

Matériel



Ce livret de règles



1 livret
« Scénario d'introduction »



2 livrets de Menace



1 Livre des dialogues



1 marque-page



1 mappemonde plastifiée



4 feuillets Citadelle



4 dés à 6 faces



1 loupe



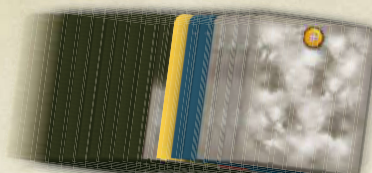
8 figurines de personnage



8 silhouettes de personnage cartonnées



3 boîtiers de rangement



32 intercalaires



4 compteurs de points de vie

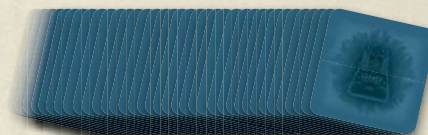
1073 cartes réparties en différents paquets
appelés « decks » :



8 cartes *Sauvegarde*



4 cartes *Personnage*



184 cartes *Action*
(dos bleu)



151 cartes *Exploration*
(dos brouillard)



726 cartes *Aventure* numérotées
(dos vert ou doré)

Principe et but du jeu

The 7th Citadel est un jeu coopératif d'exploration et d'aventure dans lequel vous jouez contre le jeu et tentez, en solo ou au sein d'un groupe de 2, 3 ou 4 aventuriers, de triompher d'une Menace qui finira par s'abattre sur vous.



- www.the7thcitadel.com
- Apprenez à jouer en regardant la vidéo
 - Écoutez la bande originale du jeu
 - Téléchargez des fichiers utiles

Victoire

Vous gagnez si vous parvenez à triompher de la Menace que vous avez choisi d'affronter. Lorsque cela arrivera, le jeu vous l'indiquera clairement.

Lorsque vous triompez d'une Menace, ou que votre aventure s'achève prématurément, vous devez commencer une nouvelle aventure en jouant le scénario d'introduction « Un nouveau départ ». Tout ce que vous avez obtenu et accompli au cours de l'aventure précédente est perdu.

Défaite

Vous perdez dans l'un des cas suivants :




- tous les personnages sont inconscients (voir « Inconscience » p. 20) ;
- un effet de jeu indique aux joueurs : « Votre aventure s'achève ici. »

Les règles en résumé

Vous affrontez une Menace – sous la forme d'un livret de Menace découpé en scénarios – qui finira inévitablement par s'abattre sur vous (sauf si vous périssez avant d'en arriver là !).

Note : cette boîte contient un scénario d'introduction et les livrets de Menace « Le réveil de Dadachaem » et « Les tambours funestes ».

Vous explorez le monde des Terres Effondrées en résolvant des cartes *Exploration*, en mettant en jeu des cartes *Aventure* numérotées (*Terrain* et *Événement permanent*), qui construisent progressivement le Plateau de jeu, et en dialoguant avec ses habitants (grâce au Livre des dialogues).

Au cours de la partie, vous décidez collectivement quel personnage va entreprendre une action parmi celles disponibles sur la carte *Terrain* où sa figurine se trouve, sur les cartes *Événement permanent* liées à cette carte *Terrain*, ainsi que sur ses cartes *Personnage*, *Compétence* , *Bourse*  et *Objet de quête* .

Coût de l'action :
piochez 5 cartes ou plus
dans votre Deck d'Action
pour réaliser l'action

Action grimper



5+



Difficulté de l'action :
obtenez 3 succès ou plus
pour la réussir


3

Conséquence(s) à
appliquer si l'action
réussit

Conséquence(s) à
appliquer si l'action
échoue

Pour entreprendre une action, vous disposez d'un Deck d'Action personnel.

Toutes les actions fonctionnent de la même manière. Le joueur actif, qui a choisi d'entreprendre l'action, doit appliquer les étapes suivantes dans l'ordre :

- sélectionner celles de ses cartes  qu'il peut et souhaite utiliser (elles permettent notamment de réduire l'énergie qu'il doit dépenser pour réaliser l'action et d'augmenter ses chances de la réussir) ;
- dépenser de l'énergie, ce qui est représenté par le coût de l'action, en piochant des cartes dans son Deck d'Action ;
- révéler les cartes piochées, qui lui rapportent des succès en quantité variable, puis comparer ce nombre de succès à la difficulté de l'action (plus il a pioché de cartes, plus il devrait obtenir de succès, mais plus vite il dépense son énergie) ;
- appliquer les conséquences de l'action, qui varient selon qu'elle a réussi ou échoué.

Lorsque le joueur actif a terminé une action, un autre tour de jeu commence, et un joueur (le même ou un autre) entreprend une nouvelle action.

Note : certaines actions, dites « multiples », nécessitent de réaliser l'action plusieurs fois jusqu'à son dénouement, mais fonctionnent globalement sur ce même principe (à quelques nuances près, détaillées plus loin).

Lorsque vous n'avez plus (ou plus assez) de cartes dans votre Deck d'Action, vous devez effectuer une Récupération pour y remélanger des cartes de votre Défausse, mais perdez des points de vie en contrepartie (voir « Récupération » p. 20).

Lorsque vous n'avez plus beaucoup de points de vie, ou que vous pensez avoir atteint l'objectif fixé par le scénario, il est temps de rentrer à la Citadelle pour découvrir les conséquences de vos actes !

Tout au long du jeu, votre groupe d'aventuriers va progresser en gagnant de l'espoir, sous forme de cartes, que vous pourrez convertir en précieux bonus sur la page *Destinée* du feuillet Citadelle.

Contrairement à la plupart des jeux de société, vous allez vivre une aventure sur la durée, mais rassurez-vous, un système de sauvegarde simple permet d'interrompre votre partie à tout moment pour la reprendre ultérieurement.

Types de cartes

Cartes Personnage



Une carte *Personnage* représente le personnage que vous incarnez et vous permet d'entreprendre l'action *me déplacer* . Elle indique également le nombre de cartes *Compétence* que vous pouvez avoir en main ainsi que votre poids maximum transporté, qui varient en fonction du nombre de joueurs.

- 1 nom du personnage
- 2 figurine correspondante (de la couleur du personnage)
- 3 action et effet disponibles
- 4 taille de main et poids transportable par défaut (variable suivant le nombre de joueurs)
- 5 identifiant unique

Cartes Sauvegarde



Les cartes *Sauvegarde* permettent de sauvegarder la partie (voir « Sauvegarder la partie » p. 25).

Cartes Action



Les cartes *Action* forment votre Deck d'Action personnel. Chaque joueur en possède un. Elles représentent l'énergie vitale que vous dépensez lorsque vous les piochez pour payer le coût de vos actions ou lorsqu'un effet de jeu vous oblige à les défausser. Lorsque vous les avez en main, elles représentent également vos compétences , qui vous aident dans la réalisation de vos actions ou vous permettent d'en entreprendre de nouvelles.

- 1 type Compétence
- 2 titre
- 3 zone de résultat : contient les succès et icônes de classe obtenus à l'étape de Résultat d'une action
- 4 effet(s) et/ou action disponible
- 5 identifiant unique

Cartes Exploration



Les cartes à dos « brouillard » sont des événements survenant aléatoirement au cours de l'exploration des Terres Effondrées. Il peut s'agir d'événements permanents ou temporaires, d'objets trouvés, etc. Chaque carte *Exploration* appartient à une zone, généralement représentée par un chiffre romain (I, II, etc.). Cette zone est indiquée au dos de la carte *Exploration* ainsi que sur la carte *Terrain* à laquelle elle est liée.

- 1 zone
- 2 flèches de positionnement
(l'une d'elles pointe vers la carte Terrain ayant permis de mettre cette carte Exploration en jeu)
- 3 action disponible
- 4 identifiant unique (au recto)

Note : pour empêcher l'identification de ces cartes, leur identifiant unique est situé au recto (en haut à droite).



Cartes Aventure



Dos carte Aventure

Les cartes numérotées à dos vert ou doré regroupent les terrains que vous découvrez en explorant, les événements prédéfinis – lieux, rencontres, etc. – que vous pouvez déclencher, des objets à trouver et bien d'autres surprises à découvrir pendant l'aventure.

- 1 numéro de la carte
- 2 carte spécifique à un scénario (voir « Prendre une carte numérotée » p. 16)
- 3 texte d'ambiance informatif
- 4 effet(s)
- 5 identifiant unique

Parmi ces cartes Aventure se trouvent des cartes :



Recto carte Terrain

TERRAIN

Les cartes *Terrain* sont des portions des Terres Effondrées qui forment le Plateau. Vous pouvez y déplacer votre figurine et y entreprendre des actions.

- 1 action disponible
- 2 carte(s) Exploration à mettre en jeu à l'emplacement indiqué par la flèche



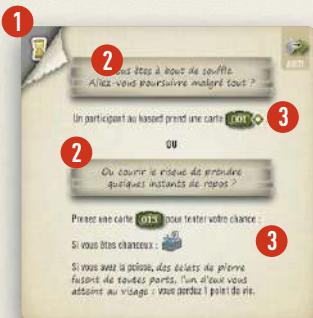
Recto carte Événement permanent



ÉVÉNEMENT PERMANENT

Les cartes *Événement permanent* sont mises en jeu sur le Plateau après avoir été révélées (voir « Carte Événement permanent » p. 17). Elles sont liées à la carte *Terrain* vers laquelle pointe leur flèche de positionnement.

- 1 flèche de positionnement (pointe vers la carte Terrain à laquelle l'événement est lié)
- 2 action réalisée ayant conduit à la mise en jeu de cet événement
- 3 effet(s) et/ou action(s) disponible(s)



Recto carte Événement temporaire



ÉVÉNEMENT TEMPORAIRE

Les cartes *Événement temporaire* sont résolues dès qu'elles sont révélées, avant d'être défaussées (sauf indication contraire sur la carte) dans une zone de jeu appelée « Le Passé », matérialisée par un intercalaire.

- 1 type Événement temporaire
- 2 texte d'ambiance informatif
- 3 effet(s) et/ou action(s) disponible(s)



Recto carte Événement global



ÉVÉNEMENT GLOBAL

Ces cartes sont placées à côté du Plateau, où elles restent en jeu jusqu'à ce qu'un effet vous demande de les défausser. Leur effet agit sur tout le Plateau tant qu'elles sont en jeu.

- 1 type Événement global
- 2 titre
- 3 effet(s) et/ou action(s) disponible(s)



Recto carte Bourse



BOURSE

Ces cartes incluent des objets, compagnons, états positifs ou négatifs, etc., que vous pouvez obtenir au cours de l'aventure. Elles vous aident – ou vous handicapent – dans la réalisation des actions, ou vous permettent d'entreprendre de nouvelles actions. Ce sont les seules cartes qui possèdent un ou plusieurs MOTS-CLEFS.

- 1 type Bourse
- 2 poids
- 3 titre
- 4 texte d'ambiance
- 5 effet(s) et/ou action(s) disponible(s)
- 6 MOTS-CLEFS



Recto carte Objet de quête



OBJET DE QUÊTE

Ces cartes, communes à tous les joueurs, vous procurent des informations utiles et vous permettent, dans certains cas, de bénéficier d'effets avantageux ou d'entreprendre de nouvelles actions. Elles se placent derrière (ou sur) l'intercalaire « Objets de quête » et peuvent être consultées par tous les joueurs, n'importe quand. Vous ne pouvez pas les défausser, sauf indication contraire.

- 1 type Objet de quête
- 2 titre
- 3 effet(s) et/ou action(s) disponible(s)



Recto carte Mappemonde
















MAPPEMONDE

Ces cartes doivent être insérées dans une pochette de la Mappemonde (voir « Mappemonde » p. 8).


- 1 type Mappemonde
- 2 flèches indiquant où placer les futures cartes

Organiser la boîte

Règle d'or ! Vous ne devez pas prendre connaissance du contenu des cartes, des livrets de Menace et du Livre des dialogues, tant que le jeu ne vous invite pas à le faire.


- 1 Derrière l'intercalaire « Personnages », rangez les 4 cartes *Personnage*.
- 2 Derrière l'intercalaire « Sauvegarde », rangez les 8 cartes *Sauvegarde*.
- 3 Derrière l'intercalaire « Compétences de personnage », rangez les 84 cartes *Action* (dos bleu) *Compétence de personnage* identifiées par une icône  au recto (en haut à gauche) contenant l'initiale A, B, C, D d'un personnage ou la lettre « X » .
- 4 Derrière l'intercalaire « Compétences avancées », rangez les 76 cartes *Action* (dos bleu) *Compétence avancée*, identifiées par une icône .
- 5 Derrière l'intercalaire « Compétences réflexe », rangez les 24 cartes *Action* (dos bleu) *Compétence réflexe*, identifiées par une icône .
- 6 Rangez les cartes *Exploration*, dos « brouillard » visible, derrière leurs intercalaires respectifs en fonction de leur zone (, , , etc.).
- 7 Rangez les cartes *Aventure*, dos vert ou doré, numéro visible, par ordre croissant derrière leurs intercalaires respectifs (cartes  à  derrière l'intercalaire «  »,  à  derrière l'intercalaire «  », etc.).

Au cours de la partie, vous placerez :



- ▶ les cartes  derrière (ou sur) l'intercalaire « Objets de quête » ;
- ▶ les cartes *Aventure* et *Exploration* défaussées derrière (ou sur) l'intercalaire « Le Passé » ;
- ▶ les cartes bannies derrière l'intercalaire « Cartes bannies ».

Note : comme indiqué sur les intercalaires « Objets de quête » et « Le Passé », vous pouvez mettre ces intercalaires à plat à côté du Plateau et placer les cartes concernées dessus.



Règle d'or ! Les cartes *Aventure* vertes sont toujours placées avant les cartes *Aventure* dorées ayant le même numéro. Puis, à couleur de dos identique, les cartes *Aventure*  sont toujours placées avant les cartes *Aventure*  ayant le même numéro.



Note : certaines cartes Aventure possèdent uniquement une version avec un dos doré. Certaines cartes Aventure avec un  n'ont pas de version alternative avec un .

Débuter une nouvelle aventure



C'est dans le scénario d'introduction « Un nouveau départ » que vous allez choisir votre personnage et ses compétences de départ.

Lorsque vous avez fini de lire les règles et êtes prêt à débuter une nouvelle aventure, ouvrez le livret du scénario d'introduction à la page 3 et lisez jusqu'à ce que le livret vous demande d'arrêter de lire.

Vue d'ensemble

MAPPEMONDE

La Mappemonde représente la carte du monde du temps de l'âge d'or du Protectorat Kel. Elle contient des informations précieuses, bien que souvent obsolètes, sur les lieux importants. Elle peut être mise à jour par l'insertion de cartes obtenues lorsque vous progressez à partir de la page *Destinée* du feuillet Citadelle.

LIVRE DES DIALOGUES

Il regroupe les dialogues entre votre personnage et les personnages non joueurs que vous êtes amené à rencontrer (voir « Lire un dialogue » p. 18).

LIVRETS DE MENACE ET MARQUE-PAGE

Chaque livret de Menace regroupe les scénarios de la Menace correspondante. Le marque-page vous indique où vous en êtes de la Menace jouée.



Livre des dialogues

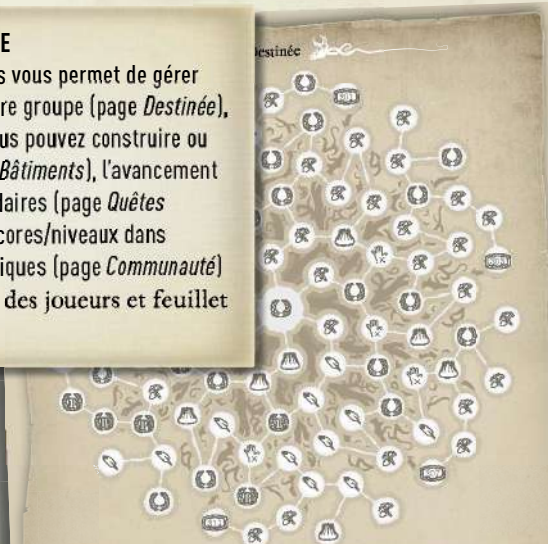
ZONE « CARTES BANNIES »

C'est derrière cet intercalaire que vous mettez les cartes bannies au cours de l'aventure.



FEUILLET CITADELLE

Ce feuillet de 8 pages vous permet de gérer la progression de votre groupe (page *Destinée*), les bâtiments que vous pouvez construire ou avez construit (page *Bâtiments*), l'avancement de vos quêtes secondaires (page *Quêtes secondaires*) et vos scores/niveaux dans plusieurs caractéristiques (page *Communauté*) (voir « Progression des joueurs et feuillet Citadelle » p. 23).



Le Passé

ZONE « LE PASSÉ »

C'est derrière (ou sur) cet intercalaire que vous mettez les cartes *Aventure* et *Exploration* qui sont défaussées au cours de la partie.



Si un autre symbole n'est encore caché, vous devez cacher le symbole... À force d'entraînement et d'expérience, vous vous débarrasserez de nouvelles aptitudes. Prenez 2 cartes Compétence supérieure au hasard dans la boîte. Un joueur choisit 2 de ces cartes - au quel joueur attribuez-vous chacune 1 de ces cartes - qu'il mélange dans son Deck d'Action. Rangez les Prenez une carte dont le nombre est supérieur...

DECK D'AVENTURE

Le Deck d'Aventure regroupe les cartes numérotées ayant un dos vert ou doré.



COMPTEUR POINTS DE VIE

FIGURINES DES PERSONNAGES



DECK D'EXPLORATION

Le Deck d'Exploration regroupe des événements aléatoires organisés par zone.

LE PLATEAU

Vous construisez le Plateau au fur et à mesure que vous mettez en jeu des cartes *Terrain* et *Événement permanent* face visible et des cartes *Exploration* face cachée (dos brouillard visible).

- 1 recto d'une carte *Terrain*
- 2 recto d'une carte *Événement permanent*
- 3 dos d'une carte *Exploration* (face brouillard)

DÉFAUSSE

Chaque joueur possède une Défausse personnelle qui regroupe celles de ses cartes *Action* qu'il a défaussées, face visible, au cours de la partie. Le joueur peut consulter à tout moment les cartes de sa Défausse.

ZONE « OBJETS DE QUÊTE »

C'est derrière (ou sur) cet intercalaire que vous mettez les cartes obtenues au cours de l'aventure. Vous pouvez consulter ces cartes à tout moment.

DECK D'ACTION

Chaque joueur possède un Deck d'Action personnel, dans lequel il pioche des cartes pour réaliser des actions. Il ne peut pas consulter les cartes de son Deck d'Action.

CARTE PERSONNAGE

Cette carte est placée devant le joueur qui incarne ce personnage. C'est sous cette carte que vous mettez vos cartes bloquées (voir « Bloquer / débloquer une carte » p. 18), que vous pouvez consulter librement. Il est conseillé de placer votre Deck d'Action et votre Défausse de part et d'autre de cette carte.

CARTE ÉVÉNEMENT GLOBAL

Une carte dont l'effet agit sur tout le Plateau.

CARTES BOURSE

Chaque joueur place ses cartes (il n'en a pas en début de partie) devant lui. Astuce : vous pouvez gagner de la place sur la table en superposant les cartes afin de ne laisser que leurs effets visibles.

MAIN

Chaque joueur possède une main contenant ses cartes *Compétence* (il n'en a pas en début de partie).

Tour de jeu

1. Choisissez le joueur actif et l'action qu'il entreprend

À chaque tour, un joueur est choisi collectivement pour être le « joueur actif ». Il choisit une action disponible qu'il va entreprendre.

Cette action est toujours représentée par une icône dans un carré blanc présente sur :

- la carte **Terrain** **1** sur laquelle sa figurine est présente,
- ou une carte **Événement permanent** **2** liée à la carte **Terrain** sur laquelle sa figurine est présente,
- ou une carte **Événement temporaire** **3** qui vient d'être révélée (cette action est obligatoire),
- ou une de ses cartes **Compétence** **4** qu'il a en main,
- ou une de ses cartes **Bourse** **5**,
- ou une carte **Objet de quête** **6**.



2. Déterminez s'il y a d'autres participants

Tout personnage dont la figurine est présente sur la même carte **Terrain** que celle du joueur actif...

- **peut** participer à l'action si elle n'est pas obligatoire et que le joueur actif est d'accord,
- **doit** participer à l'action si elle est obligatoire (voir « Actions obligatoires » p. 11).

Sauf indication contraire, seul le joueur actif peut utiliser des cartes et/ou au cours de l'action et il doit s'agir de ses propres cartes.

Note : participer à l'action d'un autre joueur peut notamment s'avérer utile car certaines compétences permettent d'aider le joueur actif.

3. Résolez l'action

Le joueur actif résout les 4 étapes de l'action : Préparation, Pioche, Résultat et Conséquence (voir « Séquence de résolution d'une action » p. 12).

4. Débutez un nouveau tour de jeu

Un nouveau tour de jeu débute avec la désignation du nouveau joueur actif. Il peut s'agir du joueur actif du tour précédent, si tous les joueurs sont d'accord. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, le joueur à la gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif.

Types d'actions

Actions simples



La plupart des actions disponibles dans le jeu sont des actions « simples », qui se terminent immédiatement après l'étape de Conséquence.

Actions de groupe

Une action associée à l'icône  ne peut être entreprise que si tous les personnages conscients y participent.

Actions interdites


Une action ne peut pas être entreprise si :



- une autre action est déjà en cours,
- elle nécessite un prérequis que les joueurs ne peuvent pas satisfaire,
- elle est associée à l'icône  et qu'au moins un personnage conscient n'y participe pas,
- l'icône de cette action est visible sur une carte *Événement permanent* liée à la carte *Terrain* sur laquelle se trouve l'action  : cela signifie que l'action a déjà été réalisée et ne peut pas l'être à nouveau sur cette carte *Terrain*.

Actions multiples

Certaines actions, appelées « multiples », possèdent une ou plusieurs lignes, ayant chacune une conséquence de réussite et d'échec. La ligne d'action actuelle est identifiée par la présence d'un dé sur l'icône représentant la difficulté de l'action. Une action multiple se déroule sur plusieurs tours de jeu. Si elle est obligatoire, vous devez l'entreprendre à nouveau sitôt l'étape de Conséquence résolue et ce, jusqu'à ce qu'elle soit terminée. Si elle n'est pas obligatoire, vous pourrez la reprendre plus tard, quand vous le déciderez.

Actions obligatoires






Une action obligatoire est encadrée de rouge .



Lorsqu'elle est présente sur une carte *Événement temporaire*  ou dans un dialogue , tous les personnages présents sur la carte *Terrain* du joueur l'ayant révélé(e) doivent obligatoirement y participer. Les participants choisissent qui, parmi eux, est le joueur actif.


Lorsqu'elle est présente sur une carte *Terrain*, tous les personnages présents sur ce terrain doivent obligatoirement y participer, sous réserve qu'elle puisse toujours être entreprise. Les participants choisissent qui, parmi eux, est le joueur actif.

Résoudre une action

Toutes les actions possèdent :


- une icône  indiquant de quelle action il s'agit,
- un coût par défaut , soit le nombre minimum de cartes que le joueur actif doit piocher dans son Deck d'Action pour la réaliser,
- une difficulté , soit le nombre minimum de succès à obtenir pour la réussir,
- des conséquences en cas de réussite  et – en général – des conséquences en cas d'échec .



Les actions multiples possèdent un emplacement pour un dé indiquant la difficulté de l'action. Lorsque le joueur actif entreprend l'action, si aucun dé n'est présent sur la carte, il doit en placer un à l'emplacement  de la première ligne d'action, en veillant à ce que sa valeur corresponde à la difficulté indiquée . Si aucun dé n'est disponible, le joueur actif doit en prendre un sur une autre carte.



Certaines actions possèdent un coût par défaut associé à une icône « chaîne » , qui limite le nombre de cartes dont vous pouvez prendre en compte les succès (plus d'informations ci-après).

Séquence de résolution d'une action





1. Préparation

Le joueur actif sélectionne celle(s) de ses cartes  dont il peut et souhaite appliquer tout ou partie des effets. Chaque effet ne peut être utilisé qu'une fois au cours de l'action.

Pour pouvoir être sélectionnée, la carte doit avoir une icône condition  qui correspond à l'action entreprise  ET ne doit pas avoir un MOT-CLEF déjà présent sur une autre carte sélectionnée.

Règle d'or ! Lorsqu'une icône  figure sur une de ses cartes  – ou sur une carte  – et qu'il réalise l'action correspondante, le joueur actif DOIT impérativement la sélectionner ET en appliquer les effets.


Précisions :


- Vous n'avez pas à sélectionner les cartes *Compétence*  dont vous souhaitez appliquer les effets au cours de l'action.
- Lorsque le joueur actif entreprend une action disponible sur une de ses cartes , cette carte est automatiquement sélectionnée.
- Lorsque la mention « [sélectionnée] » est présente dans l'effet d'une carte , vous devez appliquer cet effet dès lors que vous avez sélectionné cette carte à l'étape de Préparation de l'action.
- L'icône  (sans pictogramme à l'intérieur) sur une carte indique que l'effet associé peut être appliqué au cours de n'importe quelle action.


2. Pioche

Le joueur actif détermine le coût de l'action et pioche le nombre correspondant de cartes.

A. Déterminer le coût de l'action

Ce coût est indiqué dans le losange bleu . Il correspond au nombre de cartes que le joueur actif doit piocher (l'énergie qu'il doit dépenser) dans son Deck d'Action pour réaliser l'action.

Un effet  augmente de \mathbb{X} le coût de l'action.

Un effet  réduit de \mathbb{X} le coût de l'action.

Un coût peut être égal à zéro. Si un coût doit être réduit à moins de 0, considérez qu'il vaut 0.

B. Piocher des cartes Action

Le joueur actif pioche un nombre de cartes correspondant au coût de l'action depuis le sommet de son Deck d'Action et les place face cachée devant lui. Il peut, s'il le souhaite, piocher n'importe quel nombre de cartes supplémentaires dans son Deck d'Action afin d'augmenter ses chances de réussite. Les cartes supplémentaires sont placées face cachée avec les précédentes.

Si son Deck d'Action contient moins de cartes qu'il ne devrait en piocher, le joueur actif doit piocher les cartes restantes et immédiatement effectuer une Récupération (voir « Récupération » p. 20) – cela ne met pas fin à l'action – puis piocher suffisamment de cartes pour s'acquitter du coût de l'action, sous réserve que le personnage qu'il incarne soit toujours conscient.

3. Résultat




Le joueur actif révèle les cartes piochées et comptabilise les succès obtenus, qu'il compare à la difficulté de l'action.

A. Révéler les cartes

Le joueur actif révèle les cartes qu'il vient de piocher (en les retournant face visible).


B. Comptabiliser les succès obtenus



Le joueur actif peut comptabiliser les succès obtenus, présents dans la zone de résultat (bande de gauche) des cartes qu'il vient de révéler. Il obtient :


- 1 succès  pour chaque étoile pleine ;
- 1 succès pour chaque paire de « demi-étoiles »   qu'il parvient à associer – sous réserve qu'elles soient dans le bon sens de lecture – pour former une étoile pleine.


Le joueur actif n'est pas obligé de comptabiliser tous les succès qu'il a obtenus et peut choisir de n'en comptabiliser aucun s'il le souhaite.

Exception importante !




Certaines actions, dont le coût est associé à une icône « chaîne » , sont plus difficiles à réussir sans les compétences et/ou l'équipement appropriés.

L'icône  limite à \mathbb{X} le nombre de cartes révélées dont le joueur actif peut choisir de comptabiliser les succès (étoiles et demi-étoiles), où \mathbb{X} correspond au coût par défaut de l'action .


Concrètement, si le coût par défaut de l'action est de , le joueur actif peut comptabiliser les icônes étoiles et demi-étoiles présents dans la zone de résultat de seulement 3 cartes de son choix qu'il vient de révéler, peu importe le nombre de cartes qu'il a choisi de piocher. Il doit ignorer les étoiles et demi-étoiles présentes sur les autres cartes qu'il a révélées.

Cette restriction ne s'applique qu'aux succès  présents dans la zone de Résultat des cartes révélées.



C. Appliquer les effets de ses cartes

Le joueur actif peut appliquer les effets d'une ou plusieurs de ses cartes (cartes  sélectionnées, cartes  qu'il a en main, cartes , etc.) pour obtenir des succès supplémentaires et/ou comptabiliser des cartes supplémentaires et/ou transformer ses icônes de classe en bonus variés.









Obtenir des succès supplémentaires

Chaque icône  vaut pour 1 succès supplémentaire.













Comptabiliser des cartes supplémentaires






L'effet  permet au joueur actif, lorsque le coût de l'action a une icône , de prendre en compte les succès figurant dans la zone de résultat de ∞ cartes révélées supplémentaires.

Transformer ses icônes de classe en bonus variés








Certains effets permettent au joueur actif de transformer en bonus variés les icônes de classe , , ,  et  présentes dans la zone de résultat des cartes révélées ainsi que sur ses cartes  qu'il a sélectionnées, sur ses cartes  qu'il a en main, les cartes , etc.

Précisions :

- Lorsque l'action a une icône , vous pouvez malgré tout prendre en compte toutes les icônes de classe présentes dans la zone de résultat de l'ensemble des cartes révélées et appliquer l'effet de toutes vos cartes *Compétence réflexe* et de chaque carte  sélectionnée.
- Chaque icône de classe obtenue ne peut être utilisée qu'une seule fois, uniquement par le joueur actif, et pour un seul effet.
- Lorsqu'un effet est suivi de max. X, le joueur actif ne peut appliquer l'effet en question plus de X fois.
- L'icône  est un « joker » pouvant être considérée comme n'importe laquelle de ces icônes de classe : , ,  ou .
- L'icône  permet d'utiliser n'importe laquelle de ces icônes de classe , ,  ou  pour appliquer l'effet indiqué.



Exemple : Bruno a la carte  « Fléau à grain » qui lui permet, lorsqu'il réalise les actions *combattre*  ou *tirer / pousser / soulever*  de transformer 3  icônes de classe de son choix en 1  succès (2 fois au maximum).



Exemple : Bruno a en main la carte  « Furtivité » qui lui permet, lorsqu'il réalise les actions *combattre* , *esquiver*  ou *être discret / se camoufler* , d'obtenir 2 icônes de classe  et/ou de transformer 1 icône de classe  en 1  succès (1 seule fois).



D. Comparer les succès obtenus à la difficulté de l'action

Pour finir, le joueur actif compare les succès qu'il a obtenus à la difficulté de l'action, qui est représentée par un chiffre dans une étoile dorée  dans une action simple ou par un chiffre dans une étoile dorée sur la face supérieure du dé posé sur la carte  dans une action multiple.

Action simple : si le joueur actif atteint ou dépasse le nombre indiqué dans l'étoile, l'action réussit. Dans le cas contraire, l'action échoue.

Action multiple : pour chaque succès comptabilisé, le joueur actif diminue de 1 la valeur du dé. Puis, si la valeur du dé est inférieure à 1, l'action réussit. Dans le cas contraire, l'action échoue.


Précisions :

- Si le joueur actif obtient plus de succès que nécessaire, les succès « en trop » sont perdus.
- Lorsqu'une carte est défaussée, rangée ou bannie, si un dé est posé dessus, il est retiré de la carte et retourne dans la boîte du jeu.

Note : lorsqu'une action multiple échoue, le dé conserve sa nouvelle valeur. Lorsqu'une action multiple réussit, le dé est déplacé vers une autre ligne d'action ou la carte sur laquelle il est posé est défaussée. La majorité des actions multiples se terminent par une réussite à la dernière ligne d'action.



4. Conséquence

Le joueur actif applique les conséquences de l'action, puis défausse les cartes  révélées à l'étape de Résultat.



A. Appliquer les conséquences

Si l'action :

- **réussit :** il doit appliquer les effets indiqués dans le cartouche blanc.
- **échoue :** il doit appliquer les effets indiqués dans le cartouche noir. Si ce cartouche n'est pas présent, il n'y a aucune conséquence à l'échec de cette action.

Les principales conséquences d'action sont détaillées en pages 16 à 18.

B. Défausser les cartes révélées

Enfin, le joueur actif défausse les cartes  révélées à l'étape de Résultat. L'effet  permet au joueur actif d'ajouter jusqu'à ∞ de ces cartes à sa main au lieu de les défausser.




Règle d'or ! Par défaut, seul le joueur actif subit la conséquence d'une action, sauf si la conséquence précise explicitement autre chose, par exemple : « chaque participant... », « un participant... », « un participant désigné au hasard... ».

Exemples d'actions simples :

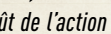
Bruno veut déplacer un imposant morceau de roche en réalisant l'action tirer / pousser / soulever suivante. Il n'y a pas d'autre participant à l'action.

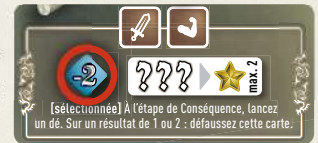





 Prenez 1 carte . Défaussez cette carte.
 Chaque participant prend une carte 

1. Préparation : Bruno sélectionne sa carte  « Fléau à grain » dont il peut appliquer les effets  lorsqu'il réalise l'action 





2. Pioche : Bruno devrait piocher 5 cartes, mais il décide d'appliquer l'effet de son fléau à grain pour en piocher 2 de moins , faisant passer le coût de l'action de  à . Bruno pioche 3 cartes dans son Deck d'Action et les place face cachée devant lui.





3. Résultat : Bruno révèle les 3 cartes qu'il vient de piocher. La première carte possède une étoile pleine (1), soit 1 succès. La deuxième carte possède 1 demi-étoile (2) et les icônes de classe  et  (3). La troisième carte possède 1 demi-étoile (4) et l'icône de classe  (5). Bruno parvient à associer les deux demi-étoiles (2 et 4) et obtient un deuxième succès.

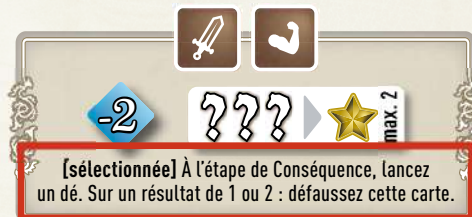


  Son fléau à grain lui permet de transformer 3 icônes de classe de son choix (3 et 5) en 1 succès, jusqu'à 2 fois au maximum (max. 2), ce qui procure à Bruno son troisième succès.


Ce nombre étant supérieur ou égal à la difficulté de l'action (3 succès requis), l'action réussit.




4. Conséquence : Bruno applique la conséquence indiquée dans le cartouche blanc (réussite) en prenant 1 carte  ( cette icône signifie « si elle est disponible dans le Deck d'Aventure ») et en défaussant la carte événement du rocher qui bloquait le passage.

Il défausse ensuite les 3 cartes qu'il a révélées à l'étape de Résultat.



Enfin, il applique l'effet du fléau à grain puisque cette carte a été sélectionnée à l'étape de Préparation. Il obtient un résultat de 2 au dé et doit donc défausser son fléau à grain dans le Passé.


Ludovic entreprend l'action simple chercher un passage  présente au dos d'une carte Exploration.





1. Préparation : Ludovic ne sélectionne aucune de ses cartes .
2. Pioche : Ludovic ne pioche aucune carte (le coût de l'action est de ).
3. Résultat : Ludovic n'ayant besoin d'aucun succès (la difficulté de l'action est de ) , l'action réussit.
4. Conséquence : Ludovic applique la conséquence du succès (cartouche blanc) et retourne la carte.




Exemple d'action multiple :







La carte révélée par Ludovic propose une action multiple combattre obligatoire . Ludovic ainsi que tous les personnages dont la figurine est présente sur sa carte Terrain doivent immédiatement y participer. Bruno est le seul autre joueur dont le personnage est présent sur le terrain de Ludovic. Il doit donc participer à l'action. Ludovic et Bruno décident que Bruno est le nouveau joueur actif. Bruno place le dé sur la première ligne de l'action (4), sur sa face correspondant à la difficulté de l'action (4).





1. Préparation : Bruno sélectionne sa carte  « Épée » qui lui permet de comptabiliser les succès d'une carte supplémentaire lors d'une action combattre associée à une  ou de transformer 1 icône de classe  en 1 succès, jusqu'à 3 fois (max. 3). Il ne peut pas sélectionner sa carte  « Glaive » car elle a le même mot-clef ARME que sa carte « Épée ».




2. Pioche : Le coût de l'action est de  mais Bruno décide de piocher 4 cartes pour augmenter ses chances de réussite.



3. Résultat : Bruno doit obtenir 4 succès pour que l'action réussisse. À cause de l'icône « chaîne »  de l'action, il ne peut comptabiliser les succès que de 2 cartes révélées (parmi les 4 qu'il a piochées). Il comptabilise 2 succès (1). Il pourrait comptabiliser les succès d'une 3^e carte révélée grâce à l'effet  de sa carte « Épée », mais préfère appliquer l'autre effet en transformant 1 icône de classe  et 1 icône ? (qu'il transforme en icône de classe ) présentes dans la zone de résultat des cartes révélées (2) en 2 succès. Il obtient ainsi un total de 4 succès et réduit de 4 la valeur du dé. Comme elle est désormais inférieure à 1, l'action réussit.

4. Conséquence: Bruno applique les conséquences de la réussite. Il subit 2 dégâts  (et perd donc 2 points de vie), peut ajouter à sa main  1 des cartes  révélées et déplace le dé sur la ligne d'action suivante en veillant à ce que sa valeur corresponde à la difficulté de l'action .



Enfin, Bruno défausse les 3 autres cartes  révélées à l'étape de Résultat.

Un nouveau tour de jeu commence.

Ludovic et Bruno décident que Ludovic devient le nouveau joueur actif pour poursuivre le combat car c'est une action obligatoire.

Conséquences d'action et d'événement : prendre une carte

Règle d'or ! Lorsque le texte d'une carte ou d'un dialogue contredit les règles, il prévaut sur les règles. Si vous avez un doute sur un point de règles ou un effet de jeu, appliquez l'interprétation qui vous semble la plus logique ou, à défaut, celle qui vous est la plus favorable.

La conséquence que vous allez appliquer le plus fréquemment est de prendre une carte.

Prendre une carte numérotée


Lorsque la conséquence d'une action – ou d'un événement – est de prendre une carte numérotée, le joueur actif doit la prendre dans le Deck d'Aventure.






► SI PLUSIEURS CARTES AYANT LE MÊME NUMÉRO SONT DISPONIBLES :





Le joueur actif prend une des cartes à dos vert au hasard (sauf exception : voir « Règle d'or ! » ci-après), lit le texte informatif au dos et la révèle.

Note : le texte d'ambiance au dos des cartes Aventure recèle souvent des informations utiles. Veillez à BIEN le lire !

**Règle d'or !** Certaines cartes *Aventure* sont liées à un scénario – ou à une autre carte – en particulier. Vous ne pouvez les prendre que si vous êtes en train de jouer le scénario – ou possédez la carte – en question.

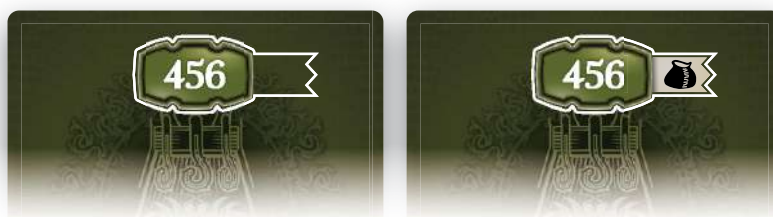
Lorsque, au dos d'une carte *Aventure*, le cartouche numéroté est associée à l'icône , cela signifie qu'il existe potentiellement plusieurs versions de cette carte (qui ont le même numéro) ET que l'une de ces cartes est liée à un scénario – ou à une autre carte – en particulier.

Lorsqu'une carte possède au dos un symbole dans l'icône , si ce symbole correspond au scénario que vous êtes en train de jouer – ou au symbole figurant sur une autre de vos cartes , , , etc. – vous devez la prendre en priorité. Sinon, vous ne devez pas la prendre et devez prendre une carte (ayant le même numéro) associée à l'icône .

*Exemple : Bruno doit prendre la carte **123**. Il y a 3 cartes **123** disponibles : une avec l'icône , une autre avec l'icône  et une autre avec l'icône . Bruno ouvre le livret de Menace à l'emplacement du marque-page et voit que le scénario en cours est associé au symbole . Il ne peut prendre ni la carte , ni la carte  et prend donc la carte .*




*Exemple : Ludovic doit prendre la carte **456**. Il y a 2 cartes **456** disponibles : une avec l'icône , l'autre avec l'icône . Ludovic ouvre le livret de Menace à l'emplacement du marque-page et voit que le scénario en cours est associé au symbole . Il doit prendre la carte  et ne peut pas prendre l'autre carte .*



➤ **SI AUCUNE CARTE AVEC UN DOS VERT N'EST DISPONIBLE :**

Le joueur actif doit prendre une carte à dos doré à la place.

➤ **SI AUCUNE CARTE N'EST DISPONIBLE :**

Lorsque le cartouche numéroté de la carte que vous devez prendre est suivi de l'icône , cela signifie que vous n'avez rien à faire si la carte n'est pas disponible dans le Deck d'Aventure. Sinon, vous devez immédiatement ranger toutes les cartes du Passé et prendre ensuite la carte redevenue disponible.

➤ **SI PLUSIEURS PARTICIPANTS DOIVENT PRENDRE UNE CARTE NUMÉROTÉE :**

Le joueur actif est le premier à prendre une carte et à la résoudre avant que le participant suivant, dans le sens horaire, ne fasse de même.

Règle d'or ! Un joueur n'a le droit de prendre une carte à dos doré que si aucune carte à dos vert ayant le même numéro n'est disponible dans le Deck d'Aventure.


Une fois la carte prise et révélée, ce que vous devez en faire dépend de la carte :

Carte Terrain


Un participant met cette carte en jeu en la plaçant sur le Plateau à la manière d'un puzzle, en veillant à ce qu'elle soit orientée dans le même sens de lecture que les autres cartes du Plateau. Les cartes *Terrain* sont généralement mises en jeu suite à la résolution d'une carte *Exploration* (voir « Explorer les Terres Effondrées » p. 21).

Note : lorsque vous mettez en jeu une nouvelle carte Terrain, vous n'y déplacez pas automatiquement votre figurine.


Carte Événement permanent 

Un participant met cette carte en jeu en la plaçant sur le Plateau de telle sorte que sa flèche de positionnement  pointe vers la carte *Terrain* sur laquelle se trouve sa figurine et que la carte soit orientée dans le même sens de lecture que les autres cartes du Plateau.

Cette carte *Événement permanent* est désormais liée à la carte *Terrain* vers laquelle pointe sa flèche de positionnement : les actions et effets éventuels qu'elle propose sont désormais disponibles pour les joueurs dont la figurine est présente sur la carte *Terrain* à laquelle elle est liée.


Règle d'or ! L'icône d'action visible sur la flèche de positionnement rappelle l'action qui vous a permis de mettre cette carte en jeu. Tant que cet événement est en jeu, cette action ne peut pas être entreprise à nouveau depuis la carte *Terrain* à laquelle il est lié. 


Carte Événement temporaire 

Un participant doit immédiatement résoudre cet événement puis défausser cette carte dans le Passé, sauf si l'effet sur la carte indique de faire autre chose (la bannir, la ranger, etc.). Si cette carte propose une action obligatoire , tous les personnages présents sur la carte *Terrain* du personnage l'ayant révélée doivent participer à cette action et les participants choisissent parmi eux qui est le joueur actif.


Carte Événement global 

Un participant met cette carte en jeu à côté du Plateau, où elle reste jusqu'à ce qu'un effet vous demande de la défausser/ranger/bannir. Ses effets agissent sur tout le Plateau tant qu'elle est en jeu.

Carte Bourse 


Un participant met cette carte en jeu devant lui ou peut choisir de la défausser dans le Passé si elle n'a pas l'icône  (voir « Cartes Bourse et poids transportable » p. 19).

Carte Objet de quête 

Un participant met cette carte derrière (ou sur) l'intercalaire «  Objets de quête ». Cette carte peut être consultée et/ou utilisée par tous les joueurs.

Prendre une carte qui n'est pas appelée par un cartouche numéroté


Les joueurs peuvent être amenés à prendre une carte dans le Deck d'Aventure, sans que le numéro de cette dernière ne soit mentionné dans un cartouche.

Cela survient notamment lorsqu'ils trouvent un numéro caché (voir « Trouver un numéro caché » p. 22) ou qu'ils résolvent une énigme. Dans ce cas, une icône  doit figurer au dos de la carte prise, où « ### » correspond au numéro de la carte vous ayant permis de la prendre. Si ce n'est pas le cas, vous avez dû prendre la mauvaise carte et devez la ranger.

Autres conséquences d'action et d'événement

Lire un dialogue

Le joueur actif ouvre le Livre des dialogues et se rend au paragraphe numéroté indiqué. Il le lit, à voix haute s'il le souhaite, et applique les effets éventuels (nouveau paragraphe à lire, action à entreprendre, choix à faire, etc.).



Si un dialogue propose une action obligatoire , les participants peuvent librement choisir parmi eux qui est le joueur actif pour cette action.

Pendant que vous lisez un dialogue, vous ne pouvez pas entreprendre une action présente sur une carte, sauf si le dialogue vous invite à le faire.

Les textes *en italique* représentent le dialogue des personnages « non joueurs ». Les textes *en gras* correspondent aux paroles prononcées par le joueur actif. Les textes soulignés font référence à une quête secondaire.


Lorsqu'un astérisque « * » apparaît à la suite d'un mot, cela signifie que votre personnage connaît des choses à son sujet et vous pouvez lire sa définition dans le lexique situé en pages 2 et 3 du Livre des dialogues.

Ajouter des cartes Compétence à sa main

L'effet  permet au joueur actif d'ajouter à sa main, s'il le souhaite, jusqu'à \times cartes  qu'il a piochées et révélées à l'étape de Résultat de l'action.

Défausser une carte

Lorsqu'un effet de jeu vous demande de défausser une carte, le joueur actif doit immédiatement mettre cette carte dans sa Défausse s'il s'agit d'une carte *Action* (dos bleu), ou dans le Passé s'il s'agit d'une carte *Aventure* (dos vert ou doré) ou *Exploration* (dos brouillard). Les cartes du Passé ne peuvent pas être consultées, à moins qu'un effet de jeu ne l'autorise.

L'effet  oblige le joueur actif à défausser \times cartes depuis le sommet de son Deck d'Action. Si vous devez défausser davantage de cartes que n'en contient votre Deck d'Action, vous devez immédiatement effectuer une Récupération (voir « Récupération » p. 20).




Bannir une carte



Lorsqu'un effet de jeu vous demande de **bannir** une carte, le joueur actif doit immédiatement retirer cette carte du jeu de façon définitive, en la rangeant derrière l'intercalaire « Cartes bannies » de la boîte. Les cartes bannies ne peuvent pas être consultées, à moins qu'un effet de jeu ne l'autorise. Elles seront rangées dans leur deck d'origine dès que les joueurs auront triomphé de la Menace (ou après leur défaite).

Ranger une carte

Lorsqu'un effet de jeu vous demande de **ranger** une carte, le joueur actif doit remettre cette carte au bon endroit dans son deck d'origine.

Bloquer / débloquer une carte

Lorsqu'un effet de jeu vous demande de **bloquer** une carte, le joueur concerné doit la placer sous sa carte *Personnage*. Une carte bloquée peut être consultée à tout moment, mais elle n'a plus d'effet et ne peut plus être utilisée. S'il s'agit d'une carte , son poids éventuel doit malgré tout être pris en compte et vous pouvez la défausser si vous le souhaitez. S'il s'agit d'une carte  ou , vous ne pouvez pas la défausser.


Lorsqu'un effet de jeu vous permet de **débloquer** une carte, prenez-la sous votre carte *Personnage*, puis mélangez-la dans votre Deck d'Action s'il s'agit d'une carte , ou placez-la en jeu devant vous s'il s'agit d'une de vos cartes .

Gagner / perdre des points de vie

Le joueur concerné augmente ou diminue son compteur de points de vie de la valeur indiquée (voir « Points de vie » p. 20).







Subir des dégâts

L'effet  signifie que le joueur perd \times point(s) de vie.





L'effet  permet d'annuler , mais il ne permet pas d'ignorer un effet de jeu indiquant textuellement « Vous perdez \times points de vie ».

Déplacer le dé vers une autre ligne (action multiple uniquement)

L'effet  indique qu'il faut déplacer le dé d'une ligne vers le bas, voire dans certains cas de plusieurs lignes vers le bas ().

Le joueur actif place le dé à l'emplacement approprié  de la nouvelle ligne, en veillant à ce que sa valeur corresponde à la difficulté indiquée .

Augmenter vos scores de communauté




Les effets de jeu suivants permettent aux joueurs d'augmenter (+X) ou réduire (-X) de la valeur indiquée les scores d'Influence  +X/-X, Savoir  +X/-X, Production  +X/-X et Défense  +X/-X sur la page *Communauté* du feuillet Citadelle (voir « Page Communauté » p. 23). Un score ne peut jamais être inférieur à 0 ou supérieur à 25.



Cartes Compétence et taille de main



Cartes Compétence

Vos cartes *Compétence* vous aident dans la réalisation de vos actions ou vous permettent d'en entreprendre de nouvelles. Il en existe 3 types :


-  **Compétences de personnage** : ce sont les compétences avec lesquelles les personnages débutent l'aventure. Leur effet ne peut s'appliquer que lorsqu'elles sont dans la main du joueur ;
-  **Compétences avancées** : ce sont des cartes que les joueurs acquièrent au cours de l'aventure (voir « Page Destinée » p. 24). Leur effet ne peut s'appliquer que lorsqu'elles sont dans la main du joueur ;
-  **Compétences réflexe** : elles s'acquièrent comme les compétences avancées mais leur effet ne s'applique que lorsqu'elles sont révélées à l'étape de Résultat.


La plupart des effets des compétences impliquent de les défausser ou de les bloquer. Lorsque ce n'est pas le cas, leur effet agit tant que vous avez la carte en main.

Taille de main


Par défaut, le nombre de cartes  *Compétence* que vous pouvez avoir en main est indiqué sur votre carte *Personnage* et varie en fonction du nombre de joueurs. À tout moment, sauf pendant une action à laquelle vous êtes en train de participer, si votre limite de cartes  en main est dépassée, vous devez défausser les cartes excédentaires de votre choix.


Entreprendre une action / appliquer un effet

Vous pouvez entreprendre une action disponible sur une de vos cartes .

Lorsque vous êtes le joueur actif, vous pouvez appliquer tout ou partie des effets des cartes  que vous avez en main, sous réserve que la condition associée à leur effet corresponde à l'action en cours .


Défausser / donner


Vous pouvez à tout moment défausser des cartes  depuis votre main dans votre Défausse.

Vous ne pouvez pas donner une de vos cartes  à un autre joueur.

Cartes Bourse et poids transportable




Cartes Bourse

Vos cartes  vous aident dans la réalisation de vos actions ou vous permettent d'en entreprendre de nouvelles.


Elles possèdent généralement un ou plusieurs **MOTS-CLEFS**, qui limitent le nombre de ces cartes pouvant être utilisées au cours d'une même action. En effet, vous ne pouvez pas sélectionner (pour appliquer leur effet) plusieurs cartes  ayant au moins un **MOT-CLEF** en commun.




Poids transportable et transporté

Votre poids transportable est indiqué sur votre carte *Personnage* et varie en fonction du nombre de joueurs.

Votre poids transporté est le poids cumulé de vos cartes  , incluant celles qui sont bloquées. Il peut être supérieur à votre poids transportable, mais, tant que c'est le cas, vous ne pouvez plus entreprendre l'action *me déplacer*  de votre carte *Personnage*.



Entreprendre une action / appliquer un effet

Vous pouvez entreprendre une action disponible sur une de vos cartes .





Lorsque vous êtes le joueur actif, vous pouvez appliquer tout ou partie des effets des cartes  que vous choisissez de sélectionner (à l'étape de Préparation de l'action), sous réserve que la condition associée à leur effet corresponde à l'action en cours (exemple : condition *combattre*  / action *combattre* ).


Rappel ! Vous ne pouvez pas sélectionner plusieurs cartes  ayant le même **MOT-CLEF**.


Défausser / donner

Vous pouvez librement défausser vos cartes , y compris si elles sont bloquées, dès lors qu'elles n'ont pas l'icône .

Règle d'or ! Une carte  ne peut pas être défaussée volontairement, ni être donnée à un autre joueur.

Un personnage peut donner une carte  à un autre personnage dès lors qu'ils sont sur la même carte *Terrain* et qu'ils ne sont pas en train de réaliser une action. Lors d'un don, le joueur qui donne **OU** celui qui reçoit la carte  doit  (défausser X cartes depuis le sommet de son Deck d'Action) où X est égal au poids de l'objet donné .

Vous pouvez donner l'une de vos cartes  qui est bloquée, mais elle reste bloquée.

Vous ne pouvez pas donner une carte .

Points de vie, Inconscience et Récupération

Points de vie

Chaque fois que vous débutez un nouveau scénario, le livret de Menace vous indique le nombre de points de vie que chaque personnage reçoit (variable en fonction du nombre de joueurs) et doit reporter sur son compteur de points de vie.


Au cours de l'aventure, lorsque vous gagnez ou perdez des points de vie, vous ajustez votre compteur de points de vie en conséquence. Vous pouvez

dépasser votre nombre initial de points de vie (défini par le scénario), mais ne pouvez jamais avoir plus de 99 points de vie.

Lorsque vous atteignez 0 point de vie ou moins, votre compteur de points de vie indique 0 et vous devenez inconscient.


Inconscience

Lorsque vous devenez inconscient (0 point de vie), vous devez immédiatement :

- ➔ retirer votre figurine du Plateau,
- ➔ ranger vos cartes ayant le mot-clef **TEMPORAIRE**,
- ➔ défausser toutes les cartes  que vous avez en main,
- ➔ mélanger les cartes de votre Défausse dans votre Deck d'Action,
- ➔ piocher 3 cartes dans votre Deck d'Action pour former votre main* et bannir l'une de ces cartes au choix.

*Ces cartes pourront être utilisées lorsque vous redeviendrez conscient.

Si tous les personnages sont inconscients, l'aventure s'achève immédiatement sur une défaite.

Si tous les participants à une action figurant sur une carte  deviennent inconscients, cette carte est rangée.

Lorsqu'un personnage inconscient redevient conscient, il remet sa figurine en jeu sur la carte *Terrain* du joueur actif. Cela survient grâce à des effets de jeu ou, dans le pire des cas, lorsque les joueurs sont à la Citadelle.

Récupération

Votre Deck d'Action représente votre énergie vitale. Lorsqu'il ne contient (presque) plus de cartes, il est temps d'effectuer une Récupération.

À tout moment, vous pouvez effectuer une Récupération afin de remélanger des cartes de votre Défausse dans votre Deck d'Action (y compris s'il reste des cartes dans votre Deck d'Action).

Pour effectuer une Récupération, vous devez perdre 1 point de vie pour chaque série de 2 cartes que vous choisissez de prendre au hasard dans votre Défausse afin de les remélanger dans votre Deck d'Action.

Vous ne pouvez pas choisir de perdre plus de points de vie que vous n'en avez pour récupérer davantage de cartes.

Exemple : Ludovic souhaite effectuer une Récupération pour remélanger 8 cartes de sa Défausse dans son Deck d'Action. Pour cela il choisit de perdre 4 points de vie.

Lorsque vous devez piocher ou défausser plus de cartes que votre Deck d'Action n'en contient :

- ➔ piochez ou défaussez les cartes restantes de votre Deck d'Action,
- ➔ effectuez une Récupération,
- ➔ piochez ou défaussez les cartes que vous n'aviez pas pu piocher ou défausser.

Variantes

Mode « histoire » (pour les aventuriers qui préfèrent mettre l'accent sur l'histoire plutôt que sur la survie) :

Lorsque vous effectuez une Récupération, vous devez perdre 1 point de vie pour chaque série de 3 cartes que vous choisissez de prendre au hasard dans votre Défausse afin de les remélanger dans votre Deck d'Action.

Mode « survie » (pour les aventuriers qui aiment le défi) :

Lorsque vous effectuez une Récupération, vous devez perdre 2 points de vie pour chaque série de 3 cartes que vous choisissez de prendre au hasard dans votre Défausse afin de les remélanger dans votre Deck d'Action.

Explorer les Terres Effondrées

Libérer l'espace occupé par une carte Exploration

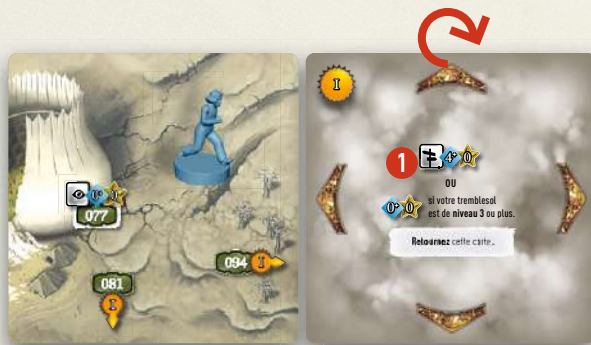
Une carte *Exploration* est un événement aléatoire masquant une portion des Terres Effondrées. Résoudre une carte *Exploration* permet de libérer l'emplacement qu'elle occupe et ainsi mettre en jeu une nouvelle carte *Aventure* (généralement un terrain) pour continuer à explorer les Terres Effondrées.

Une fois que la carte *Exploration* a été résolue et a quitté le Plateau, le joueur actif doit mettre en jeu une carte *Aventure* sur l'emplacement qu'occupait la carte *Exploration*. Le numéro de cette carte *Aventure* est indiqué dans le cartouche associé à la flèche présente sur la carte *Terrain* ayant permis de mettre la carte *Exploration* en jeu.

Si cette carte *Aventure* est une carte *Terrain*, le joueur actif doit veiller à ce qu'elle s'assemble avec chaque carte *Terrain* adjacente à la manière d'un puzzle, puis mettre de nouvelles cartes *Exploration* en jeu (dos brouillard visible) sur chaque emplacement adjacent libre désigné par une flèche. Chacune de ces nouvelles cartes *Exploration* doit posséder le même symbole – généralement un chiffre romain **I** – que celui présent dans la flèche qui pointe vers son emplacement et qui a permis de la mettre en jeu.

Si vous devez mettre en jeu une carte *Exploration* qui n'est pas disponible, vous devez immédiatement ranger toutes les cartes du Passé et prendre ensuite une des cartes redevenues disponibles.

Note : une carte Exploration peut être un événement permanent, un événement temporaire, etc. S'il s'agit d'un événement permanent, ce dernier reste en jeu, empêchant la découverte du terrain qu'il masque, tant qu'il n'a pas été résolu.



- 1 Bruno réalise l'action chercher un passage et applique sa conséquence en retournant la carte Exploration.




- 2 Il s'agit d'une carte Événement temporaire qu'il résout avant de la défausser dans le Passé.




- 3 L'espace occupé par la carte Exploration étant désormais libre, Bruno prend la carte Aventure associée à la flèche et la met en jeu sur l'emplacement qu'il vient de libérer. Il pourra désormais se rendre sur cette carte Terrain en réalisant l'action me déplacer présente sur sa carte Personnage. Puis il met en jeu 3 cartes Exploration de la zone une en face de chaque flèche.

Pas la place de mettre une carte en jeu

Lorsqu'il n'y a plus de place sur la table pour mettre une carte en jeu, tous les personnages doivent entreprendre des actions jusqu'à se regrouper sur la même carte *Terrain*. Les joueurs doivent ensuite ranger les cartes *Terrain* de leur choix, à l'exception de celle où se trouvent leurs figurines, ainsi que les

cartes *Événement permanent* qui leur sont liées, en veillant à ce que les cartes *Terrain* restantes soient toutes accessibles. Le cas échéant, vous devez mettre une nouvelle carte *Exploration* en jeu sur chaque emplacement libre adjacent indiqué par une flèche  présente sur une carte *Terrain*.


Déplacer sa figurine sur le Plateau

Pour vous déplacer sur le Plateau, vous entreprenez généralement l'action *me déplacer*  disponible sur votre carte *Personnage*, qui permet de déplacer votre figurine (et seulement elle) sur une carte *Terrain* adjacente, sous réserve que votre poids transporté ne dépasse pas votre poids transportable.



D'autres effets (compétence, événement, etc.) que vous découvrirez en jouant permettent également de se déplacer.

Certaines cartes font référence aux points cardinaux : nord, sud, est, ouest. À cet effet, le nord désigne toujours la partie supérieure d'une carte *Terrain* dans le sens de lecture.

Note : il arrive que certains événements permanents (falaise, gouffre sans fond...), sur lesquels plusieurs flèches de positionnement sont présentes, séparent des cartes Terrain. Dans ce cas, ces événements proposent une action permettant de déplacer les figurines sur la carte Terrain se trouvant de l'autre côté de l'obstacle.

Rappel : si une action obligatoire  est présente sur une carte *Terrain*, les personnages dont la figurine arrive sur cette carte *Terrain* doivent l'entreprendre immédiatement et collectivement, sous réserve qu'elle puisse toujours être entreprise.

Trouver un numéro caché

Certaines cartes recèlent des numéros cachés. Il peut s'agir de cartes *Terrain*, *Événement permanent*, *Événement temporaire* , *Bourse* , etc.

Lorsque vous en trouvez un, vous pouvez prendre la carte dont le numéro correspond au numéro caché puis, après vous être assuré qu'il s'agit de la bonne carte, défausser la carte sur laquelle figure le numéro caché et la remplacer par la nouvelle.

Lorsqu'un numéro caché est présent sur une carte *Terrain*, ou sur une carte *Événement permanent* lui étant liée, vous devez être sur ce terrain pour prendre la carte correspondante.

Exemple : sur la carte Terrain 154, Ludovic a découvert le numéro caché 316. Il défausse la carte 154 et prend la carte 316, au dos de laquelle figure l'icône 154 qui confirme qu'il s'agit bien de la bonne carte.

Note : un numéro caché est toujours composé de 3 chiffres. Au dos de la carte correspondant au numéro caché figure le numéro de la carte sur laquelle vous l'avez repéré ??? Si ce n'est pas le cas, ou si ce numéro ne correspond pas à celui de la carte vous ayant permis de la prendre, vous avez dû prendre la mauvaise carte et devez la ranger.

Livrets de Menace, scénarios et marque-page

Les livrets de Menace sont découpés en scénarios et décrivent l'histoire que vivent les personnages lors de leurs pérégrinations dans les Terres Effondrées.

Chaque scénario indique un ou plusieurs objectifs que les joueurs doivent atteindre. Un scénario se termine toujours par la lecture de son **ÉPILOGUE**, qui intervient une fois que vous êtes de retour à la Citadelle (sauf exception clairement formulée par le scénario), généralement parce que les personnages sont à court de points de vie (et préfèrent rentrer avant d'être tous inconscients) ou qu'ils ont atteint leur(s) objectif(s).

Le livret de Menace vous détaille alors les conséquences de vos actes, qui varient en fonction de vos choix et de votre performance durant le scénario (objectifs atteints ou pas). Le livret vous entraîne ensuite vers un nouveau scénario... jusqu'à l'affrontement final contre la Menace que vous avez choisi d'affronter.

La position du marque-page dans le livret de Menace, qui vous est indiquée par le scénario, vous permet de savoir quel scénario vous êtes en train de jouer.

Note : il existe différents moyens de retourner à la Citadelle. Le plus courant est de déplacer les figurines sur les différentes cartes Terrain menant à la Citadelle, puis de résoudre l'événement permanent qui permet de conclure le scénario en cours.


Progression des joueurs et feuillet Citadelle

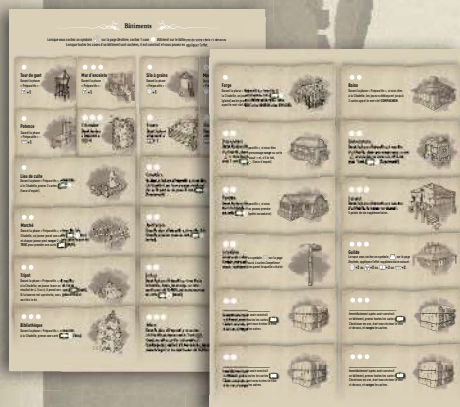
Le feuillet Citadelle est commun à tous les joueurs. Il comprend plusieurs pages, qui servent notamment à matérialiser la progression de votre groupe au cours de l'aventure.



PAGE AIDE DE JEU

Cette page contient un rappel des principales conséquences d'action et une description des **traits** de créatures.

Certaines créatures que vous combattez durant l'aventure possèdent des « pouvoirs » génériques appelés « traits ». Lorsque vous réalisez l'action *combattre* , vous devez appliquer l'effet de chaque trait visible à côté de l'action. L'effet de chaque trait de créature est détaillé dans cette aide de jeu.



PAGES BÂTIMENTS

Les joueurs y construisent des bâtiments en cochant les cases des bâtiments de leur choix. Une fois que toutes les cases d'un bâtiment sont cochées, il est construit et son effet peut être appliqué.



PAGE COMMUNAUTÉ

Cette page vous permet d'indiquer le nom des joueurs participant à l'aventure et de noter les points de vie restant à chaque personnage lorsque vous finissez un scénario ou sauvegardez la partie. Vous pouvez y dessiner le blason de votre communauté.

Cette page est également utilisée pour consigner :

- ▶ le niveau de votre tremblement (un artefact avec lequel vous débutez chaque scénario, à l'exception du scénario d'introduction « Un nouveau départ ») indiqué par le scénario, grâce auquel vous réduisez l'énergie à dépenser pour explorer les Terres Effondrées ;
- ▶ vos scores d'Influence, de Savoir, de Défense et de Production sous la forme de jauges allant de 1 à 25.

Ces scores peuvent augmenter ou diminuer en cours d'aventure et peuvent être pris en compte pour certains effets de jeu et dans certains scénarios, notamment pour mesurer le degré de réussite des objectifs fixés. Vous ne pouvez pas diminuer un score en deçà de 0, ni l'augmenter au-delà de 25. Si le prérequis d'un effet de jeu doit vous faire diminuer un score en deçà de 0, vous ne pouvez pas appliquer cet effet. Si un score doit être augmenté au-delà de 25, augmentez-le jusqu'à 25.



Production

correspond à la capacité de la communauté à produire de la nourriture.



Défense

correspond à la capacité de la communauté à se défendre et à sécuriser les territoires environnants.



Influence

correspond aux relations qu'entretient la communauté avec les autres habitants et institutions des Terres Effondrées.




Savoir

correspond aux connaissances, informations, rumeurs détenues par la communauté.



PAGE DESTINÉE

Durant la partie, vous obtenez des cartes  « L'espoir renaît ! » que vous pouvez « dépenser » (ces cartes vous indiqueront comment) pour cocher des symboles sur cette page, afin d'obtenir des bonus intéressants. Ces bonus sont détaillés sur la page *Destinée* et permettent notamment de gagner de nouvelles cartes *Compétence*, construire des bâtiments aux effets utiles, etc.



PAGES CARTE DU PROTECTORAT KEL

La carte du monde d'avant, que vous pouvez annoter.



PAGE QUÊTES SECONDAIRES

Sur cette page, vous listez les quêtes secondaires obtenues au cours de l'aventure. Chaque quête secondaire ne peut y être présente qu'une seule fois.

Astuce : de nombreuses quêtes secondaires peuvent être obtenues à la taverne, un bâtiment que vous pouvez construire sur la page *Bâtiments* du feuillet *Citadelle*.

Les quêtes secondaires vous invitent généralement à noter leur titre ainsi que le dialogue (du Livre des dialogues) qui vous a permis de les obtenir. Vous pouvez le relire librement pour vous rappeler le contexte et l'objectif qu'elles fixent.

Vous pouvez utiliser la section « notes » pour écrire des informations, telles que le nom d'un personnage ou d'un lieu, utiles à la résolution de la quête.

Par défaut, lorsque vous inscrivez une quête secondaire sur la page *Quêtes secondaires* du feuillet *Citadelle*, elle est active (elle n'est pas encore amorcée).

Lorsqu'une quête devient « amorcée » – cela sera explicitement indiqué par un effet de jeu – vous avez déjà franchi une première étape vers sa résolution. Certaines quêtes secondaires n'ont pas besoin d'être amorcées pour pouvoir être terminées.

Une fois qu'une quête a le statut « terminée » – cela sera explicitement indiqué par un effet de jeu – elle n'est plus active : ignorez tous les effets de jeu s'y rapportant.

Rappel : un texte souligné sur une carte ou un dialogue fait référence à une quête secondaire.

Note : certaines quêtes ne peuvent être terminées que lorsque vous êtes à la Citadelle.



Sauvegarder et reprendre la partie





Sauvegarder la partie

Vous avez le droit de sauvegarder la partie une seule fois au cours de chaque scénario.

Vous pouvez sauvegarder la partie à tout moment, dès lors que le marque-page est dans le livret de Menace, que tous les personnages conscients sont sur la même carte *Terrain* et qu'aucun joueur n'est :



- en train de lire un dialogue du Livre des dialogues,
- en train de réaliser une action,
- contraint d'entreprendre une action obligatoire.

Lorsque vous sauvegardez :


1. Chaque joueur défausse ses cartes .
2. Défaussez toutes les cartes du Plateau dans le Passé, à l'exception de la carte *Terrain* sur laquelle se trouvent les figurines des personnages et des cartes  qui sont en jeu.
3. Empilez les cartes restantes dans l'ordre suivant (de haut en bas) et mettez-les derrière l'intercalaire « Sauvegarde » dans la boîte de jeu :
 - a. la carte *Terrain* sur laquelle les figurines se trouvaient et les cartes .
 - b. pour chaque joueur :
 - i. sa carte *Personnage* avec, dessous, ses cartes bloquées ;
 - ii. sa carte *Sauvegarde - Deck d'Action* avec, dessous, les cartes de son Deck d'Action ;
 - iii. sa carte *Sauvegarde - Défausse* avec, dessous, les cartes de sa Défausse ;
 - iv. ses cartes .
4. Chaque joueur range son compteur de points de vie dans la boîte pour garder la trace du nombre de points de vie qu'il possédait au moment de la sauvegarde (il est également conseillé de reporter ce nombre sur la page *Communauté* du feuillet *Citadelle*).

Reprendre la partie

Lorsque vous reprenez la partie après une interruption :


1. rangez toutes les cartes du Passé (*Aventure* ou *Exploration*) ;
2. remettez en jeu les cartes  et la carte *Terrain* sauvegardée. Placez les figurines de tous les personnages conscients dessus et une carte *Exploration* devant chaque flèche  qui y figure.

Puis chaque joueur remet en jeu :

1. sa carte *Personnage* avec, dessous, ses cartes bloquées ;
2. son Deck d'Action (et range sa carte *Sauvegarde - Deck d'Action*) ;
3. sa Défausse (et range sa carte *Sauvegarde - Défausse*) ;
4. ses cartes .



Rappel : la position du marque-page dans le livret de Menace vous permet de savoir quel scénario vous êtes en train de jouer. **Ne le retirez pas !**










Note : entre deux parties, les cartes  et les cartes du Passé se trouvent derrière leurs intercalaires respectifs.

Quitter ou rejoindre l'aventure en cours

Quitter l'aventure en cours

Lorsqu'un personnage quitte définitivement l'aventure, le joueur range sa figurine, sa carte *Personnage*, ses cartes *Compétence de personnage*  – avec l'initiale du nom de son personnage ou la lettre « X » – qui sont bloquées dessous, celles qu'il a en main, les cartes de son Deck d'Action et de sa Défausse, ainsi que ses cartes .

Il doit donner aux autres joueurs – qui les défaussent – ses cartes *Compétence avancée*  et *Compétence réflexe* . Il leur donne également ses cartes  (bloquées ou non) n'ayant pas l'icône , ainsi que les cartes  bloquées sous sa carte *Personnage*. Les cartes  et  qui étaient bloquées restent bloquées.

Ses points de vie sont répartis équitablement entre les personnages conscients restants avant qu'il ne range son compteur de points de vie.

Rejoindre l'aventure en cours

Un joueur peut facilement rejoindre l'aventure ou poursuivre l'aventure avec un nouveau personnage si son personnage précédent a quitté l'aventure, mais il peut uniquement le faire avant le début d'un nouveau scénario lorsque les joueurs sont à la Citadelle.

Pour cela, il choisit son personnage et constitue son Deck d'Action comme indiqué en pages 5 à 7 du scénario d'introduction.



Glossaire

Action multiple (p. 11) : action comprenant généralement plusieurs lignes et se déroulant sur plusieurs tours de jeu. Elle se termine généralement par une réussite à l'étape de Conséquence de la dernière ligne d'action.


Action simple (p. 11) : action se terminant immédiatement après l'étape de Conséquence.


Bannir (p. 18) : retirer une carte du jeu en la plaçant dans la boîte derrière l'intercalaire « Cartes bannies ».


Bâtiments (page) (p. 23) : page du feuillet Citadelle listant les bâtiments qui peuvent être construits (depuis la page *Destinée*) par les joueurs et qui leur confèrent des bonus.

Bloquer (p. 18) : mettre une carte sous sa carte *Personnage*. Une carte bloquée n'a plus d'effet tant qu'elle n'a pas été débloquée.

Cette carte : quand ceci figure sur une carte, désigne la carte que vous êtes en train de lire.

Compétence (p. 19) : carte  que le joueur a en main.

Compétence avancée (p. 19) : carte  que les joueurs peuvent acquérir lorsqu'ils progressent, à partir de la page *Destinée* du feuillet Citadelle, et dont l'effet peut s'appliquer depuis leur main.

Compétence réflexe (p. 19) : carte  que les joueurs peuvent acquérir lorsqu'ils progressent, à partir de la page *Destinée* du feuillet Citadelle, et dont l'effet s'applique lorsque le joueur actif la révèle depuis son Deck d'Action à l'étape de Résultat d'une action.

Comptabiliser (p. 12) : en parlant d'une carte révélée à l'étape de Résultat, compter les succès figurant dans sa zone de résultat.

Coût (p. 12) : le nombre minimum de cartes *Action* à piocher pour réaliser une action.


Deck d'Action : contient les cartes *Action* (à dos bleu) d'un joueur, qu'il pioche pour réaliser des actions.


Deck d'Aventure : contient les cartes *Aventure* numérotées (dos vert ou doré).

Deck d'Exploration : contient les cartes *Exploration* (dos brouillard) que les joueurs doivent résoudre pour poursuivre l'exploration du monde.

Défausse : zone de jeu dans laquelle vous défaussez vos cartes *Action* (dos bleu).

Défausser (p. 18) : mettre une carte *Action* (dos bleu) dans sa Défausse ou une carte *Aventure* ou *Exploration* dans le Passé.

Destinée (page) (p. 24) : page du feuillet Citadelle sur laquelle les joueurs peuvent progresser en dépensant des cartes  « L'espoir renaît ! » pour cocher des symboles qui débloquent de puissants bonus.

Dialogue (p. 18) : paragraphe numéroté du Livre des dialogues que vous devez lire lorsqu'un effet de jeu « Lisez  » vous le demande.

Disponible (carte) (p. 16) : une carte est disponible si elle est présente dans son deck d'origine.


icône de classe (p. 13) : icône pouvant être transformée pour obtenir des succès supplémentaires, annuler des dégâts, etc.

Inconscient (p. 20) : un joueur ayant 0 point de vie (ou moins) est inconscient. Lorsqu'il regagne au moins 1 point de vie, il redevient conscient.

Joueur actif (p. 10) : joueur dont c'est le tour et qui entreprend une action.

Mappemonde : écran de jeu plastifié représentant la carte du Protectorat Kel tel qu'il était autrefois, contenant des informations précieuses, bien que souvent obsolètes, sur les lieux importants du monde. Elle peut être mise à jour par l'insertion de cartes obtenues via la page *Destinée* du feuillet Citadelle.

max. X (p. 13) : signifie que vous pouvez appliquer l'effet indiqué X fois au maximum.



Mot-clef (p. 12) : mot en lettres capitales présent au bas des cartes . À l'étape de Préparation d'une action, le joueur actif ne peut pas sélectionner plusieurs cartes ayant un mot-clef en commun.

Participant (p. 10) : un personnage qui prend part à l'action (incluant le joueur actif).

Passé : zone de jeu dans laquelle les joueurs défaussent les cartes *Aventure* (dos vert ou doré) et *Exploration* (dos brouillard).


Piocher (p. 12) : prendre la/les première(s) carte(s) du dessus de son Deck d'Action.

Plateau : zone formée par les cartes *Terrain* et les cartes *Événement permanent* qui sont en jeu.

Ranger (p. 18) : remettre une carte à sa place dans son deck d'origine. Dans le Deck d'Aventure, ordonnez les cartes par numéro, en plaçant toujours les cartes vertes avant les cartes dorées ayant le même numéro et les cartes  avant les cartes  ayant le même numéro.

Récupération (effectuer une) (p. 20) : à tout moment, vous pouvez remélanger des cartes de votre Défausse dans votre Deck d'Action en perdant des points de vie en contrepartie.

Révéler : lire le contenu d'une carte que l'on vient de prendre.

[sélectionnée] (p. 12) : lorsque ce mot figure, entre crochets, sur une carte , vous devez appliquer l'effet indiqué si vous avez sélectionné cette carte à l'étape de Préparation de l'action.

Succès (p. 12) : icônes  à obtenir pour réussir une action entreprise.

Terrain (p. 17) : carte représentant une portion des Terres Effondrées.

Trait (p. 23) : effet que vous devez appliquer lorsque vous affrontez certains adversaires, détaillé sur la page *Aide de jeu* du feuillet Citadelle.

Vous : dans le texte d'un effet de jeu, "vous" désigne le joueur actif.



Conception originale : Ludovic Roudy et Bruno Sautter
Illustrations : Ludovic Roudy
Textes / dialogues : Bruno Sautter, Erwan Pressensé

Traduction anglaise : Pierre Gamberoni, Ian Stephenson
Relecture version française : Erwan Pressensé, Pierre Gamberoni, Kudos (règles)
Relecture version anglaise : Matthew Bauer, Pierre Gamberoni

Merci à nos familles, amis et testeurs.
Merci aux 33 353 contributeurs qui ont rendu cette aventure possible !




Un jeu édité par Serious Poulp. www.the7thcitadel.com ©2023 SERIOUS POULP.
SERIOUS POULP, THE 7TH CITADEL et leurs logos sont des marques déposées de SERIOUS POULP.




Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Les règles d'or à ne surtout pas oublier !

#1

Une carte *Aventure* dont le numéro (au dos) est associé à cette icône  est liée à un scénario – ou à une autre carte – en particulier. Vous devez la prendre en priorité si le symbole dans l'icône  est le même que celui du scénario que vous êtes en train de jouer, ou que celui-ci est présent sur une autre carte que vous possédez. Dans le cas contraire, vous ne pouvez pas la prendre et devez prendre une carte (ayant le même numéro) associée à l'icône .


#2

Lors d'une action obligatoire , tous les personnages présents sur la carte *Terrain* du joueur l'ayant révélée doivent obligatoirement y participer. Les participants choisissent qui, parmi eux, est le joueur actif.

#3

À l'étape de Préparation d'une action, le joueur actif ne peut pas sélectionner plusieurs cartes  ayant un MOT-CLEF en commun.



#4

À l'étape de Pioche d'une action, le joueur actif peut piocher PLUS de cartes que le nombre (coût par défaut) indiqué par l'action .

#5

Les icônes , , , , ,  présentes dans la zone de résultat des cartes  ne sont prises en compte que lorsqu'elles sont révélées depuis le Deck d'Action du joueur actif à l'étape de Résultat d'une action.

#6

L'icône  de certaines actions limite uniquement le nombre de cartes dont vous pouvez comptabiliser les succès . Elle ne vous empêche pas de piocher davantage de cartes, ni de comptabiliser les icônes de classe de toutes les cartes piochées.

#7

Lorsqu'un joueur donne une carte  à un autre joueur présent sur le même terrain, celui qui donne OU celui qui reçoit doit , où \otimes est égal au poids de l'objet donné .

Table des matières

Matériel	2
Principe et but du jeu	3
Les règles en résumé	3
Types de cartes	4
Organiser la boîte	7
Débuter une nouvelle aventure	7
Vue d'ensemble	8
Tour de jeu	10
Types d'actions	11
Résoudre une action	11
Séquence de résolution d'une action	12
Conséquences d'action et d'événement : prendre une carte	16
Autres conséquences d'action et d'événement	18
Cartes Compétence et taille de main	19
Cartes Bourse et poids transportable	19
Points de vie, Inconscience et Récupération	20
Explorer les Terres Effondrées	21
Livrets de Menace, scénarios et marque-page	22
Progression des joueurs et feuillet Citadelle	23
Sauvegarder et reprendre la partie	25
Quitter ou rejoindre l'aventure en cours	25
Glossaire	26
Crédits	26
Les règles d'or à ne surtout pas oublier	27
Table des matières	27
Légendes	28







Légendes


DECKS

-  Cartes *Action*
-  Cartes *Aventure*
-  Cartes *Exploration*
















TYPES DE CARTES

-  Une carte *Compétence* de votre main.
-  Une carte représentant un objet, état, compagnon, etc.
-  Cette carte ne peut pas être défaussée volontairement, ni être donnée à un autre joueur.
-  Le poids d'un objet (égal à X).
-  Une carte *Objet de quête* commune à tous les personnages.
-  Une carte *Mappemonde* devant être insérée dans la Mappemonde.
-  Un *Événement global* dont l'effet s'applique sur tout le Plateau.
-  Un *Événement temporaire* qui doit être résolu immédiatement.
-  Un *Événement permanent* à mettre en jeu dans le même sens de lecture que les autres cartes du Plateau. Sa flèche de positionnement doit pointer vers la carte *Terrain* où vous êtes, à laquelle il est lié.




















ACTIONS

-  Une action que le joueur actif **peut** entreprendre.
-  Une action à laquelle tous les personnages présents sur la carte *Terrain* du joueur actif **doivent** participer.
-  Action ayant déjà été réalisée, ne pouvant pas être entreprise à nouveau depuis la carte *Terrain* à laquelle cet événement est lié.
-  Indique l'action au cours de laquelle un effet **peut** être appliqué.
-  Indique l'action au cours de laquelle un effet **doit** être appliqué.
-  Une action à laquelle tous les personnages conscients doivent participer.
-  Le coût de l'action par défaut, c'est-à-dire le nombre minimum de cartes à piocher pour réaliser l'action.
-  À l'étape de Résultat de l'action, le joueur actif ne comptabilise les succès que de X cartes révélées, où X est égal au coût par défaut  de l'action.
-  La difficulté de l'action, soit le nombre minimum de succès (étoiles dorées pleines) à obtenir pour la réussir.
-  Conséquences à appliquer en cas de réussite de l'action.
-  Conséquences à appliquer en cas d'échec de l'action.

CONSÉQUENCES D'ACTIONS ET EFFETS DE JEU

-  Le joueur actif peut ajouter à sa main jusqu'à X cartes révélées à l'étape de Résultat.
-  Le joueur actif peut prendre jusqu'à X cartes au hasard dans sa Défausse et les mélanger dans son Deck d'Action.
-  Le joueur actif **doit** défausser X cartes depuis le sommet de son Deck d'Action.
-  Perdez X points de vie.
-  Annulez jusqu'à X.
-  Prenez une carte portant ce numéro dans le Deck d'Aventure (à dos vert par défaut, dorée si aucune carte verte n'est disponible). Si aucune carte n'est disponible et que l'icône  ne figure pas à droite du cartouche numéroté, rangez au préalable toutes les cartes du Passé.
-  Il existe potentiellement plusieurs versions de cette carte (qui ont le même numéro). L'une de ces cartes est liée à un scénario – ou à une autre carte – en particulier. Elle doit être prise en priorité si vous jouez le scénario en question ou si vous avez une carte sur laquelle figure le même symbole.
-  Lisez le paragraphe correspondant dans le Livre des dialogues.
-  Déplacez le dé vers la ligne suivante (en faisant correspondre sa face à la difficulté de l'action). Si plusieurs flèches sont présentes à côté du dé, déplacez-le d'autant de lignes qu'il y a de flèches.
-  Une fois que cette carte a été résolue (et défaussée, rangée, bannie, etc.), remplacez-la par une carte *Aventure* allant à cet emplacement.
-  Icônes contextuelles utilisées pour certains (rares) effets de jeu.
-  +/-X Augmentez de X / diminuez de X le score correspondant sur la page
-  +/-X *Communauté* du feuillet Citadelle.
-  +/-X

EFFETS DE CARTES

-  À l'étape de Pioche, le joueur actif peut piocher jusqu'à X cartes de moins.
-  À l'étape de Pioche, le joueur actif **doit** piocher X cartes de plus.
-  À l'étape de Résultat, le joueur actif comptabilise 1 succès.
-  À l'étape de Résultat, le joueur actif peut comptabiliser les succès de Y cartes révélées supplémentaires.
-  Icônes de classe dont l'effet dépend du contexte.
-  Pour chaque icône de classe obtenue, vous obtenez 1 succès .
-  Pour chaque icône de classe obtenue, vous annulez 1 dégât .
-  Vous obtenez au choix :  ou  ou  ou .
-  Vous pouvez utiliser au choix :  ou  ou  ou .