



DILEMME DE LA REINE

◆ LIVRET DE RÈGLES ◆

UNE EXPÉRIENCE LEGACY

Le *Dilemme de la Reine*™ est une **expérience narrative et interactive unique** comportant plusieurs arcs narratifs aux multiples ramifications, qui mènent à plusieurs fins possibles. Le jeu vous demandera d'**altérer** cartes, autocollants et autres livrets de façon **permanente**. D'autres composants du jeu seront également **irréversiblement altérés** au fur et à mesure des événements de jeu. Le nombre de parties que vous pourrez jouer avec cette boîte est **limité**, et **variera** en fonction des **choix que vous effectuerez** pendant votre aventure. La campagne dure entre 30 et 40 heures, soit entre 14 et 18 parties. Lorsque l'histoire touche à sa fin, **le jeu se termine et ne peut pas être réinitialisé ni recommencé**.

UNE SUITE AU *DILEMME DU ROI*

L'histoire du *Dilemme de la Reine* se déroule **soixante-dix ans** après les événements du *Dilemme du Roi*™, le célèbre premier opus de la série. Malgré les liens entre les deux jeux, ce nouveau volet est tout à fait **autonome** : il n'est pas nécessaire d'avoir joué au *Dilemme du Roi* pour apprécier la campagne.



Le *Dilemme de la Reine* est un jeu utilisant le Dilemma Card System. Ce système pour jeux de société est développé par Horrible Guild et permet des expériences narratives interactives.

AVERTISSEMENT

Ce jeu prend place dans un monde fantastique **fictif** et souvent **cruel**. Il a été conçu pour vous mettre face à des **situations moralement difficiles** et des **choix cornéliens**. La plupart des dilemmes auxquels vous ferez face impliquent des choix moraux et éthiques sur des **sujets sensibles** pouvant choquer **joueurs et joueuses** : injustices, violences, esclavage, discrimination... Parfois, le jeu vous mettra, à dessein, face à une **alternative inconfortable** entre **ce que vous pensez être bon** et ce qui est **le mieux pour gagner**. Souvenez-vous que ceci n'est qu'un **jeu**, et que vous y incarnez des personnages fictifs. Assurez-vous cependant que tout le monde à la table de jeu se sent à l'aise malgré les thèmes abordés. Même si le monde du jeu s'inspire parfois de notre monde, rien de ce qui se déroule à Anclisse n'est réel.

Aucune des atrocités décrites dans ce jeu n'est promue, encouragée ou considérée comme acceptable par l'éditeur, les auteurs de la mécanique et de la narration, ou les distributeurs.

SOMMAIRE

MATÉRIEL	4	LA PARTIE	22	FIN DE PARTIE	33
APERÇU DU JEU	6	LECTURE DU DILEMME	22	PHASE D'ÉVÉNEMENT	33
LE ROYAUME D'ANCLISSE	6	Votre campagne, votre style de narration	22	PHASE DE DÉCOMPTE	33
RÉSUMÉ DU JEU	6	Conséquences inattendues	23	VÉRIFICATION DES CARTES CHRONIQUE	33
LE SYSTÈME D'IDÉOLOGIES	7	PHASE DE VOTE	23	ACTIVES	33
AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE	8	VOTER	23	DÉCOMPTE DES IDÉOLOGIES	33
CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE	8	► Voter Oui-Da ou Nenni	23	Idéologie gagnante	33
Mise en place pour 3 ou 4 joueurs	10	► Augmenter sa mise	23	DÉCOMPTE DU POUVOIR	34
Journal	11	► Patienter	23	INVESTISSEMENTS	34
PRENEZ VOTRE CARTE OBJECTIF DE DÉPART	11	L'importance du Meneur	24	RÉSOLUTION DES OBJECTIFS	35
DONNEZ LES JETONS MENEUR ET MODÉRATEUR	11	PASSER	24	IMPÔTS	35
CHOISISSEZ VOS RÉGIONS	12	► Acquérir du pouvoir	24	PHASE DE NETTOYAGE	36
Campagne à moins de 6 joueurs	12	► Devenir Modérateur	24	MISE AU REBUT DES CARTES DILEMME	36
COLLEZ DES AUTOCOLLANTS MOT-CLÉ	13	► Effectuer une action Passer spéciale	24	RÉSOLUES	36
LISEZ À HAUTE VOIX LE PROLOGUE <i>LA GUERRE AU KONFURTAH</i>	13	Gagner un bonus Passer	24	Le rebut	36
PRÉPAREZ LE PAQUET DILEMME DE DÉPART	14	► Effectuer les actions des cartes Chronique et Événement	25	MISE AU REBUT DES CARTES CHRONIQUE	36
Optionnel : Intégrez le contenu additionnel de l'Âge du Désordre	14	Négocier	25	ÉPUISÉES	36
MISE EN PLACE D'UNE PARTIE	15	FIN DE LA PHASE DE VOTE	26	DÉFAUSSE DU POUVOIR RESTANT	36
PRÉPAREZ LA CARTE D'ANCLISSE ET LES RÉSERVES DE		RÉSOLUTION DU VOTE	27	PHASE DE SAUVEGARDE	37
RESSOURCES ET DE POUVOIR	15	NETTOYAGE DES ACTIONS PASSER	28	RANGEMENT DE LA BOÎTE	38
Est-ce une ressource ?	15	► Distribuer le pouvoir	28	DÉCLENCHER LA FIN DE LA CAMPAGNE	39
COCHEZ LA FRISE TEMPORELLE	16	► Réinitialiser le jeton Modérateur	28	POINTS, POUVOIR ET RESSOURCES	39
PRÉPAREZ LE PLATEAU IDÉOLOGIE	16	► Réinitialiser les actions spéciales	28	HÉGÉMONIE, INDÉPENDANCE ET INFAMIE	39
PRÉPAREZ LES ÉLÉMENTS LEGACY	17	NETTOYAGE DU POUVOIR	28	GAGNER ET PERDRE DU POUVOIR	40
PRÉPAREZ LA ZONE DES JOUEURS	17	RÉSOLUTION DU DILEMME	29	GAGNER ET PERDRE DES RESSOURCES	40
PIOCHEZ UNE CARTE IDÉOLOGIE	18	LISEZ L'ISSUE	29	Convertir votre or en d'autres ressources	40
PHASE DE REVENUS	18	APPLIQUEZ LES EFFETS SUR LES MOTS-CLÉS	29	Perdre des ressources ou gagner de l'infamie ?	40
PIOCHEZ DES CARTES CHRONIQUE	19	METTEZ À JOUR LE PLATEAU IDÉOLOGIE	29	MOTS-CLÉS ET EFFETS	41
SÉLECTIONNEZ LES CARTES INVESTISSEMENT	20	OUVREZ UNE ENVELOPPE	30	TYPES DE MOTS-CLÉS	41
PRÉPAREZ LES CARTES HISTOIRE	20	Fin d'un arc narratif	30	TYPES D'EFFETS	41
PRÉPAREZ LES CARTES ÉVÉNEMENT	20	OUVREZ UNE BOÎTE MYSTÈRE	31		
PRÉPAREZ LE PAQUET DILEMME	21	PRÉPAREZ UNE NOUVELLE MANCHE	31		
Absences, abandons et ajouts de joueurs	21	DÉCLENCHEMENT DE LA FIN DE PARTIE	32		

ÉLÉMENTS LEGACY	42
AUTOCOLLANTS COMPÉTENCE	42
DÉBLOQUER DES AUTOCOLLANTS COMPÉTENCE	42
AUTOCOLLANTS BÂTIMENT	43
DÉBLOQUER DES AUTOCOLLANTS BÂTIMENT	43
AUTOCOLLANTS MOT-CLÉ	44
DÉBLOQUER DES AUTOCOLLANTS MOT-CLÉ	44
CARTES CHRONIQUE	44
DÉBLOQUER DES CARTES CHRONIQUE	45
CARTES OBJECTIF	46
CARTES OBJECTIF CROISÉE DES CHEMINS	46
CARTES OBJECTIF ÉPILOGUE	46
CARTES OBJECTIF PERSISTANT ∞	46
DÉBLOQUER DES CARTES OBJECTIF	47
AUTOCOLLANTS ÉPILOGUE	47
DÉBLOQUER DES AUTOCOLLANTS ÉPILOGUE	47
APPENDICE - SYMBOLES	48
SYMBOLES PRINCIPAUX	48
POINTS, POUVOIR ET RESSOURCES	48
ÉLÉMENTS LEGACY	48
TYPES DE BÂTIMENTS	48
IDÉOLOGIES	48
DIVERS	48
SYMBOLES DES CARTES CHRONIQUE	49
DÉCLENCHEURS	49
CIBLES	49
INDEX	50
RÉSUMÉ : MISE EN PLACE	52
RÉSUMÉ : FIN DE PARTIE	52

CRÉDITS

Conception : Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

Histoire : Federico Corbetta Caci, Carlo Burelli

Histoire additionnelle : Giuseppe Lapadula

Développement : Hjalmar Hach, Lorenzo Silva, Federico Corbetta Caci

Gestion de projet : Federico Corbetta Caci, Andrea Lugli

Direction artistique : Lorenzo Silva, Federico Corbetta Caci

Illustrations :

Boîte : Martin Mottet

Personnages : Alessandro Manzella

Cartes et bâtiments : Francesco De Benedittis

Blasons : Fábio Frencl Loureiro Júnior

Cartes Dilemme et autres illustrations : Mauro Alloci, Giorgio Baroni, Daniel Commerci, Carlos Díaz, Chuy de Leon, Felipe Kroll, Lars Krause, Alessandro Manzella, Martin Mottet, Giovanni Nava, Raja Nandepu, Vlad Ricean, Mirko Scattolin

Nettoyage des illustrations : Annachiara Rossi

Logo du jeu : Noa Vassalli

Maquette et graphisme : Annachiara Rossi, Umberto Spaticchia, Noa Vassalli, Fábio Frencl Loureiro Júnior, Łukasz Kowal

Livrets de règles : Alessandro Pra', Hjalmar Hach, Federico Corbetta Caci

Relecture : Alessandro Pra', William Niebling

Équipe de Horrible Guild : Davide Amici, Ylenia D'Abundo, Federico "Toy" Dossi, Giulia Monte, Camilla Muschio, Laura Severino

IELLO pour la version française

Gestion de projet : Marie-Laure Faurite

Traduction : Julien Bétan, Mathieu Rivero

Relecture : Maëva Debieu Rosas

Graphisme : Vincent Mougenot



HORRIBLE
GUILD



IELLO.FR
contact@iello.fr

MATÉRIEL



75 enveloppes
(comportant 3 enveloppes
L'Âge du Désordre)



6 tuiles
de vote



6 Journaux



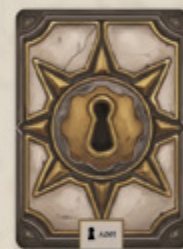
1 carte d'Anclisse



1 carte
du monde
(recto verso)



1 tuile
Cache



146 cartes
Objectif



12 cartes Objectif
persistant



187 cartes
Chronique



7 cartes
Investissement



30 cartes Idéologie
(5 par personnage)



6 coffres
Trésorerie



1 plateau Idéologie



3 curseurs



1 bloc de compétences
(69 autocollants Compétence)



8 boîtes Mystère



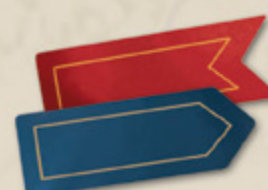
1 jeton Meneur



1 jeton
Modérateur



1 bloc de mots-clés
(25 autocollants
Mot-clé)

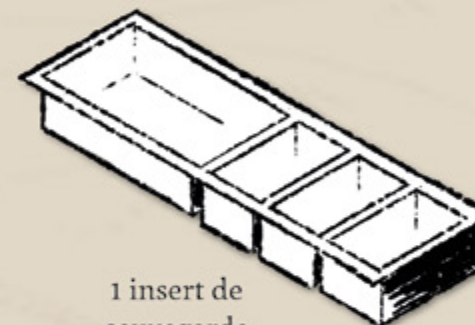


8 marqueurs
Issue

ATTENTION ! Lorsque vous ouvrez la boîte pour la première fois, les cartes Idéologie et Investissement sont emballées ensemble, et se trouvent dans l'insert Legacy. Les informations sur ces cartes sont destinées à être publiques et vous pouvez les consulter à loisir. Tout le reste du contenu de l'insert Legacy doit absolument rester secret. Veillez à ne rien lire ou révéler tant que le jeu ne vous l'indique pas explicitement !



1 insert
Legacy



1 insert de
sauvegarde



1 boîte
Rebut



1 planche de bâtiments
(44 autocollants
Bâtiment)



1 livret
L'Abrégé du monde



1 planche d'épilogues
(21 autocollants Épilogue)



1 livret compagnon
L'Âge du Désordre

447 jetons



36 jetons Blason
(6 par personnage)



126 jetons
Pouvoir



20 jetons
Hégémonie



60 jetons Armée
(45 de valeur 1, 15 de valeur 3)



60 jetons Nourriture
(45 de valeur 1, 15 de valeur 3)



60 jetons Matériaux
(45 de valeur 1, 15 de valeur 3)



85 jetons Or
(70 de valeur 1, 15 de valeur 3)

1 planche d'autocollants divers



18 grands autocollants
Blason



6 autocollants
Cache de ressources



6 autocollants
Blason vassal



6 autocollants
Idéologie



234 petits autocollants
Blason

APERÇU DU JEU

LE ROYAUME D'ANCLISSE

Dans *Le Dilemme de la Reine*, les joueurs incarnent les **membres du Conseil de la reine**. Le royaume d'Anclisse, gouverné par la reine Serena et géré par le Conseil, est l'un des royaumes les plus influents du monde connu.

La structure d'Anclisse est principalement féodale. Les douze **régions** qui composent le royaume sont administrées par les six Conseillers. Les Conseillers sont des vassaux de la reine Serena, mais ils sont eux-mêmes suzerains de comtes et de barons. Les Conseillers sont responsables de la levée des armées, de la collecte des impôts, et de l'intendance générale de leurs territoires pour le compte de la Couronne. La treizième province, **Aontas**, compte en son sein **Lybra**, la capitale du royaume, et est gérée directement par la Couronne.

Lorsque la guerre contre le Scorpion immortel a requis la présence de la reine au Konfurtah, Serena a laissé au Conseil le pouvoir et la responsabilité d'agir à sa place. La reine a une confiance absolue en ses Conseillers, et ainsi, c'est **entre leurs mains que repose le véritable pouvoir** : ils sont aujourd'hui les gouvernants d'Anclisse.

RÉSUMÉ DU JEU

Chaque manche, les joueurs **piocheront 1 carte** du dessous du paquet Dilemme et **verront l'histoire se dérouler**. Chaque carte est unique, et proposera un problème (ou Dilemme) que le Conseil doit régler au nom de la reine. Vous discuterez, marchanderez et prendrez des décisions qui **forgeront l'histoire** de votre partie, et **détermineront le destin** du royaume d'Anclisse. Chaque fois qu'une carte Dilemme est résolue, elle est **retirée de façon permanente** du paquet Dilemme. Parfois, vos décisions ajouteront de nouvelles cartes au paquet et vous feront débloquent de **nouveaux événements qui découleront de vos décisions**.

Vous essaieriez de façonner l'**idéologie dominante** du royaume d'Anclisse en fonction de vos **convictions personnelles**, mais les autres Conseillers ne seront pas en reste. Ces luttes internes peuvent causer des guerres, des famines et des émeutes, mais également générer richesse et prospérité. Tout cela découle de **vos choix**. Chaque décision est lourde de conséquences : ce qui bénéficie au royaume pourrait ne pas vous arranger. Penserez-vous au **bien du royaume**, ou à votre **profit personnel** ?

La campagne du *Dilemme de la Reine* sera jouée en plusieurs sessions, ou parties. Aucun gagnant n'est sacré à **la fin d'une partie**, mais vous marquerez des **points d'hégémonie** 🏰, représentant l'impact de vos actions et votre influence sur le royaume, et des **points d'indépendance** 🗡️, représentant le pouvoir de vos territoires et votre influence personnelle, hors du contrôle de la monarchie et de ses institutions. Vous pouvez aussi marquer des **points d'infamie** ☹️, représentant la mauvaise réputation que vous gagnerez pour certaines actions. Cela minorera votre score en fin de campagne. Vos performances à chaque partie contribueront à déterminer le **gagnant de l'ensemble de la campagne**.

Pour profiter au mieux de l'expérience ludique du Dilemme de la Reine, nous recommandons de jouer à cinq ou six joueurs, en gardant le même groupe pour la durée de la campagne tout entière. Il n'est pas possible d'ajouter de joueurs au cours de la campagne, et il est délicat et déconseillé d'en retirer.

LE SYSTÈME D'IDÉOLOGIES

Dans ce jeu, la vie politique d'Anclisse est modélisée par une toile d'idéologies, représentant à la fois la société, les croyances fondamentales, les ambitions sous-jacentes et les causes de conflit.

Ces principes fondateurs sont scindés en **6 idéologies** sur trois axes, indiqués sur le plateau Idéologie : **Tradition vs Progrès**, **Force vs Diplomatie**, et **Ordre vs Liberté**. Chaque personnage est sensible à un équilibre unique parmi ces idéaux, reflétant ses convictions les plus profondes, et révélant les causes qu'il peut soutenir dans le paysage politique mouvant du royaume.

Pendant la partie, le plateau Idéologie rend compte des valeurs principales du royaume, de la manière dont elles sont affectées par les décisions, retournements de situation et actions du Conseil, offrant là un aperçu clair de la position d'Anclisse sur ces sujets.

La **Tradition** vise avant tout la stabilité fondée sur le passé, autrement dit, elle privilégie la grandeur de jadis et l'assise de la classe dominante. Elle pense que l'avenir ne parviendra jamais à surpasser la gloire passée, puisant dans l'histoire pour se guider. Un royaume ancré dans la Tradition ne prospère et ne fleurit que grâce à son héritage et à sa gloire d'antan, et porte un regard méfiant, voire craintif, sur la nouveauté, le changement et l'innovation.

Noblesse, Lignage, Histoire, Statu quo, Héritage, Frontières, Religion, Système de castes, Privilège, Orthodoxie



Le **Progrès** est une force vers le changement et l'innovation. Il considère que l'avenir sera meilleur que le passé, restant ouvert à l'expérimentation et à l'amélioration constante. Un royaume croyant fermement au Progrès accueille volontiers de nouvelles lois, de nouvelles technologies et de nouveaux peuples en son sein, ne rechignant jamais à réformer ses fondations.

Technologie, Science, Médecine, Expérimentation, Exploration, Droits civiques, Réformes, Changement, Innovation, Renouveau

La **Force** ne croit qu'en elle-même pour parvenir à ses fins. La guerre est souvent vue comme une façon d'asseoir le pouvoir, et les sanctions sont un outil de gouvernance incontournable. Un royaume construit sur la Force tient en haute estime la puissance et le courage, et dissuade ses ennemis en consolidant ses forces militaires... quand il n'augmente pas son influence par la conquête, ou ne frappe pas ceux qui menacent sa paix.

Guerre, Force, Vaillance militaire, Violence, Sanctions, Colonialisme, Vengeance, Justiciers, Meurtre, Torture



La **Diplomatie** s'appuie sur des traités, des négociations et des ruses subtiles. La patience, la stratégie et la coopération sont ses maîtres mots ; cette idéologie manie à la perfection persuasion, secrets et complots délicats. Un royaume bâti sur la Diplomatie protège son peuple, élargit son influence et surpasse ses rivaux en utilisant le langage comme instrument de pouvoir.

Négociation, Traités, Paix, Tolérance, Amnistie, Subterfuge, Espionnage, Alliance, Médiation, Compromis

L'**Ordre** tient à une gouvernance centralisée, fondée sur des lois appliquées à tous de façon impartiale. Il promeut la stabilité et la sécurité conférées par une autorité puissante. Un royaume ancré dans l'Ordre maintient un cap clair, des jugements cohérents, et une discipline structurelle.

Loi, Discipline, Uniformité, Contrôle, Autorité, Hiérarchie, Régulation, Censure, Tribunaux, Centralisation



La **Liberté** apprécie par-dessus tout la valeur de l'autodétermination et de la pensée libre. Elle affirme le droit d'exprimer sa pensée, de chercher l'accomplissement personnel et, enfin, de forger son propre chemin. Un royaume basé sur la Liberté minimise l'autorité centrale, permettant à des pouvoirs mineurs et à des communautés d'établir leurs propres règles.

Autonomie, Indépendance, Liberté, Liberté de parole, Expression personnelle, Fédéralisme, Choix, Individualisme, Expression sexuelle, Rébellion

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Tout ce que vous devez faire avant de commencer votre campagne.



iello.fr/dilemme-abrege

Pour profiter au maximum du *Dilemme de la Reine*, les joueurs doivent connaître les grandes lignes de l'histoire d'Anclisse et de sa culture. Nous recommandons vivement de lire *L'Abrégé du monde* avant de commencer la campagne. La section sur les douze régions est optionnelle ; elle détaille leurs traditions, leurs folklores et leurs particularités. En revanche, toutes les autres sections sont essentielles à la compréhension complète des dilemmes et des tensions morales au cœur du *Dilemme de la Reine*.

Envoyez ce QR Code aux autres joueurs afin qu'ils puissent lire *L'Abrégé du monde* avant votre première partie.

1 CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE

Il y a six personnages jouables dans *Le Dilemme de la Reine*. Chacun est membre du Conseil de la reine.

Vous incarnerez votre personnage pour l'intégralité de la campagne. Chaque personnage est défini par des idéologies favorites, indiquant les valeurs qu'il défendra au cours de l'histoire. Votre personnage a sa propre trajectoire, et vos choix détermineront son destin.



Aesyas

La Plume d'Argent

Cet érudit des plus éclairés, aux mœurs fort progressistes, a été le mentor de Serena et mène le royaume sur les voies du changement.

Incarniez Aesyas si vous voulez explorer les thèmes de l'équilibre délicat entre moralité et progrès, et ceux des objectifs de la science.



Elinor

La Championne du Passé

Sa lignée est aussi vieille qu'Anclisse. Rien que par son nom, Elinor inspire à la noblesse et au Culte une confiance sans faille.

Incarniez Elinor si vous voulez explorer la fracture entre la conscience personnelle et le devoir politique, ou les conflits entre les lois religieuses et séculières.



Syd

Le Vautour

Violent, de mèche avec le monde de la pègre, ce noble ne se fie à personne et navigue parmi les ombres en suivant froidement ses plans.

Incarniez Syd si vous voulez plonger dans le monde des syndicats du crime et explorer les thèmes de la rivalité entre gangs, de la félonie et des monopoles de la drogue.



Xanthé

Le Rempart écarlate

Cette guerrière féroce, nouvellement anoblie, a des origines d'Enkhal. Elle est la plus proche confidente de la reine Serena, et son bras droit.

Incarniez Xanthé si vous voulez explorer les thèmes de la vertu militaire, de l'héritage culturel et de l'intégration.



Jilian

Le Tisseur de Soie

Diplomate et négociateur montant, Jilian excelle dans la persuasion, la conspiration et les affaires d'État, aussi à l'aise avec les mots qu'avec les complots.

Incarniez Jilian si vous voulez louvoyer entre les intrigues de cour, et maîtriser l'art subtil des jeux de pouvoir.



Lyrie

La Mécène visionnaire

Lyrie est une célèbre visionnaire, fondatrice du Libertisme, un mouvement artistique radical prônant l'expression individuelle sans aucune restriction.

Incarniez Lyrie si vous voulez explorer les thèmes du libre arbitre, de la séparation entre l'œuvre et l'artiste, et l'influence des figures charismatiques.



CHOIX DES CONSEILLERS POUR 3 OU 4 JOUEURS

Si vous jouez à 3 ou 4, nous recommandons fortement d'utiliser l'une de ces combinaisons de personnages, afin d'assurer un équilibre idéologique idéal. Choisir une autre configuration pourrait résulter en une expérience déséquilibrée et nuire à votre campagne.

- 3 JOUEURS :
 - Aesyas, Jilian et Syd
 - Aesyas, Elinor et Syd
 - Aesyas, Syd et Xanthê
 - Jilian, Lyrie et Xanthê
- 4 JOUEURS :
 - Aesyas, Jilian, Syd et Xanthê
 - Elinor, Jilian, Lyrie et Syd
 - Aesyas, Elinor, Lyrie et Xanthê

Une fois que vous avez tous effectué votre choix, chaque joueur doit prendre tout le matériel appartenant à son personnage (marqué par son blason et ses couleurs), composé de :

- un Journal : ouvrez-le à la page 1 et inscrivez le nom choisi pour votre Maison à l'endroit indiqué,
- un coffre Trésorerie : utilisez-le pour stocker tout ce qui vous appartient,
- un ensemble de 6 jetons Blason,
- un paquet de 5 cartes Idéologie,
- une tuile de vote.



JOURNAL

Chaque Journal contient les informations essentielles concernant un personnage. Vous y trouverez :

- Un **portrait** de votre personnage, ainsi que ses **idéologies** favorites.
- Une description de la **personnalité** de votre personnage, ses **origines** et sa **relation** avec la reine Serena (**lisez tout ceci attentivement** avant votre première partie pour comprendre la nature de votre personnage, d'où il vient et sa relation avec la reine).
- Une **section Destin**, que vous n'utiliserez que lorsque le jeu vous le dira explicitement, et qui déterminera la fin de l'histoire de votre personnage.
- Des **emplacements pour les autocollants Legacy** que vous obtiendrez durant la campagne (**mots-clés, compétences**, et d'autres choses vous étant encore inconnues).
- Des **pistes de score** pour rendre compte de vos progrès en **Hégémonie** 🏰, en **Indépendance** 🏰 et en **Infamie** ☠️. Ces points seront cruciaux pour déterminer le gagnant de la campagne.



2 PRENEZ VOTRE CARTE OBJECTIF DE DÉPART

Prenez les cartes Objectif de l'insert Legacy (voir schéma page 17). Chaque carte affiche un **code à quatre caractères** commençant par la lettre **A**. Sans en révéler le verso, donnez sa **carte Objectif de départ** à chaque joueur en fonction de son personnage :

PERSONNAGE	OBJECTIF DE DÉPART
Aesyas	1A106
Elinor	1A127
Jilian	1A044
Lyrie	1A064
Syd	1A086
Xanthê	1A017

Votre carte Objectif de départ est la première parmi un certain nombre de cartes interconnectées qui forment l'histoire de votre personnage. Pour plus de détails sur les cartes Objectif, rendez-vous page 46.

3 DONNEZ LES JETONS MENEUR ET MODÉRATEUR

Après que tous les joueurs ont reçu leur carte Objectif, désignez un joueur au hasard et donnez-lui le **jeton Meneur** (joueur 1). Ensuite, en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, donnez les bonus suivants aux autres joueurs :

JOUEUR	BONUS
2	1 Pouvoir 🏰
3	1 Indépendance 🏰
4	1 Pouvoir 🏰 et 1 Indépendance 🏰
5	1 Pouvoir 🏰, 1 Or 🏰 et 1 Indépendance 🏰
6	1 Pouvoir 🏰, 1 Or 🏰 et 1 Indépendance 🏰

Chaque joueur ajoute ce montant de Pouvoir 🏰 et de ressources à sa Trésorerie. Le dernier joueur reçoit aussi le **jeton Modérateur**. Pour plus de détails sur les points, le Pouvoir et les ressources, voir page 39.

Note : Si vous voulez jouer votre première partie plus tard, notez quelque part l'ordre de table utilisé à cette étape, et quand vous reprendrez, asseyez-vous en fonction de ce que vous aviez noté !

4 CHOISISSEZ VOS RÉGIONS

Placez la **carte d'Anclisse** au milieu de la table, à portée de tous les joueurs. Le royaume est divisé en **12 régions jouables**, plus Aontas, où se trouve la capitale, mais qui n'est pas jouable.

Les **12 régions jouables** sont :



En commençant par le **Meneur** et en allant dans le **sens des aiguilles d'une montre**, chaque joueur choisit **1 région** et place sur la carte d'Anclisse, sur l'emplacement Blason (devant le nom de la région), l'un de ses **grands autocollants Blason** de la planche d'autocollants divers. Après que tous les joueurs ont sélectionné une région, **en commençant cette fois-ci par le Modérateur** et en allant dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre**, chaque joueur sélectionne **une autre région** et colle l'un de ses **grands autocollants Blason** sur l'emplacement Blason correspondant. Ces deux régions choisies sont les **régions principales** de chaque joueur.

Chaque région comporte un **bâtiment de base**, qui produit des ressources pendant la phase de revenus. Ces bâtiments sont représentés par l'extrémité de la **bannière bleue ou rouge** sous le nom de la région, ce qui détermine dans quelles parties ils sont **productifs** ou non, et le type de ressources produit, comme indiqué par leurs icônes (voir page 18). Si vous avez choisi des régions avec des bâtiments de base de la même couleur, il y aura des parties durant lesquelles vous percevrez un influx massif de ressources, et d'autres où vous serez en disette, surtout au début de la campagne. Gardez ceci à l'esprit lorsque vous choisissez vos régions.



CAMPAGNE À MOINS DE 6 JOUEURS

Dans une campagne à moins de 6 joueurs, certaines régions ne seront pas encore assignées après cette mise en place. Ces régions deviennent des **régions vassales** (ou, dans le cas de parties à trois joueurs, une 3^e région principale par joueur, comme indiqué ci-dessous). Avoir une région vassale n'est **ni un avantage ni un désavantage**, mais est nécessaire afin que chaque région du royaume ait un **représentant** (quelqu'un qui en est **responsable**) au Conseil de la reine.

Utilisez des **autocollants Blason vassal** de la planche d'autocollants divers pour marquer ces régions au lieu de grands autocollants Blason. Le nombre de régions vassales dépend du nombre de joueurs, et elles sont assignées après que les régions principales ont été choisies. Procédez ainsi :

- **5 joueurs (2 régions vassales)** : le Modérateur sélectionne 1 région en tant que région vassale. La région restante est assignée en tant que région vassale au joueur à droite du Modérateur.
- **4 joueurs (4 régions vassales)** : en commençant par le Modérateur puis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chacun sélectionne 1 région en tant que région vassale.
- **3 joueurs (3 régions vassales)** : en commençant par le Meneur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une 3^e région principale, en utilisant son dernier grand autocollant Blason. Ensuite, en commençant par le Modérateur et en procédant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur sélectionne 1 région vassale.

Les joueurs doivent **recouvrir les ressources et le bâtiment de base de toutes les régions vassales** en utilisant les autocollants Cache de ressources de la planche d'autocollants divers (voir schéma ci-dessous). Au début, les régions vassales ne fournissent aucune ressource. Cependant, si des bâtiments y sont construits pendant la campagne, ceux-ci pourront être activés et produire des ressources (voir page 18).



5 COLLEZ DES AUTOCOLLANTS MOT-CLÉ

Lorsqu'un joueur choisit une région, il en devient **responsable** pour le restant de la campagne, pour le meilleur et pour le pire. Pour refléter cela, chaque joueur prend les **autocollants Mot-clé** correspondant à ses régions (y compris ses régions vassales) dans le **bloc d'autocollants Mot-clé** et les colle dans la section **Mots-clés** de son **Journal** (qui commence page 4).



6 LISEZ À HAUTE VOIX LE PROLOGUE LA GUERRE AU KONFURTAH

Au début de la campagne, avant de commencer la partie, il est important que vous connaissiez tous la **situation politique actuelle**. Lisez le prologue ci-dessous à haute voix :

LA GUERRE AU KONFURTAH

« N'a pas besoin d'eau celui qui étanche sa soif avec du sang. »

Un an seulement après le début du règne de Serena, de terribles nouvelles nous parviennent du Sud. Le continent méridional du Konfurtah, autrefois divisé, s'unit sous une seule bannière, formant le **Royaume du Scorpion Immortel**, une force qui menace la stabilité d'Anclisse.

Cette terre, pour la plus grande part stérile et autrefois composée de milliers de tribus nomades, s'est unie sous le commandement d'une mystérieuse figure, **Widram**. À la fois alchimiste, expert en propagande et meneur aussi charismatique que cruel, Widram s'est proclamé Ommad II, prétextant un lignage qui le ferait descendre d'Ommad I, le légendaire premier roi d'Anclisse. Ce faisant, il revendique également le trône d'Anclisse. Widram ravive la fierté des peuples konfurtahns, affirmant que leur antique Empire du Soleil fut le véritable berceau de la civilisation anclissienne et que nous n'avons fait que nous arroger un pouvoir qui leur revient de droit. L'habileté politique et le charisme ne sont cependant pas les seuls atouts de Widram. Ses fidèles les plus dévoués – et ses ennemis les plus craintifs ! – affirment que sa soif de sang anclissien n'est pas qu'une métaphore : Widram, d'une apparente jeunesse, préserverait sa puissance en **buvant le sang de ses ennemis**. Nous ne pouvons affirmer avec certitude si cela est vrai ou s'il s'agit d'une simple rumeur destinée à effrayer ses opposants.

La finesse politique de Widram et le soutien massif des Konfurtahns lui ont permis de fédérer les tribus du désert et des oasis autour de la Cité de Toile, jusqu'aux monts Nebula, formant une armée innombrable. Pour la reine Serena, ce nouveau rival est une **menace inacceptable**. Elle convoqua au centre de commandement le Conseil au grand complet et tous les généraux de haut rang afin de planifier une expédition militaire contre cet étrange royaume du Scorpion immortel. **Elle partit pour le front avec ses troupes au début de l'an 439**, laissant les Conseillers régner à sa place.

Mais après un an de campagne, en l'an 440, il faut se rendre à l'évidence : notre glorieuse guerre visant à éliminer la première grande menace du règne de Serena n'obtient pas les résultats attendus. Nos premiers pas dans les étendues de sable brûlant ont été accueillis par des vents empestant la mort. Widram est un tacticien hors pair, et son fils, Meto, connaît le terrain et commande une armée bien organisée. Chaque jour qui passe, nous perdons de bons soldats anclissiens, tués ou mutilés par un ennemi coriace. Le terrain lui-même est un adversaire redoutable. Les sables blancs sont devenus synonymes de mort : nous trouvons des **cadavres desséchés** par le manque d'eau, ou dépouillés de leur chair par d'impitoyables tempêtes de sable. Quant à Widram, il semble insaisissable. On dit qu'il règne depuis **Nidar Ilak**, un bastion impénétrable niché au plus profond du désert entourant la Cité de Toile, la capitale du royaume. Sa forteresse se dresserait au beau milieu d'une étendue aride, à des lieues de la moindre oasis. Les légendes affirment que Widram n'a pas besoin d'eau pour rester en vie, comptant seulement sur le sang de ses ennemis – celui de nos frères et de nos sœurs.

7 PRÉPAREZ LE PAQUET DILEMME DE DÉPART

Ouvrez l'**enveloppe** 00 (voir page 30) et sortez-en le contenu. Lisez la première carte de l'enveloppe (la **carte Histoire**) et placez-la sur la bordure haute de la carte d'Anclisse, au-dessus de l'emplacement dont le symbole correspond à celui de la carte. Ensuite, **mélangez les cartes Dilemme** et recouvrez-les de la **tuile Cache**. Ceci sera votre paquet Dilemme de départ (voir page 21). Assurez-vous de bien garder les cartes Dilemme **face illustrée visible**, et de ne jamais lire le texte au dos des cartes tant que l'on ne vous permet pas **explicitement** de le faire (voir page 29) !



OPTIONNEL :

Intégrez le contenu additionnel de l'Âge du Désordre

L'Âge du Désordre est l'époque d'Anclisse qui précède l'accession au trône de la reine Serena. Pendant la campagne Kickstarter du *Dilemme de la Reine*, les contributeurs ont déterminé l'issue de cette ère tumultueuse : un récit détaillé de ces événements est inclus dans le livret *Âge du Désordre* que vous trouverez dans cette boîte. En plus d'avoir façonné le cours de l'histoire, les votes des contributeurs ont généré du contenu de jeu supplémentaire qui correspond aux conséquences directes de ces décisions.

Ce contenu supplémentaire se trouve dans les 3 enveloppes violettes. Ajouter ce contenu à votre campagne est optionnel, mais si vous voulez rendre plus tangibles les conséquences de l'Âge du Désordre, vous devez le faire **maintenant**. Ces éléments ne pourront pas être ajoutés après le début de la campagne.

Pour inclure le contenu de l'Âge du Désordre à votre campagne, ouvrez les enveloppes violettes une par une et suivez ces instructions :

- **DAOD** : Contient 4 **cartes Dilemme**. Mélangez-les dans le paquet Dilemme que vous venez de préparer.
- **CAOD** : Contient 4 **cartes Chronique**. Placez ces cartes dans le 3^e emplacement de l'insert de sauvegarde. Elles constitueront votre paquet de Chroniques débloquentes de départ.
- **AAOD** : Contient 6 **cartes Objectif**, une par personnage. Donnez-les **immédiatement** à chaque joueur comme suit :

1AAOD1	Aesyas
1AAOD2	Elinor
1AAOD3	Jilian
1AAOD4	Lyrie
1AAOD5	Syd
1AAOD6	Xanthê

Si vous jouez avec **moins de 6 personnages**, mettez au rebut les cartes correspondant aux personnages non incarnés en les plaçant dans la boîte Rebut (voir page 36).

Ces cartes vous permettront de **débloquer encore plus de contenu** durant la campagne, comme certaines cartes Chronique, autocollants Bâtiment ou autocollants Compétence.

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

Une fois que vous avez effectué toutes les étapes de la section *Avant votre première partie*, vous pouvez passer à sa mise en place. Cette mise en place devra être effectuée avant chaque partie du *Dilemme de la Reine*. Suivez les étapes décrites dans ces pages.

1 PRÉPAREZ LA CARTE D'ANCLISSE ET LES RÉSERVES DE RESSOURCES ET DE POUVOIR

- Ouvrez la **carte d'Anclisse** et placez-la au centre de la table, à portée de tous les joueurs.
- Prenez tous les **jetons Ressource** (Or ☼, Nourriture 🍷, Armée 🛡, Matériaux 🪨) et placez-les près de la carte d'Anclisse : ceci est la **réserve générale**.
- Prenez tous les **jetons Pouvoir** ⚔ et placez-les dans la réserve générale.
- Prenez 3 **jetons Pouvoir** ⚔ de la réserve générale et placez-les en **Aontas**, la région au centre de la carte d'Anclisse : ceci est la **réserve de pouvoir**.



Est-ce une ressource ?

Le terme « ressource » fait uniquement référence à l'Or ☼, la Nourriture 🍷, l'Armée 🛡 et les Matériaux 🪨. Les autres jetons et marqueurs du jeu, y compris le Pouvoir ⚔, ne sont pas des ressources.

2 COCHEZ LA FRISE TEMPORELLE

Il s'agit de la frise située en bas à gauche de la carte d'Anclisse. Cochez-en la case libre la plus à gauche.

La frise temporelle suit votre progression dans la campagne en indiquant le **numéro de la partie** que vous vous apprêtez à jouer. Chaque case de la frise est divisée en trois parties : la couleur de la case numérotée (bleu ou rouge) détermine quels bâtiments seront **productifs** lors de cette partie et fourniront donc des **revenus** (voir page 18). Le chiffre sur l'**icône Sac** indique le nombre de ressources que les joueurs devront payer à l'étape des investissements, mais aussi s'ils souhaitent accomplir certaines cartes Objectif (voir pages 34-35 pour plus de précisions). Enfin, l'**icône Ressource** indique quelle ressource (🌾, ⚙️ ou 🏠) sera **taxée** à la fin de la partie (voir page 35).

Coût d'investissement

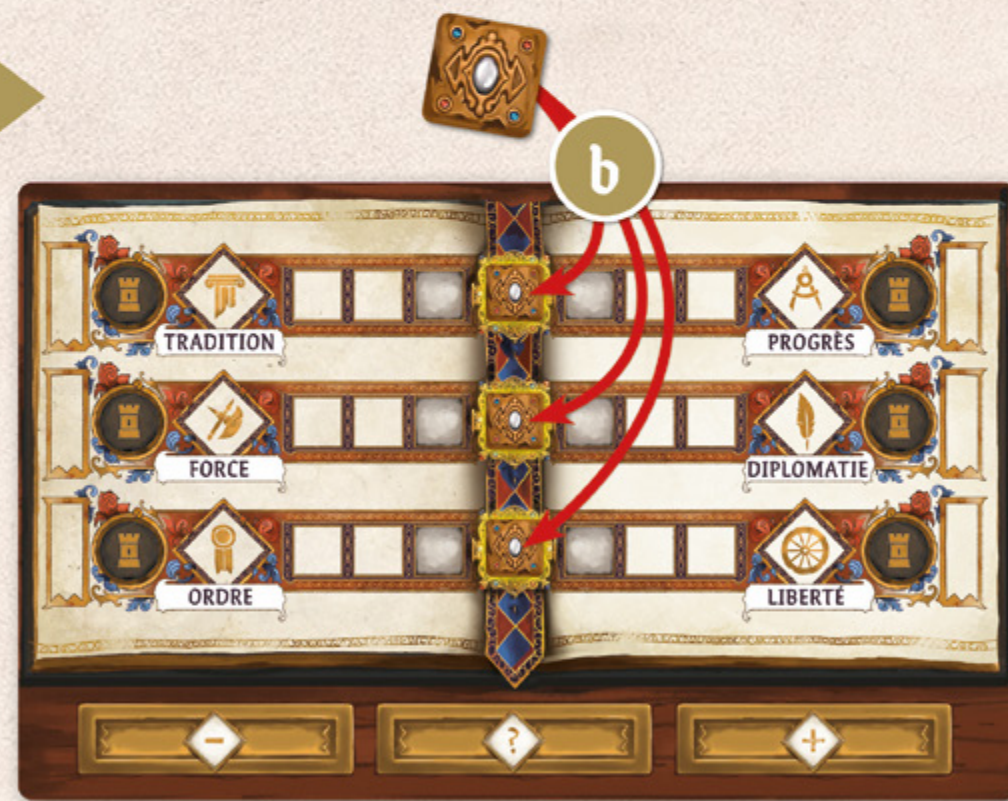
Numéro de partie

Ressource imposée



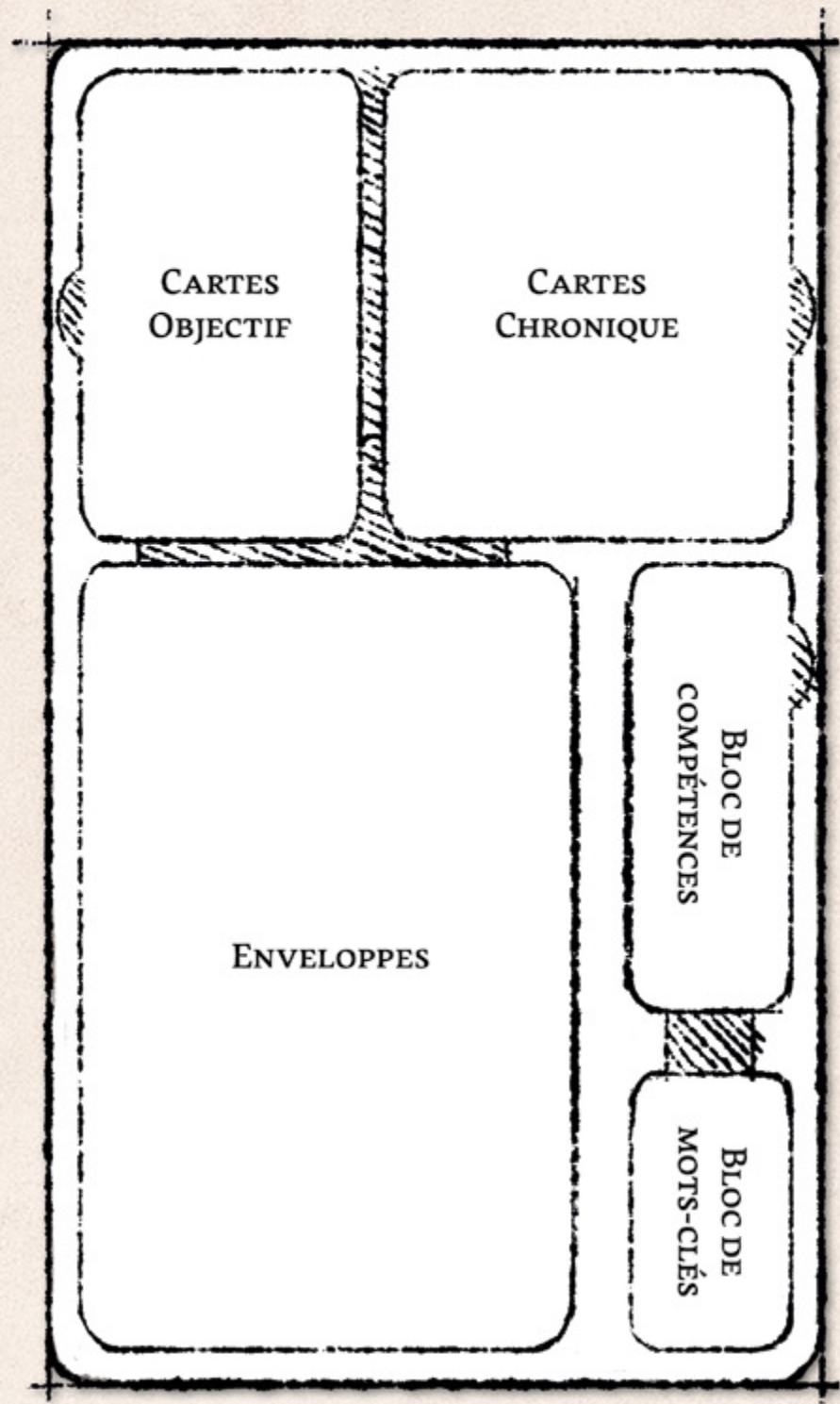
3 PRÉPAREZ LE PLATEAU IDÉOLOGIE

- Placez le **plateau Idéologie** à côté de la carte d'Anclisse.
- Placez **1 curseur** sur la case centrale de chaque piste Idéologie.
- Placez, non loin de ce plateau, les **marqueurs Issue** et les **jetons Hégémonie**.



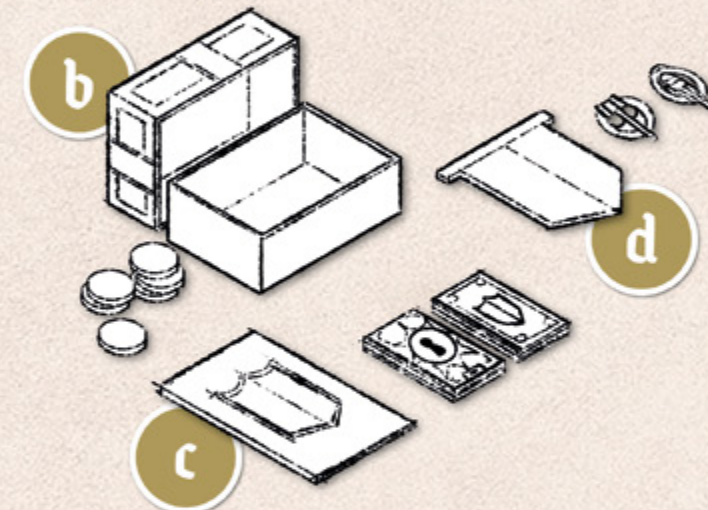
4 PRÉPAREZ LES ÉLÉMENTS LEGACY

Placez l'**insert Legacy** sur la table. Il contient les principaux éléments Legacy que vous pourrez débloquer durant la campagne : **autocollants Compétence**, **autocollants Mot-clé**, **cartes Objectif**, **cartes Chronique**, et toutes les **enveloppes**. Gardez la planche d'**autocollants divers** et la planche d'**autocollants Bâtiment** à portée : vous en aurez besoin pendant la partie.

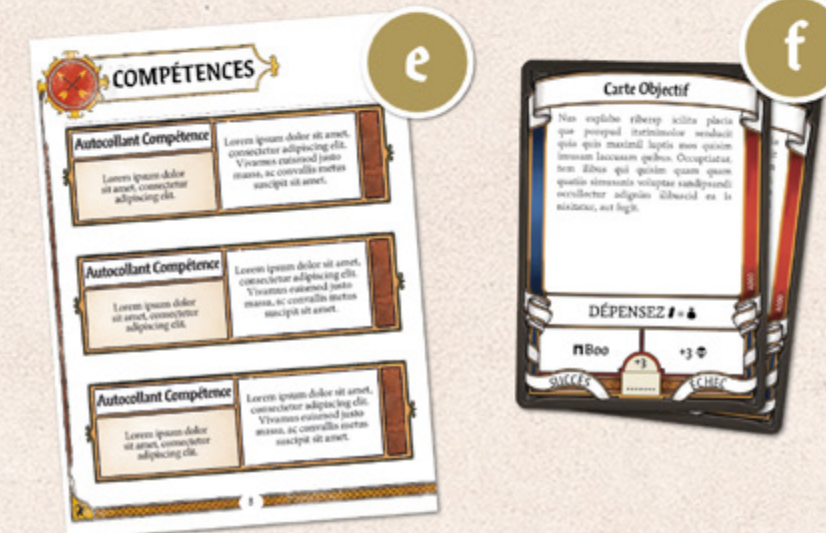


5 PRÉPAREZ LA ZONE DES JOUEURS

- Si vous préparez votre première partie, assurez-vous d'être assis autour de la table comme convenu lors de la distribution des jetons Meneur et Modérateur (voir page 11). Pour les autres parties, choisissez votre **siège** autour de la table. La position des joueurs affecte les dynamiques de pouvoir de la partie ; nous suggérons de changer de place de partie en partie.
- Placez votre **coffre Trésorerie** devant vous.
- Sortez-en votre **Journal**, vos **cartes Objectif**, votre **tuile de vote**, vos **5 cartes Idéologie** et vos **6 jetons Blason**.
- Placez votre **tuile de vote** devant vous, à la vue de tous, face **Oui-Da / Nenni** visible (👍/👎). Si vous avez le **jeton Modérateur** et/ou le **jeton Meneur**, placez-le(s) également à côté de votre tuile de vote.



- Vérifiez vos **autocollants Compétence** dans la section Compétences de votre Journal (voir page 42).
- Consultez le **dos** de vos **cartes Objectif** pour garder en tête vos **objectifs** (voir page 46).
- Faites en sorte de toujours avoir de quoi écrire !



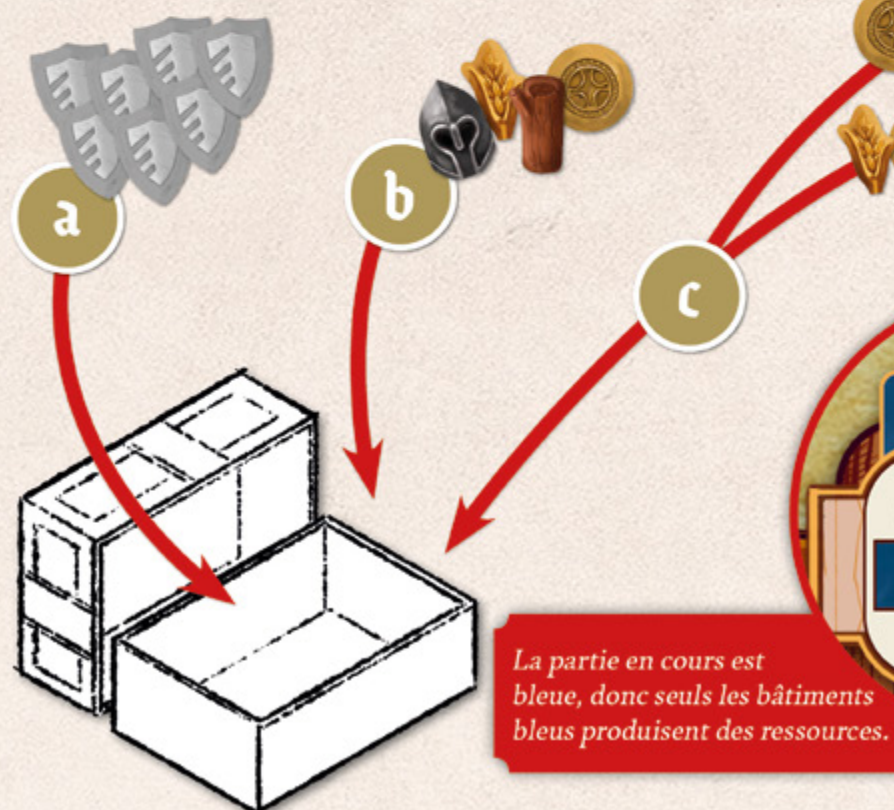
6 PIOCHEZ UNE CARTE IDÉOLOGIE

Mélangez vos 5 **cartes Idéologie**, piochez-en 2, et remettez les autres dans votre Trésorerie. Gardez la carte portant le **chiffre le plus élevé**, et rangez l'autre dans votre Trésorerie. Si vous piochez les deux cartes Idéologie portant un 1, gardez l'une d'entre elles au choix et rangez l'autre. La carte Idéologie que vous gardez est **secrète** et définit les **idéologies pour lesquelles vous marquerez des points** à la fin de la partie en cours (voir page 33).



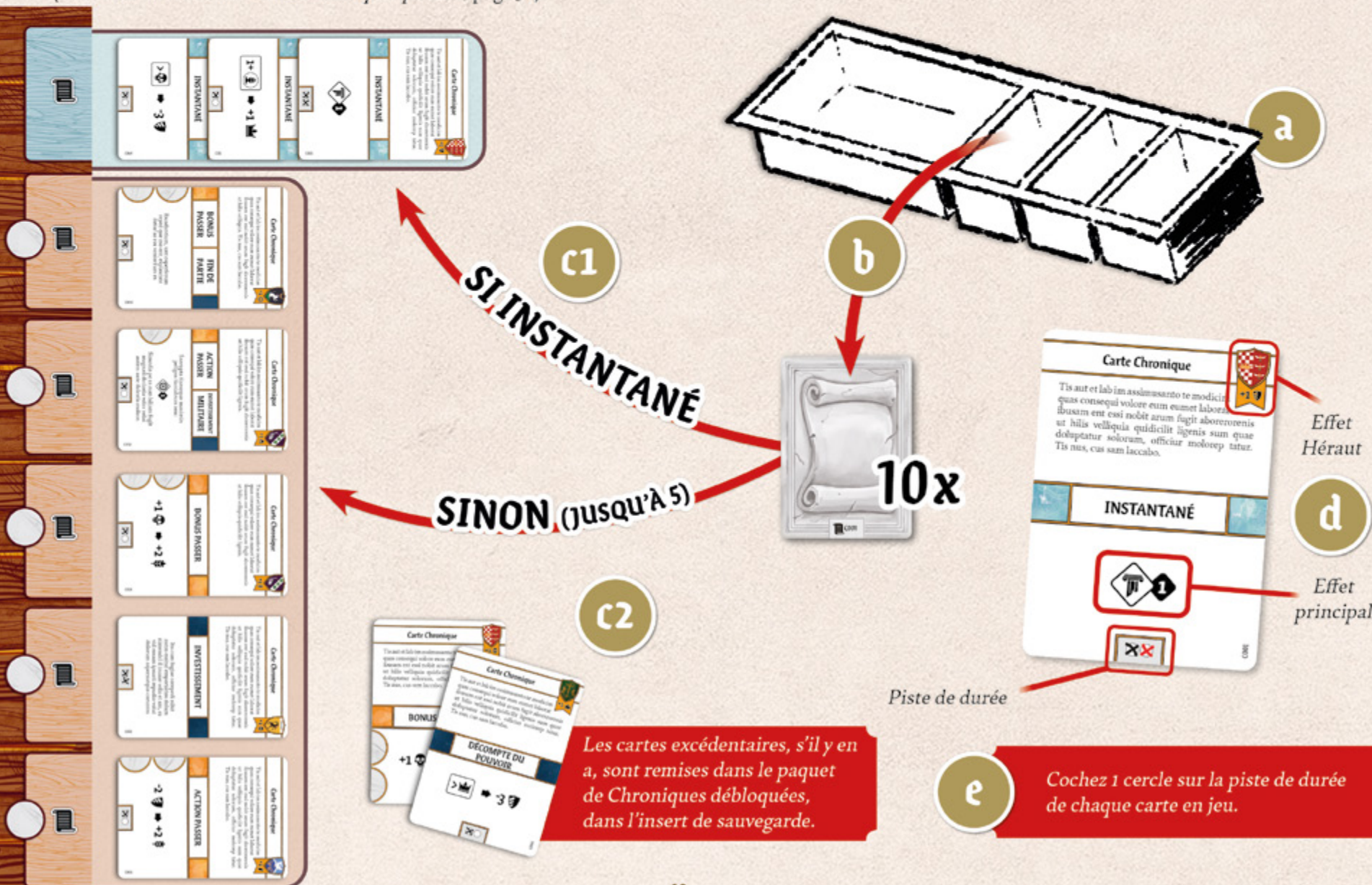
7 PHASE DE REVENUS

- Prenez 7 jetons Pouvoir ♠ de la réserve générale et placez-les dans votre Trésorerie. Ceci constitue votre **pouvoir de départ**.
- Prenez 1 Or ♠, 1 Nourriture ♠, 1 Armée ♠ et 1 Matériaux ♠ de la réserve générale, et ajoutez-les à votre Trésorerie.
- Prenez dans la réserve générale les **ressources** produites par vos **bâtiments productifs** (ceux dont la bannière est de la même couleur que la case de la partie en cours sur la frise temporelle), et ajoutez-les à votre Trésorerie. Notez que le bâtiment de base d'une région est considéré comme étant un bâtiment en tous points. Lors de la première partie, vous n'avez que votre bâtiment de base.



8 PIOCHEZ DES CARTES CHRONIQUE

- Prenez le **paquet de Chroniques débloquées** de l'insert de sauvegarde, s'il existe.
- Mélangez-le et piochez **jusqu'à 10 cartes**, sans les révéler, puis remettez le reste du paquet dans l'insert de sauvegarde.
- Révélez toutes les cartes piochées, **une à la fois**, en suivant cette procédure pour chaque carte :
 - Si elle a un **effet Instantané**, placez-la près de l'emplacement Chronique ■ bleu clair, en haut à droite de la carte d'Anclisse. Il n'y a **pas de limite** au nombre de cartes qui peuvent se trouver là.
 - Si elle a **tout autre effet ou dénomination**, placez-la près de l'emplacement Chronique ■ beige libre le plus haut, sur le côté droit de la carte d'Anclisse. Chacun de ces emplacements peut accueillir **1 carte**. S'il n'y a plus d'emplacements disponibles, **remplacez la ou les cartes excédentaires dans le paquet Chroniques débloquées de l'insert de sauvegarde**, sans les lire.
- Lisez à **haute voix** les cartes que vous venez de placer et appliquez leurs **effets Héraut** (voir page 45). Si une carte a un effet Instantané, appliquez également son **effet principal** (voir page 44).
- Après avoir lu toutes les cartes Chronique révélées, cochez 1 cercle sur la **piste de durée** de chacune d'elles (en bas de la carte). Toutes ces cartes sont considérées comme étant actives. Si la piste d'une carte est entièrement remplie, ce sera la dernière fois qu'elle sera active : vous la mettrez au rebut à la fin de la partie (voir *Mise au rebut des cartes Chronique épuisées*, page 36).



9 SÉLECTIONNEZ LES CARTES INVESTISSEMENT

- Mélangez les **cartes Investissement** (voir page 34).
- En fonction du nombre de joueurs, vous devrez peut-être défausser quelques cartes avant de passer à l'étape suivante :

À 6 joueurs	Utilisez toutes les cartes.
À 5 joueurs	Défaussez 1 carte au hasard sans la révéler.
À 3 ou 4 joueurs	Défaussez 2 cartes au hasard sans les révéler.

Rangez les cartes défaussées dans l'insert de sauvegarde, face cachée (voir page 37).

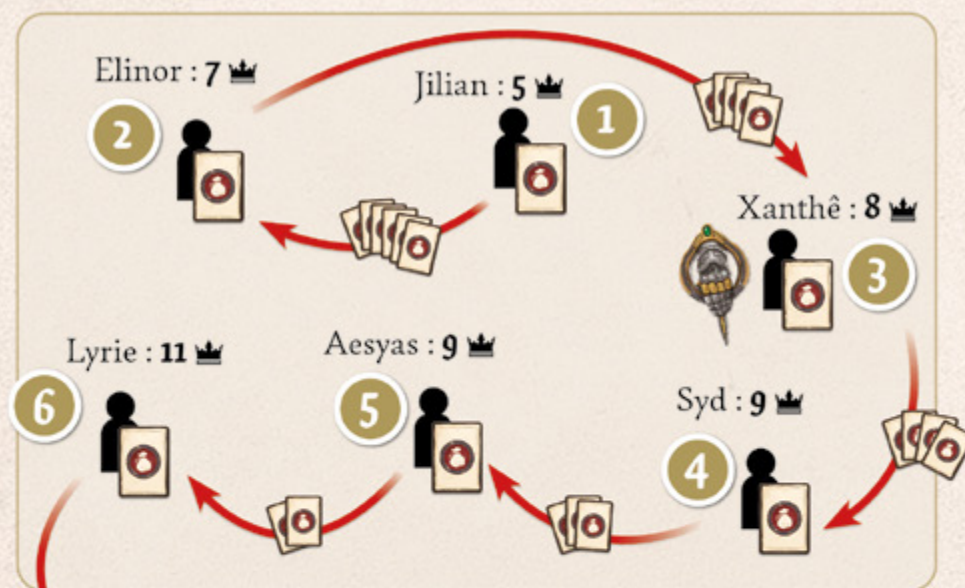
- Vérifiez combien d'**Hégémonie** 🏰 chaque joueur a marqué sur la page 10 de son Journal. En partant de la personne ayant le moins d'**Hégémonie** 🏰 et en terminant par celle qui en a le plus, prenez chacun votre tour, secrètement, les cartes Investissement disponibles, choisissez-en une que vous gardez, puis passez le reste au joueur suivant. En cas d'égalité, le joueur le plus proche du Meneur dans le sens des aiguilles d'une montre choisit en premier. Les cartes non choisies sont rangées dans l'insert de sauvegarde, face cachée. Lors de votre **première partie**, vous n'aurez pas encore d'Hégémonie 🏰. Les cartes Investissement seront donc sélectionnées en commençant par le Meneur et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre.

10 PRÉPAREZ LES CARTES HISTOIRE

- Prenez les **cartes Histoire** stockées dans l'insert de sauvegarde.
- Triez-les par **symbole d'arc narratif** et classez-les en ordre croissant (en fonction du chiffre sur leur recto). Ensuite, placez chaque pile au-dessus de l'emplacement correspondant du bord supérieur de la carte d'Anclisse.
- Vous pouvez relire les cartes Histoire à n'importe quel moment du jeu pour vous remémorer les événements qui ont eu lieu dans le royaume.

11 PRÉPAREZ LES CARTES ÉVÉNEMENT

- Prenez les **cartes Événement** 🌀 stockées dans l'insert de sauvegarde, s'il y en a.
- Placez les **cartes Événement** 🌀 près des emplacements indiqués, dans le coin inférieur droit de la carte d'Anclisse.
- Suivez les instructions des **événements persistants** en fonction de leurs règles propres, comme indiqué sur ces **cartes Événement** 🌀.



12 PRÉPAREZ LE PAQUET DILEMME

- Sortez le **paquet Dilemme** de l'insert de sauvegarde.
- Mélangez toutes les cartes **face illustrée visible** et placez la **tuile Cache** par-dessus.

Assurez-vous de ne **jamais** lire leur **verso** à moins d'y être **spécifiquement invités** (voir page 29) !



ABSENCES, ABANDONS ET AJOUTS DE JOUEURS

La campagne du *Dilemme de la Reine* est longue, et nous recommandons d'y jouer à cinq ou six joueurs. Il pourrait y avoir des joueurs absents, ou certains pourraient vouloir abandonner la campagne. Voici quelques suggestions qui vous permettront de parer à ces éventualités sans abandonner l'entièreté de la campagne.

ABSENCES

Si un joueur est absent pour une ou plusieurs parties, suivez les règles de mise en place comme si ce dernier comptait parmi les joueurs présents, avec les différences suivantes pour le joueur absent :

- Il ne gagne ni ne perd aucune ressource, ni aucun point d'Hégémonie 🏰, d'Indépendance 🛡️ ou d'Infamie ☠️.
- Il ne peut jamais être ciblé par un effet spécial.
- S'il avait le jeton Meneur ou Modérateur, attribuez-le à un autre joueur au hasard.
- Lorsqu'un mot-clé lui appartenant est cité, n'appliquez que les effets Legacy : collez son autocollant Blason sur les cartes Chronique qu'il a débloquentes, collez des autocollants Compétence dans son Journal, placez des cartes Objectif dans sa Trésorerie, collez les autocollants Bâtiment dans l'une de ses régions, au choix du Meneur.

À son retour, le joueur absent gagnera 3 Indépendance 🛡️ par partie manquée. Avant de commencer sa partie, il devra vérifier quels objectifs sont passés, et immédiatement en appliquer les éventuels effets Échec.

ABANDONS

Si un joueur ne souhaite plus prendre part à la campagne, la meilleure solution est de trouver quelqu'un pour le remplacer. Si c'est impossible, appliquez les règles suivantes :

- Effectuez la mise en place et gérez les boîtes Mystère avec votre nouveau nombre de joueurs.
- Lorsqu'un mot-clé appartenant au joueur ayant abandonné la campagne est cité, l'effet cible le Modérateur à la place.

AJOUTS

Une fois la première partie lancée, il n'est plus possible d'ajouter de nouveaux joueurs à la campagne.

LA PARTIE

Une partie du *Dilemme de la Reine* est constituée d'un certain **nombre de manches** (généralement de 7 à 9), dont chacune consiste en la résolution d'une carte Dilemme. Les **cartes Dilemme** décrivent un **problème** auquel le royaume doit faire face, et une solution proposée, à laquelle le Conseil doit répondre **OUI-DA** ou **NENNI**. Les Conseillers utiliseront leur Pouvoir  pour voter pour la solution qu'ils préfèrent, mais peuvent aussi **PASSER**, laissant la décision entre les mains des autres joueurs. Une fois les votes effectués, les **conséquences** du choix seront révélées.

Chaque manche est divisée en 5 phases :

1. LECTURE DU DILEMME
2. PHASE DE VOTE
3. RÉSOLUTION DU VOTE
4. RÉSOLUTION DU DILEMME
5. DÉCLENCHEMENT DE LA FIN DE PARTIE

1 LECTURE DU DILEMME



Recto d'une carte Dilemme (face illustrée)

Conséquences sur l'idéologie

Dilemme

Mot-clé

Changements dans l'idéologie

Effets Legacy

Piochez 1 carte Dilemme du **dessous** du paquet Dilemme. Veillez toujours à **ne pas en révéler le verso** aux autres joueurs lorsque vous la prenez ou la manipulez. Si le paquet Dilemme est vide, voir *Outil de dépannage*, page 49.

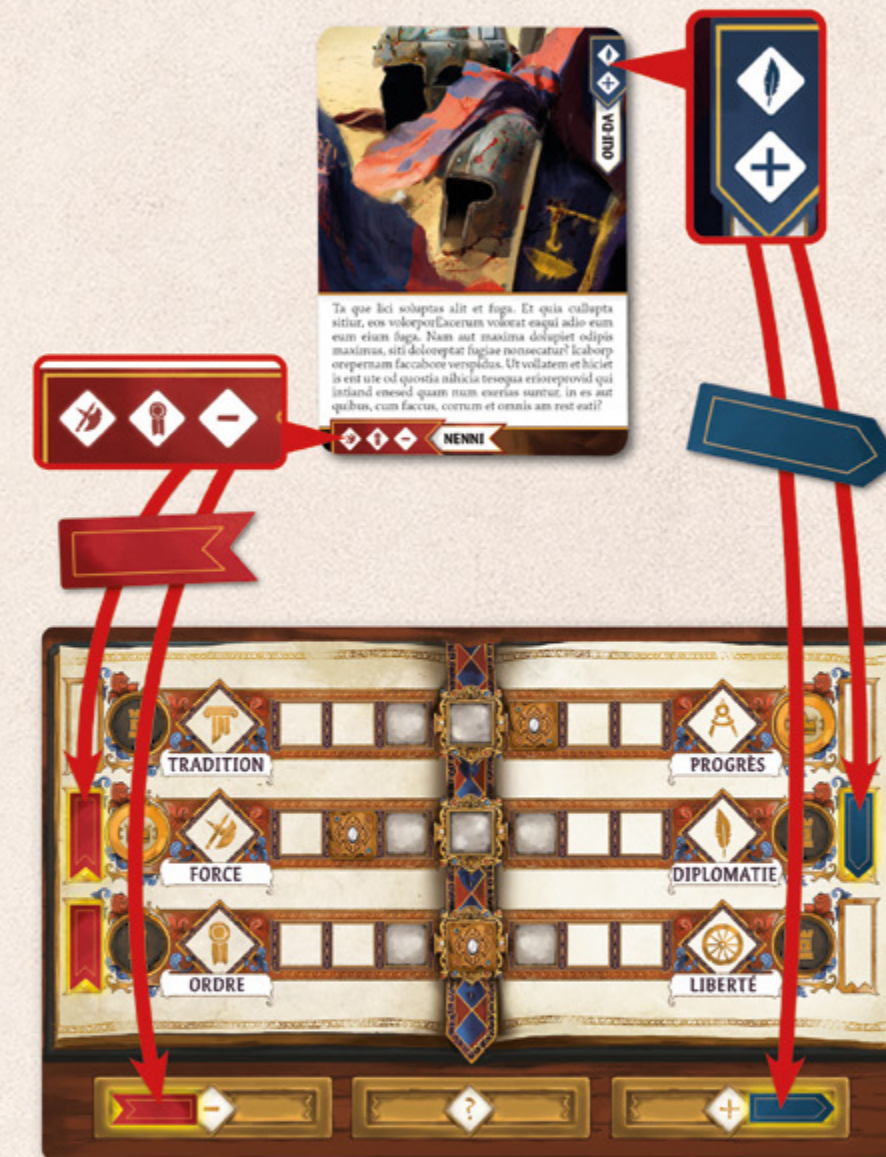
Lisez à **haute voix** le dilemme présent sur le **recto** de la carte afin que chacun l'entende clairement. Lorsque vous lirez ce dilemme, vous pourrez voir que certains mots sont **mis en valeur de cette façon**. Ce sont des **mots-clés** (voir page 41), signalant que les joueurs qui ont ces mots-clés dans leur **Journal** subiront des conséquences personnelles lorsque le dilemme sera résolu : cela peut être un gain ou une perte de points, de ressources, ou le déclenchement d'effets Legacy. La narration contient des indices sur la nature de ces conséquences personnelles : assurez-vous donc de **bien annoncer tout mot-clé** se trouvant sur la carte.

Votre campagne, votre style de narration

Peu importe qui lit la carte. Vous pouvez assigner cette tâche au joueur possédant le **jeton Meneur**, lire **chacun votre tour** dans le sens des aiguilles d'une montre, ou désigner un **raconteur attitré** qui lira de façon particulièrement théâtrale. Choisissez la méthode qui **plaît le plus à votre groupe** !

Pour les deux issues possibles du dilemme (Oui-Da et Nenni), **indiquez à tous les joueurs quelles idéologies seront affectées** en fonction de la décision prise. Chaque option indique aussi si des effets Legacy Positifs , Négatifs , ou Incertains  pourraient découler d'un tel choix (voir page 48).

Placez des **marqueurs Issue** sur le plateau Idéologie pour un **rappel rapide** des effets possibles de chaque option du dilemme, afin que les joueurs puissent s'y référer lors du vote. Indiquez tous les effets possibles de l'issue **OUI-DA** avec les marqueurs Issue **bleus**, et tous ceux de l'issue **NENNI** avec les marqueurs **rouges**. Placez ces marqueurs sur les emplacements dédiés, près des pistes Idéologie. Les potentiels **effets Legacy** peuvent eux aussi être indiqués en plaçant des marqueurs bleus ou rouges sur les emplacements Positif , Négatif , et Incertain  en bas du plateau Idéologie.



Conséquences inattendues

Toutes les conséquences ne sont pas clairement indiquées sur le recto des cartes Dilemme. Certains effets pourraient bien être dissimulés, ou juste sous-entendus – gain ou perte de ressources, impact sur un joueur, un groupe ou tout le monde. Prêtez bien attention au texte de chaque carte Dilemme dans son intégralité, car il pourrait bien sous-entendre des conséquences dépassant ce qui est explicitement indiqué.

2 PHASE DE VOTE

Une fois que vous avez lu le dilemme, il est temps de passer à la **phase de vote**.

En commençant par le **Meneur** et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs vont choisir de **voter** ou de **passer**. La phase de vote peut durer plus d'un tour de table : il est donc possible que certains joueurs (voire tous) aient plusieurs fois l'opportunité d'influencer le vote en leur faveur. Pendant la phase de vote, les joueurs ont tout à fait le droit de discuter librement, et même de passer des accords ou de négocier (voir page 25).

VOTER

À votre tour, vous pouvez choisir de soutenir l'issue Oui-Da ou l'issue Nenni du dilemme en plaçant des **jetons Pouvoir**  sur votre tuile de vote. Une fois que vous avez choisi de voter, vous ne pouvez plus passer (voir page suivante), même si le vote dure plus d'un tour de table.

Voici les actions de vote possibles :

► Voter Oui-Da ou Nenni

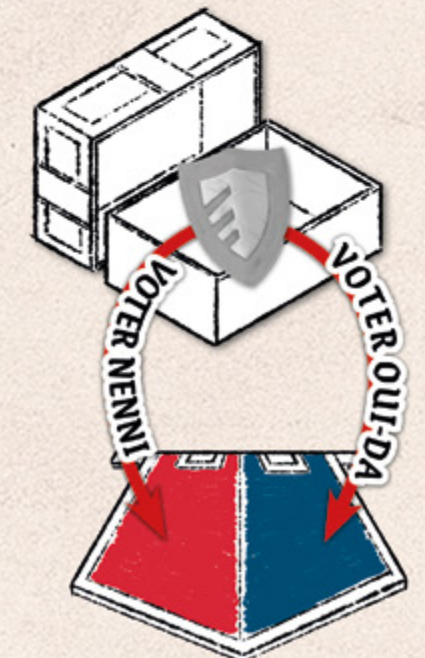
Placez 1 **jeton Pouvoir**  ou plus depuis votre Trésorerie sur le **côté bleu** de votre tuile de vote pour l'issue Oui-Da, ou sur le **côté rouge** de votre tuile de vote pour l'issue Nenni.

► Augmenter sa mise

Si vous avez déjà voté lors d'un tour précédent, vous pouvez renforcer votre position en ajoutant 1 **jeton Pouvoir**  ou plus depuis votre Trésorerie sur le côté de votre tuile pour lequel vous avez déjà voté.

► Patienter

Si vous avez déjà voté lors d'un tour précédent, vous pouvez décider d'**attendre** et de ne pas ajouter de Pouvoir . Vous pourrez augmenter votre mise en plaçant plus de Pouvoir  si le tour vous revient.



À la fin de votre tour de vote, si vous êtes désormais le joueur avec le **plus de Pouvoir** sur votre **tile de vote** (quel que soit le côté que vous ayez choisi), vous prenez **immédiatement** le jeton Meneur. Toutefois, **ne prenez pas** le jeton Meneur si votre Pouvoir est seulement à **égalité** avec le joueur en ayant le plus sur sa tile de vote. La position du jeton Meneur est cruciale pour déterminer la fin de la phase de vote (voir page 26).



Après avoir placé 3 sur sa tile de vote, Elinor a désormais mis le plus de et devient immédiatement la nouvelle Meneuse.

L'importance du Meneur

Une fois que le scrutin est clos, le joueur en possession du jeton Meneur sera responsable de l'issue. Il récoltera souvent les bénéfices des choix qu'il a faits... ou en paiera les coûts. Lisez bien le texte de la carte et examinez la position des marqueurs Issue pour comprendre l'avantage d'être Meneur pour l'issue que vous soutenez.

PASSER

À votre tour, au lieu de voter, vous pouvez **passer** en effectuant 1 **action Passer**, et gagner 1 **bonus Passer** (si disponible). Retournez votre tile de vote sur sa face Passé (balance), puis **déclarez quelle action Passer vous souhaitez effectuer**. Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus intégrer le vote actuel, même si ce vote dure plus d'un tour de table.



Voici les **actions Passer** disponibles :

► Acquérir du pouvoir

À la fin de la phase de vote, vous participerez à la **distribution de pouvoir**. Les **jetons Pouvoir** de la **réserve de pouvoir** (la région d'Aontas sur la carte d'Anclisse) seront alors distribués équitablement entre tous les joueurs qui ont choisi d'Acquérir du pouvoir (voir page 28).

Placez l'un de vos **jetons Blason** sur Aontas pour indiquer que vous avez décidé d'Acquérir du pouvoir.



► Devenir Modérateur

Vous devenez **immédiatement** le nouveau **Modérateur** (le joueur qui tranche les égalités de vote). Prenez le jeton Modérateur au joueur le détenant (cela peut très bien être vous), et placez-le **sur votre tile de vote retournée**, face Passé visible.

Dès le moment où le jeton Modérateur est sur une tile de vote, aucun joueur ne peut plus passer pour devenir le nouveau Modérateur de cette phase de vote.



► Effectuer une action Passer spéciale

Les cartes Chronique, autocollants Compétence et cartes Événement peuvent débloquent des **actions Passer supplémentaires** que vous pouvez choisir d'effectuer (voir page suivante).

GAGNER UN BONUS PASSER

En plus de votre action Passer, vous pouvez gagner 1 **bonus Passer**, si disponible. Les bonus Passer sont débloquent au cours de la campagne par les cartes Chronique et Événement, ou les autocollants Compétence.

► Effectuer les actions des cartes Chronique et Événement

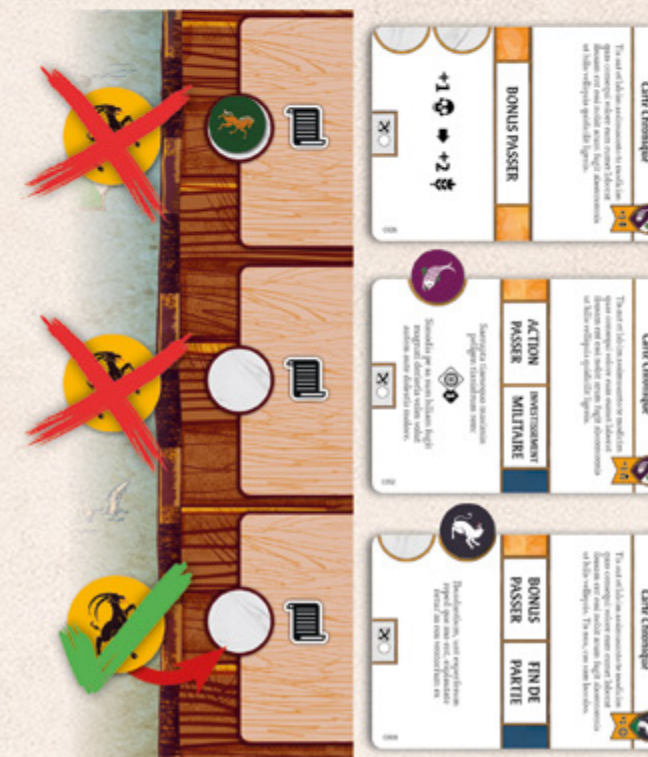
Pour effectuer une action Passer ou bénéficier d'un bonus Passer sur une carte Chronique ou Événement, **placez votre jeton Blason sur l'emplacement près de cette carte**, le long du bord droit de la carte d'Anclisse (voir ci-dessous). Ensuite, appliquez les effets de cette action.



Chaque action ne peut être effectuée qu'une **seule fois par phase de vote**. À la fin de la phase de vote, votre jeton Blason sera déplacé sur l'un des emplacements Passé libres de cette carte (demi-cercles sur le bord gauche de celle-ci), rendant l'action ou le bonus à nouveau disponible pour les manches à venir (voir page 28).

Vous **ne pouvez pas effectuer** d'action ou gagner de bonus dans les cas suivants :

- L'emplacement près de la carte est **occupé** par un jeton Blason.
- Il n'y a **pas d'emplacements Passé libres sur la carte** (si la carte n'a pas d'emplacements Passé, cette limite ne s'applique pas).
- Il y a un **coût** pour effectuer l'action, mais vous **ne pouvez pas le payer**.
- Il y a des **règles spéciales** sur la carte qui **limitent son utilisation**.



Un emplacement de la carte est libre, mais l'emplacement de la carte d'Anclisse ne l'est pas.

L'emplacement de la carte d'Anclisse est libre, mais il n'y a pas d'emplacement libre sur la carte.

L'emplacement de la carte d'Anclisse n'est pas occupé et il y a un emplacement vide sur la carte.

NÉGOCIER

Pendant la phase de vote, les joueurs peuvent librement marchander et passer des accords, mais ils ne peuvent **jamais échanger de ressources contre d'autres ressources**. Ils peuvent par contre donner ou accepter de l'Or, de la Nourriture, de l'Armée et/ou des Matériaux sous forme de jetons **en échange d'un service**. Par exemple, vous pouvez demander à un autre joueur de voter comme vous, ou lui demander de passer au lieu de se joindre au vote, en échange d'une combinaison de ressources de votre choix. Vous pouvez même « acheter le droit » de marquer une carte Chronique à la place du joueur concerné (voir page 45), ou passer un accord avec le Modérateur pour qu'il tranche une égalité en votre faveur.

Une fois que les joueurs ont accepté les termes d'un marché et que les ressources ont été reçues, **l'accord est scellé et ne peut pas être trahi**. Si vous décidez de négocier des accords à long terme qui pourraient avoir des ramifications dans des parties futures, les deux joueurs devraient noter les termes de leurs accords dans la section Notes de leur Journal. Attention, cependant : des déclarations d'intentions informelles sans échange de ressources **ne comptent pas comme un accord** ; il peut s'agir d'un bluff, et non pas d'un accord à respecter.

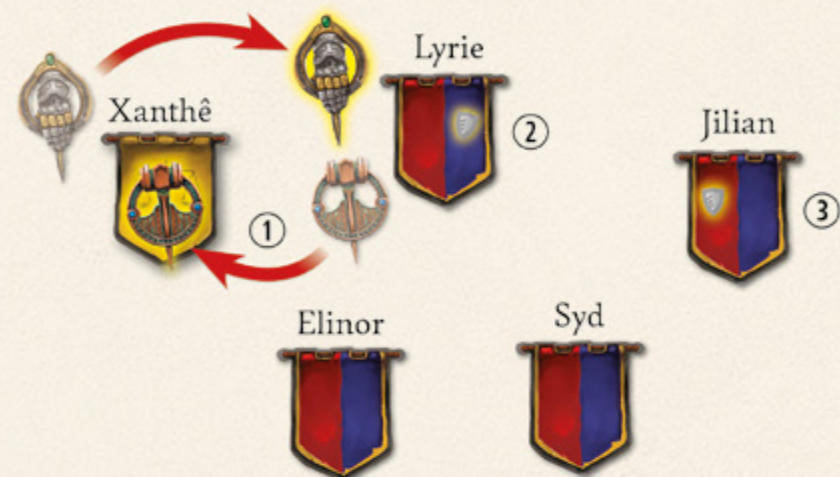
Il est **interdit** :

- De s'échanger des ressources contre d'autres ressources
- De s'échanger du Pouvoir
- De s'échanger la possession des jetons Meneur et Modérateur

FIN DE LA PHASE DE VOTE

La phase de vote se termine à la **fin du tour du joueur à droite du Meneur**, mais comme le jeton Meneur peut changer de détenteur pendant la phase de vote, il n'y a pas de nombre de tours précis. **Rappel : Vous devenez instantanément Meneur si vous avez misé le plus de Pouvoir ♣.**

Lorsque c'est de nouveau à vous, vous ne pouvez qu'**augmenter votre mise** ou **patienter**, puisque vous ne pouvez pas changer le côté duquel vous avez voté. Les joueurs ayant choisi de **passer**, à partir du moment où ils retournent leur tuile de vote, **ne participent plus au vote**.



Xanthê a le jeton Meneur. Elle commence donc la phase de vote. Comme elle n'est pas tellement concernée par l'issue du dilemme en cours, elle décide de passer et d'effectuer l'action Devenir Modérateur. Elle prend donc le jeton Modérateur à Lyrie et le place sur sa tuile de vote tournée face Passé (①). Aucun autre joueur ne pourra prendre à Xanthê son jeton Modérateur pour le restant de la manche. C'est au tour de Lyrie de jouer, et elle vote Oui-Da en plaçant 1 Pouvoir ♣ sur le côté bleu de sa tuile de vote. Puisqu'elle est désormais la joueuse avec le plus de Pouvoir ♣ investi dans ce vote, elle prend le jeton Meneur à Xanthê (②). C'est désormais le tour de Jilian, qui décide de voter Nenni avec seulement 1 Pouvoir ♣. Comme il n'a pas mis plus de Pouvoir que Lyrie, cette dernière garde le jeton Meneur (③).



C'est maintenant à Syd de voter. Il décide de voter Oui-Da et place 1 Pouvoir ♣ sur sa tuile de vote (④). Lyrie conserve le jeton Meneur, mais le camp Oui-Da mène, avec 2 Pouvoirs ♣ contre 1. La seule joueuse qui doit encore voter est Elinor, qui choisit de voter Nenni en plaçant 4 Pouvoirs ♣ sur sa tuile de vote. Puisqu'elle est désormais la joueuse avec le plus de Pouvoir ♣ sur sa tuile de vote, elle devient Meneuse et prend le jeton Meneur à Lyrie (⑤). Nenni mène pour l'instant avec 5 Pouvoirs ♣ à 2, mais la phase de vote n'est pas terminée.



Xanthê a choisi de passer lors du premier tour de vote, et est donc hors du vote. Lyrie augmente la mise de son vote en rajoutant 3 Pouvoirs ♣, pour un total de 4 (⑥). C'est assez pour mettre les deux camps à égalité, mais pas pour reprendre le jeton Meneur à Elinor. Jilian joue ensuite. Il n'a plus beaucoup de Pouvoir ♣, mais décide d'augmenter sa mise en ajoutant 1 Pouvoir ♣ (⑦). Ainsi, Nenni mène 6 à 5. Syd n'a plus qu'un Pouvoir ♣, et il décide de mettre les deux factions à égalité : 6 contre 6 (⑧). Puisqu'Elinor a le jeton Meneur, la phase de vote se termine à la fin du tour de Syd.

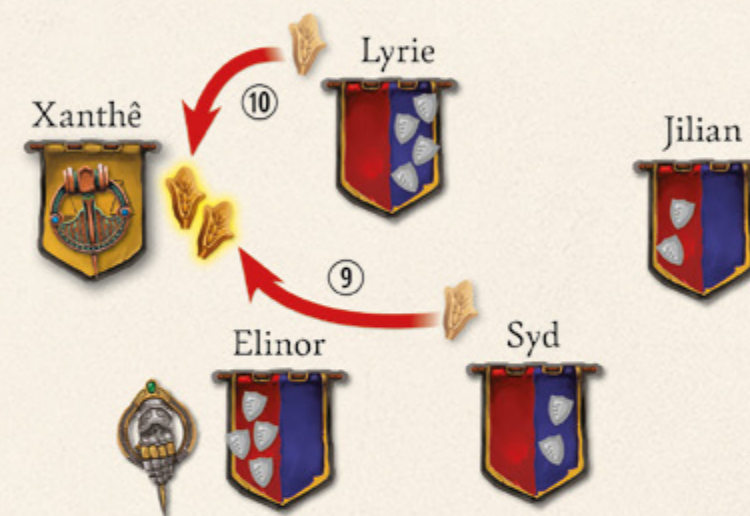
L'égalité sera tranchée par le Modérateur lors de la résolution du vote.

3 RÉSOLUTION DU VOTE

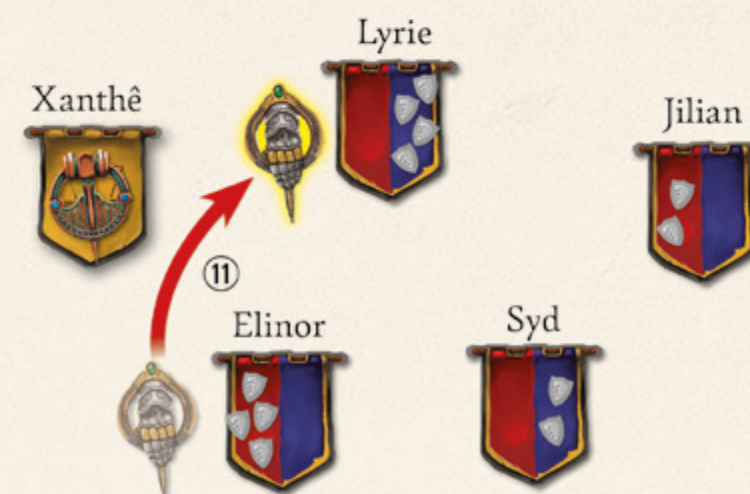
Sans retirer de Pouvoir ♣ des tuiles de vote, déterminez le côté gagnant en **additionnant les jetons Pouvoir ♣** placés respectivement sur **OUI-DA**, puis **NENNI**. Le côté avec le plus de Pouvoir ♣ l'emporte, et ceci détermine l'issue de la carte Dilemme.

En cas d'égalité, l'issue est tranchée par le **Modérateur**, qui **décide quel côté l'emporte**. Si tous les joueurs ont décidé de **passer** pendant la phase de vote, le Modérateur **décide quel côté l'emporte**. Dans ce cas, il **assume la responsabilité** de cette décision et prend le jeton Meneur.

Si le **jeton Meneur** est contrôlé par un joueur **du côté perdant**, il est immédiatement **donné** au joueur **du côté gagnant** ayant investi le plus de Pouvoir ♣ sur sa tuile de vote. Si cela concerne plusieurs joueurs, le Modérateur choisit qui prend le jeton Meneur.



Puisque la phase de vote se termine sur une égalité, Syd demande à Xanthê, qui est Modératrice, si elle veut trancher l'égalité en sa faveur en échange de 1 Or ♠. Xanthê n'acceptera l'offre que si elle reçoit 2 Nourriture ♣. Syd n'a qu'1 Nourriture ♣ à offrir (⑨), mais Lyrie veut bien contribuer en donnant 1 Nourriture ♣ provenant de sa Trésorerie (⑩), pour porter le total à 2. Elinor et Jilian ne peuvent pas surenchérir sur l'offre, l'accord est donc passé ! Xanthê doit donc trancher l'égalité en faveur de Lyrie et Syd.



À la fin de la phase de vote, le jeton Meneur était assigné à Elinor, qui a voté Nenni. Toutefois, le vote a été remporté par la faction Oui-Da. Syd ayant investi 2 jetons Pouvoir ♣ et Lyrie 4, le jeton Meneur est automatiquement assigné à Lyrie (⑪).

NETTOYAGE DES ACTIONS PASSER

Distribuer le pouvoir
Les jetons Pouvoir de la réserve de pouvoir doivent être distribués équitablement entre tous les joueurs qui ont choisi de passer pour acquérir du pouvoir. Tout Pouvoir ne pouvant être distribué doit rester dans la réserve de pouvoir. Enfin, les joueurs reprennent leurs jetons Blason.



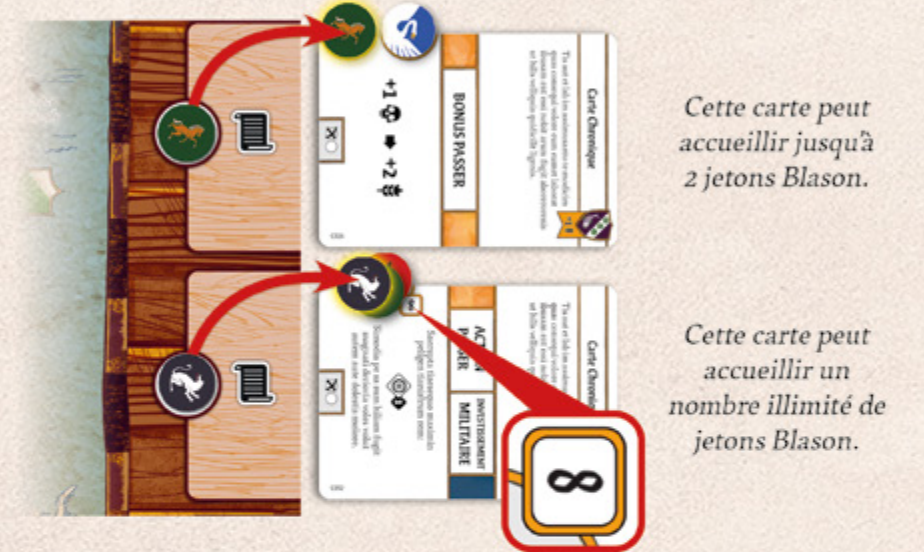
Exemple : Elinor et Xanthé ont toutes deux choisi de passer pour acquérir du pouvoir durant cette phase de vote. Il y a 5 Pouvoirs dans la réserve de pouvoir. Elinor et Xanthé en prennent donc chacune 2. Le Pouvoir restant ne peut pas être partagé, et reste donc dans la réserve de pouvoir.

Réinitialiser le jeton Modérateur
Si un joueur avait choisi de passer pour devenir Modérateur de la phase de vote, assurez-vous que ce joueur retire le jeton Modérateur de sa tuile de vote, et qu'il le place sur la table devant lui, bien en vue de tous. L'action Devenir Modérateur sera de nouveau disponible lors de la prochaine phase de vote.



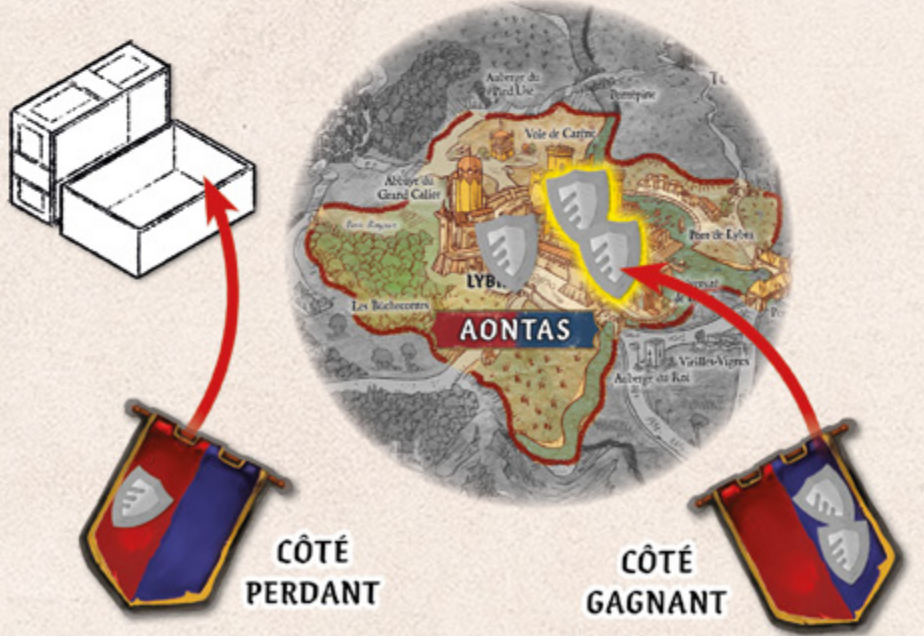
Réinitialiser les actions spéciales
Si un joueur a effectué une action Passer et/ou a bénéficié de bonus Passer offerts par une carte Chronique, il doit retirer son jeton Blason de l'emplacement Chronique et le placer sur l'emplacement Passé libre le plus haut de la carte correspondante. L'action de cette carte sera de nouveau disponible lors de la prochaine phase de vote. Une fois que tous les emplacements Passé d'une carte sont occupés, cela signifie que l'action ou bonus Passer de cette carte ne peut plus être effectué pour le restant de la partie. Certaines cartes Chronique peuvent accueillir autant de jetons Blason que vous le souhaitez. Dans ce cas, l'icône ∞ est utilisée : empilez alors les jetons Blason sur l'emplacement Passé de cette carte.

Pour les cartes Événement, suivez les règles spéciales indiquées par l'événement. Certaines cartes Chronique et Événement peuvent ne comporter aucun emplacement Passé. Dans ce cas, reprenez juste votre jeton Blason.



NETTOYAGE DU POUVOIR

Les joueurs ayant voté pour le côté perdant reprennent le Pouvoir placé sur leur tuile de vote et le remettent dans leur Trésorerie. Les joueurs ayant voté pour le côté gagnant, eux, placent leur Pouvoir dans la réserve de pouvoir, l'ajoutant à tout Pouvoir laissé là après la distribution de pouvoir.



4 RÉOLUTION DU DILEMME

Une fois que l'issue du vote a été déterminée, suivez les étapes suivantes pour résoudre la carte Dilemme actuelle :

- a. Lisez l'issue
- b. Appliquez les effets sur les mots-clés
- c. Mettez à jour le plateau Idéologie
- d. Ouvrez une enveloppe
- e. Ouvrez une boîte Mystère
- f. Préparez une nouvelle manche

a. Lisez l'issue

Retournez la carte Dilemme, horizontalement si OUI-DA l'a emporté, verticalement si NENNI l'a emporté, comme indiqué ci-dessous. Ensuite, lisez l'issue à haute voix.



b. Appliquez les effets sur les mots-clés

Après le texte de l'issue, vous remarquerez parfois un ou plusieurs cadres ayant ce format : **Mot-clé : effet**. Ces effets spéciaux sont destinés aux joueurs possédant ce mot-clé dans leur Journal. Les effets sur les mots-clés doivent être appliqués un par un, de gauche à droite.

Les mots-clés peuvent très bien cibler tous les joueurs (Joueurs), les joueurs ayant remporté le vote (Gagnants), le Meneur (Meneur), ou seulement les joueurs les ayant dans leur Journal.

Les effets sur les mots-clés peuvent inclure du gain ou de la perte de ressources, de Pouvoir ou de points, mais peuvent aussi débloquent des éléments Legacy (cartes Chronique ou Objectif, autocollants Compétence ou Bâtiment). Pour mieux comprendre comment appliquer ces effets, référez-vous à la section Types d'effets, page 41.

c. Mettez à jour le plateau Idéologie

Le choix d'une issue au détriment de l'autre se traduit le plus souvent par le déplacement d'un ou plusieurs curseurs sur les pistes Idéologie, d'un nombre de cases dépendant du chiffre indiqué dans l'issue du dilemme. Par exemple, si vous voyez **2**, vous devez déplacer le curseur de 2 cases en direction du Progrès sur la piste Tradition vs Progrès. Si un curseur est tout au bout de sa piste, il ne peut plus progresser dans cette direction, et tout mouvement restant dans cette direction est ignoré.

Lorsqu'une idéologie évolue suite à un vote, vous devez aussi placer 1 jeton Hégémonie à côté de l'icône Idéologie correspondante, quel que soit le nombre de cases de déplacement du curseur (et ce, même si le curseur ne s'est pas déplacé). Chaque jeton Hégémonie vaut 1 à la fin de la partie pour ceux qui marquent des points pour cette Idéologie (voir page 33).



d. Ouvrez une enveloppe

Si l'issue gagnante indique l'icône suivie d'un **nombre à deux chiffres**, vous devez chercher dans l'insert Legacy l'**enveloppe** portant le **nombre correspondant** et l'ouvrir. Une enveloppe standard contient **1 carte Histoire** et **3 cartes Dilemme**.

ATTENTION !

Veillez à bien respecter les conditions d'ouverture des enveloppes pour garantir le bon déroulement de la campagne. Si vous oubliez d'ouvrir une enveloppe lorsqu'on vous demande de le faire, cela pourrait bloquer le jeu et votre progression !

Si cela arrive, utilisez l'**outil de dépannage** pour résoudre le problème et remettre votre campagne sur les rails (voir page 49).

Lorsque vous ouvrez une enveloppe, vous devez effectuer les étapes suivantes :

- 1. **Lisez la carte Histoire à haute voix.** Les cartes Histoire sont toujours en première position dans leur enveloppe. Montrez l'illustration au groupe, lisez le titre de la carte, retournez-la et lisez-en le texte à haute voix pour faire progresser son arc narratif.
- 2. **Appliquez les effets** de la carte Histoire, si cela s'applique. Ceci pourrait être un **effet sur un mot-clé**, ou un autre effet spécial, comme l'ouverture d'une **boîte Mystère** (voir page 31).
- 3. Remplacez l'**enveloppe, vide**, dans l'insert Legacy.

1 carte Histoire

3 cartes Dilemme

Titre

Numéro de progression

Symbole d'arc narratif

Section narrative

Carte Histoire

Carte Histoire

FIN D'UN ARC NARRATIF

Lorsqu'un arc narratif parvient à l'une de ses fins possibles, vous verrez une **carte Histoire** dont le symbole d'arc narratif est doré sur fond noir. Ces cartes Histoire demandent toujours au Meneur de coller un **autocollant Épilogue** sur la **carte d'Anclisse**. Pour plus de détails, lisez la section **Autocollants Épilogue**, page 47.

Collez l'autocollant Épilogue indiqué par la carte.

- 4. Placez la carte Histoire près de l'emplacement montrant le même symbole d'arc narratif sur le bord supérieur de la carte d'Anclisse. La dernière carte débloquée devra toujours rester visible, et couvrir toutes les cartes Histoire de cet arc narratif précédemment débloquées.



- 5. Mélangez au paquet Dilemme les 3 cartes Dilemme de l'enveloppe que vous venez d'ouvrir.

e. Ouvrez une boîte Mystère

Si l'issue d'une carte indique l'icône suivie d'un **code à trois caractères commençant par la lettre M**, vous devez récupérer dans la boîte du jeu la **boîte Mystère** avec le **numéro correspondant**, et l'ouvrir.

Chaque boîte Mystère contient un **feuillet de règles** expliquant comment intégrer son contenu à votre campagne. Lorsque vous ouvrirez une boîte Mystère, lisez immédiatement les étapes listées dans le cadre **ATTENTION !** présent en haut de son feuillet de règles et appliquez-en les instructions.

Boîte Mystère

ATTENTION !

Si vous oubliez d'ouvrir une boîte Mystère alors que vous auriez dû le faire, cela bloquera le jeu et votre progression !

Souvenez-vous de bien ajouter au paquet Dilemme les cartes Dilemme que vous trouverez dans les boîtes Mystère.

f. Préparez une nouvelle manche

Glissez la carte Dilemme résolue sous l'emplacement libre le plus bas du **compteur de manches**, le long du bord gauche de la carte d'Anclisse, laissant l'issue gagnante visible.

Retirez tous les **marqueurs Issue** du plateau Idéologie, et remettez-les dans la réserve générale.

Commencez une nouvelle manche en piochant une nouvelle carte Dilemme, sauf si vous avez déclenché la fin de la partie (voir page suivante).

5 DÉCLENCHEMENT DE LA FIN DE PARTIE

Une partie peut se terminer de deux façons. Si l'une des deux conditions ci-dessous est remplie, la fin de partie se déclenche.

Une carte Dilemme avec l'icône  au centre de son verso est glissée sous l'un des 3 derniers emplacements du compteur de manches (portant eux aussi le symbole ).



Une 9^e carte Dilemme est placée sous le dernier emplacement libre du compteur de manches.



Note : Si vous avez déjà recouvert d'un autocollant Épilogue chacun des 7 symboles d'arc narratif sur la carte d'Anclisse, le jeu peut aussi se terminer lorsque le paquet Dilemme est épuisé (voir page 39). Si cela arrive, cela signifie non seulement que votre partie est terminée, mais également que cette session était la dernière de votre campagne.

ATTENTION !

Avant de procéder à la fin de partie, tout effet de la carte Dilemme ayant déclenché la fin doit tout de même être appliqué :

- Toute enveloppe débloquée doit être ouverte et mise en place (en lisant sa carte Histoire, en appliquant ses effets, en mélangeant ses cartes Dilemme dans le paquet Dilemme).
- Toute boîte Mystère débloquée doit être ouverte, et ses instructions **ATTENTION !** suivies.



FIN DE PARTIE

L'étape de fin de partie est divisée en 4 phases :

1. Phase d'événement
2. Phase de décompte
 - a. Vérification des cartes Chronique actives
 - b. Décompte des idéologies
 - c. Décompte du pouvoir
 - d. Investissements
 - e. Résolution des objectifs
 - f. Impôts
3. Phase de nettoyage
 - a. Mise au rebut des cartes Dilemme résolues
 - b. Mise au rebut des cartes Chronique épuisées
 - c. Défausse du Pouvoir  restant
4. Phase de sauvegarde

1 PHASE D'ÉVÉNEMENT

Les événements arrivent par le biais de certaines boîtes Mystère.

S'il n'y a pas d'événements actifs, passez cette étape.

Sinon, suivez les règles spécifiques de l'événement pour le résoudre.

Les événements actifs doivent être résolus **un par un**, par ordre croissant, en fonction du numéro sur leur carte.

2 PHASE DE DÉCOMPTÉ

a. Vérification des cartes Chronique actives

Vérifiez toutes les cartes Chronique actives pour voir si des effets devront être appliqués ultérieurement. Les cartes Chronique portant la mention **Fin de partie** doivent voir leur effet appliqué instantanément à cette étape.



b. Décompte des idéologies

Chaque joueur révèle sa carte Idéologie et marque des points en fonction de la position des curseurs et du nombre de jetons Hégémonie sur le plateau Idéologie.

Votre carte Idéologie représente l'objectif politique de votre personnage pour la partie en cours. Elle indique une ou des idéologies préférées (que vous voulez voir gagner à la fin de la partie) et/ou des idéologies équilibrées (une paire d'idéologies que vous voulez neutres), ainsi que les points que vous gagnerez pour avoir accompli ces objectifs.

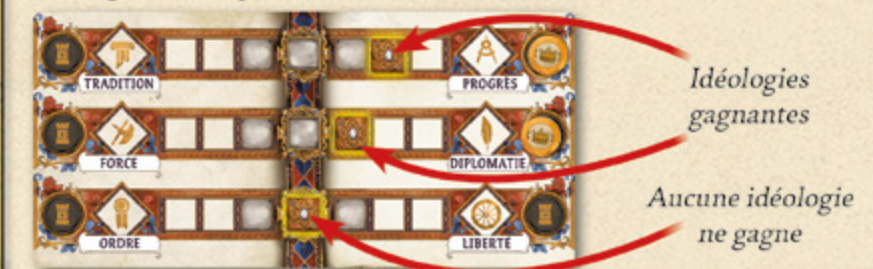


Les idéologies préférées rapportent 1  pour chaque jeton Hégémonie du côté de cette idéologie. Si votre idéologie préférée n'a pas de jetons Hégémonie, vous gagnez 1  à la place (comme indiqué par le plateau Idéologie). Vous marquez donc des points ( ou ) même si votre idéologie n'est pas gagnante. De plus, si votre idéologie préférée gagne (voir ci-dessous), vous marquez 3  ou 1  selon ce qu'indique votre carte.

Les idéologies équilibrées rapportent 2  si le curseur de cette piste est sur l'une des 3 cases argentées au centre du plateau. De plus, vous gagnez les points de la plus petite pile de jetons Hégémonie entre les deux idéologies que vous avez essayé d'équilibrer. Si la plus petite pile n'a pas de jetons Hégémonie, gagnez 1  à la place.

IDÉOLOGIE GAGNANTE

Une idéologie est considérée gagnante si le curseur sur sa piste est du côté de cette idéologie. Si le curseur est au centre de la piste, aucune des deux idéologies ne l'emporte.





Exemple : La carte Idéologie actuelle de Xanthê indique 2 idéologies préférées : l'ordre et la force.

À la fin de la partie, elle voit 2 jetons Hégémonie du côté Ordre de la piste, et gagne donc 2. Comme l'ordre n'a pas gagné, elle ne gagne pas de point supplémentaire.

La force a 2 jetons Hégémonie, ce qui rapporte 2 à Xanthê. Comme la force l'emporte, elle gagne 1 supplémentaire, comme indiqué par sa carte.

Pour cette partie, Xanthê marque un total de 5.



Exemple : La carte Idéologie actuelle de Lyrie indique 1 idéologie préférée, la liberté, et 1 paire d'idéologies équilibrées, force / diplomatie.

À la fin de la partie, elle voit 3 jetons Hégémonie du côté Liberté de la piste, et gagne donc 3. Comme la liberté l'emporte, elle gagne 3 supplémentaires, comme indiqué par sa carte.

Elle décompte maintenant sa paire d'idéologies équilibrées, force / diplomatie. La force a 2 jetons Hégémonie, et la diplomatie 0. Les idéologies équilibrées octroyant les points de la plus petite des deux piles, Lyrie marque 1, puisque la Diplomatie n'a pas de jetons Hégémonie. En outre, le curseur de la piste force / diplomatie est sur les cases argentées. Lyrie marque donc 2 supplémentaires, comme indiqué par sa carte Idéologie.

Pour cette partie, Lyrie marque un total de 8 et 1.

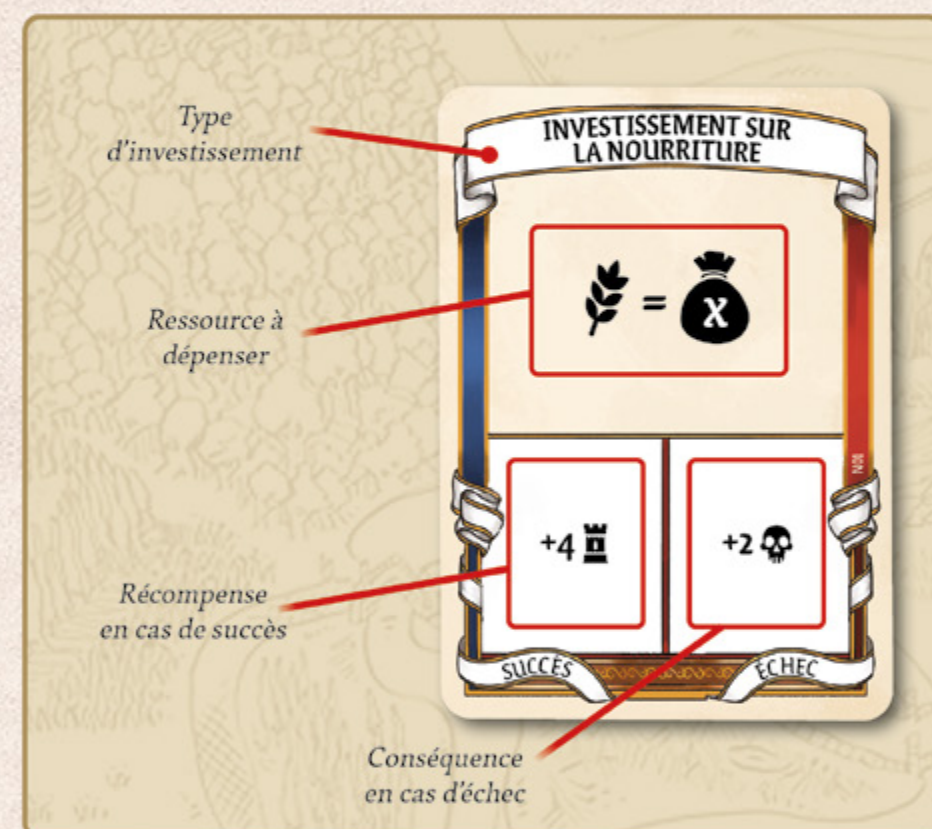
c. Décompte du pouvoir

Les joueurs décomptent leur Pouvoir restant. Comparez le nombre de jetons Pouvoir que chaque joueur a encore dans sa Trésorerie. La personne en ayant le plus gagne 2, et la deuxième qui en a le plus gagne 1. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent le bonus d'indépendance correspondant.

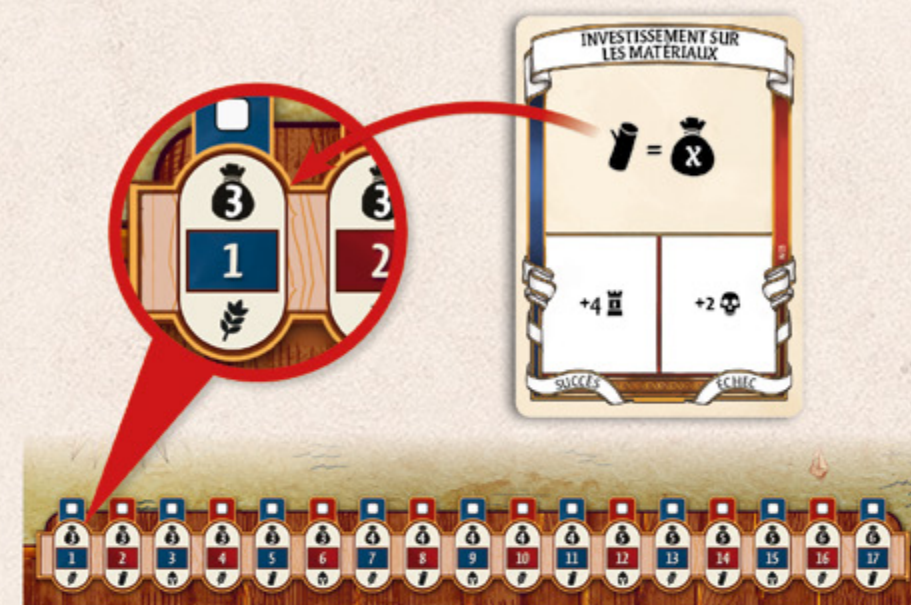
d. Investissements

Les cartes Investissement déterminent le type de ressource à dépenser pour obtenir les récompenses du cadre Succès. Si les joueurs ne peuvent pas investir, ils obtiennent les conséquences du cadre Échec à la place.

Il y a quatre types d'investissements : Investissement militaire (qui doit être payé en dépensant de l'Armée), Investissement sur les matériaux (payé en Matériaux), Investissement sur la nourriture (payé en Nourriture), Investissement sur l'or (payé en Or).



Révélez chacun votre carte Investissement, puis vérifiez la valeur sur l'icône au-dessus du numéro de la partie actuelle sur la frise temporelle. Ce chiffre détermine le coût (c'est-à-dire le nombre de ressources du type indiqué sur votre carte) qu'il vous faudra payer pour effectuer l'investissement.



Exemple : Pour la première partie de la campagne, le coût du sac sur la frise temporelle est de 3. Cela signifie que la valeur de l'icône de vos cartes Investissement est aussi de 3, à payer dans le type de ressource indiqué sur la carte que vous avez choisie, pour la carte ci-dessus.

Si vous dépensez les ressources nécessaires, vous gagnez les récompenses indiquées dans le cadre Succès. Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas le faire, vous obtenez la conséquence indiquée dans le cadre Échec à la place. Pour plus de détails sur la manière de dépenser des ressources et d'appliquer des effets, référez-vous à la section Gagner et perdre des ressources, page 40, et Types d'effets, page 41.

e. Résolution des objectifs

Consultez les cartes Objectif en votre possession. Vous pouvez désormais dépenser les ressources indiquées sur ces cartes pour gagner les récompenses du cadre Succès (voir page 46), puis les mettre au rebut (voir page suivante).

Une fois cela fait, vérifiez la limite de temps sur les cartes Objectif restantes. Si le nombre indiqué dans le carré en bas d'une carte correspond au numéro de la partie en cours, vous avez échoué à accomplir cet objectif. Vous devez alors immédiatement appliquer les effets de son cadre Échec (voir page 46) avant de la mettre au rebut.

Les cartes Objectif que les cadres Succès et Échec vous auront fait piocher peuvent être accomplies immédiatement (si possible). S'il s'agit de cartes Objectif Croisée des chemins, leur fonctionnement différent fait qu'elles doivent être résolues immédiatement (voir page 46).

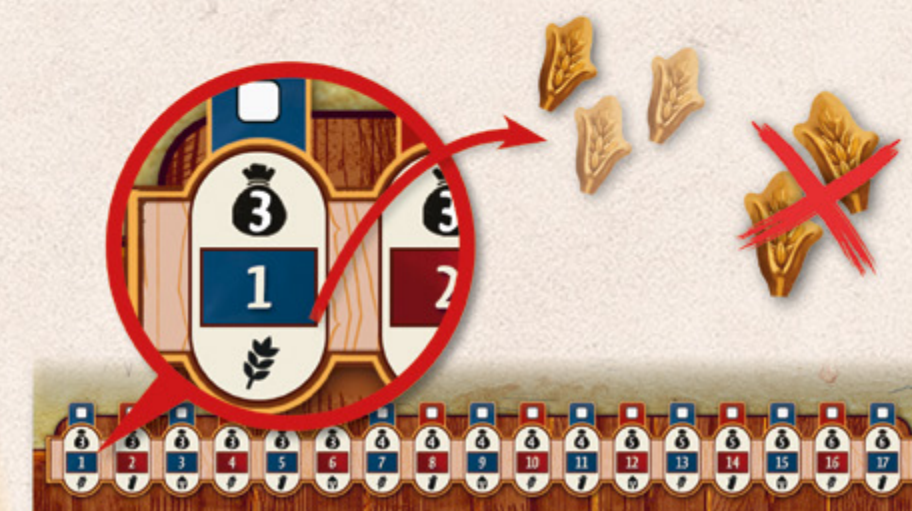
Pour plus de détails sur comment payer des ressources et appliquer des effets, rendez-vous à la section Gagner et perdre des ressources, page 40, et Types d'effets, page 41.

ATTENTION !

De nombreuses cartes Objectif vous feront récupérer une nouvelle carte Objectif en conséquence de votre succès ou de votre échec. Si vous oubliez de prendre la nouvelle carte Objectif, la campagne sera bloquée.

f. Impôts

Pour payer vos impôts, consultez la frise temporelle. La ressource indiquée en bas de l'emplacement de la partie en cours est la ressource taxée. Vous devez défausser (en les remplaçant dans la réserve générale) de votre Trésorerie la moitié des jetons Ressource de ce type que vous possédez, arrondie au supérieur. Si vous n'avez pas de ressources de ce type dans votre Trésorerie, vous ne payez pas d'impôts pour cette partie. Notez que vous ne pouvez pas gagner d'infamie pour pallier la perte des ressources imposées (voir page 40).



3 PHASE DE NETTOYAGE

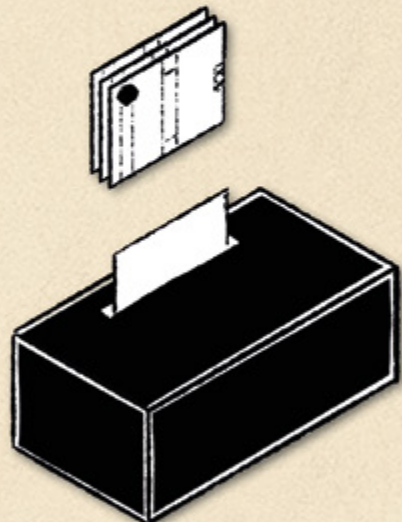
Suivez ces étapes pour bien ranger le jeu et sauvegarder l'avancée de votre campagne.

MISE AU REBUT DES CARTES DILEMME RÉSOLUES

Prenez toutes les cartes Dilemme résolues pendant la partie (celles au niveau du compteur de manches) et mettez-les au rebut en les glissant dans la boîte Rebut.

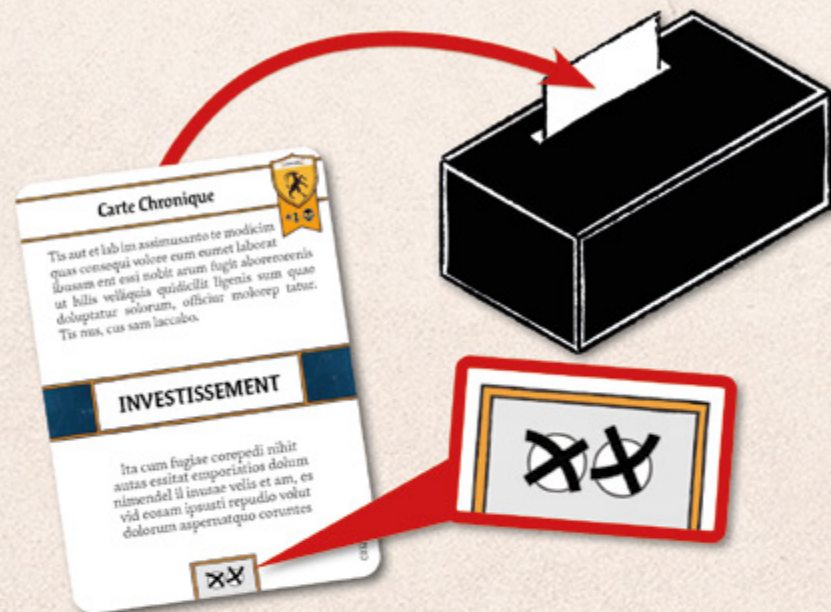
LE REBUT

Utilisez la boîte Rebut pour stocker toutes les cartes et autres éléments que le jeu vous demandera de mettre au rebut. Ceci vous permet de garder votre boîte bien rangée, et vous assure que seul le matériel encore en vigueur, ou devant être utilisé, reste disponible !

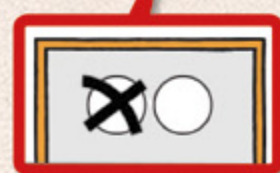


MISE AU REBUT DES CARTES CHRONIQUE ÉPUISÉES

Vérifiez les cartes Chronique utilisées lors de cette partie (celles placées à droite de la carte d'Anclisse). Toute carte Chronique dont la piste de durée est pleine (voir page 45) est épuisée et doit être mise au rebut.



Les cartes Chronique sans piste de durée ou qui ont encore des emplacements disponibles sur leur piste de durée pourront revenir en jeu plus tard : mélangez ces cartes dans le paquet de Chroniques débloquées.



DÉFAUSSE DU POUVOIR RESTANT

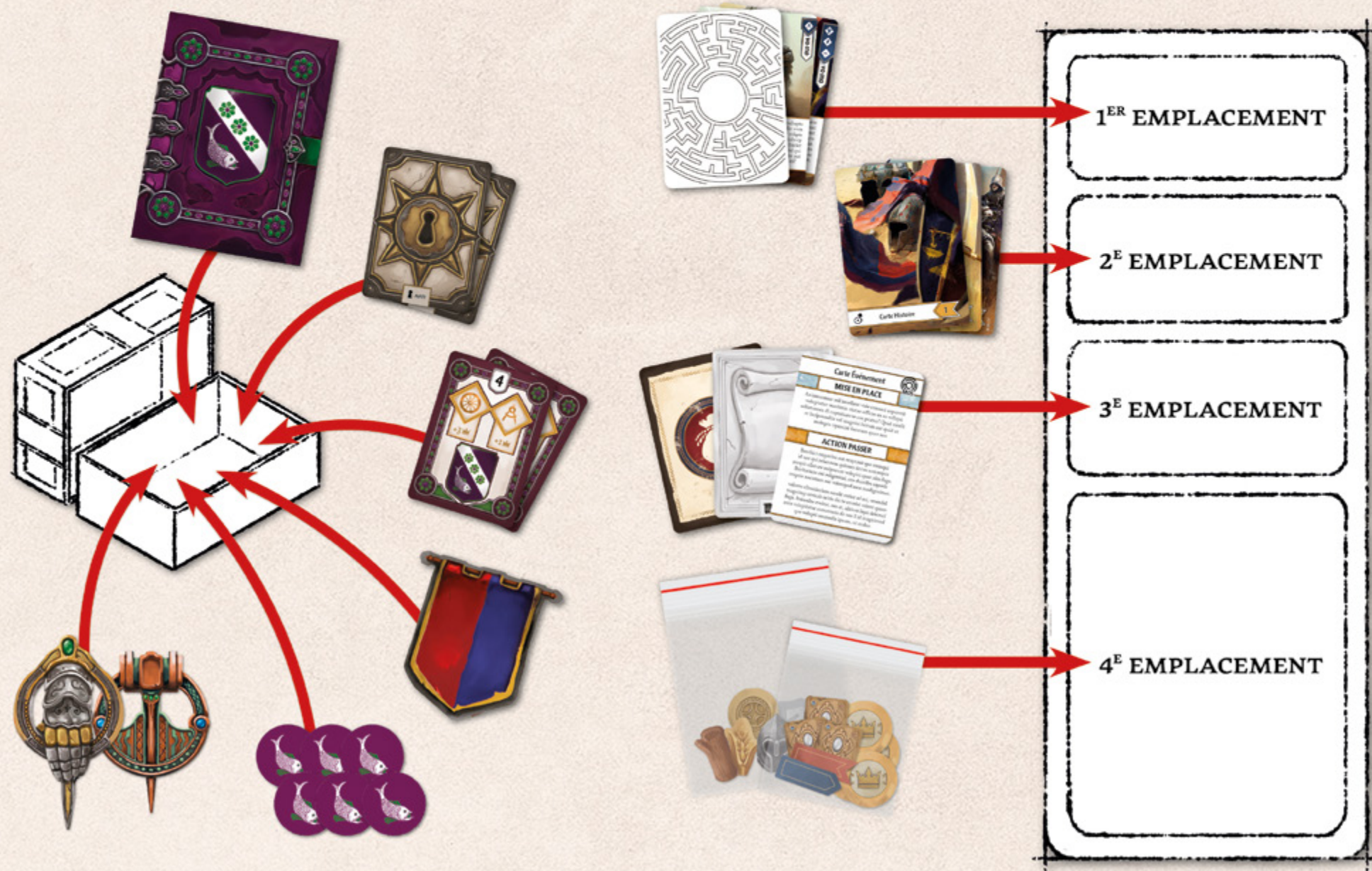
Chaque joueur défausse le Pouvoir qu'il lui reste en le remplaçant dans la réserve générale. Le Pouvoir ne se conserve pas d'une partie à l'autre.

4 PHASE DE SAUVEGARDE

Toutes les ressources encore dans votre Trésorerie à la fin d'une partie sont conservées pour la prochaine partie. Vous devez aussi placer dans votre Trésorerie tout le reste de vos effets personnels : votre Journal, vos cartes Objectif actuelles, votre paquet de cartes Idéologie, votre tuile de vote, vos jetons Blason, et les jetons Meneur et/ou Modérateur (si vous les détenez).

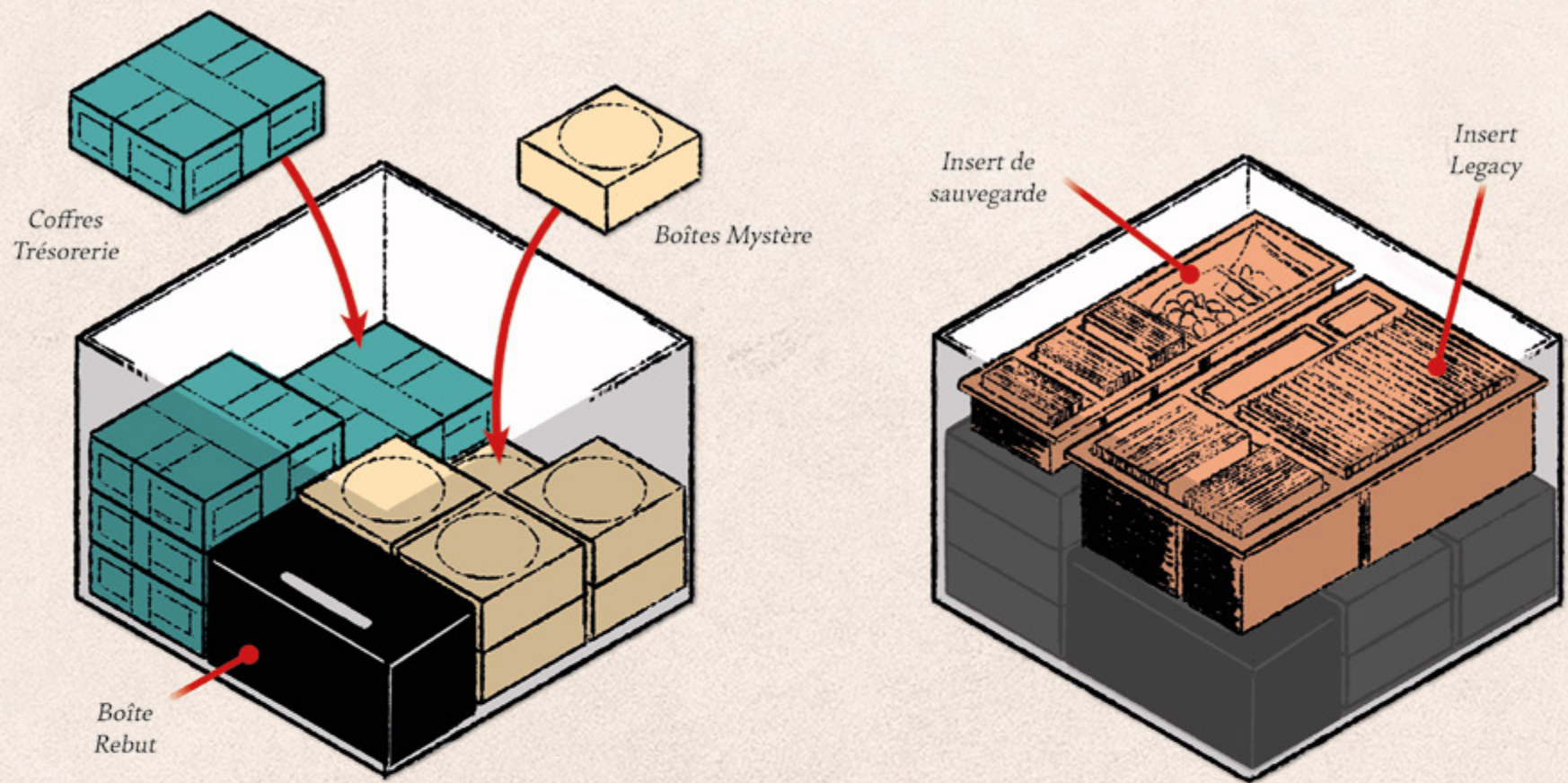
Stockez le matériel qui représente la progression de votre campagne dans l'insert de sauvegarde, comme suit :

- Placez le paquet Dilemme recouvert par sa tuile Cache dans le premier emplacement de l'insert de sauvegarde.
- Placez toutes les cartes Histoire dans le deuxième emplacement.
- Placez le paquet de Chroniques débloquées, le paquet Événement, et les cartes Investissement dans le troisième emplacement.
- Rangez tous les jetons Ressource et Pouvoir dans le grand sachet, et placez ce dernier dans le quatrième emplacement.
- Rangez tous les curseurs, marqueurs Issue et jetons Hégémonie dans le petit sachet, et placez ce dernier dans le quatrième emplacement.



RANGEMENT DE LA BOÎTE

Lorsque vous rangez le jeu entre les sessions, placez le matériel dans la boîte comme indiqué par le schéma.



D'abord, placez la boîte Rebut, les boîtes Mystère et les coffres Trésorerie.

Ensuite, placez l'insert Legacy et l'insert de sauvegarde sur le matériel précédemment rangé.



Enfin, placez les livrets, cartes et planches d'autocollants sur tout le reste.

DÉCLENCHER LA FIN DE LA CAMPAGNE

À la fin de chaque partie, vérifiez si **chacun des 7 symboles d'arc narratif** en haut de la carte d'Anclisse est recouvert d'un autocollant **Épilogue**, et s'il reste **3 cartes ou moins** dans le paquet Dilemme. Dans ce cas, l'événement final de la campagne est déclenché. Mettez au rebut toute carte Dilemme restante.

Dans la partie suivante, vous jouerez le **grand final** de la campagne ! Ouvrez alors les **boîtes Mystère Mo7 et Mo8**, et sortez-en le matériel. À l'intérieur, vous trouverez les événements du grand final du *Dilemme de la Reine*.

Au terme de cet événement, vous saurez qui a remporté votre campagne !

Vos scores d'**Hégémonie** 🏰 et d'**Indépendance** 🏰 ainsi que le **palier de pénalité** infligé par votre **Infamie** ☹ contribueront directement à votre score final (voir ci-dessous).



POINTS, POUVOIR ET RESSOURCES

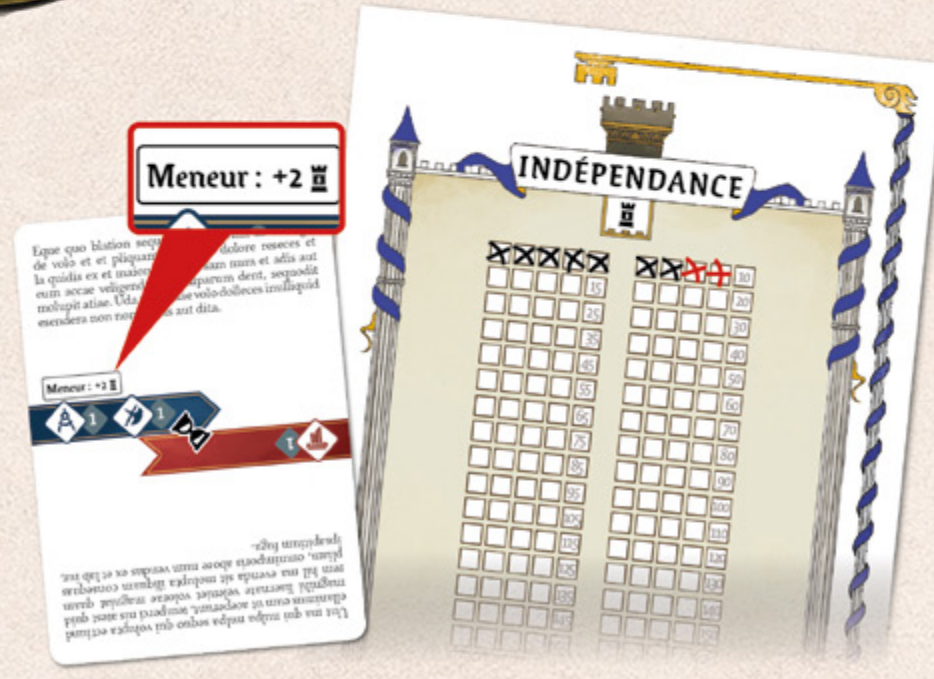
HÉGÉMONIE, INDÉPENDANCE ET INFAMIE

L'hégémonie 🏰, l'indépendance 🏰 et l'infamie ☹ sont trois paramètres qui rendent compte de votre succès au cours de la campagne. L'hégémonie 🏰 représente votre influence sur le royaume et la reine, tandis que l'indépendance 🏰 représente votre puissance personnelle, en dehors des institutions et de l'autorité de la monarchie. L'infamie ☹, elle, indique le déclin de votre réputation et affectera négativement votre score de fin de campagne.

L'hégémonie 🏰 et l'indépendance 🏰 sont des points qui détermineront votre **succès** durant le **grand final** de la campagne du *Dilemme de la Reine*. L'hégémonie 🏰 sera plus rentable si le royaume est **stable** tandis que l'indépendance 🏰 sera plus intéressante si le royaume est plongé dans l'**instabilité**. Vous pouvez évaluer la stabilité du royaume en vérifiant le **nombre d'icônes Balance dorées** 🏆 sur les autocollants Épilogue : plus il y a d'icônes, plus le royaume est stable (voir page 47).

Lorsqu'un joueur ciblé par un effet se voit attribuer des points, il doit cocher autant de cases que de points marqués sur la piste correspondante de son Journal : d'hégémonie 🏰 (page 10), d'indépendance 🏰 (page 11), ou d'infamie ☹ (page 12).

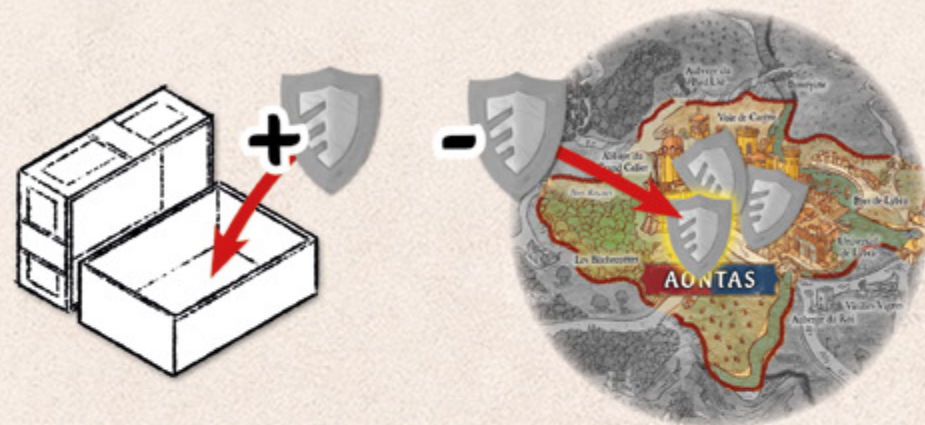
La piste d'infamie ☹ indique des **paliers de pénalité**. Pour chaque tranche de 5 Infamies ☹ que vous avez, vous débloquez un nouveau palier de pénalité. À la fin de la campagne, vous ne subissez que la pénalité du dernier palier (multiple de 5) atteint.



Exemple : Aesyas, suite à la victoire du côté pour lequel il avait voté et misé le plus, est devenu Meneur. L'issue du dilemme a un effet qui octroie 2 🏰 au Meneur. Ainsi, il coche 2 cases sur la piste Indépendance 🏰 de son Journal.

GAGNER ET PERDRE DU POUVOIR

Lorsque vous **gagnez** du Pouvoir, prenez-le de la **réserve générale** et placez-le dans votre Trésorerie. Lorsque vous en **perdez**, placez-le dans la **réserve de pouvoir** sur la carte d'Anclisse. Cela signifie que, de manière générale, le Pouvoir n'est jamais rangé dans la boîte, à moins qu'un effet spécial n'indique le contraire.



GAGNER ET PERDRE DES RESSOURCES

Les ressources sont l'Or, l'Armée, la Nourriture et les Matériaux. Lorsque vous **gagnez** une ressource, prenez-la de la **réserve générale** et placez-la dans votre Trésorerie. Lorsque vous **perdez** ou **dépensez** une ressource, remplacez-la dans la **réserve générale**.

CONVERTIR VOTRE OR EN D'AUTRES RESSOURCES

Chaque fois que vous dépensez des ressources, vous pouvez payer 2 Or à la place d'1 ressource d'un autre type.

Exemple : Aesyas doit payer 3 Armée mais n'en a que 2. Comme il a beaucoup d'Or, il décide de dépenser 2 Or pour compenser l'Armée manquante. Il paie donc au total 2 Or et 2 Or.



PERDRE DES RESSOURCES OU GAGNER DE L'INFAMIE ?

Pendant la partie, certains effets pourraient vous **forcer à perdre des ressources**. Si vous n'avez pas les ressources indiquées, ou que vous choisissez de ne pas payer les coûts indiqués, vous pouvez toujours gagner de l'infamie à la place.

Dans un cas comme dans l'autre, vous **gagnez 1 Or** pour chaque ressource **non payée**. Cette règle ne s'applique que lorsque vous êtes **forcé** de payer quelque chose. Si les ressources que vous devez payer font partie d'une action que vous avez **délibérément choisi d'effectuer**, vous ne **pouvez pas refuser de payer**. Si vous ne pouvez pas en payer le coût, alors vous ne pouvez pas effectuer cette action. C'est le cas pour toutes les cartes Investissement et Objectif, les actions et bonus Passer, ainsi que l'activation de certaines de vos compétences.

Exemple : Elinor a fait la plus grosse mise sur l'issue gagnante et est devenue Meneuse. L'issue du dilemme a un effet demandant au Meneur de payer 3 Or, mais elle n'a que 1 Or dans sa Trésorerie. Elle pourrait refuser de payer entièrement et gagner 3 Or, mais elle décide de payer avec sa dernière Armée. Puisqu'elle ne peut pas payer le reste, elle doit gagner 2 Or et les cocher sur sa piste d'infamie.

MOTS-CLÉS ET EFFETS

De nombreux éléments du jeu appliqueront des effets aux joueurs, comme un gain ou une perte de ressources, de Pouvoir ou de points, ou ils débloquent de nouvelles compétences, bâtiments, cartes Chronique, etc. Certains de ces effets s'appliquent à **tout le monde**, mais dans la plupart des cas, ils ciblent **un personnage** ou un **groupe** précis, via l'utilisation d'un **mot-clé**.

TYPES DE MOTS-CLÉS

- Gagnants** : L'effet s'applique à tous les joueurs ayant voté pour l'issue gagnante (si tous les joueurs avaient passé et que le Modérateur a dû trancher, le Modérateur est considéré seul gagnant).
- Meneur** : L'effet s'applique à la personne en possession du jeton Meneur.
- Modérateur** : L'effet s'applique à la personne en possession du jeton Modérateur.
- Joueurs** : L'effet s'applique à tous les joueurs (même ceux ayant passé ou voté pour l'issue perdante).
- « Nom de personnage »** : L'effet s'applique au joueur incarnant le personnage correspondant, comme Elinor, Xanthé ou Aesyas.
- « Région »** : L'effet s'applique au joueur administrant la région correspondante, comme Albède, Blodyn ou Gamam.
- « Narratif »** : Ces mots-clés sont obtenus en fonction de certains événements qui surviennent pendant le jeu. L'effet s'applique au joueur qui possède l'autocollant Mot-clé correspondant dans son Journal.

Lorsqu'un effet n'affiche pas de mot-clé ou n'a pas de cible indiquée, il s'applique directement au joueur effectuant l'action. C'est le cas pour les cartes Objectif, dont les effets s'appliquent directement au propriétaire de la carte (à moins qu'autre chose ne soit précisé).

TYPES D'EFFETS

Vous rencontrerez une vaste gamme d'effets au cours de la campagne. Si de multiples effets doivent être appliqués, appliquez-les un par un, dans l'ordre, de gauche à droite puis de haut en bas, en fonction de leur placement sur la carte.

Voici une liste des principaux effets :

- Gagner ou perdre des ressources : indiqué par + ou -, suivi de Or, Armée, Nourriture, ou Matériaux (voir page 40)
- Gagner ou perdre du Pouvoir : indiqué par + ou -, suivi de Pouvoir (voir page 40)
- Gagner de l'hégémonie, de l'indépendance ou de l'infamie : indiqué par +, suivi de Hégémonie, Indépendance ou Infamie (voir page 39)
- Ouvrir une enveloppe : indiqué par un code sur le modèle XXX (voir page 30)
- Ouvrir une boîte Mystère : indiqué par un code sur le modèle MXX (voir page 31)
- Débloquent des cartes Objectif : indiqué par un code sur le modèle 1AXXX (voir page 47)
- Débloquent des autocollants Bâtiment : indiqué par un code sur le modèle PBXX (voir page 43)
- Débloquent des cartes Chronique : indiqué par un code sur le modèle CXXX (voir page 45)
- Débloquent des autocollants Mot-clé : indiqué par un code sur le modèle PKXX (voir page 44)
- Débloquent des autocollants Compétence : indiqué par un code sur le modèle fSXX (voir page 42)
- Débloquent des autocollants Épilogue : indiqué par un code sur le modèle ENDXX (voir page 47)



ÉLÉMENTS LEGACY

Au cours de la campagne, vous débloquentez plusieurs éléments qui représentent les conséquences de vos choix, et qui sont essentiels à la progression de l'histoire d'Anclisse, et à celle de votre personnage.

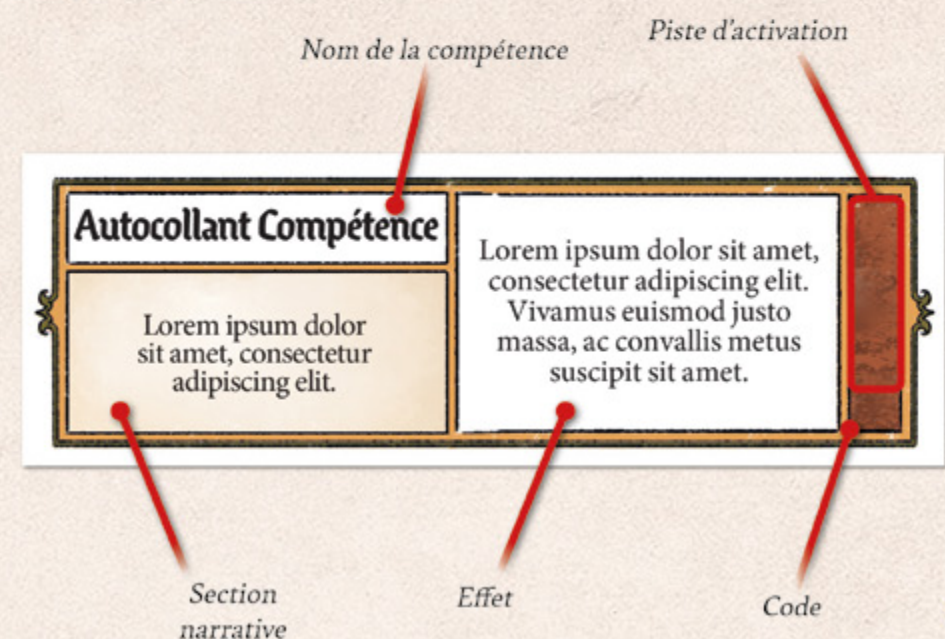
Cette section décrit chaque type d'élément Legacy en détail. Lorsque vous avez besoin de savoir comment fonctionne un autocollant Mot-clé, Compétence, Épilogue ou Bâtiment, ou une carte Chronique ou Objectif, voici la section à consulter.

AUTOCOLLANTS COMPÉTENCE

Les compétences sont des **capacités spéciales** qui peuvent être utilisées pendant la partie. Elles peuvent s'utiliser de bien des façons, et avoir des conditions spécifiques pour être activées. Pour activer une compétence, lisez sa description et son effet à haute voix à tous les joueurs, puis appliquez son effet.

Certains autocollants Compétence comportent une **piste d'activation** sur leur côté droit, impliquant un nombre limité d'utilisations. Chaque fois que vous activez cette compétence, cochez 1 case de la piste. Lorsque la piste est pleine, la compétence devient **inactive** et son effet ne peut plus être utilisé (vous pouvez barrer l'intégralité de l'effet pour vous rappeler qu'il n'est plus utilisable). D'autres autocollants n'ont **pas de piste** et peuvent être **activés autant de fois que vous le souhaitez** pendant la campagne (à moins que la compétence elle-même ne donne plus de précisions).

Note : Si un autocollant Compétence contredit les règles, les règles de la compétence prévalent.



DÉBLOQUER DES AUTOCOLLANTS COMPÉTENCE

Lorsqu'un effet indique l'icône **f** suivie d'un **code à trois caractères** commençant par la lettre **S** (par exemple, **fSXX**), le joueur ciblé par l'effet doit prendre l'**autocollant Compétence** correspondant du bloc d'autocollants et le lire à **haute voix**. Il doit ensuite coller l'autocollant sur le premier emplacement disponible de la section Compétences de son **Journal**, en commençant à la page 6.

Si vous avez besoin de coller un autocollant Compétence dans votre Journal mais qu'il n'y a plus de place, vous devez recouvrir l'un de vos autocollants Compétence précédemment débloqués. Nous recommandons de commencer avec des autocollants Compétence déjà inactifs.



Exemple : **Wylio : fS99**

L'administrateur de la région de Wylio doit coller l'autocollant Compétence **S99** dans son Journal.

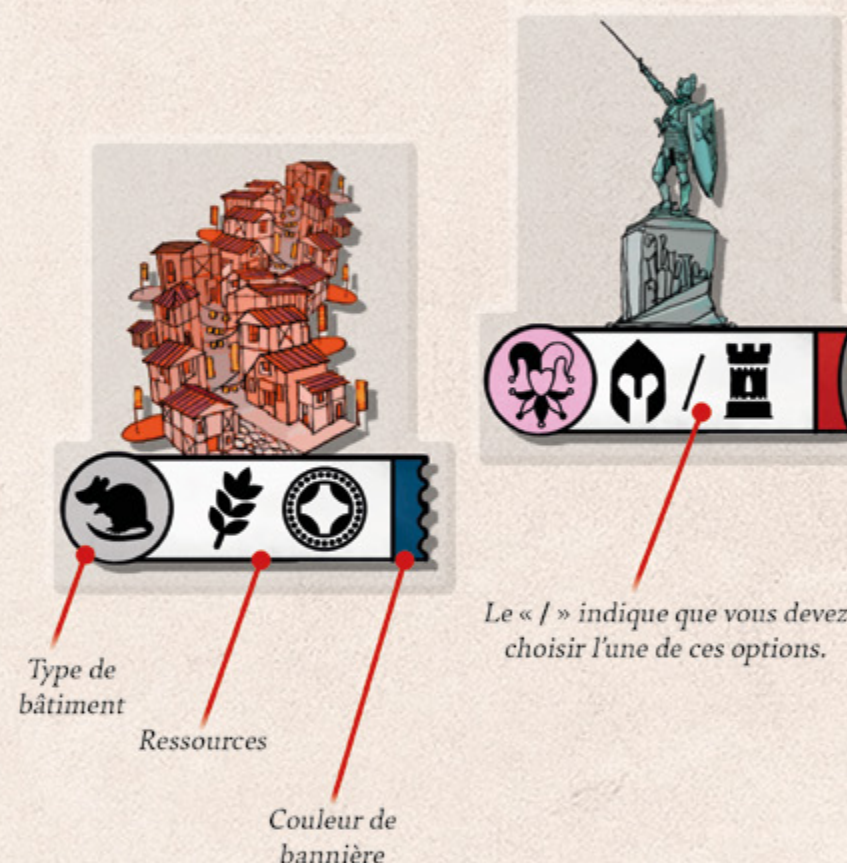


AUTOCOLLANTS BÂTIMENT

Les bâtiments vous octroient des **ressources supplémentaires**. Il y a **cinq types** de bâtiments, différenciés par leur icône : **Commerce** (👤), **Défense** (🛡️), **Santé** (🏥), **Divertissement** (🎮) et **Corruption** (👤).

Chaque autocollant Bâtiment indique une bannière **bleue** ou **rouge**. Ces couleurs correspondent aux cases de la frise temporelle. Au début de chaque partie, seuls les bâtiments de la **couleur productive** (rouge ou bleu, en fonction de la case de la partie en cours) produisent des ressources.

Certains bâtiments permettent de choisir une ressource parmi deux, comme indiqué par un « / » entre les ressources. Chaque fois qu'un bâtiment de ce type produit, le joueur qui en est propriétaire doit choisir quelle ressource produire.



Rappel : Le bâtiment de base d'une région est considéré comme étant un bâtiment en tous points. Il est donc pris en compte lorsqu'il est fait mention de « bâtiment(s) », si cela s'applique à son type.

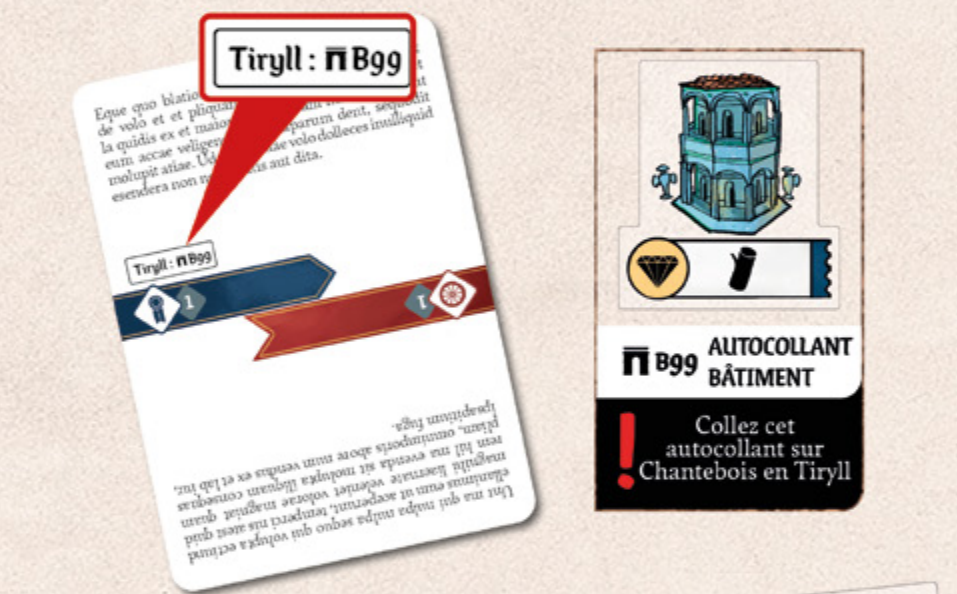


DÉBLOQUER DES AUTOCOLLANTS BÂTIMENT

Lorsqu'un effet indique l'icône **f** suivie d'un **code à trois caractères** commençant par la lettre **B** (par exemple, **fBXX**), le joueur ciblé par l'effet doit prendre l'**autocollant Bâtiment** correspondant de la planche de bâtiments, et le coller sur l'une de ses régions, qu'elle soit principale ou vassale, sur la **carte d'Anclisse**.

En revanche, si le bâtiment est débloqué grâce à un **mot-clé régional** (comme **Wylio** ou **Gamam**), alors l'autocollant Bâtiment doit être collé dans cette région. De plus, **certain autocollants Bâtiment doivent être collés sur un lieu spécifique** de la carte d'Anclisse. Ceci est indiqué dans un cadre noir, en dessous de l'autocollant Bâtiment lui-même.

Il n'y a **pas de limite** au nombre d'autocollants Bâtiment qu'un joueur peut placer dans ses régions. Les bâtiments peuvent être collés **n'importe où** dans les limites de la région, y compris le long des côtes ou près du nom de la région. Faites seulement attention à ne pas recouvrir certains marqueurs forts du paysage : les villages, fleuves et routes, tout comme leurs noms, doivent rester visibles. Évitez également de placer vos autocollants sur les pliures de la carte d'Anclisse.



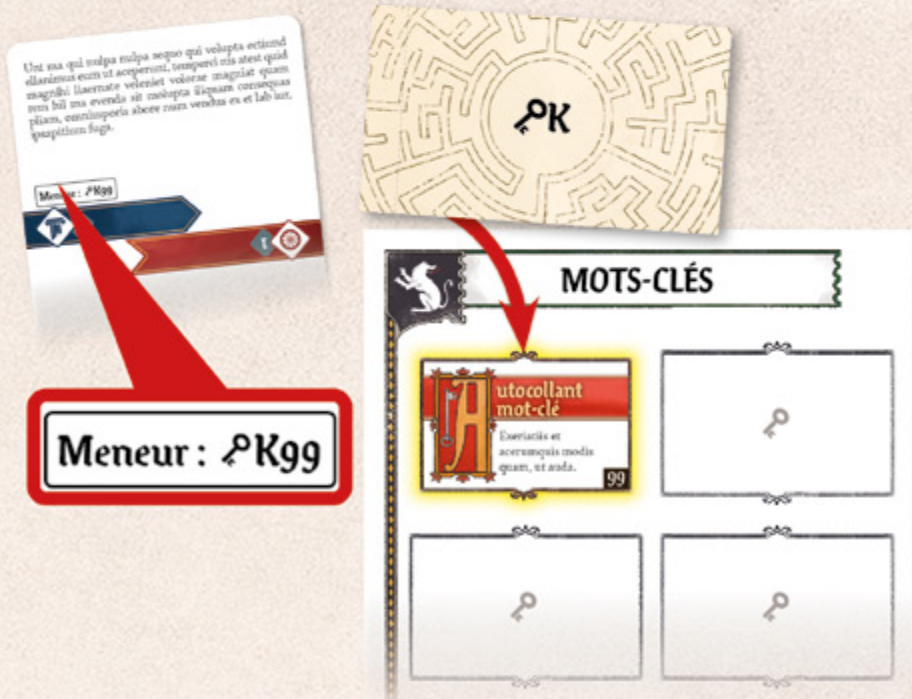
AUTOCOLLANTS MOT-CLÉ

Les autocollants Mot-clé vous assignent un nouveau **mot-clé**, vous rappelant que vous êtes **responsable des conséquences de vos choix et de l'administration d'une région**. Ces mots-clés peuvent faire de vous la **cible** d'effets présents sur les cartes Chronique et Dilemme.



DÉBLOQUER DES AUTOCOLLANTS MOT-CLÉ

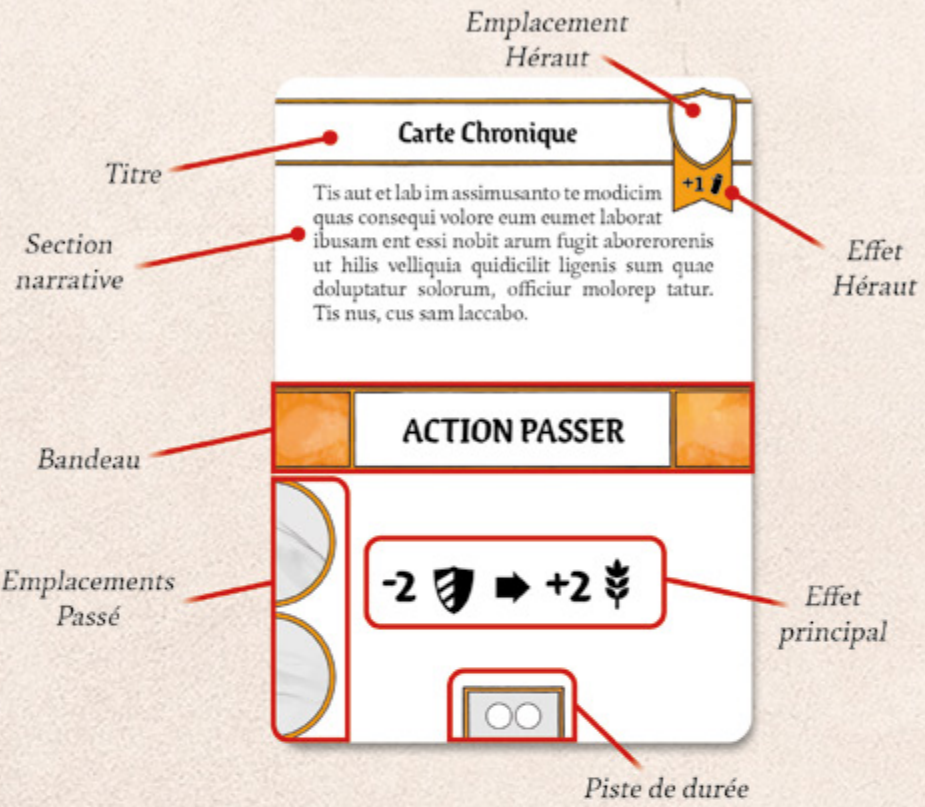
Lorsqu'un effet indique l'icône suivie d'un **code à trois caractères** commençant par la lettre **K** (par exemple, **PKXX**), le joueur ciblé par l'effet doit prendre l'**autocollant Mot-clé** correspondant du bloc d'autocollants et le lire à **haute voix**. L'autocollant Mot-clé doit être collé sur le premier emplacement disponible de la section Mots-clés de son **Journal**, en commençant à la page 4. Les mots-clés assignés à un joueur sont publics ; vous pouvez à tout moment demander à consulter ceux des autres joueurs.



Exemple : **Meneur : PK99**
Le joueur en possession du jeton Meneur doit coller l'autocollant Mot-clé **K99**.

CARTES CHRONIQUE

Les cartes Chronique représentent les **conséquences à long terme** déclenchées par vos décisions. Lorsqu'une telle carte arrive en jeu, elle **produit un changement de règles temporaire, débloque une action, ou cause d'autres effets spéciaux**.



Section narrative
Un bref rappel de la décision ayant mené au déblocage de cette carte, et son impact sur le royaume.

Emplacement Héraut et effet Héraut
La plupart des cartes Chronique ont un emplacement Héraut et un effet Héraut associé. Chaque fois qu'une carte Chronique arrive en jeu (pendant la mise en place), son effet Héraut s'applique au joueur l'ayant marquée (voir page suivante).

Effet principal
Sur la moitié inférieure de la carte, vous trouverez l'**effet principal** de la carte Chronique, avec, au-dessus, un **bandeau** qui rappelle quand les effets s'appliquent. Certains effets peuvent être rédigés, mais d'autres peuvent être exprimés sous forme de symboles. Vous trouverez une liste complète de ces symboles dans l'**Appendice**, page 48.

La couleur du bandeau vous aide à identifier quand prend place l'effet de la carte Chronique :

- Les effets avec un bandeau **bleu clair** s'appliquent à la **mise en place**.
- Les effets avec un bandeau **jaune** s'appliquent **pendant la partie**.
- Les effets avec un bandeau **bleu foncé** s'appliquent à la **fin de la partie**.

Le bandeau indique également à quelle phase la carte Chronique est précisément active.

INSTANTANÉ	Doit être appliqué immédiatement lorsque la carte est piochée pendant la mise en place (voir p. 19).
ACTION PASSER	Peut être activé pendant la phase de vote en tant qu'action Passer (voir p. 24).
BONUS PASSER	Peut être activé pendant la phase de vote en tant que bonus Passer (voir p. 24).
PHASE DE VOTE	Ses effets sont actifs pendant l'intégralité de la phase de vote (voir p. 23).
FIN DE PARTIE	Ses effets sont actifs pendant la fin de partie (voir <i>Vérification des cartes Chronique actives</i> , p. 33).
DÉCOMPTE DES IDÉOLOGIES	Ses effets sont actifs pendant le décompte des idéologies (voir <i>Décompte des idéologies</i> , p. 33).
DÉCOMPTE DU POUVOIR	Ses effets sont actifs pendant le décompte du pouvoir (voir <i>Décompte du pouvoir</i> , p. 34).
INVESTISSEMENTS	Ses effets sont actifs au moment d'investir. Certains effets peuvent se référer à un type d'investissement plus spécifique, par exemple Investissement sur les matériaux ou Investissement militaire (voir p. 34).
IMPÔTS	Ses effets sont actifs au moment de payer les taxes (voir p. 35).

Certaines cartes Chronique peuvent avoir un effet qui s'applique lors de multiples phases, comme indiqué par leur bandeau multicolore.

Les cartes Chronique pouvant être activées en tant qu'action Passer ou bonus Passer possèdent des **emplacements Passé** qui rendent compte du nombre de fois que l'action peut être utilisée. Chaque fois qu'un joueur utilise l'action, il place 1 jeton Blason sur l'un d'eux. Un emplacement Passé avec une icône indique que les joueurs peuvent placer un **nombre illimité** de jetons Blason sur cet emplacement.



Note : Si une carte Chronique contredit le livret de règles, les règles de la carte Chronique prévalent.

Piste de durée

La plupart des cartes Chronique possèdent également une **piste de durée**, dont le nombre de cases représente le **nombre maximum de parties** durant lesquelles une carte peut apparaître avant d'être mise au rebut (voir p. 36). Si une carte Chronique n'a **pas de piste de durée**, elle n'a pas de limite de durée, et n'expirera jamais.

Note : Les cartes Chronique qui résultent de la fin d'un arc narratif possèdent un cadre noir indiquant le code de l'autocollant Épilogue correspondant (voir page 47) au lieu d'une piste de durée. Ces cartes Chronique n'ont pas de durée limitée.

DÉBLOQUER DES CARTES CHRONIQUE

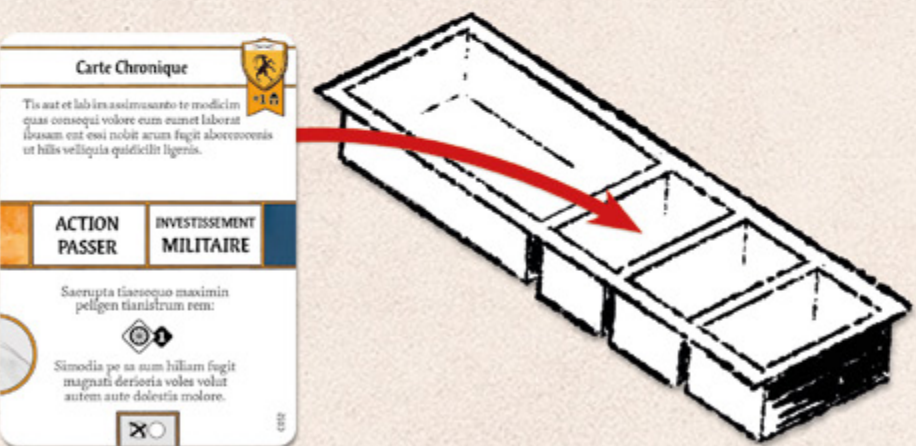
Lorsqu'un effet indique l'icône suivie d'un **code à 4 caractères** commençant par la lettre **C** (comme **CXXX**), le joueur ciblé par l'effet doit prendre la **carte Chronique** correspondante de l'**insert Legacy** et la **marquer** : il colle l'un de ses **petits autocollants Blason** pris de la planche d'autocollants divers sur l'**emplacement Héraut** en haut à droite de la carte.



Ce joueur devient le **hérald** de cette carte Chronique.

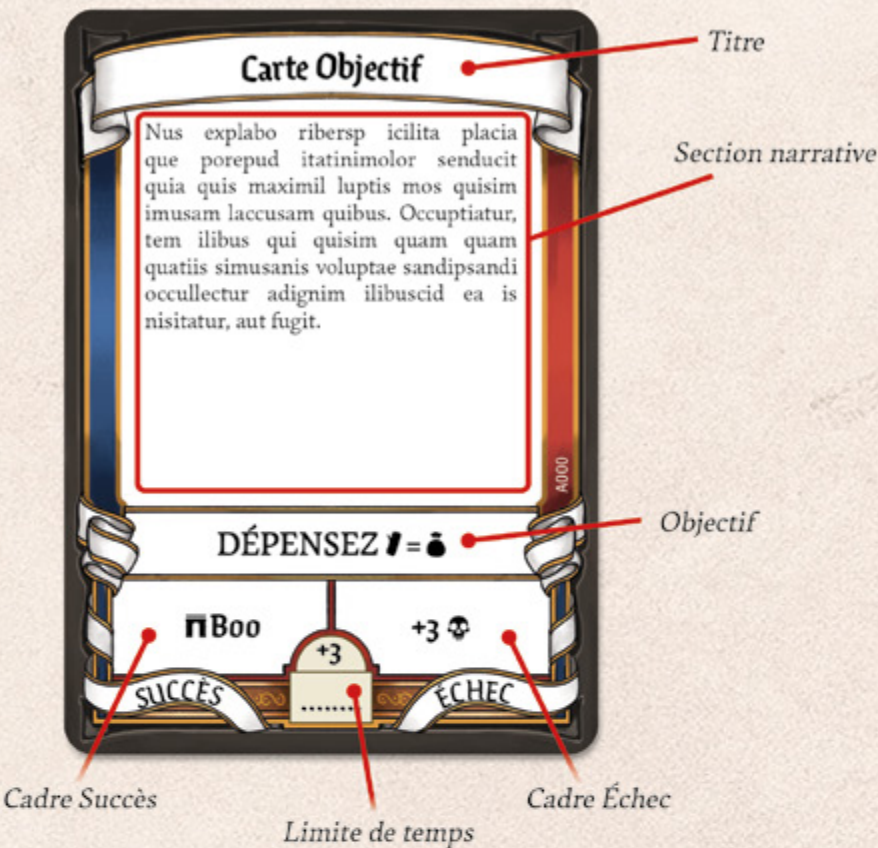
Note : Certaines cartes Chronique peuvent avoir un blason imprimé sur l'**emplacement Héraut**. Elles sont **automatiquement liées** à un personnage précis, et **n'ont pas besoin d'être marquées**. D'autres cartes Chronique n'ont pas d'**emplacement Héraut** : elles ne sont liées à aucun joueur, et n'ont aucun effet Héraut.

Une carte Chronique n'a pas d'effet lors de la partie où elle est révélée : elle doit être immédiatement **mélangée dans le paquet de Chroniques débloquées**. Elle pourra entrer en jeu lors d'une partie ultérieure, au point 8 de la mise en place (voir *Piocher des cartes Chronique*, page 19).



Si jamais vous veniez à manquer – fait rarissime – de petits autocollants Blason alors que vous devez marquer une nouvelle carte, utilisez une autre méthode. Par exemple, inscrivez l'initiale de votre personnage sur l'**emplacement Héraut**.

CARTES OBJECTIF



Les cartes Objectif représentent des **objectifs secrets et personnels**. Elles comprennent une section narrative, un **objectif**, des **cadres Succès et Échec**, ainsi qu'une **limite de temps** qui indique avant la fin de quelle partie l'objectif doit être accompli pour obtenir sa récompense.

Les cartes Objectif peuvent faire partie de l'**histoire individuelle de votre personnage** (elles arborent alors les armoiries et couleurs de votre personnage). Elles peuvent également être gagnées à l'**issue d'un dilemme** (elles affichent alors du rouge et du bleu, comme sur les bannières anclissiennes).

L'**objectif** à accomplir correspond à une **dépense de ressources précise**. Parfois, le montant est indiqué par une **icône 6**. Dans ce cas, le nombre de ressources à dépenser est indiqué dans le 6 de la **frise temporelle**, sur la case de la partie en cours. Lorsqu'un objectif est accompli, appliquez ses effets **Succès**.



La **limite de temps** indique la dernière partie lors de laquelle vous pouvez accomplir cet objectif. Si ce n'est pas fait dans les temps, le joueur ciblé doit appliquer les effets **Échec**.

Sauf mention contraire, tous les effets d'une carte Objectif ciblent le joueur qui la possède. Les cartes Objectif sont résolues à la fin de la partie (voir *Résolution des objectifs*, page 35).

Note : Le dernier objectif de l'histoire d'un personnage a ses récompenses inscrites sur un fond doré, pour mettre en lumière l'importance de cet objectif final dans la destinée de ce personnage.

Pendant l'arc de votre personnage, vous rencontrerez des **cartes Objectif spéciales** :

Cartes Objectif Croisée des chemins

Les cartes Objectif Croisée des chemins comportent une section narrative suivie d'une question vous proposant de **choisir entre deux options**. Chacune de ces options est placée dans un cadre qui indique les effets de ce choix, que ce soit en termes de nouvelles cartes Objectif à débloquent ou de récompenses (points, compétences, nouvelles cartes Chronique). Les cartes Objectif Croisée des chemins doivent être résolues immédiatement, dès que vous les piochez.



Options narratives



Récompense finale

Cartes Objectif Épilogue

Les cartes Objectif Épilogue marquent la conclusion de l'histoire de votre personnage. Sous la section narrative, vous trouverez votre **récompense finale**, à percevoir immédiatement. La section au bas de la carte vous indiquera de cocher l'une des **cases de destinée** de votre personnage, page 3 de votre Journal. Ceci aura un impact majeur sur le sort de votre personnage durant le grand final de la campagne. La dernière ligne de votre carte Objectif Épilogue vous demandera aussi de piocher 1 carte Objectif persistant ∞ (voir ci-dessous).

Cartes Objectif persistant ∞

Les cartes Objectif persistant ∞ sont indiquées par l'icône 1 suivie du symbole ∞. Ces cartes n'ont ni limite de temps ni effet Échec. De plus, ces cartes ne sont pas à mettre au rebut lorsque vous les accomplissez. Au lieu de cela, prenez une autre carte Objectif persistant ∞ dans le paquet Objectif et placez l'objectif que vous venez d'accomplir avec les autres cartes Objectif persistant ∞ dans l'insert Legacy.



DÉBLOQUER DES CARTES OBJECTIF

Lorsqu'un effet indique l'icône 1 suivie d'un **code à quatre caractères** commençant par la lettre **A** (par exemple, **1AXXX**), le joueur ciblé par l'effet doit prendre la **carte Objectif** correspondante de l'**insert Legacy** et en lire le **verso secrètement**. Ensuite, il doit vérifier le cadre situé tout en bas de la carte, en son centre.

La plupart des cartes Objectif ont un nombre imprimé comme limite de temps. Si vous récupérez une carte ayant un cadre mais pas de chiffre dedans, inscrivez-y le **nombre de la partie en cours + 3** : vous aurez jusqu'à la fin de cette partie pour accomplir l'objectif.



ATTENTION !

Si, lorsque vous progressez dans l'arc narratif de votre personnage, vous piochez une carte Objectif qui ne correspond pas aux couleurs de votre personnage, c'est que vous avez fait une erreur. Remplacez-la dans l'insert Legacy et vérifiez une nouvelle fois le code de la carte que vous devez débloquent.

AUTOCOLLANTS ÉPILOGUE

Les autocollants Épilogue représentent la conclusion de l'un des arcs narratifs partagés.



Le nombre de symboles **Balance** dorés indique l'impact de cet épilogue sur la stabilité du royaume et donne aux joueurs un aperçu clair des conséquences à long terme de leurs choix sur la société anclissienne.

0 balance	L'épilogue a eu des répercussions négatives sur la stabilité du royaume.
1 balance	L'épilogue a eu des répercussions mitigées.
2 balances	L'épilogue a eu des répercussions positives sur la stabilité du royaume.

DÉBLOQUER DES AUTOCOLLANTS ÉPILOGUE

Les autocollants Épilogue sont débloquent par la dernière carte Histoire d'un arc narratif. Lorsque l'une de ces cartes indique un **code commençant par END suivi de deux chiffres** (par exemple, **ENDXX**), le Meneur doit prendre l'**autocollant Épilogue** correspondant de la planche d'autocollants Épilogue. Pour ce faire, il décolle la fenêtre correspondante de la planche et décolle l'autocollant. Il doit ensuite le coller sur l'emplacement contenant le **symbole d'arc narratif** correspondant, en haut de la **carte d'Anclisse**, là où vous avez placé les cartes Histoire. Désormais, gardez les cartes Histoire de cet arc dans l'insert de sauvegarde au lieu de les placer près de la carte d'Anclisse lors de la mise en place.



APPENDICE - SYMBOLES

SYMBOLES PRINCIPAUX

POINTS, POUVOIR ET RESSOURCES

	Points d'hégémonie
	Points d'indépendance
	Points d'infamie
	Pouvoir
	Or
	Matériaux
	Nourriture
	Armée

ÉLÉMENTS LEGACY

	Enveloppe
	Boîte Mystère
	Autocollant Mot-clé
	Carte Chronique
	Carte Objectif
	Autocollant Bâtiment
	Autocollant Compétence
END	Autocollant Épilogue

TYPES DE BÂTIMENTS

	Bâtiment Commerce
	Bâtiment Défense
	Bâtiment Santé
	Bâtiment Divertissement
	Bâtiment Corruption

IDÉOLOGIES

	Tradition		Équilibre Tradition/Progrès
	Progrès		
	Force		Équilibre Force/Diplomatie
	Diplomatie		
	Ordre		Équilibre Ordre/Liberté
	Liberté		

	Progression d'idéologie : Déplacez le curseur du nombre de cases stipulé vers l'idéologie indiquée et ajoutez 1 jeton Hégémonie à l'extrémité correspondante de la piste.
--	--

DIVERS

	Sablier : La fin de la partie est déclenchée si cette icône apparaît sur le verso d'une carte placée sous l'un des 3 derniers emplacements du compteur de manches.
	Sac : Cette icône indique le nombre de ressources à payer pour la partie en cours. Il dépend de la valeur indiquée sur la frise temporelle.
	Effets positifs : Si l'issue associée remporte le dilemme, elle aura des effets Legacy positifs.
	Effets négatifs : Si l'issue associée remporte le dilemme, elle aura des effets Legacy négatifs.
	Effets incertains : Si l'issue associée remporte le dilemme, elle aura des effets Legacy incertains.
	Ces symboles permettent d'identifier les différents arcs narratifs . Vous les trouverez sur les cartes Histoire, sur les autocollants Épilogue, et sur les emplacements en haut de la carte d'Anclisse où vous placerez les cartes Histoire, et sur lesquels vous collerez des autocollants Épilogue.

SYMBOLES DES CARTES CHRONIQUE

Les cartes Chronique comportent une grande variété d'effets et de changements de règles. Parfois, cela se présentera sous forme de texte explicite, mais il peut aussi y avoir de l'iconographie pour indiquer les effets d'une carte, ses cibles et ses déclencheurs.

Vous trouverez ci-dessous des exemples de déclencheurs, cibles et effets, ainsi que les symboles associés :

Déclencheurs

Ils définissent les conditions d'activation des effets (et se situent au-dessus de l'effet qu'ils déclenchent).

	Idéologie gagnante : L'effet est déclenché si l'idéologie indiquée gagne, c'est-à-dire si le curseur est du côté de cette idéologie.
	Idéologie au maximum : L'effet est déclenché si le curseur est tout au bout de la piste, au plus près de l'idéologie indiquée.
	Idéologie perdante : L'effet est déclenché si l'idéologie indiquée perd, c'est-à-dire si le curseur est du côté de l'idéologie opposée.

Cibles

Elles définissent le joueur ou le groupe de joueurs ciblé par l'effet (indiqué à gauche de l'effet).

	Joueurs : L'effet cible tous les joueurs.
	Décompte pour une idéologie : L'effet cible tout joueur ayant cette idéologie en idéologie préférée (et non équilibrée) comme indiqué par sa carte Idéologie (voir page 33).
	Majorité de [quelque chose] : L'effet cible le ou les joueurs ayant le plus de la ressource indiquée (♠, ♣, ♠, ♣), de points (d'♠, d'♣, ou d'♠), ou de ♠. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité sont ciblés.
	Minorité de [quelque chose] : L'effet cible le ou les joueurs ayant le moins de la ressource indiquée (♠, ♣, ♠, ♣) ou de points (d'♠, d'♣, ou d'♠), ou de ♠. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité sont ciblés.
	Nombre de bâtiments (par type) : L'effet cible tout joueur ayant au moins le nombre de bâtiments stipulé pour le type indiqué.
	L'effet suit les règles habituelles des mots-clés ciblant les personnages (voir <i>Mots-clés et effets</i> , page 41).

DILEMME DE LA REINE

◆ OUTIL DE DÉPANNAGE ◆

Votre paquet Dilemme est vide ? Si vous ne savez plus comment progresser dans l'histoire, vous avez peut-être raté des instructions décrites sur les cartes que vous avez déjà jouées. Mais ne vous inquiétez pas, nous sommes là pour vous aider !

Scannez le **QR code** ci-dessous pour accéder à notre **outil de dépannage** et nous vous remettons sur les rails !



horribleguild.com/qdtool



INDEX

A

Abrégé du monde	8
Accords (voir <i>Négocier</i>)	25
Actions	24
Acquérir du pouvoir	24
Action Passer	24
Actions Passer spéciales	24

Aontas (voir <i>Réserve de pouvoir</i>)	15
--	----

Augmenter sa mise	23
-------------------	----

B

Balance (Symbole)	47
-------------------	----

Bâtiments	43
-----------	----

Bâtiment de base	12, 18
Bannière bleue	18
Bannière rouge	18
Types de bâtiments	43
Revenus	18
Bâtiments productifs	18
Débloquer	43

Blasons	
---------	--

Autocollants Blason	12, 45
Jetons Blason	10, 24, 25, 28

Boîte Mystère	
---------------	--

Ouvrir une boîte Mystère	31
--------------------------	----

C

Campagne	6
----------	---

Sauvegarder votre partie	37
Frise temporelle	16
Déclencher la fin	39

Chronique (Cartes)	44
--------------------	----

Emplacements Passé	25, 28, 44
Bandeau	44
Marquer	45
Paquet Chronique	19, 45
Piocher des cartes Chronique	19

Piste de durée	19, 45
----------------	--------

Effet Héraut	44, 45
--------------	--------

Bandeau (Instantané, Action Passer, Bonus Passer, autre)	19, 45
--	--------

Mettre au rebut les cartes épuisées	36
-------------------------------------	----

Cartes Chronique débloquentes (voir <i>Paquet Chronique</i>)	19, 45
---	--------

Coller des autocollants	
-------------------------	--

Autocollants Bâtiment	43
-----------------------	----

Autocollants Blason	45
---------------------	----

Autocollants Mot-clé	44
----------------------	----

Autocollants Compétence	42
-------------------------	----

Compétence (Autocollants)	42
---------------------------	----

Piste d'activation	42
--------------------	----

Recouvrir un autocollant	42
--------------------------	----

Compétences d'action Passer	24
-----------------------------	----

Débloquer	42
-----------	----

Conséquences inattendues	23
--------------------------	----

D	
---	--

Décompte	
----------	--

Objectifs	35
-----------	----

Décompte des idéologies	33-34
-------------------------	-------

Investissements	34-35
-----------------	-------

Décompte du pouvoir	34
---------------------	----

Phase de décompte	33-35
-------------------	-------

Départ (Pouvoir de)	18
---------------------	----

Destinée	46
----------	----

Dilemmes	22
----------	----

Carte Dilemme	22
---------------	----

Paquet Dilemme	21
----------------	----

Issue des dilemmes	22 - 23
--------------------	---------

Résolution des dilemmes	29 - 31
-------------------------	---------

E	
---	--

Échanger des ressources (voir <i>Négocier</i>)	25
---	----

Échec	
-------	--

Échec des objectifs	35, 46
---------------------	--------

Échec des investissements	34-35
---------------------------	-------

Effets	41
--------	----

Cibles	49
--------	----

Déclencheurs	49
--------------	----

Types d'effets	41
----------------	----

Égalités	
----------	--

Égalités de majorité/minorité (cartes Chronique)	49
--	----

Égalités de sélection des investissements	20
---	----

Modérateur	24, 27
------------	--------

Égalités lors du décompte du pouvoir	34
--------------------------------------	----

Égalités lors du vote	27
-----------------------	----

Épilogue (Autocollants)	47
-------------------------	----

Débloquer	47
-----------	----

Déclencher la fin de la campagne	39
----------------------------------	----

Événements	
------------	--

Cartes Événement	20
------------------	----

Actions Passer des événements	25
-------------------------------	----

Phase d'événement	33
-------------------	----

Résolution des événements	33
---------------------------	----

Mise en place des événements	20
------------------------------	----

F	
---	--

Fin de la campagne	39
--------------------	----

Fin de partie	33 - 38
---------------	---------

Frise temporelle	16
------------------	----

G	
---	--

Gagnants (Mot-clé)	41
--------------------	----

H	
---	--

Hégémonie	
-----------	--

Points d'hégémonie	39
--------------------	----

Jetons Hégémonie	29, 33
------------------	--------

Piste d'hégémonie (voir <i>Journal</i>)	11, 39
--	--------

Héraut	45
--------	----

Histoire (Cartes)	20, 30-31
-------------------	-----------

Conclure un arc narratif	30
--------------------------	----

Symboles d'arc narratif	48
-------------------------	----

I	
---	--

Idéologies	
------------	--

Idéologies équilibrées	33
------------------------	----

Piocher des cartes Idéologie	18
------------------------------	----

Idéologie préférée	33
--------------------	----

Plateau Idéologie	16, 33
-------------------	--------

Progression d'idéologie (voir <i>Symboles</i>)	48
---	----

Décompte des idéologies	33
-------------------------	----

Système d'idéologies	7
----------------------	---

Idéologie gagnante	33, 49
--------------------	--------

Idéologie perdante	49
--------------------	----

Idéologie au maximum	49
----------------------	----

Mettre à jour les idéologies	29
------------------------------	----

Impôts	35
--------	----

Indépendance	
--------------	--

Points d'indépendance	39
-----------------------	----

Piste d'indépendance (voir <i>Journal</i>)	11, 39
---	--------

Infamie	
---------	--

Gagner de l'infamie	40
---------------------	----

Paliers de pénalité	39
---------------------	----

Points d'infamie	39
------------------	----

Piste d'infamie (voir <i>Journal</i>)	11, 39
--	--------

Investissements	
-----------------	--

Valeur du sac	16, 35
---------------	--------

Sélection des cartes	20
----------------------	----

Étape d'investissements	34-35
-------------------------	-------

Succès/Échec	34-35
--------------	-------

Issues	
--------	--

Marqueurs Issue	23
-----------------	----

Lire l'issue d'un vote	29
------------------------	----

J

Joueurs (Mot-clé)	41
-------------------	----

Joueurs (Zone)	17
----------------	----

Journal	11
---------	----

Coller des mots-clés	44
----------------------	----

Coller des compétences	42
------------------------	----

Piste d'hégémonie	11, 39
-------------------	--------

Piste d'indépendance	11, 39
----------------------	--------

Piste d'infamie	11, 39
-----------------	--------

L	
---	--

Legacy	
--------	--

Effets Legacy	22-23, 48
---------------	-----------

Éléments Legacy	42-47
-----------------	-------

Insert Legacy	17
---------------	----

M	
---	--

Manches	
---------	--

Préparer une nouvelle manche	31
------------------------------	----

Compteur de manches	31, 32
---------------------	--------

Marquer	45
---------	----

Cartes avec un emplacement Héraut imprimé	45
---	----

Cartes sans emplacement Héraut	45
--------------------------------	----

Meneur	
--------	--

Devenir Meneur	24
----------------	----

Pouvoir Marquer	45
-----------------	----

Meneur (Mot-clé)	41
------------------	----

Modérateur	
------------	--

Devenir Modérateur	24
--------------------	----

Trancher les égalités	24, 27
-----------------------	--------

Mots-clés	
-----------	--

Effets de mots-clés	41
---------------------	----

Types de mots-clés	41
--------------------	----

Débloquer des autocollants Mot-clé	44
------------------------------------	----

N	
---	--

Négociateur	25
-------------	----

Objectif (Cartes)	46
-------------------	----

Cartes Objectif Croisée des chemins	
-------------------------------------	--

Cartes Objectif Épilogue	46
--------------------------	----

Cartes Objectif persistant	46
----------------------------	----

Résolution (succès/échec)	35
---------------------------	----

Débloquer	47
-----------	----

Or	
----	--

Convertir votre or en d'autres ressources	40
---	----

Ordre des joueurs à la table (voir <i>Joueurs (Zone)</i>)	17
--	----

Ordre du tour	23
---------------	----

Ouvrir	
--------	--

Ouvrir une enveloppe	30
----------------------	----

Ouvrir une boîte Mystère	31
--------------------------	----

P	
---	--

Passer	24
--------	----

Acquérir du pouvoir	24
---------------------	----

Action Passer	24
---------------	----

Bonus Passer	24
--------------	----

Actions Passer spéciales	24
--------------------------	----

Paliers de pénalité (voir <i>Infamie</i>)	39
--	----

Personnages	8 - 9
-------------	-------

Objectif de personnage	46
------------------------	----

Journal de personnage	11
-----------------------	----

Mot-clé de personnage	41
-----------------------	----

Destinée	46
----------	----

Trésorerie	10
------------	----

Points	
--------	--

Points d'hégémonie	39
--------------------	----

Points d'indépendance	39
-----------------------	----

Points d'infamie	39
------------------	----

Pouvoir	
---------	--

Échanger du pouvoir (voir <i>Négocier</i>)	25
---	----

Gagner ou perdre du pouvoir	40
-----------------------------	----

Le pouvoir est-il une ressource ?	15
-----------------------------------	----

Distribution du pouvoir	28
-------------------------	----

Réserve de pouvoir	15
--------------------	----

Décompte du pouvoir	34
---------------------	----

Pouvoir de départ	18
-------------------	----

Utiliser le pouvoir pendant les votes	23
---------------------------------------	----

R

Rebut	36
-------	----

Régions	
---------	--

Région principale	12
-------------------	----

Régions vassales	12
------------------	----

Ressources	
------------	--

Convertir votre or en d'autres ressources	40
---	----

Échanger des ressources (voir <i>Négocier</i>)	25
---	----

Gagner ou perdre des ressources	40
---------------------------------	----

Types de ressources	15
---------------------	----

Dépenser des ressources	34, 35
-------------------------	--------

Revenus	
---------	--

Phase de revenus	18
------------------	----

Bâtiments productifs	18
----------------------	----

S	
---	--

Sablier (Symbole)	32
-------------------	----

Sac et sa valeur (voir <i>Frise temporelle</i>)	16, 35
--	--------

Sauvegarde (Phase) et rangement	37-38
---------------------------------	-------

Succès	
--------	--

Succès des objectifs	35, 46
----------------------	--------

Succès des investissements	34-35
----------------------------	-------

Symboles	48-49
----------	-------

RÉSUMÉ : MISE EN PLACE

Préparez la **carte d'Anclisse**, la **réserve générale**, la **réserve de pouvoir** (placez 3  en Aontas).

Cochez la case libre la plus à gauche sur la **frise temporelle**.

Placez 1 **curseur** sur la case au centre de chaque **piste Idéologie**. Sortez tous les **marqueurs Issue** et **jetons Hégémonie**.

Prenez l'**insert Legacy**, la **planche d'autocollants divers** et la **planche de bâtiments**.

Prenez chacun votre **coffre Trésorerie**, sortez-en votre **Journal**, vos **cartes Objectif** actuelles, vos **cartes Idéologie** (x5), votre **tuile de vote**, vos **jetons Blason** (x6) et les **jetons Meneur** et/ou **Modérateur**, si vous les détenez.

Mélangez vos 5 **cartes Idéologie** et **piochez-en 2**. Ne gardez que celle avec le **numéro le plus élevé**.

PHASE DE REVENUS

Gagnez votre **pouvoir** de départ : Prenez 7  et ajoutez-les à votre **Trésorerie**.

Prenez 1 , 1 , 1 , et 1 .

Collectez les **ressources** de vos **bâtiments productifs**.

PIOCHER DES CARTES CHRONIQUE ACTIVES

Mélangez le **paquet de cartes Chronique débloquées** et **piochez 10 cartes**.

Révéléz-les une par une et suivez cette procédure pour chaque carte :

- ▶ Placez la carte près de l'emplacement **Chronique**  correspondant sur la carte d'Anclisse.
- ▶ Les cartes portant la mention « **Instantané** » vont près de l'**emplacement**  **bleu clair**, dans le coin supérieur droit de la carte d'Anclisse, et peuvent être empilées sans limite.
 - ◊ Les cartes portant **n'importe quelle autre mention** (action Passer, bonus Passer, phase de vote, fin de partie, etc.) doivent être placées près du premier **emplacement**  **beige libre**. S'ils sont tous occupés, renvoyez les cartes en trop dans l'insert de sauvegarde : elles n'affecteront pas la partie en cours.
- ▶ Lisez à **haute voix** les cartes que vous venez de placer et appliquez leurs **effets Hérault**.

Si une carte est **instantanée**, appliquez également son **effet principal**.

Cochez 1 **cercle** sur la **piste de durée** de chaque carte ainsi placée pour l'activer.

SÉLECTIONNER LES CARTES INVESTISSEMENT

Mélangez les **cartes Investissement** et **piochez-en un certain nombre**, en fonction du nombre de joueurs (7 **cartes** à 6 joueurs, 6 à 5 joueurs, 5 à 3 ou 4 joueurs). Ensuite, par **ordre croissant** d', chaque joueur sélectionne 1 **carte Investissement**. En cas d'égalité, le joueur concerné le plus proche du Meneur dans le sens des aiguilles d'une montre choisit en premier.

PRÉPARER LES CARTES ÉVÉNEMENT ET HISTOIRE

Placez les **cartes Événement**  de l'insert de sauvegarde près des emplacements dans le coin inférieur droit de la carte d'Anclisse, puis **appliquez leurs instructions**.

Triez les **cartes Histoire** de l'insert de sauvegarde par symbole d'arc narratif et par numéro, puis placez chaque pile près de l'emplacement correspondant, **en haut de la carte d'Anclisse**.

Vous pouvez relire les cartes Histoire à n'importe quel moment pour vous remémorer les événements qui ont eu lieu dans le royaume.

PRÉPARER LE PAQUET DILEMME

Mélangez le **paquet Dilemme** et recouvrez-le de la **tuile Cache**.

RÉSUMÉ : FIN DE PARTIE

PHASE D'ÉVÉNEMENT

S'il n'y a pas d'événements actifs, passez cette étape.

Sinon, suivez les règles spécifiques de chaque événement pour le résoudre.

PHASE DE DÉCOMPTE

Vérifiez toutes les **cartes Chronique** actives.

*Les cartes Chronique portant la mention **Fin de partie** doivent voir leur effet appliqué immédiatement.*

Décompte des idéologies

Révéléz vos **cartes Idéologie** et vérifiez l'état final du plateau **Idéologie**.

▶ Pour vos **idéologies préférées**, vous gagnez :

- ◊ 1  pour chaque jeton **Hégémonie** du côté correspondant de cette piste **Idéologie**, **même si votre idéologie n'est pas gagnante** (voir ci-dessous)
- ◊ +3  ou +1  (comme indiqué sur la carte) si l'idéologie est **gagnante**

▶ Pour vos **idéologies équilibrées**, vous gagnez :

- ◊ 1  pour chaque jeton **Hégémonie** du côté en ayant le moins
- ◊ +2  si le curseur se trouve sur l'une des cases argentées, au centre de la piste

Décompte du pouvoir

- ▶ 2  pour le joueur ayant le plus de  restant
- ▶ 1  pour le 2^e joueur ayant le plus de  restant

Investissements

Vérifiez la valeur de  pour la partie en cours sur la **frise temporelle**. Payez ce nombre de **ressources**, du type indiqué par votre carte **Investissement** ; ceci vous permettra d'appliquer ses effets **Succès**. Sinon, vous devez appliquer ses effets **Échec**.

Résolution des objectifs

Vérifiez vos **cartes Objectif**. Payez le coût indiqué pour en appliquer les effets **Succès**.

*Si la limite de temps pour accomplir l'objectif est atteinte, appliquez ses effets **Échec** à la place.*

*Si vous obtenez une carte **Objectif Croisée des chemins**, résolvez-la immédiatement.*

Impôts

Défaussez de votre **Trésorerie** la **moitié de vos ressources du type indiqué sur la frise temporelle**, arrondie au supérieur. Il est possible ne pas payer d'impôts.

NETTOYAGE

Mettez au rebut les **cartes Dilemme** résolues.

Mettez au rebut les **cartes Chronique** épuisées.

Chacun défausse le **Pouvoir**  qu'il lui reste.

SAUVEGARDEZ VOTRE PARTIE

Placez le **paquet Dilemme** dans le 1^{er} emplacement de l'insert de sauvegarde et recouvrez-le de la **tuile Cache**.

Placez toutes les **cartes Histoire** dans le 2^e emplacement de l'insert de sauvegarde.

Placez le **paquet Chroniques débloquées**, les **cartes Événement** et **Investissement** dans le 3^e emplacement de l'insert de sauvegarde.

Rangé tous les **jetons Ressource** et **Pouvoir** dans le grand sachet, et placez-le dans le 4^e emplacement de l'insert de sauvegarde.

Rangé tous les **curseurs**, **marqueurs Issue** et **jetons Hégémonie** dans le petit sachet, et placez ce dernier dans le 4^e emplacement de l'insert de sauvegarde.