



LE DILEMME DU ROI™

AVERTISSEMENT

Ce jeu se déroule dans un monde **fictif** et souvent **cruel**. Il a été conçu pour vous plonger dans des situations mettant votre **sens moral à rude épreuve**, et vous placer face à des **choix difficiles**. De nombreux dilemmes qui vous seront présentés impliqueront des choix éthiques et moraux liés à des **sujets sensibles** qui pourraient heurter votre sensibilité ou celle des **autres joueurs**, comme l'injustice, la violence, l'esclavage ou la discrimination. Tout à fait sciemment, le jeu vous met parfois devant un **choix inconfortable**, opposant **ce qui vous semble juste** et ce qui semble le **mieux pour gagner**. Rappelez-vous qu'il ne s'agit que d'un **jeu**, et que vous incarnez un personnage de fiction. Même si le monde du jeu propose des éléments rappelant notre monde, rien de tout cela n'est réel.

Aucune des atrocités décrites dans Le Dilemme du Roi™ n'est encouragée ou promue, ou même considérée comme acceptable par l'éditeur, les auteurs, rédacteurs, traducteurs et distributeurs de ce jeu.

UNE EXPÉRIENCE SIMILI-LEGACY

Le Dilemme du Roi est une **expérience narrative, interactive et unique**, remplie de fils narratifs enchevêtrés qui mènent à plusieurs fins. Le jeu vous demandera de **signer de façon permanente** cartes, autocollants et paravents de joueur. Le plateau sera **irréversiblement altéré** par les événements de jeu. Le nombre de parties jouables est **fini** et **varie** en fonction des **choix** effectués pendant votre aventure. En moyenne, vous jouerez une quinzaine d'heures, pour environ quinze parties. Lorsque l'histoire touche à sa fin, le **jeu est terminé** et il **ne peut pas être réinitialisé** et rejoué depuis le début.

Note : Pour profiter au mieux de l'expérience du Dilemme du Roi™, nous vous recommandons fortement de jouer toute la campagne avec le même groupe. Cependant, si un joueur manque quelques parties, ce n'est pas problématique. Le jeu contient plus de paravents de Maison que nécessaire pour une partie, permettant à plusieurs personnes de rejoindre le jeu (jusqu'à douze en tout).



DILEMMA CARD SYSTEM

Le Dilemme du Roi™ est un jeu basé sur le **Dilemma Card System™**. Le Dilemma Card System™ est un système de jeu développé par Horrible Guild, et ouvrant sur des expériences de jeu interactives et narratives.

CONTENU



Ce livret de règles



75 enveloppes



15 cartes Vote
(5 cartes Oui-Da,
5 cartes Passe,
5 cartes Nenni)



6 cartes Objectif secret



12 paravents de Maison



1 marqueur Stabilité



5 marqueurs
Progression
(recto verso)



5 jetons Objectif public positif



5 jetons Objectif public négatif



1 carte du monde (recto verso)



72 pièces ●
(de valeur 1, 5 et 10)



65 jetons Pouvoir ●
(de valeur 1, 5 et 10)



3 planches d'autocollants secrets
(chacune comportant 4 autocollants secrets)



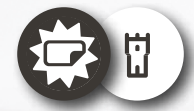
1 tuile Cache



1 bloc d'autocollants
(177 autocollants Chronique)



5 marqueurs
Ressource



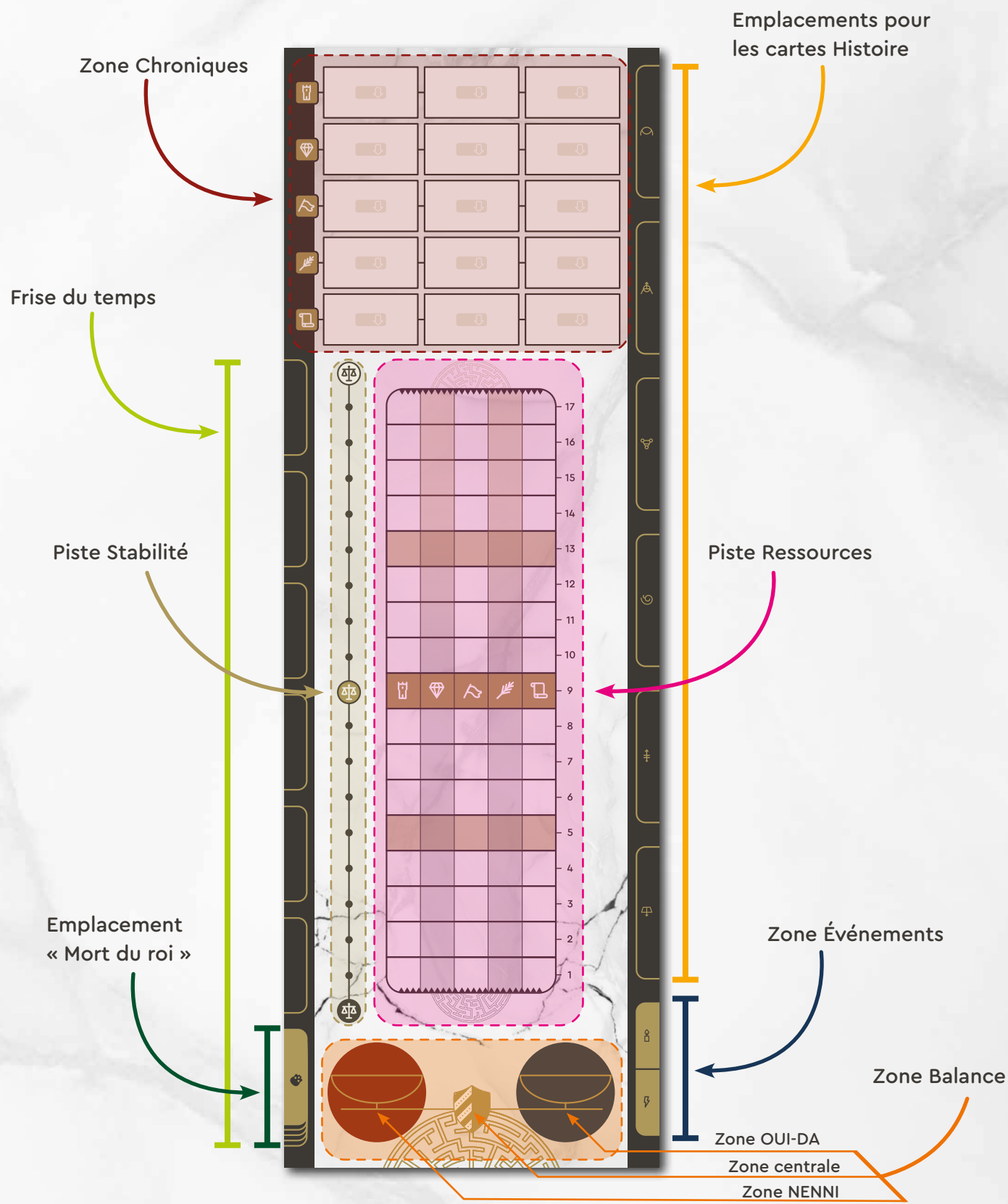
12 marqueurs Issue



1 jeton Meneur



1 jeton Modérateur



1 plateau Royaume

TYPES DE CARTES

Cartes Histoire



Recto
(carte Histoire normale)



Recto
(carte Épilogue)



Les cartes Épilogue sont marquées d'une bannière dorée dans le coin supérieur droit.



Verso

Les cartes Histoire occupent toujours le premier emplacement d'une enveloppe. Elles peuvent comporter une capacité spéciale et/ou un emplacement de signature sur leur recto. Sur leur verso, vous trouverez une partie de l'histoire du jeu. Les cartes Épilogue sont un type de carte Histoire particulier (voir page 27).

Cartes Dilemme



Recto



Verso

Les cartes Dilemme sont le type de carte le plus courant dans le jeu. Leur recto vous met face à un problème, vous pose une question et vous montre un aperçu des deux issues possibles (OUI-DA et NENNI). Leur verso décrit les deux issues plus en détail. Pour déterminer quelle issue sera choisie, vous devrez procéder à un vote (voir page 16).

Cartes Événement



Les cartes Événement se trouvent uniquement dans des enveloppes spéciales (voir page 27). Elles doivent être placées dans la zone Événements du plateau de jeu. Elles décrivent les règles correspondant à un événement de jeu. Vous devez peut-être conserver ces cartes d'une partie à l'autre jusqu'à ce que l'événement soit terminé.

Cartes Immédiat



Les cartes Immédiat se trouvent la plupart du temps dans des enveloppes spéciales (voir page 27), à quelques exceptions près. Elles sont en général mélangées au paquet Dilemme et déclenchent des événements spéciaux lorsqu'elles sont piochées. Parfois, vous devrez les conserver d'une partie à l'autre jusqu'à ce que les événements soient terminés.

APERÇU DU JEU

Dans **Le Dilemme du Roi**, les joueurs incarnent les représentants de diverses **familles influentes** (ou « Maisons ») qui siègent au **Conseil du roi**. Historiquement, les rois d'Anclisse ont toujours placé leur entière confiance dans le Conseil. Le **véritable pouvoir** repose entre leurs mains : ce sont eux qui **gouvernent** Anclisse.

À chaque manche, vous **piochez une carte** du dessous du paquet Dilemme et **faites avancer l'histoire**. Chaque carte est unique et vous posera un **problème** (ou **Dilemme**) que le Conseil doit résoudre à la place du roi. Vous devrez discuter, négocier et prendre des décisions qui **forgeront l'histoire** du jeu et **détermineront la destinée** du royaume d'Anclisse. À chaque fois qu'une carte Dilemme est résolue, elle est **retirée de façon permanente** du paquet Dilemme. De temps en temps, vos décisions vous feront ajouter de **nouvelles cartes** au paquet, débloquant de **nouveaux événements** à venir, qui reflètent les conséquences de vos **décisions**.

Vous devrez **assurer le fonctionnement du royaume** tout en servant **les intérêts de votre Maison** ; cette **lutte de pouvoir** peut mener le royaume à la guerre, à la famine ou à l'insurrection, mais aussi à la prospérité et au bien-être. Tout dépendra de vos **choix** ! Chaque décision a des **conséquences**, cependant : ce qui est bon pour le royaume ne l'est pas forcément pour votre Maison. Agirez-vous pour le **bien commun**, ou penserez-vous seulement à **vous** ?

À la fin de chaque partie, vous marquerez des points d'Objectif (🌾). Les points d'Objectif sont utilisés pour déterminer le gagnant d'une partie. De plus, selon votre rang dans le jeu et les circonstances qui ont déclenché la fin de la partie, que vous ayez gagné ou non, vous marquerez aussi des **points de Prestige** (👑) et/ou des **points de Convoitise** (👑) que vous devrez inscrire sur votre paravent de Maison. Les deux types de points sont des « **points de fin de partie** » qui vous aideront à forger le destin d'Anclisse, et qui détermineront le **grand gagnant** de votre campagne.



AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

1. Préparez le paquet Dilemme de départ

Ouvrez l'**enveloppe 00** (voir page 26) et sortez-en le contenu (①). Lisez la première carte incluse dans l'enveloppe (la **carte Histoire**), posez-la sur le plateau Royaume, dans l'**emplacement Histoire** portant le même symbole (②). Ensuite, **mélangez** le restant des **cartes Dilemme** (③) et recouvrez-les avec la **tuile Cache** (④). Ce sera votre **paquet Dilemme** de départ ; utilisez-le lorsqu'on vous demandera de prendre le paquet Dilemme pendant l'étape 7 de la mise en place (voir page 9). Faites bien attention à toujours garder les cartes Dilemme **côté recto** sans jamais en lire le verso, à moins que vous y soyez **expressément invités** (voir page 15) !



2. Choisir un paravent de Maison

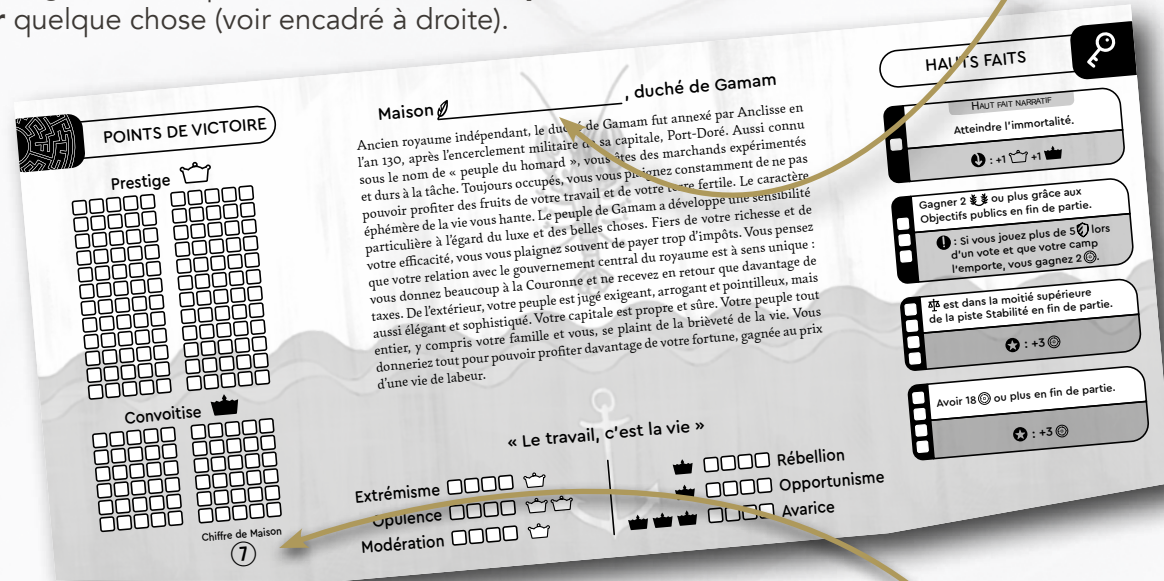
Une fois que vous aurez choisi un paravent de Maison, il sera à **vous** pour toujours, et vous devrez l'utiliser pour le reste de la campagne. Cela vous permettra de garder le compte de votre score de **Prestige**  et de **Convoitise**  pendant que vous progressez dans l'histoire (voir page 33). Il liste aussi des **hauts faits** : ce sont les **objectifs à long terme** de votre Maison. Pour plus de détails sur les hauts faits de votre paravent de Maison, voir page 13.

Note : Vous pouvez ajouter de nouveaux joueurs à votre campagne après avoir effectué quelques parties, mais ils doivent tout de même choisir une nouvelle Maison avant de jouer leur première partie du Dilemme du Roi, et l'utiliser pendant chaque partie suivante. Cependant, pour profiter au mieux de l'expérience de jeu, nous vous recommandons fortement de jouer la campagne entière avec le même groupe de joueurs.

Avant d'aller plus loin, **écrivez le nom de votre Maison** sur votre paravent. Lorsque vous choisissez votre nom de Maison, vous pouvez utiliser votre **vrai nom de famille** (par exemple, Maison « Houppier »), une **version fantastique** (par exemple, Maison « Houppelier »), ou un **nom fictionnel** de votre choix (par exemple, Maison « Mauvaiscore »). Rappelez-vous qu'il s'agit du nom que vous utiliserez **à chaque fois** que le jeu vous demandera de **signer** quelque chose (voir encadré à droite).

SIGNER




Le jeu vous demandera parfois de signer quelque chose (une carte Histoire, un autocollant Chronique, etc.). Signer des autocollants Chronique et des cartes Histoire signifie que vous êtes responsable de vos décisions et de leurs conséquences. Elles sont déterminées par votre vote pour résoudre les Dilemmes rencontrés durant une partie et font progresser l'histoire d'une façon ou d'une autre.



Maison Houppelier, duché de Gamam

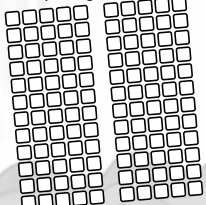
Ancien royaume indépendant, le duché de Gamam fut annexé par Anclisse en l'an 130, après l'encercllement militaire de sa capitale, Port-Doré. Aussi connu sous le nom de « peuple du homard », vous êtes des marchands expérimentés et durs à la tâche. Toujours occupés, vous vous plaignez constamment de ne pas pouvoir profiter des fruits de votre travail et de votre terre fertile. Le caractère éphémère de la vie vous hante. Le peuple de Gamam a développé une sensibilité particulière à l'égard du luxe et des belles choses. Fiers de votre richesse et de votre efficacité, vous vous plaignez souvent de payer trop d'impôts. Vous pensez que votre relation avec le gouvernement central du royaume est à sens unique : vous donnez beaucoup à la Couronne et ne recevez en retour que davantage de taxes. De l'extérieur, votre peuple est jugé exigeant, arrogant et pointilleux, mais aussi élégant et sophistiqué. Votre capitale est propre et sûre. Votre peuple tout entier, y compris votre famille et vous, se plaint de la brièveté de la vie. Vous donneriez tout pour pouvoir profiter davantage de votre fortune, gagnée au prix d'une vie de labeur.


« Le travail, c'est la vie »

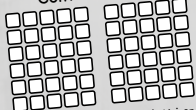
Extrémisme  Rébellion
Opulence  Opportunisme
Modération  Avarice

POINTS DE VICTOIRE

Prestige 



Convoitise 



Chiffre de Maison


7




HAUTS FAITS


HAUT FAIT NARRATIVE

Atteindre l'immortalité.

 : +1  : +1

Gagner 2  ou plus grâce aux Objectifs publics en fin de partie.

 : Si vous jouez plus de 5  lors d'un vote et que votre camp l'emporte, vous gagnez 2 .



 est dans la moitié supérieure de la piste Stabilité en fin de partie.

 : +3 

Avoir 18  ou plus en fin de partie.

 : +3 

TRANCHER LES ÉGALITÉS DE PRESTIGE

Pendant la partie, on pourra vous demander qui a le Prestige le **plus élevé** ou le **moins élevé**. Dans ces cas-là, regardez combien de **points de Prestige**  sont cochés sur votre paravent de Maison. Un **nombre plus élevé de  indique un Prestige plus élevé**. En cas d'égalité, regardez le **chiffre de Maison** en bas à gauche de votre paravent de Maison. Un **chiffre de Maison plus élevé signifie que vous avez un Prestige plus élevé** en cas d'égalité.

Chiffre de Maison

7

MISE EN PLACE

1 Placez le **plateau Royaume** au centre de la table. Posez chaque **marqueur Ressource** sur l'emplacement correspondant au centre de la **piste Ressources**. Déterminez aléatoirement sur **quelle face** placer chaque marqueur (lancez-les comme si vous jouiez à pile ou face pour obtenir leur couleur).

2 Placez le **marqueur Stabilité** au centre de la **piste Stabilité**.

Les marqueurs Ressource représentent l'état global du royaume, selon six valeurs : l'Influence, la Prospérité, le Moral, le Bien-être, la Connaissance et la Stabilité.



L'**Influence** représente la force de votre armée, votre réputation aux yeux des autres pays, mais aussi votre efficacité à faire respecter la loi. Et, enfin, le respect que le peuple d'Anclisse voue à votre autorité.



La **Prospérité** représente la quantité d'argent dans la trésorerie royale, la quantité de ressources de luxe dont vous disposez, la qualité de vie des classes supérieures et votre capacité à acheter auprès des autres pays.



Le **Moral** représente la joie de votre peuple. Ont-ils une opinion positive sur leur propre vie et leur condition, croient-ils en un avenir radieux, peuvent-ils trouver refuge dans la religion ? Voilà la prérogative du Moral.



Le **Bien-être** représente la santé de votre population et la quantité et la disponibilité de ressources nécessaires, comme la nourriture et l'eau. Cette piste représente aussi l'absence de maladies et la population de votre royaume.



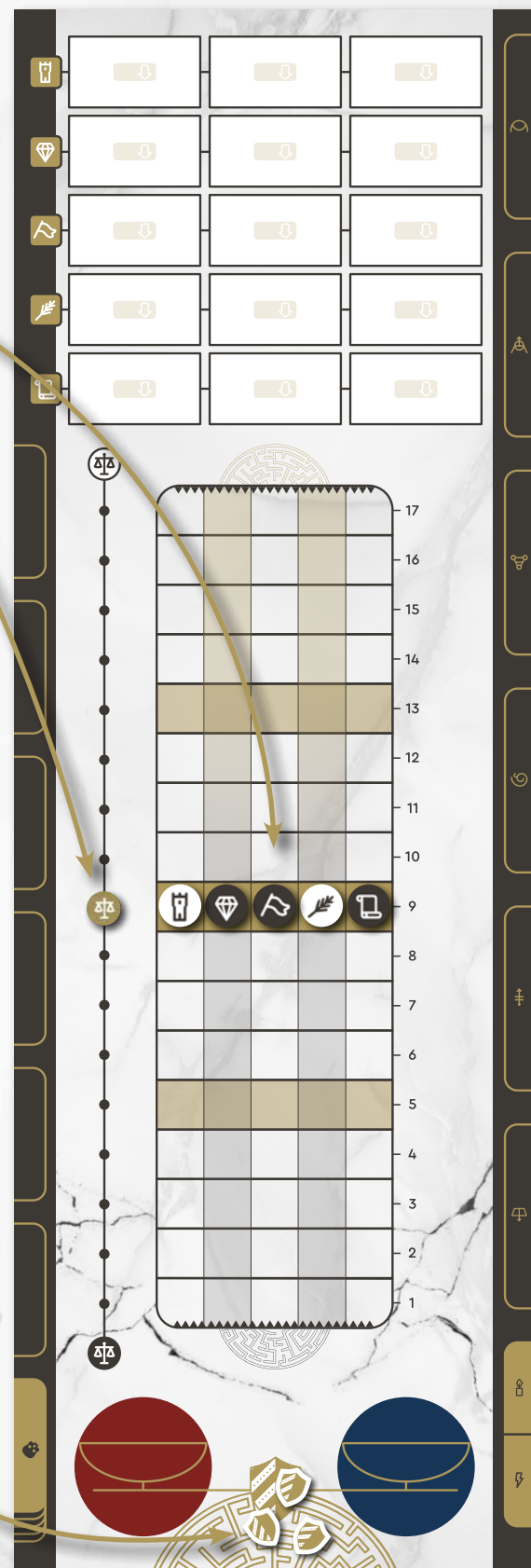
La **Connaissance** représente la qualité et la quantité des avancées technologiques et médicales de votre royaume, mais aussi l'expression artistique et culturelle, sans oublier votre degré de connaissance sur l'histoire du monde.



La **Stabilité** représente l'équilibre de votre société. Elle est au mieux lorsqu'elle est au centre de la piste, indiquant que le royaume est parfaitement équilibré. Lorsqu'elle descend vers le bas de la piste, les choses se déroulent très mal, avec des tensions sociales notables. Lorsqu'elle est dans la partie supérieure, certaines factions accumulent plus de pouvoir que d'autres, causant de l'instabilité.



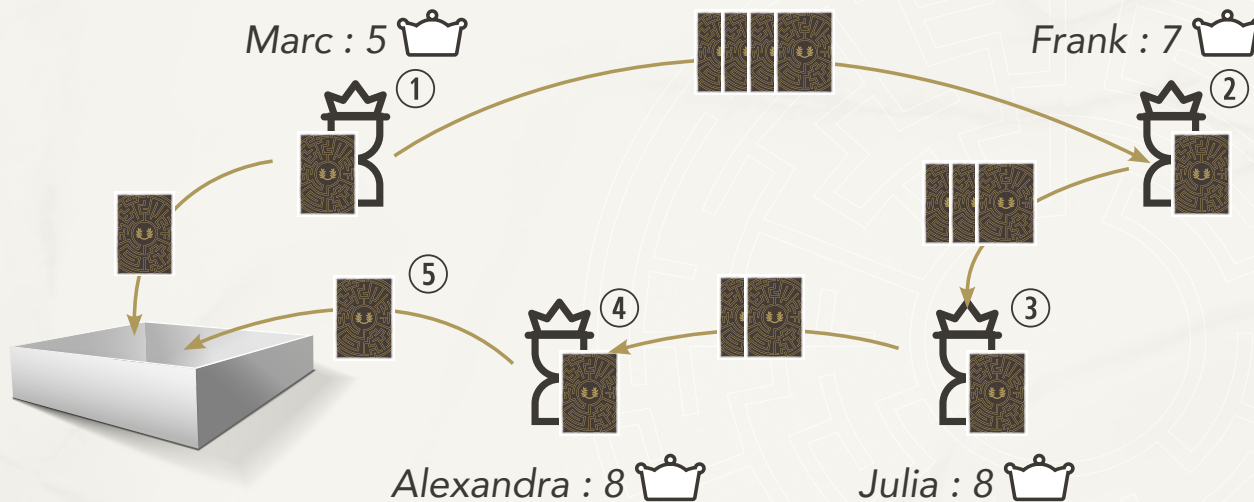
3 Placez le reste des jetons et des marqueurs près du plateau Royaume. Ceci est appelé la réserve générale. Prenez **3 jetons Pouvoir** de la réserve générale et placez-les sur la **zone au centre de la Balance** sur le plateau Royaume.



4 Placez votre **paravent de Maison** devant vous puis prenez **1 carte OUI-DA**, **1 carte NENNI** et **1 carte PASSE**, et placez-les **face visible** devant votre paravent. Elles seront utilisées lors de la **phase de Vote**. Remettez toute carte inutilisée dans la boîte.

5 Placez **8 jetons Pouvoir** et **10 pièces** derrière votre paravent de Maison. Notez que toutes les Maisons commencent avec le **même montant** de Pouvoir et de pièces au début de la campagne, mais, dans des parties ultérieures, en fonction des **hauts faits** que vous débloquentez et d'**autres facteurs**, le montant de votre Pouvoir et de vos pièces de départ peut **changer** (pour plus de détails, voir pages 13-14). Rappelez-vous de toujours **vérifier** si vous avez **débloqué des hauts faits** exploitables au début de chaque partie !

6 Le joueur avec le Prestige **le plus bas** (en cas d'égalité, voir page 6) mélange toutes les cartes **Objectif secret** et en retire **1 au hasard**. Ce joueur **choisit ensuite 1** des cartes restantes. Après que le premier joueur a choisi sa carte Objectif secret, donnez le paquet d'Objectifs secrets au joueur avec le **second Prestige le plus bas**. Ce joueur doit choisir un Objectif secret du paquet restant, et ainsi de suite jusqu'à ce que **tous les joueurs** aient choisi **1 carte Objectif secret**. L'Objectif secret est votre **source principale** de points d'Objectif en fin de partie (voir page 30). Remettez toutes les cartes **inutilisées** dans la boîte **sans les consulter**. Elles ne seront pas utilisées durant cette partie.



① Avec 5 , Marc est le joueur avec le moins de Prestige. Il prend les 6 cartes Objectif secret, en retire une au hasard et choisit la carte Objectif secret Modération. ② Le prochain joueur à choisir une des cartes Objectif secret restantes est Frank, avec 7 , ③ suivi par Julia (8 et chiffre de Maison de 2), puis ④ par Alexandra (8 et chiffre de Maison de 5). ⑤ Toutes les cartes inutilisées sont remises dans la boîte sans être révélées.

CE QUE SIGNIFIE VOTRE OBJECTIF SECRET

Votre Maison a plusieurs objectifs à long terme. Les atteindre vous prendra beaucoup de parties (des décennies ou des générations auront passé), mais ils ne changent pas. Vous jouez toujours un représentant de votre Maison, et il est dans votre intérêt d'atteindre ces objectifs, mais vous incarnez une personne différente à chaque partie, chacune avec son alignement moral personnel et ses idéaux. Ceux-ci sont représentés par les Objectifs secrets. Pendant une partie, « Jean Houppelier Premier » pourrait avoir pour but la Modération, mais, pendant la partie suivante, « Jean Houppelier Second » pourrait vouloir l'Extrémisme.

ALIGNEMENT DE MAISON

Lorsque vous choisissez votre Objectif secret, gardez à l'esprit qu'utiliser le même Objectif secret dans plusieurs parties vous permettra de débloquent un petit haut fait (voir page 13). Chaque paravent de Maison montre aussi l'alignement de votre Maison, vos deux cartes Objectif secret « préférées ». Débloquent les hauts faits correspondants vous donnera un bonus plus gros comparativement aux autres hauts faits.

Extrémisme

Opulence

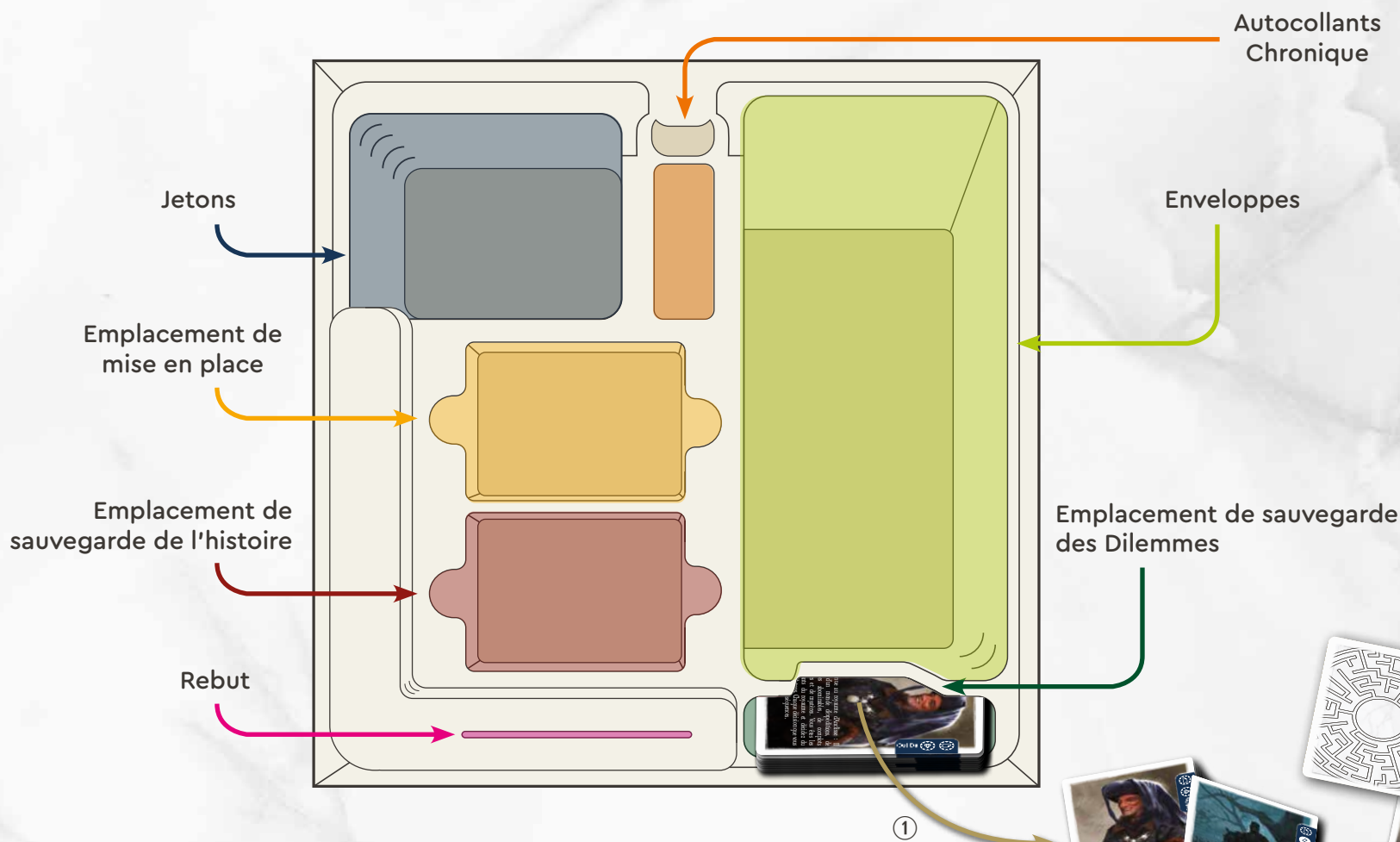
Modération

Rébellion

Opportunisme

Avarice

- 7 Prenez le **paquet Dilemme** (composé de **cartes Dilemme** et de cartes **Immédiat** ⚡) sur l'emplacement de sauvegarde des Dilemmes (①) et mélangez-le (②) avant de placer la **tuile Cache** (③) par-dessus, sans consulter la première carte du paquet. Faites bien attention à toujours garder les cartes Dilemme **côté recto** sans **jamais** en lire le **verso**, à moins que vous y soyez **expressément invités** (voir page 15) !



- 8 Le joueur avec le **Prestige le plus élevé** (en cas d'égalité, voir page 6) prend le **jeton Meneur** (utilisé pour déterminer qui **joue le premier tour** durant une phase de Vote, et qui **signera** la décision à la fin de la phase de Vote).



- 9 Le joueur avec le **Prestige le plus bas** (en cas d'égalité, voir page 6) prend le **jeton Modérateur** (qui tranche les **égalités** durant les votes).

- 10 Si ce n'est **pas votre première partie**, vérifiez si vous devez appliquer un ou plusieurs **effets de succession à la mise en place** (pour plus de détails, voir page suivante). Sinon, votre mise en place s'arrête là.

LES EMPLACEMENTS DE SAUVEGARDE

Une fois que vous aurez terminé votre partie du *Dilemme du Roi*, vous utiliserez l'emplacement de sauvegarde des Dilemmes dans la boîte pour stocker le paquet Dilemme dans son état actuel (incluant donc toutes les cartes Immédiat ⚡ actives) et l'emplacement de sauvegarde de l'histoire pour stocker les cartes Événement ⚡ en cours et toutes les cartes Histoire débloquées. De cette manière, vous pouvez « sauvegarder votre partie » et la reprendre au même endroit lors de la partie suivante !

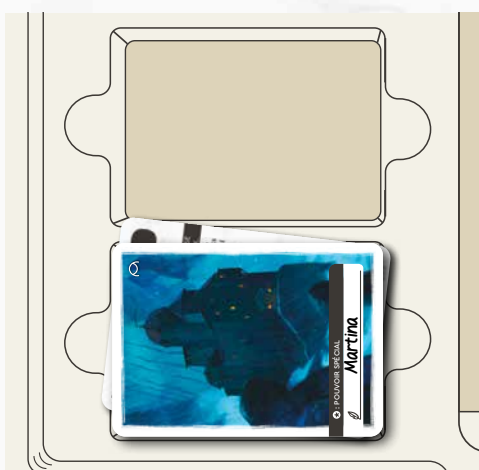
... Vous êtes prêts à commencer !

EFFETS DE SUCCESSION À LA MISE EN PLACE

Mise en place des cartes Histoire et Événement

Prenez les cartes **Événement** et les cartes **Histoire** posées sur l'**emplacement de sauvegarde de l'histoire** de la boîte de jeu (s'il y en a). Mettez en place les cartes Événement en suivant les règles indiquées par les cartes elles-mêmes. Ensuite, triez les cartes Histoire par **arc narratif** (le symbole dans le coin supérieur droit) en différents paquets, par ordre croissant (le **plus grand nombre sur le dessus**) et posez-la sur les emplacements avec les **symboles correspondants** au bord du **plateau Royaume**.

Note : Il peut être utile de lire toutes les cartes Histoire au début de chaque partie pour rappeler à tous les joueurs des événements qui se sont déroulés dans votre royaume, et qui en est responsable. Il est vraiment recommandé de faire cela si de nouveaux joueurs entament une campagne déjà commencée !



Autocollants Chronique

Les autocollants Chronique représentent **des événements ayant des répercussions à long terme** causés par vos décisions. Ils peuvent être **positifs** (barre-titre blanche) ou **négatifs** (barre-titre noire). Ils apparaissent lors de la résolution d'une carte Dilemme et doivent être collés sur le **plateau Royaume**, dans la ligne portant le **symbole de ressource** correspondant à celui qui est imprimé dans le **coin supérieur gauche**. En revanche, ils sont **sans effet immédiat**. S'il y a des autocollants Chronique sur votre plateau Royaume, appliquez ces effets de succession avant de commencer la partie :

VIELLISSEMENT DES CHRONIQUES

Cochez 1 case de chaque autocollant Chronique collé sur la zone Chroniques du plateau Royaume. Les coches indiquent l'âge de l'événement qui a déclenché la Chronique, et la probabilité que les gens l'oublie.



Vous devez cocher 1 case de chaque autocollant Chronique du plateau. Le plus ancien autocollant négatif (à gauche) a maintenant 2 cases cochées, tandis que l'autocollant positif, le plus récent (à droite), en a une seule.



APPLIQUER LA SUCCESSION AUX RESSOURCES

Pour chaque ressource, comptez combien d'**autocollants Chronique positifs** sont collés sur la zone Chroniques du plateau Royaume dans la **ligne** correspondant à cette ressource, et **déplacez le marqueur Ressource vers le haut** sur la piste Ressources **d'autant de cases**. Puis, comptez combien d'**autocollants Chronique négatifs** sont collés sur le plateau Royaume et **déplacez le marqueur Ressource correspondant vers le bas** sur la piste Ressources **d'autant de cases**.

Note : Laissez le marqueur Stabilité au milieu de la piste Stabilité et ne retournez pas les marqueurs Ressource pendant cette étape.

Exemple : Au début de cette partie, il y a 3 autocollants Chronique pour l'Influence : 2 sont positifs, 1 est négatif. Le marqueur Ressource de l'Influence doit être monté de 2 cases et baissé de 1. Montez-le simplement d'une case.

Il y a aussi 2 autocollants Chronique pour la Prospérité, 1 positif et 1 négatif (le marqueur Prospérité ne bouge pas), et 2 autocollants Chronique pour le Moral qui sont négatifs (le marqueur Moral descend de 2 cases).

APPLIQUER LA SUCCESSION AU POUVOIR

Vérifiez les signatures sur les autocollants de la zone Chroniques sur le plateau Royaume. Pour **chaque autocollant positif** signé par un joueur, ce joueur prend **1 Pouvoir** de la réserve générale et **l'ajoute à sa réserve personnelle** (derrière son paravent de Maison) ; pour **chaque autocollant négatif**, ce joueur prend **1 Pouvoir de sa réserve personnelle** (de derrière son paravent) **et le défausse** dans la réserve générale. Il peut arriver qu'un joueur commence avec **aucun Pouvoir**.

Exemple : Tony a signé 3 autocollants Chronique positifs et 1 négatif. Il gagne donc $3 - 1 = 2$ Pouvoir au début de la partie.

Catherine n'a signé que 2 autocollants Chronique négatifs, elle défausse donc 2 Pouvoir de sa réserve au début de la partie.

ASSIGNER LES OBJECTIFS PUBLICS

Pour chaque ressource, **vérifiez les signatures** sur les autocollants Chronique du plateau Royaume.

Le joueur participant à la partie en cours ayant signé **le plus récent autocollant Chronique positif** pour cette ressource (celui qui a le **moins de coches**) reçoit le jeton **Objectif public positif**. En cas d'égalité, le joueur qui a signé l'autocollant **le plus à droite** parmi les joueurs à égalité gagne l'égalité. Le joueur participant à la partie en cours ayant signé le **plus récent autocollant Chronique négatif** pour cette ressource reçoit le jeton **Objectif public négatif** correspondant. En cas d'égalité, le joueur qui a signé l'autocollant **le plus à droite** parmi les joueurs à égalité gagne l'égalité. Les autocollants signés par les joueurs qui ne participent pas à la partie en cours sont **ignorés** pendant cette étape.

Note : Il est possible qu'un joueur ait déjà reçu un Objectif public suite à l'effet d'une carte Histoire (voir page 10). Dans ce cas, l'effet de la carte Histoire prévaut, et l'autocollant Chronique le plus récent est ignoré pour cet Objectif public.

Placez les jetons Objectif public reçus **devant votre paravent de Maison** afin que tous les joueurs puissent les voir. Les jetons Objectif public contribuent à votre **score de fin de partie**, déterminant le gagnant de chaque partie (voir page 30).

Chaque joueur peut recevoir **jusqu'à 2 jetons Objectif public positifs** et **jusqu'à 2 jetons Objectif public négatifs** pendant une partie donnée. Si un joueur devait en recevoir **plus**, à la fin de cette étape, il choisit lesquels **garder** et **défausse** les autres. Les jetons Objectif public défaussés de cette manière ne sont **pas réattribués** à un autre joueur pendant cette partie, et peuvent être **rangés dans la boîte**.

Note : Il peut être utile de lire les autocollants Chronique au début de chaque partie pour rappeler à tous les joueurs des événements qui se sont déroulés dans votre royaume, et qui en est responsable. Il est vraiment recommandé de faire cela si de nouveaux joueurs entament une campagne déjà commencée !

OBJECTIFS PUBLICS

Le peuple se souvient de ceux qui ont agi pour le bien (ou le mal) du royaume. Les Objectifs publics représentent ces souvenirs. Par exemple, si vous avez ruiné l'économie du royaume dans une partie précédente, les gens vous blâmeront si l'économie reste faible à la fin de cette partie-ci. D'un autre côté, si vous avez fait passer de bonnes lois qui ont amélioré l'influence du royaume et qu'elle continue à rester forte, on vous en attribuera le mérite. Cela se traduit par un bonus (ou un malus) de points d'Objectif en fin de partie.





Exemple : Laura a signé 1 autocollant Chronique positif pour l'Influence. Charles a aussi signé 1 autocollant Chronique positif pour l'Influence, mais il ne participe pas à cette partie et est donc ignoré. Le jeton Objectif public de l'Influence est attribué à Laura. Aucun autocollant Chronique négatif pour l'Influence n'est collé sur le plateau Royaume, le jeton Objectif public négatif pour l'Influence n'est donc pas assigné.

Si l'on regarde les autocollants Chronique du Moral, Martina, Valentine et Noah sont à égalité avec 1 autocollant Chronique négatif chacun. L'autocollant de Martina est le plus vieux, avec 3 coches. Elle perd l'égalité. Les deux autres autocollants n'ont qu'une coche (ils ont été placés lors de la partie précédente), mais celui de Noah est le plus récent (à droite). Il gagne donc l'égalité et prend le jeton Objectif public négatif pour le Moral.




Succession et histoire

Beaucoup de cartes Histoire comportent des **capacités spéciales** similaires à celles que vous débloquentez avec les hauts faits de votre paravent de Maison. Seule la capacité de la carte Histoire **sur le dessus de la pile** est active : lorsqu'une **nouvelle carte Histoire recouvre la précédente**, l'ancienne capacité spéciale est **immédiatement désactivée**.
















Comme les hauts faits de Maison, les capacités spéciales octroyées par les cartes Histoire peuvent donner des **bonus uniques** lorsqu'elles sont débloquentes, changer le nombre de **Pouvoir**  ou de **pièces**  avec lesquels on commence la partie, ou encore être des capacités « normales » que vous pouvez **activer à volonté** ou qui se déclenchent dans des **circonstances particulières**.

Voici un aperçu de tous les types de capacités spéciales présents sur les paravents de Maison et les cartes Histoire.



Tant que cette carte est la carte du dessus de sa pile, son signataire gagnera 2 pièces  au début de chaque partie, et lorsqu'un joueur (pas seulement le signataire) gagne des pièces  pour l'Objectif public , il gagne 1 pièce supplémentaire (voir page 30).

LÉGENDE DES CAPACITÉS SPÉCIALES

-  : Ces capacités sont **immédiatement déclenchées** lorsque le haut fait correspondant est **débloqué** ou que la carte Histoire correspondante est **jouée sur le plateau**.
-  : Ces capacités sont déclenchées **au début de chaque partie** (les capacités des cartes Histoire qui ne sont pas sur le dessus de leur pile sont **ignorées**).
-  : Ces capacités sont déclenchées **lorsqu'une certaine condition est remplie** pendant ou à la fin d'une partie (les capacités des cartes Histoire qui ne sont pas sur le dessus de leur pile sont **ignorées**).
- : Les capacités avec des cases à cocher se trouvent uniquement sur les **cartes Histoire**. Lorsqu'une capacité spéciale a 1 ou plus de ces cases à cocher, vous devez **cocher 1 case** à chaque fois que la capacité est **utilisée ou activée**. Lorsque **toutes les cases sont cochées**, la capacité **ne peut plus être utilisée**.
- +X  /  : **Cochez ce nombre de Prestige**  / **Convoitise**  sur votre paravent de Maison (seul le **signataire** le fait lorsqu'il s'agit d'une carte Histoire).
- +X  : Prenez **autant de pièces**  qu'indiqué dans la réserve générale et placez-les **dans votre réserve** (seul le **signataire** le fait pour une carte Histoire).
- +X  : Prenez **autant de Pouvoir**  qu'indiqué dans la réserve générale et placez-le **dans votre réserve** (seul le **signataire** le fait pour une carte Histoire).
- +X  /  : Ces capacités se trouvent uniquement sur des **cartes Épilogue** (voir page 27). Toutes les valeurs de Cohésion  et de Dissension  présentes sur les cartes Épilogue compteront pendant le **Grand final** de la campagne.


JOUER UNE PARTIE



Une partie se joue en plusieurs manches, chacune d'entre elles étant divisée en 5 phases :

1. **Piochez et lisez une carte** du **paquet Dilemme**.
2. **Placez** les **marqueurs Issue** sur la **Balance**.
3. **Vote** du **Conseil**.
4. **Résolution du vote**.
5. **Résolution du Dilemme**.

Elles sont toutes liées à la carte piochée du **paquet Dilemme** au début de la manche. Dans la plupart des cas, ce sera une **carte Dilemme** qui décrira un **problème** auquel le royaume fait face. Un Dilemme vous pose une **question** à laquelle vous devez simplement répondre par **OUI-DA** ou **NENNI** en **voteant** (voir page 16). La carte est ensuite **retournée**, révélant les **conséquences** du choix que vous avez fait (voir page 23).

À la fin du tour, la carte piochée sera mise sur la **Frise du temps** pour marquer le passage des **années**, et une **nouvelle manche** commencera : vous **piocherez une nouvelle carte** du paquet Dilemme. La partie peut se terminer de deux façons :

- **Le roi abdique** si la  atteint une des extrémités de la piste Stabilité (pour plus d'informations sur la Stabilité, voir page 24).
- **Le roi meurt** si la carte est posée sur le **dernier emplacement** de la **Frise du temps** et que certaines conditions sont remplies (voir page 29).

Le score de chaque joueur est déterminé par sa carte **Objectif secret** (voir page 30) et ses jetons **Objectif public** (voir page 32). Des **points d'Objectif bonus** sont attribués aux joueurs avec le plus de **Pouvoir**  **et/ou de pièces**  dans leur réserve à la fin de la partie. Le joueur avec le **plus de points l'emporte**.

PHASES D'UNE MANCHE

1. Piochez et lisez une carte du paquet Dilemme

C'est la **première chose** que vous faites à chaque tour. Piochez 1 carte Dilemme du **dessous du paquet** (assurez-vous de bien lire seulement le recto, et que vous **ne montrez pas le verso** aux autres joueurs !) et **lisez-la à haute voix** pour que les autres joueurs l'entendent. **Qui lit la carte** n'est pas vraiment important. Vous pouvez donner cette tâche au joueur possédant le **jeton Meneur**, ou alterner dans l'**ordre des aiguilles d'une montre**, ou avoir un « **narrateur** » **unique**, car ce joueur a du bagou et sait raconter les histoires... choisissez **comme il vous sied** !



2. Placez les marqueurs Issue sur la Balance

Maintenant que vous avez lu la carte Dilemme du tour, regardez les **symboles** sur les emplacements **OUI-DA** et **NENNI**. Placez les **marqueurs Issue** correspondants sur les deux plateaux de la **Balance** (voir illustration). Ils indiquent les **conséquences les plus évidentes** des deux décisions que vous pourriez prendre et servent de **rappel** pour tous les joueurs, même ceux qui sont loin de la carte Dilemme et ne peuvent pas la consulter. Les issues possibles qui peuvent apparaître ici comprennent l'augmentation ou la baisse de **ressources** (conséquences immédiates) et l'application d'un **autocollant Chronique** (conséquences à long terme).



Exemple : Cette carte suggère qu'approuver une réduction des taxes pendant une famine réduira les réserves monétaires (issue OUI-DA), mais rejeter cette proposition réduira le bien-être du peuple, avec une conséquence à long terme représentée par l'autocollant négatif (issue NENNI).

Les marqueurs Issue correspondants sont placés sur les deux plateaux de la Balance.

LÉGENDE DES ISSUES DES DILEMMES

Issues pour les ressources : Lorsqu'un de ces symboles apparaît dans une zone OUI-DA ou NENNI sur le recto d'une carte Dilemme, la valeur de la ressource correspondante **augmentera** (conséquences positives) ou **diminuera** (conséquences négatives) si cette issue est choisie pendant la phase de Vote.

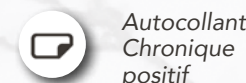


Issues positives



Issues négatives

Autocollants Chronique : Lorsque ce symbole apparaît dans une zone OUI-DA ou NENNI sur le recto d'une carte Dilemme, un **autocollant Chronique** sera collé sur le plateau Royaume si cette issue est choisie pendant la phase de Vote.



Autocollant Chronique positif



Autocollant Chronique négatif

CONSÉQUENCES IMPRÉVUES

Attention ! Toutes les conséquences ne seront pas explicitement indiquées dans les zones OUI-DA et NENNI sur le recto d'une carte. Vous devriez analyser le texte de chaque carte Dilemme avec précaution pour en prédire des conséquences inattendues.

3. Vote du Conseil

Une fois le Dilemme en cours analysé et discuté, il est temps de procéder à la **phase de Vote**. En commençant par le Meneur (le joueur possédant le jeton Meneur) et dans le sens des aiguilles d'une montre, vous déclarez si vous **VOTEZ OUI-DA**, **VOTEZ NENNI**, **PASSEZ POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR** ou **PASSEZ POUR DEVENIR MODÉRATEUR** :

VOTER OUI-DA

Vous votez pour **soutenir** la proposition mentionnée à la fin de la carte Dilemme. Pour ce faire, vous devez placer **1 Pouvoir** ou **plus** sur la **carte OUI-DA** devant votre paravent de Maison.

VOTER NENNI

Vous votez pour **rejeter** la proposition mentionnée à la fin de la carte Dilemme. Pour ce faire, vous devez placer **1 Pouvoir** ou **plus** sur la **carte NENNI** devant votre paravent de Maison.

Pour **VOTER OUI-DA**, prenez 1 Pouvoir ou plus de votre réserve et placez les jetons sur votre carte Vote OUI-DA.



Pour **VOTER NENNI**, prenez 1 Pouvoir ou plus de votre réserve et placez les jetons sur votre carte Vote NENNI.



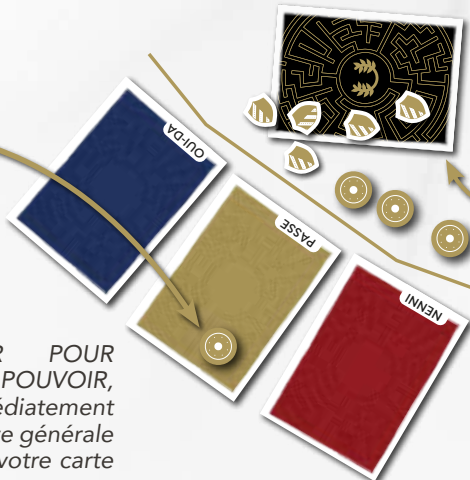
PASSER POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR

Vous **ne soutenez ni ne rejetez** la proposition à la fin de la carte Dilemme, et vous dépensez votre énergie afin de **rassembler plus de Pouvoir** pour les votes futurs. **Prenez 1 pièce** de la réserve générale et placez-la sur votre **carte PASSE**. Vous participerez à la **distribution du Pouvoir** posé sur **l'emplacement central de la Balance** à la fin de la phase de Vote. Ce Pouvoir sera **équitablement distribué** entre tous les joueurs qui ont **PASSÉ POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR** (voir page 21).

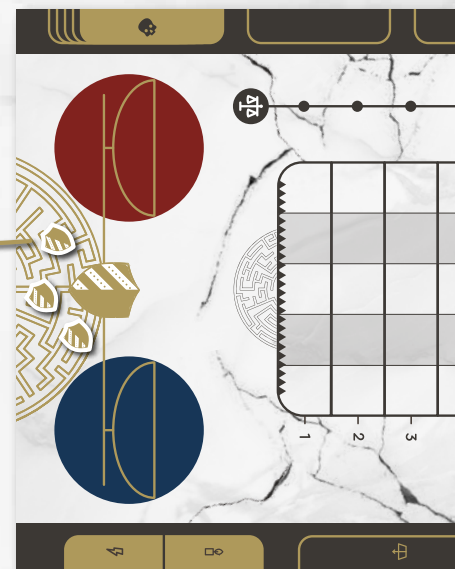
RÉSERVE GÉNÉRALE



1. Pour **PASSER POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR**, prenez immédiatement 1 pièce de la réserve générale et placez-la sur votre carte **PASSE**.



2. À la fin de la phase de Vote, vous participez à la répartition du Pouvoir de la zone au centre de la Balance.

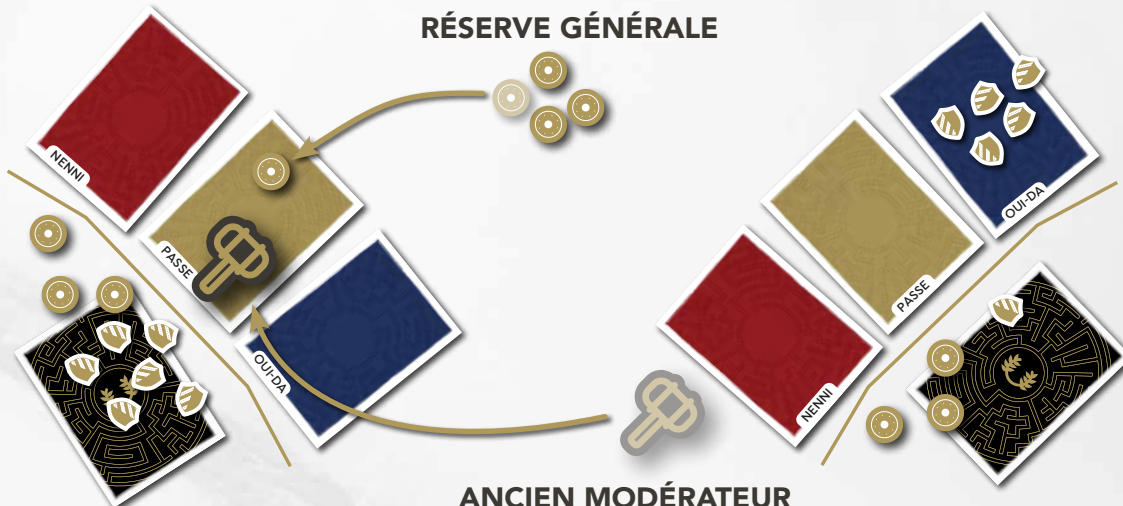


PASSER POUR DEVENIR MODÉRATEUR

Vous **ne soutenez ni ne rejetez** la proposition à la fin de la carte Dilemme, et vous **n'amassez pas de Pouvoir** à la fin de la phase. Vous devenez le nouveau **Modérateur** à la place (le joueur qui tranche les égalités pendant tous les votes). **Prenez le jeton Modérateur** au joueur qui le possède (ce peut être vous). Prenez aussi **1 pièce** de la réserve générale et mettez-la sur votre **carte PASSE**.

Vous devenez **immédiatement** le **nouveau Modérateur** (et pouvez utiliser son effet dès à présent). Aucun autre joueur ne peut vous prendre le jeton Modérateur pour le **reste de cette phase de Vote**. Cependant, vous ne participerez pas à la distribution de Pouvoir à la fin de la phase de Vote.

RÉSERVE GÉNÉRALE



Vous ne pouvez **PASSER POUR DEVENIR MODÉRATEUR** que si personne n'a effectué cette action pendant cette phase de Vote. Si vous le faites, prenez immédiatement 1 pièce de la réserve générale et le jeton Modérateur. Placez-les sur votre carte **PASSE**.

ANCIEN MODÉRATEUR



À la fin de votre phase de Vote, si vous êtes le joueur avec **le plus de Pouvoir** sur votre vote (quel que soit le côté choisi), prenez **immédiatement** le **jeton Meneur**. Ne prenez **pas** le jeton Meneur si vous êtes à **égalité avec le joueur ayant misé le plus de Pouvoir**. La position du jeton Meneur est cruciale pour déterminer quand la phase de Vote se termine.

La phase de Vote prend fin **à la fin du tour** du joueur à **droite du Meneur**. Cependant, comme le jeton Meneur peut **changer de position** pendant la phase de Vote, il est possible que certains (ou tous) joueurs aient **plusieurs tours** de vote, puisque vous **continuez à voter** en allant dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la phase se finisse, même si le jeton Meneur **change de propriétaire**. Rappel : Vous devenez **instantanément le Meneur** lorsque vous devenez le joueur qui a misé **le plus de Pouvoir** pendant cette phase de Vote.

Lorsque votre tour revient, vous **ne pouvez pas changer** votre vote (si vous avez voté PASSE au premier tour, vous ne pouvez pas décider de voter OUI-DA ou NENNI dans un autre tour de vote cette manche-ci, et vous **ne faites rien** lorsque vient votre tour de voter). Tout ce que vous pouvez faire, c'est **ajouter plus de Pouvoir** à votre vote, ou « **vous coucher** » et **ne rien faire**. Si vous choisissez de « vous coucher », vous n'êtes **pas exclu du vote** et pouvez toujours ajouter plus de Pouvoir si vous **rejouez** un tour de vote. La phase de Vote continue **autant que nécessaire** jusqu'à la fin du tour du joueur à **droite du Meneur**.

NÉGOCIER

Pendant la phase de Vote, les joueurs peuvent **librement négocier** et **faire des arrangements**. Vous ne pouvez jamais échanger de Pouvoir directement, **ni échanger le jeton Meneur ou Modérateur**, mais vous pouvez **donner ou accepter des pièces** pour « différents services ». 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 de pièces. Vous pouvez aussi « **acheter le droit** » de **signer** quelque chose au Meneur, ou payer le Modérateur pour **trancher une égalité en votre faveur**.

Notez que lorsque les joueurs se sont **mis d'accord** sur les termes d'un accord et que les **pièces ont été échangées** pour le conclure, les termes **doivent** être respectés. Attention, cependant : les **déclarations d'intention informelles** sans **échange** pourraient être du **bluff** et **n'engagent à rien** !

Théodore a le jeton Meneur. Il joue en premier pendant cette phase de Vote. Il n'est pas intéressé par les issues de la carte Dilemme. Il décide de **PASSER POUR DEVENIR MODÉRATEUR** (①), puis prend le jeton Modérateur à Julius et le place sur sa carte PASSE. Aucun autre joueur ne pourra prendre le jeton Modérateur à Théodore cette manche-ci. Julius joue ensuite. Il vote OUI-DA (②) en plaçant 1 Pouvoir sur sa carte OUI-DA. Comme il est maintenant le joueur ayant misé le plus de Pouvoir, il prend le jeton Meneur à Théodore (③). C'est maintenant au tour d'Armin de jouer. Il décide de voter NENNI (④) et choisit de ne placer que 1 Pouvoir sur sa carte NENNI. Julius garde donc le jeton Meneur.



Théodore
NENNI PASSE OUI-DA

Julius
NENNI PASSE OUI-DA

Armin
NENNI PASSE OUI-DA

Frances ⑥
NENNI PASSE OUI-DA

Diana ④
NENNI PASSE OUI-DA

Le prochain joueur à voter est Diana. Elle décide de voter OUI-DA (④) et place 1 Pouvoir sur sa carte OUI-DA. Julius garde le jeton Meneur, mais le camp OUI-DA est devant, 2 Pouvoir contre 1. Le seul joueur à devoir voter est Frances, qui vote NENNI (⑤) en plaçant 4 Pouvoir sur sa carte NENNI ! Comme elle est maintenant le joueur ayant misé le plus de Pouvoir, elle devient Meneuse et prend le jeton à Julius (⑥). NENNI mène 5 Pouvoir à 2, mais la phase de Vote n'est pas encore terminée.

Théodore
NENNI PASSE OUI-DA

Julius ⑦
NENNI PASSE OUI-DA

Armin ⑧
NENNI PASSE OUI-DA



Frances
NENNI PASSE OUI-DA

Diana ⑨
NENNI PASSE OUI-DA

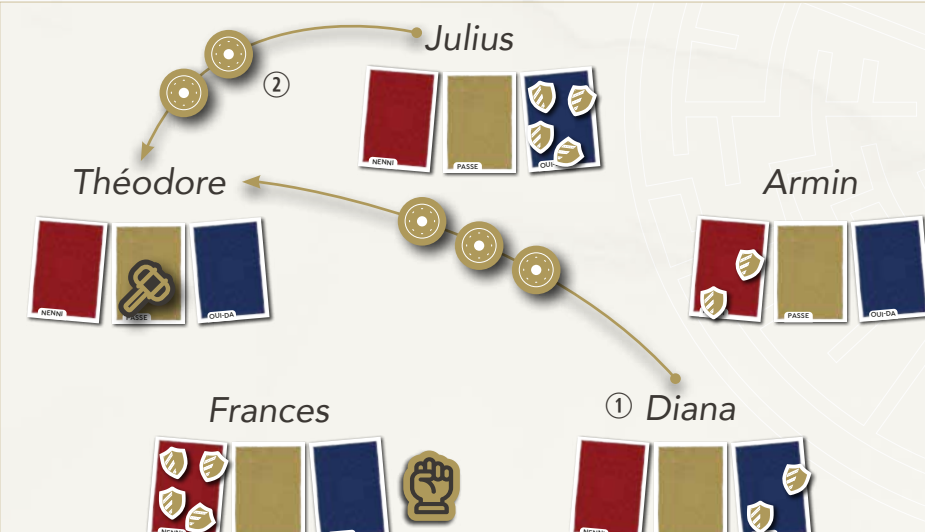
Théodore a passé pendant le premier tour de vote, il ne peut plus voter. Julius augmente la force de son vote en plaçant 3 Pouvoir supplémentaires (⑦) pour un total de 4. Les camps sont à égalité, 5 contre 5, mais ce n'est pas assez pour prendre le rôle de Meneuse à Frances. Armin joue ensuite. Il n'a plus beaucoup de Pouvoir, mais décide d'ajouter 1 Pouvoir à son vote (⑧), mettant le camp NENNI à 6 votes contre 5. Diana a seulement 1 Pouvoir restant derrière son paravent, elle peut seulement mettre les deux factions à égalité, 6 contre 6 (⑨). Comme Frances est Meneuse, la phase de Vote se termine à la fin du tour de Diana.




L'égalité sera tranchée pendant la phase de résolution du vote.

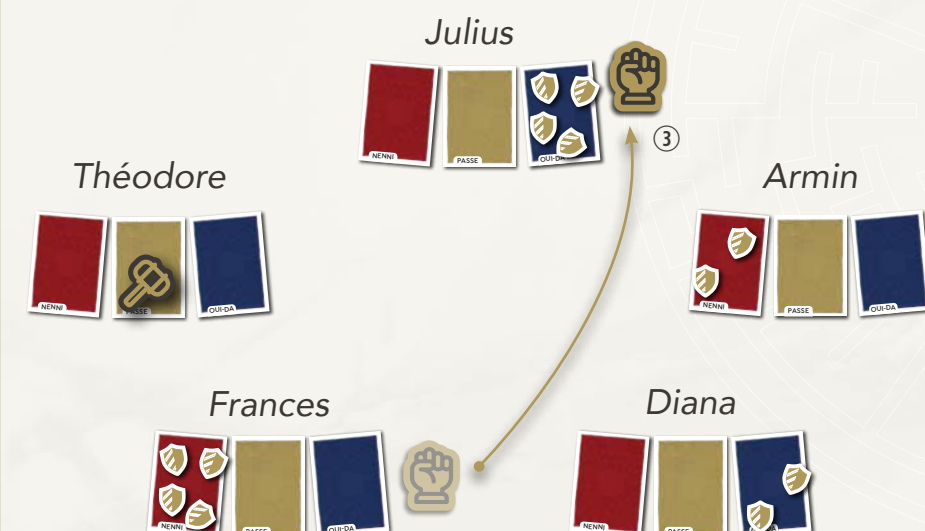
4. Résolution du vote

La phase de Vote prend fin à la fin du tour du joueur à droite du Meneur. Totalisez le **Pouvoir**  joué sur les cartes **OUI-DA** et sur les cartes **NENNI**. Le côté qui a le **plus de Pouvoir**  l'emporte, ce qui détermine l'**issue** de la carte Dilemme. En cas d'**égalité**, l'issue doit être déterminée par le **Modérateur**, qui décide quel camp gagne le vote. Si **tous les joueurs** ont choisi de **PASSER** durant le vote, le **Modérateur décide de l'issue** du vote ; le Modérateur est **responsable** de cette décision et prend le jeton Meneur.

Si le **jeton Meneur** est détenu par un joueur du **côté perdant**, le jeton Meneur est **immédiatement donné** au joueur du **côté gagnant** qui a investi le **plus de Pouvoir**  sur sa carte **OUI-DA/NENNI**. Si les gagnants **sont à égalité**, le jeton Meneur revient à la personne désignée par le **Modérateur**, qui peut **négoier** avec les **joueurs à égalité** pour déterminer qui aura le jeton Meneur, s'il le souhaite (voir page 18).



Comme la phase de Vote se termine par une égalité, Diana demande à Théodore, le Modérateur, s'il veut trancher l'égalité en sa faveur pour 3 pièces  (①). Théodore accepte l'offre s'il reçoit 5 pièces . Diana ne peut pas verser cette somme, mais Julius veut bien ajouter 2 pièces  de sa propre réserve pour atteindre ce total de 5 (②). Frances et Armin ne peuvent surpasser cette offre, c'est donc une affaire conclue ! Théodore est maintenant obligé de trancher l'égalité en faveur de Julius et Diana.



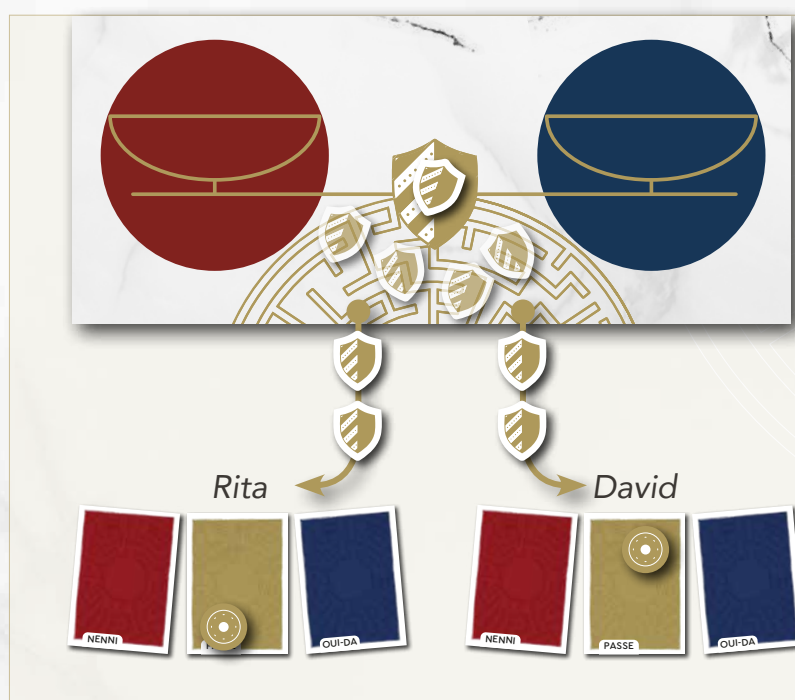
À la fin de la phase de Vote, le jeton Meneur est toujours du côté de Frances, qui a voté NENNI. Le côté OUI-DA a remporté le vote. Diana a misé 2 Pouvoir et Julius, 4. Le jeton Meneur est immédiatement assigné à Julius, qui signera toute carte Histoire et/ou tout autocollant Chronique débloqués à l'issue de cette phase de Vote (③).

NETTOYAGE APRÈS LE VOTE

Si, pendant la phase de Vote, un des joueurs a souhaité **PASSER POUR DEVENIR MODÉRATEUR**, assurez-vous que ce joueur retire le **jeton Modérateur** de sa carte **PASSE** et le place sur la table, **devant son paravent de Maison**, à la vue de tous les joueurs. L'option de vote **PASSER POUR DEVENIR MODÉRATEUR** sera de nouveau disponible pour les prochaines phases de Vote.

Tous les joueurs qui ont voté **PASSE** doivent **retirer la pièce** 🟡 de leur carte **PASSE** et la **placer dans leur réserve** (derrière leur paravent).

Après cela, s'il y a des jetons Pouvoir 🛡️ au **centre de la Balance**, ils doivent être **distribués équitablement** entre tous les joueurs ayant **PASSÉ POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR**. Tout **Pouvoir** 🛡️ **restant** doit être **laissé sur la Balance**.



Rita et David ont tous deux PASSÉ POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR pendant cette phase de Vote. Il y a 5 Pouvoir 🛡️ sur l'emplacement central de la Balance à la fin de la phase de Vote. Rita et David prennent 2 Pouvoir 🛡️ chacun. Le Pouvoir 🛡️ restant ne peut être partagé. Il reste donc sur l'emplacement central de la Balance.



Enfin, tous les joueurs qui ont voté pour le **côté perdant** prennent le **Pouvoir** 🗳️ placé sur leur carte OUI-DA/NENNI et le **remettent dans leur réserve**. Tous ceux qui ont voté pour le **côté gagnant** prennent le **Pouvoir** 🗳️ placé sur leur **carte OUI-DA/NENNI** et le posent sur l'**emplacement central de la Balance**. Ces jetons ne sont **pas partagés** entre les joueurs ayant choisi de **PASSER POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR** cette manche-ci. Ils seront disponibles lors de la **prochaine phase de Vote** pour les joueurs qui choisissent de **PASSER POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR**.

*Note : Si une grande quantité de **Pouvoir** 🗳️ a été mise pendant une phase de Vote, beaucoup de joueurs seront tentés de **PASSER POUR ACQUÉRIR DU POUVOIR** pendant la **prochaine phase de Vote** !*

Tous les joueurs ayant voté pour le **côté gagnant** prennent **tout le Pouvoir** 🗳️ misé sur leur carte Vote et le placent **au centre de la Balance** (①).

Tous les joueurs ayant voté pour le **côté perdant** prennent **tout le Pouvoir** 🗳️ misé sur leur carte Vote et le replacent **dans leur réserve**, derrière leur paravent (②).



5. Résolution du Dilemme

Une fois l'issue du vote déterminée, vous devez **résoudre le Dilemme en cours**. Ce processus est divisé en **étapes** :

- Lisez l'issue** du côté ayant gagné le vote (OUI-DA ou NENNI) au verso de la carte Dilemme.
- Appliquez les changements** aux **ressources**, à la **stabilité**, et à la **progression** comme indiqué par l'issue.
- Collez l'autocollant Chronique correspondant** (si indiqué).
- Ouvrez l'enveloppe correspondante** (si indiqué).
- Placez la carte Dilemme** sur la **Frise du temps**.
- Fin de la manche** (vérifiez si le roi abdique ou meurt, ce qui mettrait fin à la partie).

A. LIRE L'ISSUE AU VERSO DE LA CARTE DILEMME

Retournez la carte Dilemme, dans le sens indiqué par le symbole du côté gagnant (OUI-DA/NENNI), comme indiqué ci-dessous, puis **lisez l'issue** de la décision prise par le Conseil. Après avoir lu l'issue, **appliquez ses effets** (voir ci-dessous).

Si OUI-DA gagne le vote, prenez le coin de la carte correspondant au côté OUI-DA et retournez-la horizontalement. Si NENNI gagne le vote, prenez le coin de la carte correspondant au côté NENNI et retournez-la verticalement.

Oui-Da

Voilà ce qui se passe si vous choisissez de répondre « Oui-Da » à la question posée sur le recto de la carte Dilemme. Le bandeau bleu ci-dessous décrit également les effets à l'issue de votre décision.

Voilà ce qui se passe si vous choisissez de répondre « Nenni » à la question posée sur le recto de la carte Dilemme. Le bandeau rouge ci-dessous décrit également les effets à l'issue de votre décision.

Si OUI-DA gagne le vote, prenez le coin de la carte correspondant au côté OUI-DA et retournez-la horizontalement. Si NENNI gagne le vote, prenez le coin de la carte correspondant au côté NENNI et retournez-la verticalement.

Nenni

Voilà ce qui se passe si vous choisissez de répondre « Nenni » à la question posée sur le recto de la carte Dilemme. Le bandeau rouge ci-dessous décrit également les effets à l'issue de votre décision.

Voilà ce qui se passe si vous choisissez de répondre « Oui-Da » à la question posée sur le recto de la carte Dilemme. Le bandeau bleu ci-dessous décrit également les effets à l'issue de votre décision.

Voilà ce qui se passe si vous choisissez de répondre « Nenni » à la question posée sur le recto de la carte Dilemme. Le bandeau rouge ci-dessous décrit également les effets à l'issue de votre décision.

Si OUI-DA gagne le vote, prenez le coin de la carte correspondant au côté OUI-DA et retournez-la horizontalement. Si NENNI gagne le vote, prenez le coin de la carte correspondant au côté NENNI et retournez-la verticalement.

Si OUI-DA gagne le vote, prenez le coin de la carte correspondant au côté OUI-DA et retournez-la horizontalement. Si NENNI gagne le vote, prenez le coin de la carte correspondant au côté NENNI et retournez-la verticalement.



B. DÉPLACER LES RESSOURCES ET LA STABILITÉ, METTRE À JOUR LA PROGRESSION

La principale conséquence d'une carte Dilemme est le **déplacement des marqueurs Ressource**. Par exemple, si une carte Dilemme indique « +3☰ », vous devez monter le marqueur Influence de 3 cases. Si elle indique « -3☰ », vous devez baisser le marqueur de 3 cases à la place. Les effets de l'issue doivent être résolus **un par un**, de gauche à droite, comme indiqué par la carte Dilemme. En plus de déplacements suite à l'issue du Dilemme, vous devrez peut-être déplacer un marqueur de **1 case supplémentaire ou 2** en fonction de sa **progression** (voir ci-dessous). Chaque fois que vous déplacez un marqueur Ressource, vérifiez si vous devez **changer** sa progression ensuite.

Lorsqu'une ressource est déplacée, le **marqueur Stabilité** doit se déplacer **d'autant de cases (y compris les cases dues à la progression, voir ci-dessous)**.

*Attention : Si le marqueur Ressource atteint une extrémité de la piste Ressources, son mouvement s'arrête, mais le marqueur Stabilité doit toujours être bougé du nombre de cases complet. Si le marqueur Stabilité atteint **une des extrémités** de la piste Stabilité, le **roi abdique** et la fin de la partie est déclenchée **à la fin de la manche** (après que toutes les phases de la manche en cours ont été résolues, phase F de la résolution des Dilemmes incluse. Voir page 28). Le marqueur Stabilité, lui, ne se déplacera plus, même si vous devez déplacer d'autres marqueurs Ressource.*

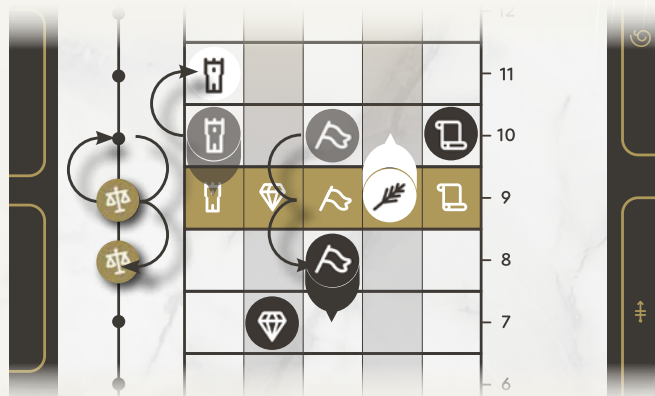
PROGRESSION

Chaque ressource a tendance à monter si elle a déjà monté, ou à descendre plus si elle descendait déjà. C'est ce que l'on appelle la **progression**, et elle est indiquée par la couleur du marqueur Ressource. Si le marqueur est côté blanc, la progression est **positive**, ce qui signifie que la ressource augmente, et si le marqueur est côté noir, la progression est **négative**, signifiant que la ressource baisse.

Si un marqueur Ressource se déplace dans la **même direction que sa progression** (par l'effet d'un Dilemme, par exemple), il se déplace de **1 case supplémentaire** et vous ajoutez un **marqueur Progression de la même couleur** (blanc = vers le haut, noir = vers le bas). Tant que le marqueur Progression est attaché à une ressource, si cette ressource doit se déplacer de nouveau dans le sens pointé par la progression, elle se déplace de **2 cases supplémentaires à la place**. Un marqueur Ressource ne peut **jamais** avoir plus d'un **marqueur Progression**.

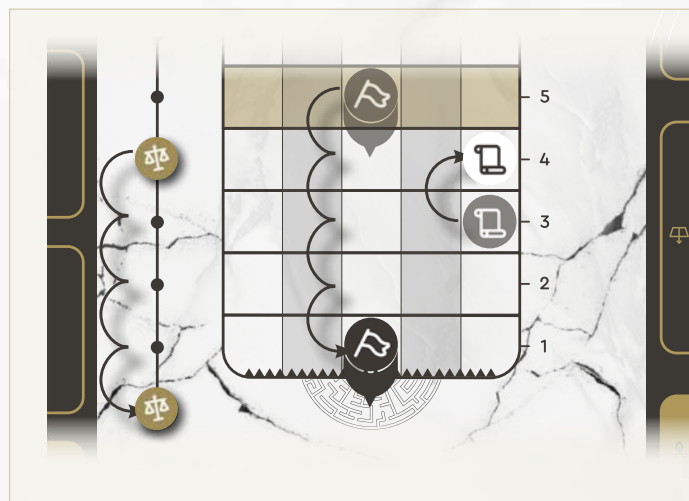
La progression est **perdue** si la ressource **change de direction**. Retournez le marqueur Ressource de l'autre côté et retirez l'éventuel marqueur Progression qui lui est attaché. Par exemple, si une ressource avec une progression positive et un marqueur Progression **descend**, le marqueur Ressource est retourné **côté noir** et le marqueur Progression est **retiré**.

L'issue d'une carte Dilemme fait monter l'Influence de 1 case et fait descendre le Moral de 1 case. Le marqueur Influence a une progression négative (sur le côté noir) et a aussi un marqueur Progression (noir). L'Influence augmente de 1 case, le marqueur Progression est retiré et le marqueur Influence est retourné côté blanc pour montrer le changement de progression. Le marqueur Stabilité est aussi monté de 1 case.




Le marqueur Moral a une progression négative, mais pas de marqueur Progression. Le marqueur Moral descend de 1 case à cause du Dilemme et de 1 case supplémentaire à cause de la progression négative. De plus, un marqueur Progression noir doit être placé contre lui. Si le Moral descend encore, il baissera de 2 cases supplémentaires (1 pour la progression négative et 1 pour le marqueur Progression noir). Après que le marqueur Moral a été déplacé, le marqueur Stabilité baisse de 2 cases.






Dans cet exemple, l'issue d'une carte Dilemme fait baisser le Moral de 2 et monter la Connaissance de 1. Le Moral ayant une progression négative et un marqueur Progression noir, il baisse de 4 cases. Le marqueur Stabilité doit lui aussi descendre de 4 cases, ce qui l'amène en bas de la piste Stabilité. La fin de la partie est déclenchée. L'effet du Dilemme sur la Connaissance doit être appliqué, mais le marqueur Stabilité ne se déplace pas : le roi a déjà abdicé.

C. COLLER UN AUTOCOLLANT CHRONIQUE

Lorsque l'issue d'une carte présente ce genre d'icône , vous devez **coller un autocollant Chronique sur le plateau Royaume. Prenez le bloc d'autocollants Chronique, trouvez l'autocollant Chronique dont le numéro est indiqué** par la carte Dilemme et **lisez-le à voix haute**. Le **Meneur** actuel doit **signer cet autocollant** (voir l'encadré page 6) et sera responsable de ses effets (qu'ils aient un impact positif ou un impact négatif sur le royaume).

Une fois que l'autocollant Chronique a été signé, vous devez le coller sur la ligne **portant le symbole de ressource** indiqué dans le **coin supérieur gauche** de l'autocollant dans la **zone Chroniques** du plateau Royaume. Vous devez le coller sur **l'emplacement vide** le plus à **gauche** de cette ligne. S'il n'y a **pas d'emplacement vide**, vous devez le coller sur l'autocollant avec **le plus de cases cochées** (le plus vieil autocollant de la ligne). En cas d'égalité, collez-le sur l'autocollant à égalité **le plus à gauche**.

Les autocollants Chronique vous donnent des **bonus et des malus de Pouvoir**  et déterminent comment les jetons **Objectif public** sont distribués au début de la partie suivante, mais n'ont **pas d'effet immédiat** pendant une partie donnée.



D. OUVRIR UNE ENVELOPPE

Si l'issue d'une carte présente ce genre de symbole , vous devez chercher **l'enveloppe portant le chiffre correspondant** dans la boîte et l'ouvrir. Une enveloppe classique contient **1 carte Histoire** et **3 cartes Dilemme**.



Lorsque vous ouvrez une **enveloppe normale**, vous devez suivre ces étapes :

- ① **Lisez la carte Histoire.**
- ② Le **Meneur** doit **signer la carte Histoire** (si besoin).
- ③ **Posez la carte Histoire** sur l'emplacement **Arc narratif** correspondant du plateau Royaume.
- ④ **Mélangez les 3 cartes** restantes de l'enveloppe que vous venez d'ouvrir **dans le paquet Dilemme**.



ENVELOPPES SPÉCIALES

Si vous ouvrez une **enveloppe spéciale** (la première carte que vous trouvez en ouvrant cette enveloppe comporte la phrase « Ceci est une enveloppe spéciale ! »), **suivez les instructions** inscrites sur les cartes de cette enveloppe au lieu de suivre la procédure standard précédemment décrite.



CARTES ÉPILOGUE, HAUTS FAITS NARRATIFS ET BONUS DE SIGNATAIRE MAJORITAIRE

Chaque arc narratif se conclut par une des **cartes Épilogue**. En plus des **capacités spéciales** (1) qu'elles peuvent présenter sur leur recto, comme les cartes Histoire normales, les cartes Épilogue peuvent avoir d'autres propriétés :

② **Cohésion** (☞) / **Dissension** (☜) : Dans le coin supérieur droit d'une carte Épilogue, vous trouverez la valeur de **Cohésion** (☞) ou de **Dissension** (☜). Elle comptera pendant le Grand final de la campagne (voir page 35).

③ **Événement narratif** : Si une 🔑 est présente sur le verso de la carte, un **haut fait narratif** est débloqué pour l'une des Maisons. Certains de ces événements sont **mutuellement exclusifs** : si un joueur débloque le sien, vous pourriez bien ne plus avoir accès au vôtre !

④ **Bonus de signataire majoritaire** : Lorsqu'une carte Épilogue est jouée **pour la première fois** sur le plateau, vérifiez **toutes les autres cartes Histoire** de cet arc narratif pour voir quel joueur **a signé la majorité** d'entre elles (carte **Épilogue** comprise). Ce joueur reçoit **immédiatement le bonus de signataire majoritaire** indiqué sur la carte Épilogue. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent le bonus.



Bonus de signataire majoritaire : +3


« Haut fait narratif »

Lex n'a signé qu'une carte de cet arc narratif. Angela en a signé 2. Avec 3 cartes signées, John a signé le plus de cartes de cet arc narratif. Il gagne le bonus de signataire majoritaire indiqué sur la carte et marque 3 sur son paravent de Maison.


E. PLACER LA CARTE DILEMME SUR LA FRISE DU TEMPS

À moins que la carte Dilemme ne vous dise expressément autre chose, glissez la carte Dilemme sous la **partie gauche** du plateau de jeu, **verso visible**, au prochain **emplacement disponible** de la **Frise du temps**, pour que l'issue gagnante soit visible (1).



Il y a deux types de cartes Dilemme spéciales qui ne doivent **jamais être placées sur la Frise du temps** : les **cartes Événement**  (2) et les **cartes Immédiat**  (3). Elles doivent être placées sur la **zone Événements** du plateau Royaume. Suivez les **instructions** de ces cartes lorsque vous les rencontrez !

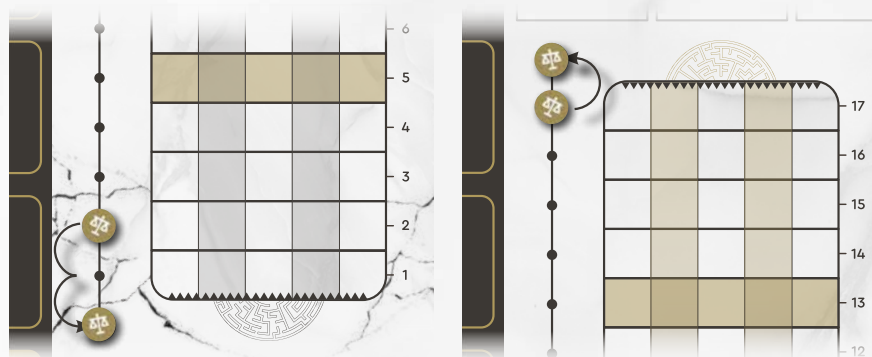
F. FIN DE LA MANCHE

Lorsque vous appliquez les effets de l'issue d'une carte Dilemme, vérifiez si le **roi abdicque** (voir page 29). Si le roi n'a pas abdicqué mais que la dernière carte a été posée sur l'emplacement marqué du symbole , vérifiez si le **roi est mort** (voir page 29) (4). Si aucune de ces conditions n'est remplie, **commencez une nouvelle manche** en piochant une autre carte du dessous du paquet Dilemme.

DÉCLENCHER LA FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de deux façons :

① **Le roi abdique** : Si le marqueur Stabilité atteint **une des extrémités** de la **piste Stabilité** lorsque vous appliquez l'issue d'une carte Dilemme, le roi abdique et la **fin de la partie est déclenchée**. Les changements de ressources restants **doivent être appliqués**, mais le marqueur Stabilité **ne se déplace plus**.



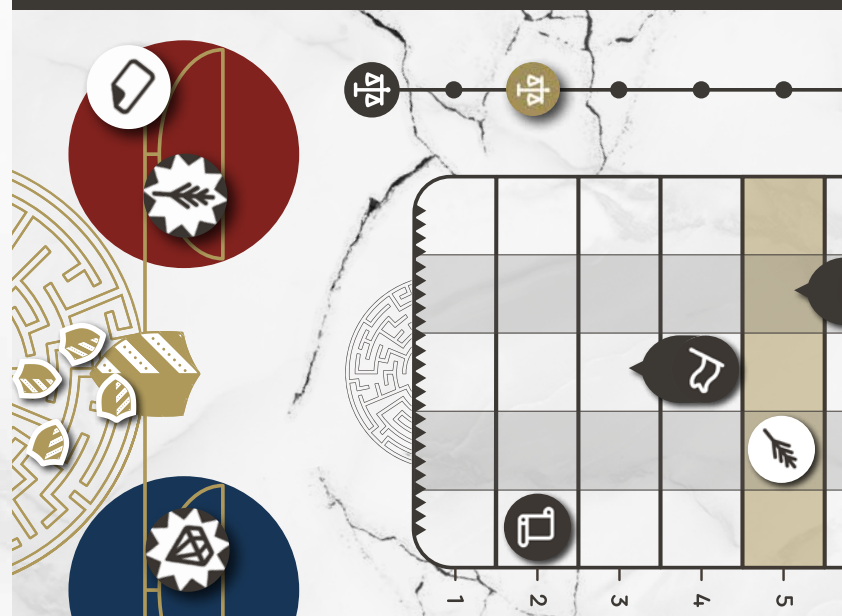
Lorsque les choses se passent bien mais que le pouvoir est réparti inégalement entre les factions du roi, le Conseil a assez de pouvoir pour forcer le roi à abdiquer. D'un autre côté, le roi peut aussi décider d'abdiquer (ou y être forcé) si les choses tournent au vinaigre, pour qu'un autre souverain tente de redresser le royaume.

② **Le roi est mort** : Si la dernière carte Dilemme a été posée sur l'emplacement de la **Frise du temps** marqué d'un ☠️, vérifiez s'il y a un symbole ☠️ **au centre** du verso de la carte Dilemme résolue, **ET/OU** s'il s'agit de la **cinquième carte** posée sur cet emplacement. Dans ces deux cas, **le roi est mort** et la **fin de la partie est déclenchée**. Si la carte placée sur l'emplacement ☠️ ne **déclenche pas** la mort du roi, les cartes Dilemme sont **ajoutées sur cet emplacement** pour le reste de la partie (jusqu'au déclenchement de la mort du roi par une carte portant le symbole ☠️ ou si la **cinquième carte** est jouée sur cet emplacement). La partie peut tout de même se finir sur une abdication (voir ci-dessus).

Note : Tout effet d'une carte Dilemme déclenchant la fin de la partie doit être appliqué intégralement avant de procéder à la résolution de la fin de la partie. Cela signifie que :

- les **autocollants Chronique débloqués** doivent être collés,
- les **enveloppes (normales ou spéciales) débloquées** doivent être ouvertes et **correctement intégrées au jeu** (en lisant la carte Histoire et en mélangeant les autres cartes dans le paquet Dilemme),
- les **Événements** déclenchés par la carte doivent être résolus,

avant de procéder à la résolution de la fin de la partie.



FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie se déroule en 5 étapes :

1. **Calculer** les scores.
2. **Marquer** les scores sur les Chroniques du Royaume.
3. **Vérifier** les hauts faits de Maison.
4. **Ajuster** les alignements de Maison.
5. **Sauvegarder** la partie.

1. Calculer les scores

Le score de chaque joueur est déterminé par sa carte **Objectif secret** et ses jetons **Objectif public**. Des **points d'Objectif bonus** 🌿 sont attribués au joueur avec le **plus de Pouvoir** 🏹 dans sa **réserve** à la fin de la partie.

A. CARTES OBJECTIF SECRET

Chaque carte Objectif secret présente deux conditions de score : un **objectif de ressources** lié à la **position des marqueurs Ressource** à la fin de la partie, et un **objectif de richesse** lié au **nombre de pièces** 🪙 qu'il vous reste en fin de partie par rapport aux autres joueurs. Le nombre de **points d'Objectif** que vous gagnez grâce à votre carte Objectif secret dépend de votre **performance** quant à ces deux objectifs.

OBJECTIF DE RESSOURCES

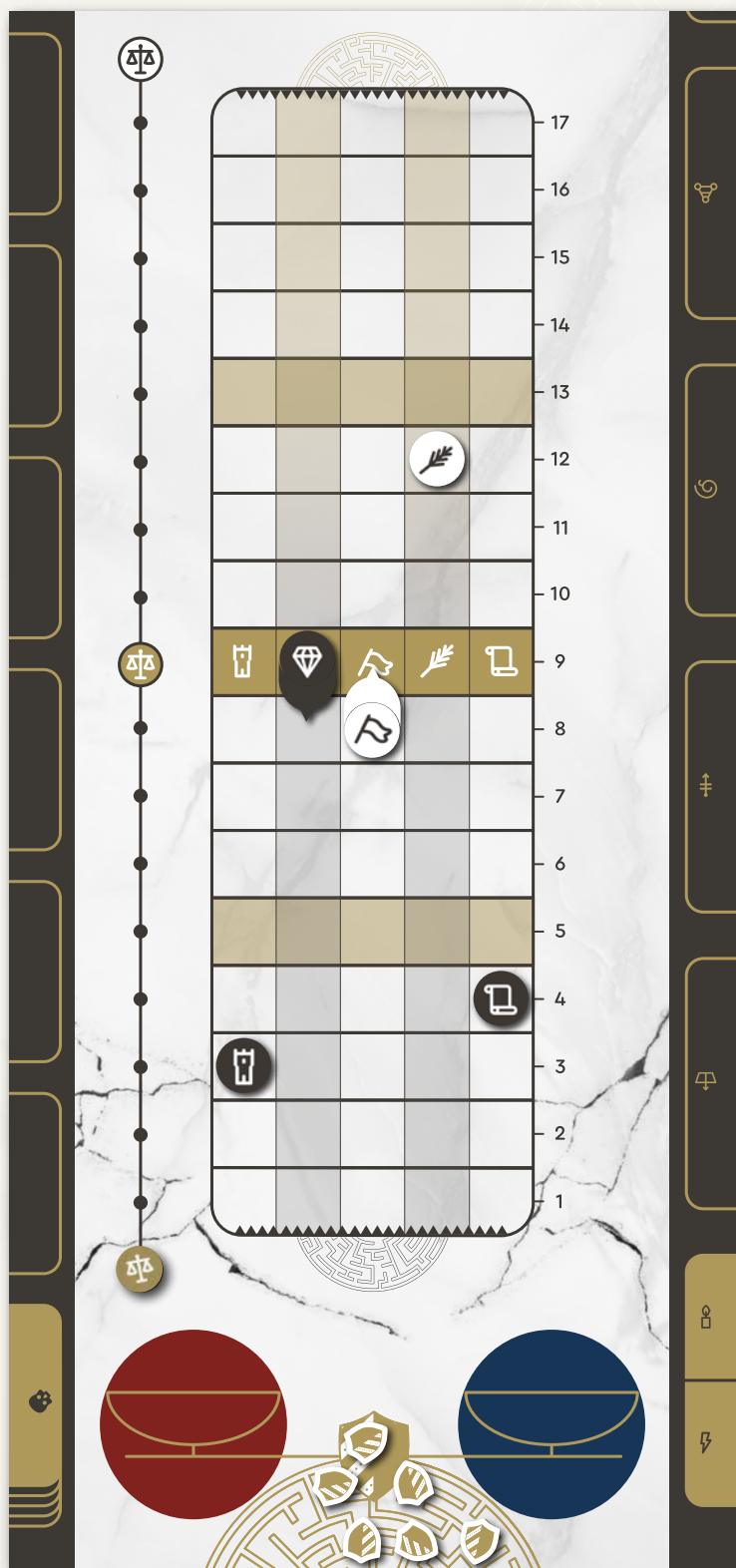
L'objectif de ressources vous récompense pour avoir gardé un certain nombre de marqueurs Ressource sur des **zones spécifiques** de la **piste Ressources**. L'interaction entre les différents intérêts générés par ces objectifs vous encouragera à **soutenir** les autres joueurs ou à **entrer en conflit** avec eux pour conserver ou déplacer les marqueurs Ressource dans la position **que vous souhaitez**. Un joueur spécifique peut être **vos alliés** pendant une phase de Vote, mais peut **s'opposer à vous** pendant une autre, suivant ses intérêts personnels du moment. Essayez de **décrypter les intentions** des autres joueurs et de **déduire** quel est leur Objectif secret pour tirer parti de cette connaissance à chaque phase de Vote.

OBJECTIF DE RICHESSE

La moitié inférieure de chaque carte Objectif secret indique combien de points d'Objectif 🌿 vous gagnez si vous êtes **le premier, le deuxième ou le troisième** joueur avec le **plus de pièces** 🪙 à la fin de la partie. Les différents Objectifs secrets ont des **scores différents** quant à l'argent. Par exemple, l'Avarice octroie beaucoup de 🌿 pour l'objectif de richesse. Un joueur avec cet Objectif secret sera plus enclin à **accepter de l'argent** des autres joueurs durant les négociations. Inversement, un joueur avec Rébellion marque peu de 🌿 avec l'objectif de richesse. Il sera plus enclin à **dépenser des pièces** 🪙 pour « acheter » les autres joueurs et faire tourner les choses à son avantage. Dans le cas d'une égalité, **tous les joueurs concernés** se partagent la place sur le podium (et gagnent les points indiqués sur leur carte Objectif secret).



- ① Nom de l'objectif
- ② Diagramme de l'objectif de ressources
- ③ Points de l'objectif de ressource
- ④ Points de l'objectif de richesse



Martina



Théodore



Valentine

Cette partie à trois joueurs s'est terminée parce que le roi a abdiqué (le roi a atteint le bas de la piste Stabilité).

Valentine avait l'objectif Modération. La zone marquée par sa carte Objectif secret contient 3 marqueurs Ressource. Elle gagne donc 10 ressources pour son objectif de ressources. Avec 4 pièces derrière son paravent, elle n'est que 3^e pour le nombre de pièces. Elle marque 1 supplémentaire pour son objectif de richesse.

10

1

RESSOURCES	
1	6
2	7
3	10
4	13
5	14

RANG	
I	5
II	3
III	1

MARQUER DES POINTS DANS DES SITUATIONS DIFFICILES

Il peut arriver qu'aucune carte Dilemme comportant les ressources qui vous intéressent ne sorte du paquet, et que vous **ne puissiez pas** faire pencher la balance en votre faveur. Si cela arrive, rappelez-vous que **moins vous gagnez de ressources**, plus les autres joueurs prendront facilement **votre parti**. Dans des situations désespérées, si vous êtes sûr que vous n'allez pas marquer beaucoup de ressources, vous pouvez toujours essayer de **faire abdiquer le roi** afin de **faire baisser les écarts de Prestige et de Convoitise** entre les joueurs à la fin de la partie (voir le tableau page 33).

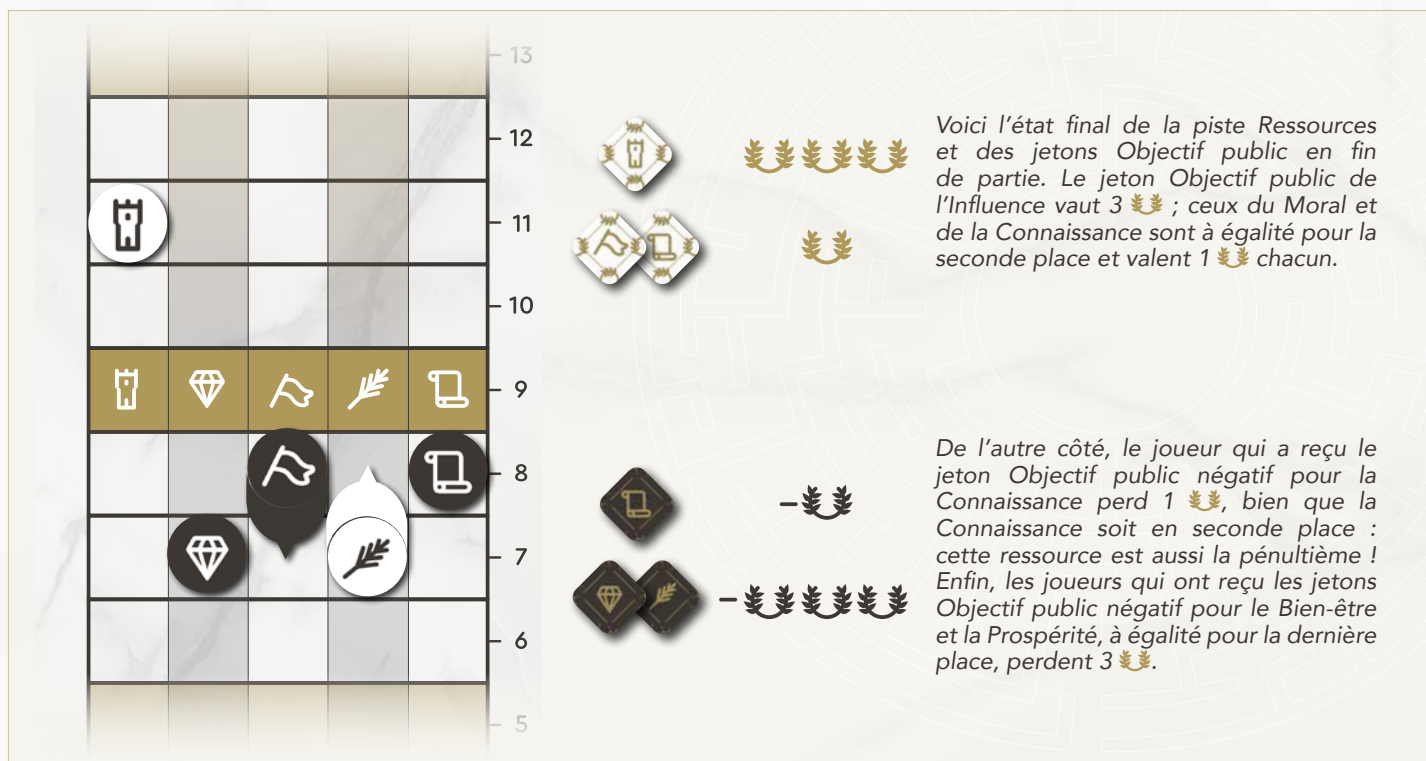
Enfin, souvenez-vous que ce qui compte sur la durée de la campagne n'est pas la quantité de ressources que vous marquez pendant une **seule partie**, mais la **somme de Prestige et de Convoitise** que vous obtiendrez sur **plusieurs parties**. Pensez toujours sur le **long terme**.



B. JETONS OBJECTIF PUBLIC

Chaque jeton Objectif public est associé à une **ressource** spécifique (Bien-être, Moral, Influence, Connaissance ou Prospérité) et peut être soit **positif** soit **négatif**.

- Pour chaque **Objectif public positif** que vous détenez, vous **gagnez** des points 🌿 si le marqueur Ressource correspondant est le **plus haut (3 points)** ou le **deuxième plus haut (1 point)** sur la piste Ressources du plateau Royaume. En cas d'**égalité**, toutes les ressources à égalité donnent le **même bonus**.
- Pour chaque **Objectif public négatif** que vous détenez, vous **perdez** des points 🌿 si le marqueur Ressource correspondant est le **plus bas (-3 points)** ou le **deuxième plus bas (-1 point)** sur la piste Ressources du plateau Royaume. En cas d'**égalité**, toutes les ressources à égalité donnent le **même malus**.



C. MAJORITÉ DE JETONS POUVOIR

Le ou les joueurs avec le **plus de Pouvoir** 🛡️ derrière leur paravent gagnent **2 points d'Objectif supplémentaires**. Le ou les joueurs avec la **deuxième quantité de Pouvoir** 🛡️ la plus grande derrière leur paravent gagnent **1 point d'Objectif supplémentaire**. En cas d'**égalité**, tous les joueurs à égalité marquent le bonus pour la **position à égalité**.



2. Marquer les scores sur les Chroniques du royaume

Utilisez le premier tableau de score disponible de la section **Chroniques du royaume** de ce livret de règles (voir page 44) pour inscrire tous les points d'Objectif 🌿 que vous aurez pu accumuler pendant cette partie et totalisez-les. Le joueur avec le **plus de points** 🌿 remporte la partie ! L'héritier de sa Maison aura l'honneur d'épouser l'héritier du roi, et le prochain monarque portera son sang. En cas d'égalité, la victoire est **partagée** et le Modérateur choisit qui des joueurs à égalité a le privilège d'épouser la lignée royale.

🏆 Roi Harald V		Date 08/04				
#	Maison	Objectif public	Objectif ressources	Objectif richesse 🌿	Majorité Pouvoir 🏰	Total
1 ^{er}	Valentine	-1	+10	+1	+2	12
2 ^e	Martina	+1	+7	+3	0	11
5 ^e	Armin	+3	+3	0	+1	7
4 ^e	Charles	-3	+12	0	0	9
3 ^e	Théodore	+1	+7	+1	+1	10

En plus de déterminer le gagnant de la partie en cours, ce rang est utilisé pour déterminer le montant de points de Prestige 🏰 et de Convoitise 🏰 que les joueurs doivent reporter sur leur paravent de Maison.

Tous les joueurs participant à cette partie doivent **reporter leurs scores de campagne** au dos de leur paravent de Maison, suivant le tableau ci-dessous :

Rang durant cette partie	Le roi est mort		Le roi a abdiqué			
	Points de Prestige	Points de Convoitise	🏰 est en haut de la piste	🏰 est en bas de la piste	Points de Prestige	Points de Convoitise
1 ^{er}	🏰🏰🏰	-	🏰🏰	-	-	🏰🏰
2 ^e	🏰🏰	-	🏰🏰	-	-	🏰🏰
3 ^e (seulement à 4-5 joueurs)	🏰🏰	🏰	🏰	-	-	🏰
4 ^e (seulement à 5 joueurs)	🏰🏰	🏰	🏰	-	-	🏰
Dernier	-	🏰🏰	-	🏰🏰	🏰🏰	-

En cas d'égalité de 🌿, tous les joueurs à égalité gagnent les **mêmes** 🏰 **et/ou** 🏰. De plus, il y a toujours un joueur à la « dernière place », quel que soit le nombre de joueurs. Par exemple, dans une partie à 5 joueurs, si deux joueurs sont à égalité pour la **quatrième place** (et qu'il n'y a donc personne derrière eux), ils sont **tous deux considérés comme « derniers »** (dans ce cas, ils gagnent chacun 2 🏰 au lieu de marquer le score de la 4^e place). Ces scores, enregistrés à la fin de chaque partie, déterminent qui est le **grand gagnant** lorsque vous atteignez le dernier épilogue à la **fin de la campagne** ! Suivant vos choix pendant la partie, le **Prestige** 🏰 et la **Convoitise** 🏰 que vous obtenez pendant la campagne auront **différentes valeurs** (voir encadré ci-dessus).

Enfin, le gagnant de cette partie peut **choisir le nom** du monarque qui **régnera pendant la prochaine partie**. Écrivez ce nom sur l'emplacement 🏰 du tableau de score que vous utiliserez lors de la prochaine partie (par ex. : « Roi Jehan Premier, de la Maison Houppelier ». Encore une fois, n'hésitez pas à utiliser votre **vrai nom** ou un **nom inventé**, mais utilisez toujours le **nom de Maison** que vous avez inscrit sur votre **paravent de Maison**).

POINTS DE PRESTIGE

ET POINTS DE CONVOITISE

Même si les points de Convoitise 🏰 sont marqués par les joueurs finissant derniers, ce ne sont pas des « points négatifs ». Le Prestige 🏰 et la Convoitise 🏰 compteront pour votre victoire finale en fin de campagne.

Le Prestige 🏰 représente les choses que vous avez accomplies pour augmenter le prestige et la stature du royaume, et la gloire que votre Maison a acquise en conséquence. La Convoitise 🏰, en revanche, représente la « soif de pouvoir » de votre Maison. Elle est liée à des actes égoïstes que vous avez entrepris pendant vos décennies de lutte au bénéfice de votre seule Maison et pour vous venger d'être moins influent que les autres.



La somme des deux types de points représente le pouvoir de votre Maison, et vous aurez besoin des deux pour gagner, mais, suivant vos choix pendant le jeu, vous aurez sans doute des valeurs très différentes. Si le royaume prospère grâce au progrès et à la coopération entre les peuples, un Prestige 🏰 plus élevé octroie un plus grand bonus à votre Maison. Si l'histoire du royaume tend vers l'inégalité sociale, la haine et le chaos, le bonus que vous recevrez dépendra alors de la Convoitise 🏰 de votre Maison.

3. Vérifier les hauts faits de Maison

Vérifiez si vous avez rempli les conditions d'un ou plusieurs **hauts faits** de votre paravent de Maison. Si c'est le cas, **cochez 1 case** sur chacun des hauts faits accomplis (voir page 13). De nombreux hauts faits font référence à la **position des ressources** à la fin de la partie. En cas d'égalité, toutes les ressources à égalité **ont la même position**. Si une capacité spéciale est débloquée, elle peut être appliquée immédiatement (voir page 14).

4. Ajuster les alignements de Maison

Cochez 1 case du haut fait correspondant à l'Objectif secret que vous avez utilisé pendant cette partie **dans la section Alignement de Maison** de votre paravent. Si le haut fait était déjà débloqué, **ne cochez rien**.

Extrémisme  


Opulence  

Modération  

  Rébellion

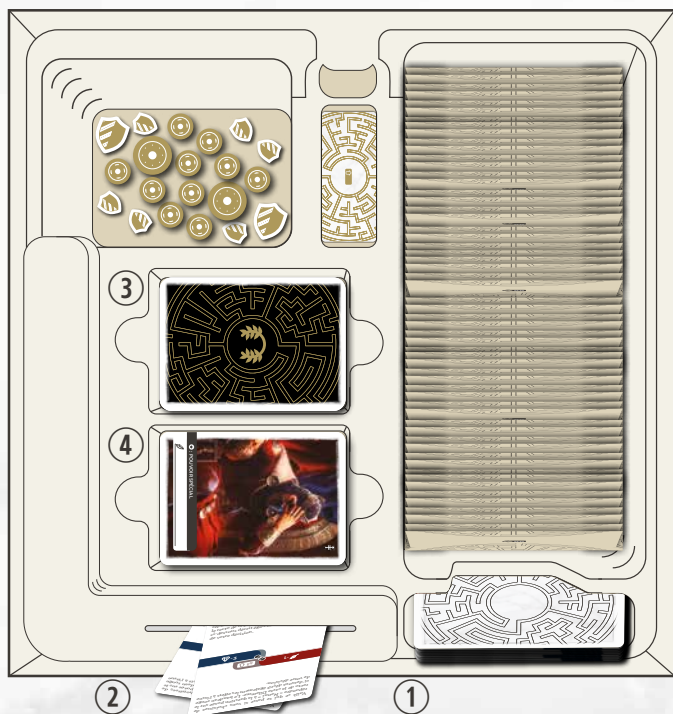
  Opportunisme



  Avarice

Catherine a joué l'Opulence. Elle coche la dernière case du haut fait correspondant, débloquant 2  qu'elle doit reporter immédiatement sur son paravent de Maison. Comme elle a déjà débloqué le haut fait pour l'Avarice, elle ne cochera aucune autre case si elle rejoue une partie avec cet Objectif secret.

5. Sauvegarder la partie !

Il y a quelques étapes à suivre **à la fin de chaque partie** du *Dilemme du Roi*. Cela vous permettra de ranger le jeu et de **sauvegarder son état** pour pouvoir **reprendre votre histoire** exactement là où vous l'avez laissée. Suivez cette procédure avant de remettre les éléments de jeu dans la boîte :







- ① Prenez les **cartes Immédiat**  placées sur la zone Événements pendant cette partie (s'il y en a) et **mélangez-les** au **paquet Dilemme**. Prenez le paquet Dilemme entier et la tuile Cache, et posez-les sur l'**emplacement de sauvegarde des Dilemmes** de la boîte de jeu pour « sauvegarder votre partie » jusqu'à la prochaine fois.
- ② Prenez toutes les **cartes Dilemme** résolues durant cette partie et présentes sur la Frise du temps. **Mettez-les au rebut** en les glissant dans l'ouverture appropriée. Ces Dilemmes se sont déjà déroulés dans votre royaume, et ne réapparaîtront jamais plus !
- ③ Mettez toutes les cartes **Objectif secret** et **Vote** sur l'**emplacement de mise en place**.
- ④ Mettez toutes les **cartes Histoire** débloquées et les **cartes Événement**  en cours sur l'**emplacement de sauvegarde de l'histoire**.

DÉCLENCHER LA FIN DE LA CAMPAGNE

Parfois, une carte du paquet Dilemme vous demandera de **coller un autocollant secret**. Les autocollants secrets sont contenus dans des « dossiers » et sont cachés derrière des portes portant une **lettre de A à L**. Lorsqu'on vous demande de coller un autocollant secret, **ouvrez et découpez** la porte correspondant à la lettre indiquée par la carte en utilisant les rainures prédécoupées. Ensuite, **collez l'autocollant** qui était dissimulé derrière sur l'emplacement comportant le **même symbole d'arc narratif** dans la section Autocollants secrets de ce livret de règles, page 42. Vous collerez **exactement 6 autocollants secrets** pendant votre campagne.

Lorsque le **sixième autocollant secret** a été collé, **après** que vous avez terminé la **résolution de la carte Dilemme** qui vous a indiqué de coller cet autocollant, vous devez **immédiatement ouvrir l'enveloppe 70**, qui contient les événements du **Grand final** du *Dilemme du Roi*. À la fin de cet événement, vous déterminez quelle Maison est la **grande gagnante** de votre campagne.

Le **Prestige**  et la **Convoitise**  inscrits derrière votre paravent de Maison pendant les différentes parties seront cruciaux : les valeurs de **Cohésion**  et de **Dissension**  qui sont indiquées sur les cartes Épilogue sont les conséquences de vos actes et affecteront le résultat de la campagne.

Pour éviter de vous « spoiler » la fin de la campagne, ce que ces points de fin de partie signifient ne vous sera révélé que lors du Grand final !





LE MONDE DU DILEMME DU ROI

Le Conseil

Vous êtes membres du **Conseil**, une entité politique qui gouverne au nom du roi et siège à **Lybra**, la capitale du **royaume d'Anclisse**. Vous représentez l'une des **douze familles** nobles qui administrent les **duchés** et les **marquisats** constituant le royaume. Votre objectif principal est la **prospérité d'Anclisse**. Cependant, vous essayez également d'accroître **l'influence** et le **prestige** de **votre propre famille**. La campagne de jeu se déroulant sur **plusieurs générations**, vous jouerez un représentant de votre Maison **différent** à chaque partie (et non le même personnage durant plusieurs parties).

Le royaume d'Anclisse

Notre royaume est l'un des plus grands États du Lywik, mais ce n'est pas le seul. Anclisse résulte de l'union de plusieurs **royaumes jadis indépendants**, conquis par la force ou unis diplomatiquement, qui furent incorporés au cours des siècles sous la forme de **duchés** ou de **marquisats**. Les frontières nord et sud d'Anclisse sont **incertaines** : ces régions regorgent de pillards, d'assassins et de féroces tribus nomades.

Le royaume possède une structure **féodale**. Les duchés et marquisats sont dirigés par des **Maisons**, représentées par les joueurs. Ces familles obéissent au **roi d'Anclisse**, mais ont aussi des **comtes** et des **barons** comme vassaux. Les Maisons sont chargés, au nom du roi, du recrutement de l'armée, de la collecte des impôts et de **l'administration de leur territoire**. Le roi est assisté par le **Chambellan**, qui traite avec le Conseil de nombreux sujets d'ordre général. Le Conseil peut aussi compter sur le **Trésorier royal**, chargé du contrôle des **finances** et de la **gestion** économique du royaume.

La société d'Anclisse, complexe et dynamique, se divise en cinq classes :

Les marchands : Ce sont des hommes d'affaires qui gèrent des entreprises et financent des expéditions commerciales. Ils disposent généralement d'un revenu conséquent ou d'une fortune personnelle. Pour défendre leurs intérêts, les marchands d'Anclisse ont formé des **guildes locales**. Elles ne parlent pas d'une seule voix, car certaines guildes ont des intérêts divergents, mais elles élisent régulièrement un **Maître** ou une **Maîtresse des guildes**, considéré comme neutre et qui s'adresse au Conseil en leur nom.



LE CHAMBELLAN



LE TRÉSORIER ROYAL



LA MAÎTRESSE DES GUILDES





LE RECTEUR

LA CHANCELIERE DE LA
BIBLIOTHEQUE

Les érudits : Les plus brillants esprits du royaume sont généralement encouragés à rejoindre une **université**, où ils consacrent leur vie à la recherche et débattent des grandes théories. Ils sont dépourvus de véritable **hiérarchie**, hormis celle imposée par leur **réputation** et les **fonds** qu'ils parviennent à lever auprès des mécènes pour **poursuivre leurs recherches**. Néanmoins, ils ont une sorte de « chef » en la personne du **Recteur**. Ce titre honorifique, attribué à vie par un vote, récompense le **plus grand érudit** de son époque. Le Recteur est chargé d'informer le Conseil des problématiques culturelles. Il nomme également la **Chancelière de la bibliothèque**, qui aide le Conseil à trancher les questions académiques et officie comme « médecin de la cour ».



LE HAUT COMMANDANT



LA MARÉCHALE ROYALE

L'armée : Recrutée par les ducs et les marquis mais placée sous les ordres du Conseil, l'armée assure la **paix** et l'**ordre** dans le royaume. Les ordres stratégiques du Conseil sont exécutés par deux généraux : le **Haut commandant**, qui signale directement au Conseil les **menaces extérieures** et commande l'armée en temps de guerre, et la **Maréchale royale**, qui dirige la **garde du roi** et intervient en cas d'**émeutes** ou autres **désordres intérieurs**. Les soldats de métier sont rares : la plupart sont des conscrits, des hommes et des femmes **mobilisés** quand les circonstances l'imposent, mais qui regagnent leurs foyers en temps de paix.

Les sujets : Par leur nombre et leur résilience, ils forment la colonne vertébrale du royaume. Ils occupent pour la plupart des emplois modestes : ils sont agriculteurs, bûcherons, tailleurs ou mineurs. Ils ne possèdent **presque rien**, et le fruit de leur labeur leur permet tout juste de **survivre**. Leurs intérêts sont défendus par le **Tribun**, qui est élu pour une durée de dix ans et rapporte les problèmes du peuple au Conseil.

Le Culte : Les Grandes prêtresses les plus influentes siègent au sein du Cercle des béates. Une **Mère-prieure** est choisie parmi elles pour diriger le Culte, selon un rituel spécifique : on dit que la Mère en personne guide cette décision. La Mère-prieure n'est pas considérée comme divine, mais elle s'occupe des **questions de doctrine** et est reconnue comme la **voix de la Mère** ici-bas. Autre personnalité majeure du Cercle des béates, la **Gardienne du sacre** gère l'**intendance** du Culte et siège souvent au Conseil, où elle intervient sur les questions religieuses.

JUSTICE

La justice du royaume d'Anclisse se base sur le **principe du talion**. **Chaque tort** causé doit être suivi d'une **sanction équivalente**, afin de **rétablir l'équilibre** : plus le crime est sérieux, plus le verdict sera sévère. Les délits les plus courants sont traités par des **juges locaux**, bien qu'on puisse solliciter le **pardon** du duc, du marquis ou même du roi. Les cas les plus épineux sont pour leur part confiés au **Premier juge**, qui dirige la cour de justice de Lybra. Cet homme de loi sage et expérimenté étudie ces affaires et soumet son avis au Conseil.



LE TRIBUN



LA GARDIENNE DU SACRE



LA MÈRE-PRIEURE



LE PREMIER JUGE



Le reste du monde connu

Anclisse, quoique très puissant et influent, ne règne pas sur le monde. Les habitants d'Anclisse connaissent deux continents : le **Lywik, au nord**, où se trouve notre royaume, et le **continent sud, presque entièrement inexploré**, seulement connu pour son terrible **Désert ivoirin** et les **légendes** que rapportent les rares voyageurs étrangers osant s'aventurer sur nos terres.

LE ROYAUME DE MHIR

Anclisse partage une frontière avec **Mhuir**, au nord-ouest. Il y a quelques dizaines d'années, les deux royaumes avaient une superficie comparable, mais suite à sa **défaite** contre Anclisse en l'an 143, Mhuir est désormais **beaucoup plus petit**. Néanmoins, ce royaume est **plus avancé** d'un point de vue **culturel** et **technologique**.

LE ROYAUME DE CIDLADA

Le royaume de **Cidlada**, au sud d'Anclisse, petit et pauvre, n'a pas grand-chose à offrir. Totalement **inoffensif**, il n'a pas encore été conquis par ses voisins pour une raison simple : ses **terres fétides** sont plus **coûteuses à administrer** qu'à conquérir.

LA RÉPUBLIQUE DE KAUPPIAS

La **république de Kauppias**, malgré ses terres froides et rocheuses situées au nord-ouest du royaume d'Anclisse, possède des capacités commerciales défiant l'imagination, qui compensent l'hostilité de son territoire. Son chef, le **Doge**, est élu tous les cinq ans parmi les **marchands** les plus compétents. Malgré ses **pouvoirs limités**, il dirige une armée de **mercenaires** et, surtout, possède un droit de veto sur les décisions de la **Banque aux cartes**, l'un des établissements financiers les plus puissants du monde.

L'EMPIRE KASUK

Au-delà de la mer de Séhil, l'**empire Kasuk** s'étend loin à l'**est**. Ses terres étant principalement constituées de **steppes arides**, gelées en hiver et impossibles à cultiver, ses habitants vivent pour la plupart sur les **rives** de la mer de Séhil, et notamment dans le **golfe Mer-d'huile**. L'**empereur** ne se sépare jamais de sa garde personnelle, composée des meilleurs guerriers du nord. Il vit dans le **luxe** et l'**opulence**, tout comme ses fonctionnaires et ses nobles, tandis que **son peuple souffre**, endurent misère et oppression.

LE CONTINENT SUD

À l'exception des Cités-États de la côte, le continent sud a à peine été exploré. L'intérieur des terres semble constitué d'une étendue aride et inhospitalière : l'immense **Désert ivoirin**, coupé en deux par la haute chaîne des **monts Nebula** qui le traverse du nord au sud.





Le Culte de la Mère

Le Culte de la Mère est la seule religion du royaume d'Anclisse et de la plupart des autres terres connues. La Mère est considérée comme la **seule véritable déesse**. Elle et ses huit **Saintes Filles** sont révérees comme des **figures bienveillantes**. Toutefois, le paganisme subsiste, notamment dans les endroits reculés. Le Culte le traite comme une **superstition**, assurant que les dieux païens sont sans doute des **interprétations fautives** des Saintes Filles.

DOGME

La religion du Culte repose sur l'idée que tout est **créé** et **régénéré** par la **Mère**. Lorsqu'on meurt, on retourne à la **Mèrematrice**, où l'on est **régénéré** avant de **renaître**. La naissance et la mort ont la **même importance** : la naissance ne peut être empêchée d'aucune manière, et les cadavres doivent être enterrés pour pouvoir retourner à la Mère. Le Culte affirme que la Mère a jadis arpenté ce monde dans le corps d'une **femme** pour élever l'humanité au-dessus du rang animal, mais qu'elle n'était **pas humaine**.

Par le passé, cette affirmation dogmatique a été remise en question par plusieurs théories hérétiques. Une célèbre hérésie suppose l'existence d'une « **Neuvième Fille** » ; elle affirme que la Mère n'était pas une déesse immortelle, mais l'impératrice d'une civilisation antique, et qu'elle appartenait à une dynastie matrilineaire où la neuvième fille héritait du pouvoir. Une autre hérésie assure que les Saintes Filles sont **aussi divines que la Mère** : elles seraient en fait ses sœurs, et la Mère elle-même serait la neuvième fille évoquée plus haut. Une autre encore affirme que les Saintes Filles étaient en réalité d'antiques **dieux païens** vaincus et assujettis par la Mère. Toutes ces théories sont **vigoureusement réfutées** par le Culte.

LES HUIT SAINTES FILLES DE LA MÈRE

Le Culte vénère la **Mère** et ses **Saintes Filles** comme une **unité**, mais les sujets peuvent demander les faveurs d'une Fille en particulier, en fonction de leurs besoins. Les Saintes Filles ont une **nature double** : elles représentent chacune une **vertu** qu'elles ont offerte au monde, ainsi que la **prévention d'un vice** qui pourrait naître d'un **excès** de cette vertu. En ce sens, les Saintes Filles représentent l'**harmonie** et l'**équilibre**. Ceux qui veulent du courage, mais sans l'imprudence, prient **Tilde**. Ceux qui veulent de la force et de la vigueur, mais sans la violence, prient **Orsal**. Ceux qui prient **Aegna** obtiendront la sagesse et éviteront la folie. Ceux qui cherchent la créativité, les arts et les jeux, prient **Lyria** et sauront quand finit le temps de l'insouciance. **Aria**, patronne de l'amour, prend soin d'éviter la jalousie. Ceux qui veulent que leurs affaires prospèrent demanderont à **Raela** d'intercéder en leur faveur et feront fortune, à condition de rester généreux. **Caerthas** apporte la justice, mais toujours avec clémence. Ceux qui cherchent le repos ou pensent mériter un festin après avoir fourni un effort intense prient **Myhir** et éviteront ainsi de sombrer dans la paresse.

STRUCTURE DU CULTE

Le Culte de la Mère n'accepte que des **femmes** dans ses rangs. Les prêtresses du Culte, qui s'appellent simplement « **sœurs** » entre elles, vivent dans des **abbayes**. Elles peuvent avoir des **relations amoureuses** et des **enfants**, mais généralement elles **ne se marient pas**, même si cela ne leur est pas formellement interdit. Elles ont le droit d'élever leurs **filles** dans les abbayes jusqu'à leur **puberté**. Les jeunes femmes ont alors le choix entre devenir elles-mêmes prêtresses et partir. Si une prêtresse donne naissance à un **garçon**, il devra être élevé par son **père**, hors de l'abbaye.



Les **abbayes** sont de tailles et de formes diverses, mais, des plus petites, constituées de deux pièces, aux plus grandes pouvant accueillir des centaines de prêtresses, toutes sont composées d'un **espace public**, où les croyants se rassemblent et assistent aux cérémonies, et d'un **espace privé**, où les prêtresses vivent et effectuent des rituels spécifiques. Ce dernier est réservé aux religieuses, et, si certaines profanes y sont parfois invitées, les **hommes** y sont totalement proscrits. Les plus grandes abbayes sont dirigées par une personnalité élue : la **Grande prêtresse**.

Histoire du monde

Aujourd'hui, Anclisse est l'un des royaumes les **plus vastes** et les **plus puissants** du monde, et vit **en paix** depuis plusieurs décennies. Cependant, il y a moins de deux cents ans, il éclata en une myriade de **petits royaumes** et de **tribus de pillards**. On connaît mal ce qui a précédé cette **période de fragmentation**, mais une chose est sûre : les terres de l'actuel royaume d'Anclisse, ainsi que la plupart des autres **terres connues**, ont été dominées par plusieurs **civilisations disparues** au cours des siècles, dont les vestiges monumentaux sont présents dans **la plupart des villes** du pays.

L'UNION SALAANÉENNE (IL Y A ENVIRON 800 ANS)

Il ne reste que quelques vestiges de cette grande civilisation, sur les **côtes** de l'océan de Siar et de la mer de Séhil, comme de **gigantesques phares** en ruines ou des **chantiers navals** qui, modernisés au cours des siècles, sont toujours en activité. On dit que, par le passé, cet empire s'étendait **au monde entier**.

LA LIGUE SABBİYANE (IL Y A ENVIRON 1 100 ANS)

On trouve des ruines plus anciennes dans le **sud d'Anclisse**. Dans de nombreuses villes, la **place du marché** est construite autour de ces structures, et quelques obélisques en **grès sculpté** ont bravé l'usure du temps. Leurs **bas-reliefs décrivent** principalement des scènes d'échanges, suggérant que le **commerce** était l'activité principale de cette civilisation.

LE PREMIER ROI (IL Y A ENVIRON 1 400 ANS)

Les historiens s'accordent sur le fait que les abbayes les plus anciennes et les plus vétustes de notre royaume (et au-delà) ont été construites par **Ommad**, le légendaire **Premier roi**, un personnage historique presque mythique. Il est supposé avoir régné sur le **monde entier**, et, même si tout cela remonte à **plusieurs siècles** avant la création d'Anclisse, notre famille royale prétend **descendre de lui** directement. Aujourd'hui, plus que pour ses exploits militaires, il est glorifié pour avoir **apporté le Culte de la Mère** sur notre continent et **converti** les tribus païennes du nord. Il était si **illustre** que chaque État assure être son **lieu de naissance**.

HISTOIRE MYTHIQUE

Certains historiens soupçonnent l'existence d'un autre **empire oublié**, qui a peut-être été le **berceau de la civilisation**. Cette hypothèse est basée sur les nombreuses copies d'un artefact légendaire disparu depuis des siècles : la **Carte dorée**, un objet que nous cherchons depuis des **décennies**, en vain.

AUTOCOLLANTS SECRETS

Lorsque vous collez un autocollant sur le **dernier emplacement libre**, après que vous avez terminé la **résolution de la carte Dilemme** qui vous a indiqué de coller cet autocollant, vous devez immédiatement ouvrir l'**enveloppe 70**, qui contient les événements du **Grand final** du *Dilemme du Roi*. Il est presque temps de déterminer quelle Maison est la **grande gagnante** de votre campagne.





🏆						Date
#	Maison	Objectif public	Objectif ressources	Objectif richesse 🍷	Majorité Pouvoir 🗳️	Total

🏆						Date
#	Maison	Objectif public	Objectif ressources	Objectif richesse 🍷	Majorité Pouvoir 🗳️	Total

🏆						Date
#	Maison	Objectif public	Objectif ressources	Objectif richesse 🍷	Majorité Pouvoir 🗳️	Total

🏆						Date
#	Maison	Objectif public	Objectif ressources	Objectif richesse 🍷	Majorité Pouvoir 🗳️	Total

🏆						Date
#	Maison	Objectif public	Objectif ressources	Objectif richesse 🍷	Majorité Pouvoir 🗳️	Total

🏆						Date
#	Maison	Objectif public	Objectif ressources	Objectif richesse 🍷	Majorité Pouvoir 🗳️	Total

🏆						Date
#	Maison	Objectif public	Objectif ressources	Objectif richesse 🍷	Majorité Pouvoir 🗳️	Total

🏆						Date
#	Maison	Objectif public	Objectif ressources	Objectif richesse 🍷	Majorité Pouvoir 🗳️	Total

INDEX

Alignement de Maison	8	Égalités, Objectifs publics, points	32	Nettoyage après le vote	21
Alignement de Maison, ajuster	34	Égalités, points	33	Objectifs publics, assignation	12
Autocollants Chronique	10	Égalités, Pouvoir	32	Objectifs publics, points	32
Autocollants Chronique, coller	25	Égalités, Prestige	6	Paravent de Maison, choisir	6
Autocollants Chronique, vieillissement	10	Égalités, votes	20	Passer pour acquérir du Pouvoir	17
Autocollants secrets	42	Empire Kasuk	39	Passer pour devenir Modérateur	17
Bonus de signataire majoritaire	27	Emplacements de sauvegarde	9	Points de Prestige et points de Convoitise	33
Capacités spéciales, cartes Histoire	14	Enveloppe, ouverture	26	Pouvoir, majorité	32
Capacités spéciales, paravents de Maison ..	13	Enveloppe, spéciale	27	Pouvoir, succession	11
Cartes, Dilemme	4	Fin de la campagne, déclencher	35	Premier roi	41
Cartes, Épilogue	27	Fin de la manche	28	Prestige, trancher les égalités	6
Cartes, Événement	4	Fin de la partie, déclencher	29	Progression	24
Cartes, Histoire	4	Fin de la partie, étapes	30	Rebut	34
Cartes, Immédiat	4	Frise du temps	28	République de Kauppias	39
Cartes, Objectif secret, mise en place	8	Hauts faits, Maison	13	Ressources, déplacement	24
Cartes, Objectif secret, scores	30	Hauts faits, narratifs	27	Ressources, progression	24
Cartes, piocher du paquet	15	Hauts faits, vérifier	34	Ressources, succession	11
Cartes, résolution du Dilemme	23	Histoire du monde	41	Royaume d'Anclisse	36
Chroniques du royaume	44	Histoire mythique	41	Royaume de Cidlada	39
Cohésion	27, 35	Issue, lecture	23	Royaume de Mhuir	39
Conseil	36	Issue, placer les marqueurs	16	Saintes Filles	40
Contenu	2	Issue, symboles	16	Sauvegarder la partie	34
Continent sud	39	Justice	38	Scores	30
Culte de la Mère	40	Ligue sabbiyane	41	Signer	6
Dissension	27, 35	Manche, fin	28	Stabilité, déplacement	24
Effets d'issue	23	Manche, phases	15	Succession et histoire	14
Égalités, autocollants Chronique, coller	25	Mise en place, cartes Histoire et Événement ...	10	Union salaanéenne	41
Égalités, bonus de signataire majoritaire ...	27	Mise en place, normale	7	Vote	16
Égalités, hauts faits, position des ressources ...	34	Mise en place, succession	10	Vote, nettoyage	21
Égalités, objectif de richesse	30	Monde du Dilemme du Roi	36	Vote, résolution	20
Égalités, Objectifs publics, assigner	12	Négociateur	18	Voter Oui-Da / Nenni	16

OUTIL DE DÉPANNAGE POUR LE DILEMME DU ROI

Votre paquet Dilemme est vide ? Si vous ne savez pas comment procéder, vous avez peut-être raté des instructions sur les cartes que vous avez déjà jouées, mais ne vous inquiétez pas, nous avons la solution !

Scannez le code QR pour avoir accès à notre outil de dépannage, et on vous remettra en selle en un rien de temps !



CRÉDITS

Conception : Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

Illustrations : Giorgio Baroni

Illustrations additionnelles : Giulia Ghigini

Direction artistique : Lorenzo Silva

Maquette : Noa Vassalli, Rita Ottolini

Histoire : Carlo Burelli, Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

Conception du monde : Giuseppe Lapadula, Carlo Burelli, Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

Texte des cartes : Carlo Burelli

Texte des cartes additionnel : Alessandro Pra'

Livret de règles : Alessandro Pra'

Édition : Alessandro Pra', Flavio Mortarino, Laura Severino

Relecture et édition additionnelle : William Niebling

Gestion de projet : Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

Responsables de production : Flavio Mortarino, Alessandro Pra'

Traduction française : Mathieu Rivero, Julien Bétan

Relecture française : Robin Houpier, Alain Wernert, Pierre-François Llorente, Chloé Dussoutour

Graphisme édition française : Frédéric Derlon

Testeurs : Valentina Salimbeni, Pietro Righi Riva, Paolo Tajé, Renato Sasdelli, Eric Lang, Andrea Chiarvesio, Federico Corbetta, Nicola Bocchetta, Alessio Lana, Fabio Leva, Karim Khadiri, Alessio « Valhalla » Vallese, Mauro Marinetti, Michele Marotta, Dunwich Buyers Club, et bien d'autres encore !

Remerciements spéciaux : Valentina Adduci, Armin Silva, Francesca Cerutti, Teodor Francesco Maria Hach, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Alexandra Zanasi, Heiko Eller, Charlie Cleveland, David Preti, Andrea Marinetti, Lucaricci, Andrea « Sgananzium » Bianchin, Franchino Barone, Giuliano Acquati, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari, et bien d'autres encore !



www.horribleguild.com

© 2019 HORRIBLE GUILD

© 2020-2021 IELLO pour la version française
9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
www.iello.com

ISBN 978-2-9552273-5-0.
Dépôt légal à parution.

En cas de problème, veuillez nous contacter
à l'adresse sav@iello.fr

