnez 2 cristaux.	Envoyez 2 fidèles dans la foule.
2	Gagnez 1 onguent de vol.	Gagnez 2 ingrédients de votre choix.	Envoyez 1 fidèle dans la foule.
1	Diminuez votre niveau de suspicion d'un cran.	Diminuez votre niveau de suspicion d'un cran.	Diminuez votre niveau de suspicion d'un cran.

MODE COMPLET

MODE COMPLET

NIV.	AVEUGLE	PARALYSÉ	INFECTÉ
5	Piochez 2 tuiles Sorcière et placez-en 1 dans votre couvent. Remettez l'autre sous la pioche.	Piochez 2 tuiles Sorcière et placez-en 1 dans votre couvent. Remettez l'autre sous la pioche.	Piochez 2 tuiles Sorcière et placez-en 1 dans votre couvent. Remettez l'autre sous la pioche.
4	Avancez sur la piste Rituel et réactivez 1 sort.	Gagnez 1 élixir de votre choix.	Envoyez 2 fidèles de la foule dans les cases libres les plus à gauche d'un tribunal.
3	Gagnez 1 sort de n'importe quel type.	Gagnez 2 cristaux.	Envoyez 2 fidèles dans la foule.
2	Réactivez 1 sort.	Gagnez 2 ingrédients de votre choix.	Envoyez 1 fidèle de la foule dans la case libre la plus à gauche d'un tribunal.
1	Avancez sur la piste Rituel.	Gagnez 1 cristal.	Envoyez 1 fidèle dans la foule.

◆◆◆ POUVOIRS DES SORCIÈRES ◆◆◆

Pour des raisons de simplicité, les termes « sorcière » et « tuile Sorcière » se rapportent aussi bien aux sorcières qu'à leurs homologues masculins.



Le pouvoir de chaque sorcière peut uniquement être utilisé au moment précis indiqué dans la colonne « Condition ». La plupart de ces pouvoirs s'exercent lors de la résolution d'une action spécifique. Si le pouvoir est un effet supplémentaire, il peut être utilisé immédiatement après l'étape *Déplacement rapide* ou *Action de carte* de la phase **B** Résoudre l'action.

NOM	CONDITION	POUVOIR
ALBERT	Après un lancer de dé Chasseur	Dépensez 2 ingrédients de votre choix pour rendre un chasseur inactif après le lancer de dé. Le chasseur reste inactif jusqu'à la fin de la phase de lune.
ALICE	Action <i>Préparer</i>	Si vous préparez 3 élixirs lors d'un même tour, vous pouvez avancer sur la piste Rituel.
AYLANA	Action <i>Se souvenir</i>	Vous pouvez considérer avoir obtenu une harmonie avec un autre joueur et augmenter votre niveau de suspicion d'un cran, comme d'habitude.
BERTA	Action <i>Soigner</i>	Si vous soignez au moins 2 patients de type différent lors de ce tour, vous pouvez avancer sur la piste Rituel.
BRYN	Après le(s) procès, faveurs de la foule	Rappelez uniquement 1 fidèle lorsque vous êtes le gagnant du procès, OU ne rappelez aucun fidèle après avoir reçu les faveurs de la foule. Si vous gagnez le procès où <i>Bryn</i> était accusée, vous pouvez utiliser son pouvoir juste après l'avoir récupérée.
DRAGOMIR	Fin du premier procès	Si vous avez un fidèle dans le premier tribunal et que la défense l'emporte, diminuez votre niveau de suspicion de 2 crans. Si vous gagnez le procès où <i>Dragomir</i> était accusé, vous pouvez utiliser son pouvoir juste après l'avoir récupéré.
EDITH	Action <i>Soigner</i>	Après avoir soigné un patient, vous pouvez avancer sur n'importe quelle piste Patient.
EUSTACE	Action <i>Envoûter</i>	Si vous êtes sur une intersection adjacente à l'hôpital, envoyez 1 fidèle supplémentaire dans la foule.
HAZEL	Action <i>Soigner</i>	Vous pouvez soigner 1 patient se trouvant à deux hexagones de votre doyenne (une fois par action <i>Soigner</i>).

NOM	CONDITION	POUVOIR
JOHANNA	Fin des procès	Après le(s) procès, vous pouvez choisir la même faveur de la foule plusieurs fois. Si vous gagnez le procès où <i>Johanna</i> était accusée, vous pouvez utiliser son pouvoir juste après l'avoir récupérée.
KATHERINA	Action <i>Collecter</i>	Considérez un ingrédient supplémentaire de votre choix comme lunaire.
LUKE	Action <i>Préparer</i>	Au maximum deux fois, vous pouvez augmenter votre niveau de suspicion d'un cran pour dépenser 1 ingrédient de moins en tout lorsque vous préparez des potions. Cela peut réduire le coût d'une potion (et d'une seule) à zéro.
MARTHA	Toute action où vous n'avez pas obtenu d'harmonie	Vous pouvez considérer avoir obtenu une harmonie avec un autre joueur et augmenter votre niveau de suspicion de 2 crans. Si vous avez déjà obtenu une harmonie avec un joueur, vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir pour augmenter votre niveau de suspicion de 2 crans au lieu d'un seul.
MATHILDA	Toute action où vous avez obtenu une harmonie	Augmentez votre niveau de suspicion de 2 crans supplémentaires pour rendre 1 chasseur inactif. Le chasseur reste inactif jusqu'à la fin de la phase de lune.
NICHOLAS	Action <i>Collecter</i>	Préparez 1 potion. Il ne s'agit pas d'une action <i>Préparer</i> : vous ne pouvez donc pas utiliser le pouvoir d' <i>Alice</i> , de <i>Luke</i> ou du bâtiment <i>L'Éléphant Volant</i> .
NINA	Action <i>Chanter</i>	Vous pouvez dépenser 1 ingrédient de votre choix pour réactiver 1 sort.
OTTO	Lancer de dé Chasseur	Si votre doyenne est adjacente à un hexagone où un crâne (ingrédient) est imprimé, soustrayez 2 de vos lancers de dé Chasseur.
RANDELL	Piste Rituel	Chaque fois que vous atteignez un ruban sur la piste Rituel, gagnez 1 ingrédient. Si vous n'avez pas d'ingrédients ni de cristaux dans votre inventaire pour payer une <i>offrande aux Esprits</i> , vous ne pouvez pas avancer sur le ruban (vous devez payer avant de pouvoir exercer le pouvoir de <i>Randell</i>).
REMUS	Action <i>Rituel</i>	Dépensez 1 cristal pour avancer d'une case supplémentaire sur la piste Rituel.
SEN	Action <i>Collecter</i>	Au maximum deux fois, vous pouvez dépenser 1 ingrédient pour gagner 1 cristal.
SERENA	Déplacement rapide	Si vous n'avez pas obtenu d'harmonie, vous pouvez vous déplacer d'une intersection supplémentaire lors de votre <i>Déplacement rapide</i> .
SOPHIE	Action <i>Envoûter</i>	Vous pouvez augmenter votre niveau de suspicion d'un cran pour envoyer 1 fidèle supplémentaire dans la foule.
TOMMY	Action <i>Se souvenir</i>	Si votre niveau de suspicion est inférieur à 4, vous pouvez avancer sur la piste Rituel.
WILMOT	Action <i>Collecter</i>	Diminuez votre niveau de suspicion d'un cran par champignon que vous avez collecté durant ce tour.

OBJECTIFS DES LIVRES DE DIVINATIONS

Pour compléter un objectif, vous devez atteindre ou dépasser le montant d'éléments indiqué (sauf s'il est indiqué *max.* : dans ce cas, vous ne devez pas dépasser le montant indiqué).



#1

1 patient paralysé soigné

2 potions inutilisées

5 fidèles dans la foule et/ou dans les derniers tribunaux

6 ingrédients identiques



#4

1 cristal

3 fidèles dans la foule et/ou dans les derniers tribunaux

3 potions inutilisées

5 patients soignés



#2

2 fidèles dans la foule et/ou dans les derniers tribunaux

2 patients infectés soignés

5 ingrédients différents

4 potions inutilisées



#5

max. 3 en suspicion

3 sorts d'éléments différents

5 baies

6 patients soignés



#3

max. 3 en suspicion

3 baies

3 patients aveugles soignés

6 fidèles dans la foule et/ou dans les derniers tribunaux



#6

Marqueur Rituel sur la section Air

2 patients paralysés soignés

5 ingrédients différents

6 fidèles dans la foule et/ou dans les derniers tribunaux

MODE COMPLET



#7

Marqueur Rituel sur la section *Feu*

3 crânes

3 patients aveugles soignés

7 en suspicion



#8

Marqueur Rituel sur la section *Terre*

3 fidèles dans la foule et/ou dans les derniers tribunaux

3 patients infectés soignés

6 ingrédients identiques



#9

1 cristal

3 sorts du même élément

5 fidèles dans la foule et/ou dans les derniers tribunaux

4 potions inutilisées

◆◆◆ **PRÉCISIONS SUR LES SORTS** ◆◆◆

SORTS DE FEU

NOM	PRÉCISIONS
BREUVAGE D'OR	Par exemple, vous pouvez dépenser un élixir au lieu d'un remède pour soigner un patient lors d'une action <i>Soigner</i> , ou un remède avant ou après votre action pour activer l'effet d'un élixir.
DISTORSION TEMPORELLE	Une fois que vous avez complètement résolu votre première carte Action, vous pouvez immédiatement choisir et défausser une autre carte Action pour résoudre son effet principal. Vous ne pouvez pas obtenir d'harmonie avec la carte choisie. On considère que cet effet s'inscrit dans la continuité de l'étape <i>Action de carte</i> , ce qui signifie que vous ne pouvez pas faire un <i>Déplacement rapide</i> , dépenser un élixir ou lancer un sort avant d'avoir complètement résolu l'effet principal de la carte choisie.
INVOCATION	Lorsque vous calculez le résultat des tribunaux de cette saison, considérez que vous avez 1 fidèle supplémentaire au tribunal. Si vous égalez le nombre de fidèles d'un autre joueur, vous remportez l'égalité. Toutefois, si le nombre total de fidèles (en comptant celui de ce sort) est égal au nombre d'opposants, vous perdez tout de même le procès.
MORTIER MAGIQUE	Les trois échanges peuvent être de n'importe quel type, vers n'importe quel autre. Les 3 ingrédients d'arrivée comme de départ n'ont pas besoin d'être du même type.
PIERRE DE LUNE NOIRE	Si vous utilisez un remède à la place d'un élixir grâce au <i>Breuvage d'Or</i> , vous ne gagnez pas de Sagesse.
POUDRE ONIRIQUE	Si vous êtes dans la zone d'un chasseur inactif, passez votre tour lors de l'étape  Lancer le dé Chasseur.

PRÉCISIONS SUR LES SORTS

(suite)

NOM	PRÉCISIONS
RUGISSEMENT DU LION	Si vous utilisez un porte-bonheur pour relancer un dé, comptez ce lancer de dé comme un nouveau lancer.
SERVANT INVISIBLE	Vous recevez le bonus d'harmonie et pouvez avancer sur la piste Rituel si vous deviez le faire.
SONGE CURATIF	Vous pouvez utiliser le bâtiment <i>Hôpital</i> pour soigner 1 patient de n'importe quel type et avancer sur la piste Patient correspondante (ne gagnez aucune récompense à cette occasion). Si vous utilisez cet effet pendant votre action <i>Soigner</i> , vous pouvez soigner un 3 ^e patient avec ce sort.

SORTS DE TERRE

ANNEAU D'ADRIANNA	Si vous êtes tout en bas de la piste Suspicion, vous ne pouvez pas recevoir le bonus. Si un élément fait baisser votre niveau de suspicion de plus d'un cran, cet effet ne se déclenche qu'une seule fois.
CHANSON ÉTHÉRÉE	Si <i>Anneau d'Adrianna</i> est en jeu, vous ne recevez son bonus de Sagesse qu'une seule fois, quel que soit le nombre de crans de suspicion diminués grâce à <i>Chanson éthérée</i> .
COLLECTE BÉNIE	Par exemple, si vous avez collecté 1 herbe, 2 champignons et 1 crâne, vous pouvez gagner 1 ingrédient supplémentaire de chaque. Les cristaux ne sont pas des ingrédients.
CORNE D'ABONDANCE	Ce sort vous permet de préparer jusqu'à 4 potions au lieu de 3 avec une seule action <i>Préparer</i> .

NOM

PRÉCISIONS

ÉCLATS DE L'ÉTERNITÉ

Si vous lancez ce sort, puis *Collecte bénie*, alors leurs effets se déclenchent tous les deux.

GUÉRISON SURNATURELLE

Fonctionne avec l'*hôpital*, mais pas avec le pouvoir de la sorcière *Hazel*. Le patient que vous soignez sans remède compte dans la limite des 2 patients que vous pouvez soigner avec l'action *Soigner*. Pour marquer le patient comme soigné, placez un remède de la réserve dessus. Si vous soignez 4 patients du même type (à l'aide d'autres sorts), vous ne pouvez pas utiliser cet effet deux fois.

INVISIBILITÉ

Si votre doyen ne quitte l'intersection où elle se trouvait au début du tour à cause d'un effet de jeu quelconque, on considère que vous l'avez déplacée. Le sort cesse alors immédiatement de faire effet. L'effet de ce sort n'affecte pas votre niveau de suspicion.

MAUVAISES HERBES

Ce sort vous permet essentiellement d'utiliser l'action *Collecter* dans les quartiers du village. Le bâtiment *Marché* gagne un ingrédient supplémentaire (donc 3 en tout).

PASSAGE D'ÉMERAUDE

Cet effet est le même que celui de la potion *Onguent de vol*.

SECRETS DES PIERRES

Les champs de cristaux et les autels ne sont pas considérés comme des bâtiments.

SORTS D'AIR

AILES DU ZÉPHYR

Si vous lancez ce sort après un *Déplacement rapide*, vous pouvez utiliser son effet immédiatement.

AU CŒUR DU CYCLONE

Gagner 4 Sagesse au lieu d'avancer sur la piste Rituel (parce que vous êtes déjà tout en haut) déclenche aussi cet effet.

CAPE DE CHARISME

Si vous avez obtenu une harmonie avec un autre joueur et la *Septima*, vous pouvez considérer avoir obtenu une harmonie uniquement avec la *Septima*. Si vous changez le marqueur *Action*, remélangez-le dans sa pile.

NOM	PRÉCISIONS
CHANT DE LA VEUVE	Comprend également les patients soignés à l'hôpital.
DOPPELGÄNGER	 <i>C'est de l'allemand. Ça veut dire sosie.</i>
LIEN SPIRITUEL	Cet effet continue de s'exercer d'une saison à l'autre jusqu'à ce que vous gagniez un procès. Si vous recevez une faveur de la foule après le procès que vous gagnez, vous devez renvoyer 1 fidèle dans votre réserve comme d'habitude.
SOIN DES ESPRITS	Si vous soignez plusieurs patients à l'hôpital lors de ce tour, vous pouvez gagner la récompense de la piste Patient à chaque fois.
MARQUE DE GRATITUDE	Comprend les patients soignés à l'hôpital. Puisque vous devez choisir une option différente à chaque patient soigné, vous ne pourrez pas choisir d'option pour le 4 ^e patient soigné, si cela devait se produire.
MÉLODIE APAISANTE	Vous touchez ces faveurs indépendamment de celles de la fin de chaque procès. Ainsi, les faveurs gagnées grâce à ce sort peuvent être les mêmes que celles gagnées à la fin de chaque procès. Ne rappelez pas de fidèle de la foule après avoir touché les faveurs accordées par ce sort. Le pouvoir de la sorcière <i>Johanna</i> ne s'applique pas ici.
MIROIR MAGIQUE	Les sorcières défaussées sont remises sous la pioche de tuiles Sorcière. À la fin de la saison, défaussez toute sorcière mise de côté à cause de ce sort. Si vous réactivez puis lancez ce sort alors qu'il est déjà actif, il cesse immédiatement d'agir comme d'habitude (défaussez la sorcière concernée), puis recommence aussitôt (piochez 3 nouvelles sorcières).

PRÉCISIONS SUR LES BÂTIMENTS

Si votre doyenne est adjacente à un bâtiment, vous pouvez utiliser le pouvoir de ce bâtiment. Chaque pouvoir est lié à une carte Action.

CENTRE DU VILLAGE

NOM	POUVOIR
 HÔPITAL	L'hôpital abrite en permanence les trois types de patients (avec plusieurs patients de chaque type). Vous pouvez soigner ces patients avec un remède comme d'habitude, mais lorsque vous avancez sur la piste Patient correspondante, vous ne touchez pas la récompense indiquée (sauf si un autre pouvoir vous le permet).
ACTION Soigner	

BÂTIMENTS BRONZE

 MAGASIN D'ANTIQUITÉS	Piochez 1 carte Prologue. Prenez deux fois la récompense de la partie supérieure ou une fois la récompense de la partie inférieure. Remélangez ensuite la carte Prologue dans la pioche.
ACTION Se souvenir	
 MARCHÉ	Considérez que 2 ingrédients de votre choix sont imprimés sur cet hexagone lors de votre action.
ACTION Collecter	
 ORACLE	Prenez 1 faveur de la foule.
ACTION Chanter	

BÂTIMENTS OR

NOM	POUVOIR
 L'ÉLÉPHANT VOLANT ACTION <i>Préparer</i>	Vous pouvez dépenser 1 ingrédient de moins pour chaque élixir que vous préparez lors de ce tour, mais en contrepartie ne recevez aucune Sagesse pour les élixirs concernés. Si vous utilisez un autre pouvoir ou effet que celui de L'Éléphant Volant pour réduire le coût d'un élixir, vous gagnez les 3 Sagesse habituelles.
 IMPRIMERIE ACTION <i>Plaider</i>	Diminuez votre niveau de suspicion de 2 crans.
 TAVERNE ACTION <i>Envoûter</i>	Envoyez 1 fidèle supplémentaire dans la foule. Ajoutez également 1 opposant dans la foule.

CARTES NÉGOCIATION

Coopération : choisissez une de vos cartes Action dont l'icône ne correspond à aucune des cartes de la défausse de la Veuve Noire (à droite de son plateau). Cherchez la carte Action Veuve Noire qui correspond à la vôtre (dans sa pioche ou sa rangée) et faites-lui choisir cette action. Elle obtient ainsi une **harmonie** avec vous. Si vous avez dû chercher cette carte dans sa pioche, mélangez cette dernière. Ne lancez **pas** le dé solo.

Temporisation : modifiez la rangée de la Veuve **avant** de lancer le dé solo pour déterminer le choix de carte Action de la Veuve Noire. Choisissez parmi les options suivantes :

- ✦ Inversez les deux cartes face visible,
- ✦ Inversez la carte de droite avec la première carte de la pioche (révélez cette dernière et posez l'autre face cachée),
- ✦ Écartez la carte de gauche, faites glisser celle de droite à sa place, remplacez celle de droite par la première de la pioche (que vous révélez), puis remettez la carte que vous avez écartée, face cachée, sur la pioche.

Information : lancez le dé solo pour déterminer le choix de carte Action de la Veuve Noire **avant** de choisir votre propre carte Action.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	2
Matériel	2
But du jeu	4
Modes de jeu	5
Mise en place	5
Séquence d'une saison	10
Préparation	10
Phases de lune	11
△ A Choisir une action	11
△ B Résoudre l'action	12
Cartes Action et Effets	12
Cristaux	13
Potions	14
Faveurs de la foule	15
Piste Rituel	16
Sorts	17
Pouvoirs des sorcières	18
Bâtiments et zones spéciales	18
△ C Lancer le dé Chasseur	18
△ D Replacer les chasseurs	19
△ E Fin de la phase de lune	20
Procès	20
Fin de saison	22
Fin de la partie	23
Règles pour 2 joueurs	23
Règles solo	24
Appendices	31
Crédits	39



Plongez dans la magie du monde de Septima en écoutant les mélodies de la bande son officielle, par Lyregard !

CRÉDITS

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT

DÉVELOPPEMENT DU JEU

Robin Hegedűs
Viktor Péter

AUTEUR

Robin Hegedűs

MODE SOLO

Dávid Turczi

DÉVELOPPEMENT DU MODE SOLO

John Albertson

ILLUSTRATIONS

CONCEPTION GRAPHIQUE ET ILLUSTRATIONS

Villő Farkas

ILLUSTRATIONS DES SORCIÈRES

Barbara Bernát

CONCEPT

Dorka Péter

LIVRET DE RÈGLES

RÉDACTION

Mihály Vincze

CONCEPTION GRAPHIQUE

Attila Kerek

RELECTURE

Emanuela & Robert Pratt
Emily Blain
Tünde Máté

Merci à nos charmants
backers sur Kickstarter
qui ont permis à notre
rêve de devenir réalité !

©Copyright, 2023, GMH Games Kft.
20230511

TESTS

Tünde Máté, Villő Farkas, Frigyes Schöberl, Viktor Péter, Dorka Péter, Balázs Horváth, Mihály Vincze, Soma Gál, Nikolett Tímea Szűcs, Bence Hegedűs, Ruben Hegedűs, Ádám Buza, Dániel Nemes, Csenge Dávid, Lolita Stégnár, Bence Lontay-Szabó, Katalin Lontai-Szabóné Erős, Michael Durrant, Viktor Patyus, Lilla Csufor, Bálint Tolmár, Henriett Benedek, Anna Ábel, Sándor Tököli, Miklós Tököli, Bence Hantos, Gábor Ákos Uhrin, Emily Blain, Jacob Blain & Kicktester (Gábor L. Szilágyi, János Mészáros, Balázs "Nosfi" Pásztor, Balázs "Mókus" Nemes, Márk "KicsiBrujah" Fazekas, József "Tzimisce" Gál)

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL ET TESTS DU MODE SOLO

Xavi Bordes, Chuck Case, Shelley Danielle, Gary Perrin, Aleksander Saranac

HISTOIRE

RÉDACTION & UNIVERS

Robin Hegedűs

TRADUCTION ORIGINALE

Csenge Dávid

RELECTURE ORIGINALE

Tünde Máté
Michael Durrant

CONSULTANTS CULTURELS

James Mendez Hodes
Réka Szilárdi

ÉDITION FRANÇAISE

ÉDITION

Super Meeple

TRADUCTION

Antoine Prono (Transludis)

RELECTURE

Ambre Poilvé

MISE EN PAGE

Christopher Matt

ICONOGRAPHIE

	DOYENNE		ÉTAPES (A À E)		HARMONIE
	OPPOSANT / FIDÈLE		AUTOMNE (1 ^È SAISON)		ACTION SE DÉPLACER
	CHASSEUR		HIVER (2 ^È SAISON)		ACTION COLLECTER
	CABANE DE CHASSEUR		PRINTEMPS (3 ^È SAISON)		ACTION PRÉPARER
	LANCER DE DÉ CHASSEUR		ÉTÉ (4 ^È SAISON)		ACTION SOIGNER
	MARQUEUR SUSPICION		ACTION SEPTIMA		ACTION ENVOÛTER
	AUGMENTER LE NIVEAU DE SUSPICION		INGRÉDIENT LUNAIRE		ACTION PLAIDER
	DIMINUER LE NIVEAU DE SUSPICION		GAGNER 1 INGRÉDIENT QUELCONQUE		ACTION CHANTER
	NE PAS AUGMENTER LE NIVEAU DE SUSPICION		DÉPENSER 1 INGRÉDIENT QUELCONQUE		ACTION RITUEL
	HEXAGONE		GAGNER 1 CRISTAL		ACTION SE SOUVENIR
	FOULE		DÉPENSER 1 CRISTAL		ACTION QUELCONQUE
	TRIBUNAL		MARQUEUR PATIENT		CARTE ACTION
	PROCÈS		PISTE PATIENT QUELCONQUE		CARTE PROLOGUE
	SAC PROCÈS		PATIENT QUELCONQUE		IGNORER
	LA DÉFENSE GAGNE / PERD LE PROCÈS		AVANCER SUR UNE PISTE PATIENT		FLÈCHE DE CAUSE
	GAGNANT DU PROCÈS		GAGNER 1 POTION		PLACER
	CASE DE TRIBUNAL		TUILE SORCIÈRE		RETIRER
	PRENDRE X FOIS / CHOISIR		AVANCER SUR LA PISTE RITUEL		DÉPLACER
	FAVEUR DE LA FOULE		MARQUEUR RITUEL SUR UN ÉLÉMENT SPÉCIFIQUE		MODE COMPLET
	MARQUER DE LA SAGESSE		RUBAN DE PISTE RITUEL		ACTION VEUVE NOIRE
	BÂTIMENT		GAGNER 1 SORT		DÉ SOLO
			RÉACTIVER 1 SORT		
			SI PRÉSENT / SI POSSÉDÉ		