



Le Secret  
de  
mon Père

# Le Secret de mon père

Incarnez une lignée de savants fous sur trois générations à l'époque victorienne!



Âge 14+



2-4 joueurs



180 min



Apprenez à jouer en vidéo.

« Les murs étaient recouverts d'étagères métalliques exposant une multitude de bocaux en verre. Ces derniers contenaient des formes étranges et grotesques qui baignaient dans le formol. Des ustensiles en laiton en parfait état, et des métaux d'une qualité sans pareille étaient entreposés sur de solides plaques de bois et sur des blocs de pierre, que l'usure avait fini par rendre tranchants. Bien vite, mon regard s'arrêta sur un secrétaire à la fabrication robuste, fait d'acajou incrusté de cuivre, sur lequel se trouvait un livre dont la couverture en cuir avait subi les affres du temps. Le journal de mon père, héritage de longues années d'apprentissage et d'innombrables expériences. Et à l'intérieur de l'ouvrage usé, tout en haut des pages jaunies par l'oxydation, les notes d'un savant fou obnubilé par un projet ô combien ambitieux, qu'il ne pût jamais mener à terme de son vivant: son Grand Œuvre!

Comme mues par une volonté propre, mes mains tremblèrent alors que je serrais le journal contre moi. La lecture de ses travaux scientifiques, frénétiquement consignés sur des bouts de papier, m'emplit à la fois d'anxiété et de fierté, car ces derniers m'appartenaient désormais. J'en fis alors une véritable obsession. Je me devais de redonner à ce laboratoire son prestige d'antan et de consacrer ma vie au secret de mon père! »

## MATÉRIEL



1 Livre « Les Chroniques de la Ville »



1 plateau de jeu (composé de 5 pièces)



4 plateaux Domaine (1 par joueur)



4 cartes Aide de jeu



24 cartes Compulsion



12 cartes Traumatisme



28 cartes Expérience de niveau A



24 cartes Expérience de niveau B



32 cartes Expérience de niveau C



8 cartes Expérience du Grand Œuvre



58 tuiles Aménagement de Domaine



10 tuiles Aménagement fastueux de Domaine



4 jetons +50/+100 Points de victoire (PV)



4 jetons Vote



1 jeton Foule en colère



8 jetons Livret Histoire



1 jeton Premier joueur



24 figurines (4 ensembles de 6 figurines)



24 socles en plastique



4 marqueurs Piste de score



4 marqueurs Piste de Folie



4 marqueurs Piste de Malepeur



16 marqueurs Piste du Journal



60 cubes Connaissances



1 compteur de Génération



1 compteur de manche



1 marqueur Suspicion



15 Ressources Pièces détachées



15 Ressources Animal



15 Ressources Cadavre



15 Ressources Produit chimique

### Ingrédients



30 pièces en métal



Boîte Scénario: Le Fardeau de la maladie



Boîte Scénario: La Peur de l'inconnu



Boîte Scénario: Temps de guerre

## But du jeu

Dans *Le Secret de mon père*, les joueurs incarnent des savants fous rivaux qui héritent du journal de leurs ancêtres et d'un immense domaine dans lequel ils vont pouvoir mener leurs sombres expérimentations. Ils marquent des points en accomplissant des Expériences, en soutenant les initiatives de la Ville, en aménageant leur lugubre Domaine et, dans la mesure du possible, en achevant le Grand Œuvre de leurs ancêtres.

Mais ils devront trouver le juste équilibre entre la théorie et la pratique, car à la fin de chaque Génération, toutes leurs Expériences et leurs Ressources seront perdues, jusqu'à ce que leur descendance prenne la relève, avec pour seul héritage un Domaine et un Journal dans lequel sont consignées les Connaissances de leurs ancêtres. Le jeu s'étalant sur trois Générations, les joueurs finiront par s'attirer les foudres des citoyens ou par sombrer dans la folie à cause de leurs travaux à l'éthique contestable. Le savant cumulant le plus de points à la fin de la troisième Génération sera déclaré vainqueur et deviendra alors le scientifique le plus respecté, le plus talentueux mais aussi le plus craint que le monde ait jamais connu!

## L'application *Le Secret de mon père* et le Livret Histoire

Avant d'installer le jeu, vous devrez télécharger l'application *Le Secret de mon père* sur au moins un smartphone ou une tablette. Vous pouvez également vous rendre sur le site officiel du jeu ([www.renegadefrance.fr/le-secret-de-mon-pere/](http://www.renegadefrance.fr/le-secret-de-mon-pere/)).

Au cours d'une partie, vous serez confronté à des choix qui auront des conséquences directes sur le devenir de la Ville, dont les bâtiments sont représentés dans un Livre appelé « *Les Chroniques de la Ville* ». L'application *Le Secret de mon père* fait office de Livret Histoire, avec lequel vous devrez interagir durant la partie. Vous y trouverez également des précisions sur la mise en place de certains éléments et sur les règles qui ne sont pas décrites dans le présent livret.

## — MISE EN PLACE —

Ouvrez l'application My Father's Work (et choisissez la langue française), indiquez le nombre de joueurs et choisissez un scénario. Après une brève introduction, l'application vous demandera d'ouvrir « *Les Chroniques de la Ville* » à la page appropriée pour commencer la partie.

1. Tout d'abord, constituez le plateau de jeu et placez « *Les Chroniques de la Ville* » de sorte que les anneaux sur la tranche s'intègrent parfaitement dans la rainure du haut. Prenez la boîte Scénario correspondant à votre choix et placez-la à proximité.

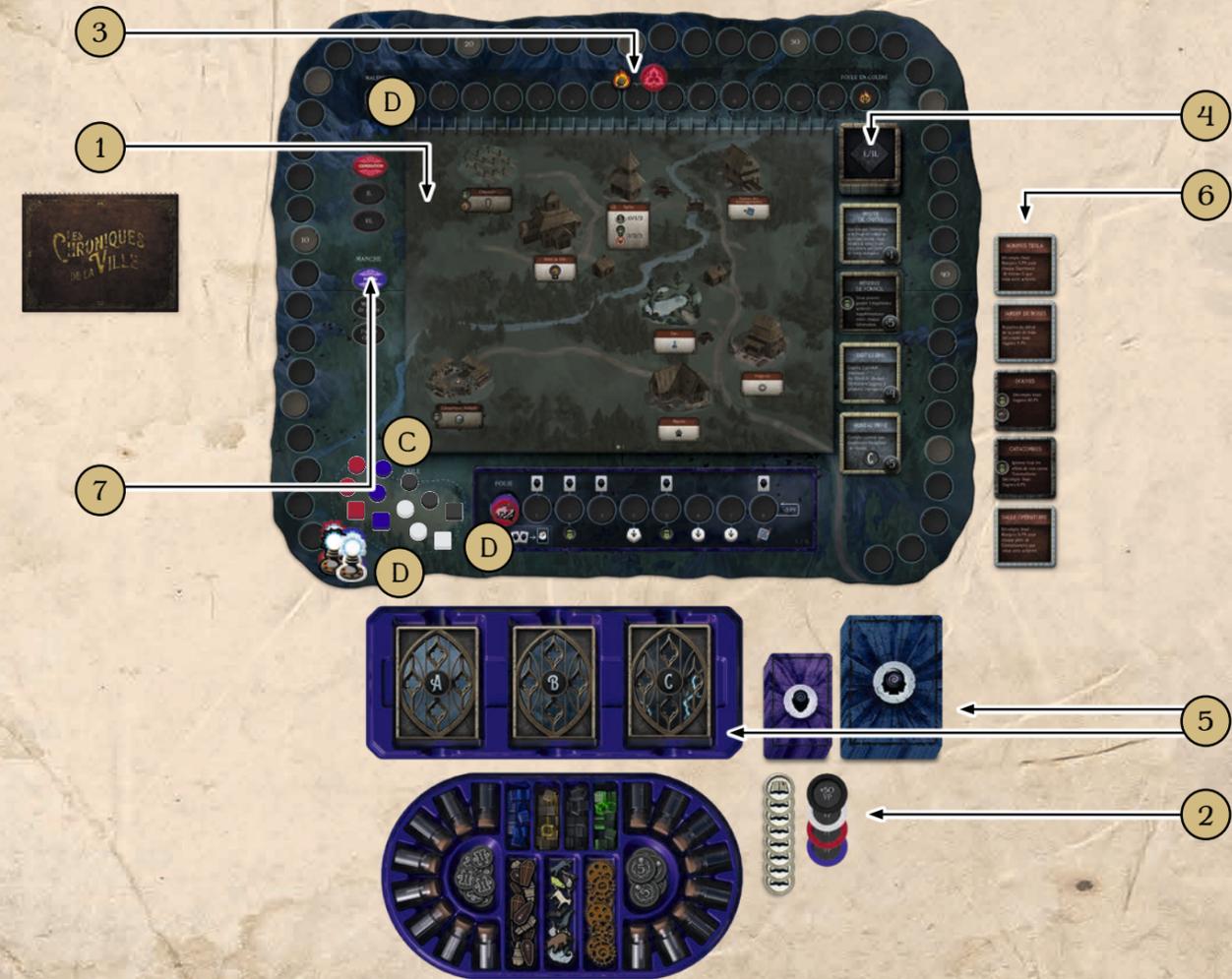


2. Sortez les jetons Livret Histoire, les jetons 50+/100+ et le casier Ressources ovale de la boîte et placez tous ces éléments à proximité pour former une réserve générale.
3. Posez le marqueur Suspicion et le jeton Foule en colère sur la piste Foule en colère, à l'emplacement spécifié par le Livret Histoire.
4. Mélangez les tuiles Aménagement de Domaine Génération I/II et empilez-les face cachée sur l'emplacement dédié du plateau. Retournez ensuite une tuile face visible dans chacun des quatre emplacements situés en dessous. Laissez les tuiles Aménagement de Domaine Génération III dans la boîte pour le moment.

5. Mélangez les cartes Compulsion et les cartes Traumatisme séparément et placez-les à proximité de la piste de Folie. Mélangez les paquets Expérience de niveau A, B, et C, puis placez-les à portée de tous les joueurs, dans le casier dédié.

6. Prenez les tuiles Aménagement fastueux de Domaine, classez-les par type et disposez-les à la vue de tous les joueurs, texte vers le haut.
7. Placez le compteur de manche sur DÉBUT DE CYCLE et le compteur de Génération sur GÉN I.

## — MISE EN PLACE DE BASE —



## Installation des éléments des joueurs

- A. Prenez un **plateau Domaine**, une **carte Aide de jeu**, une **tuile de Domaine « Remise »** (repérez le symbole « O. » au dos), ainsi que tous les éléments de la couleur de votre choix (marqueur Piste de score, marqueur Piste de Folie, marqueur Piste de Malepeur, socles en plastique et marqueurs Piste du Journal).
- B. Placez la Remise dans l'**emplacement d'Aménagement de Domaine** situé le plus à gauche de votre plateau.
- C. Placez deux Domestiques (socle rond) et un Assistant (socle carré) sur l'emplacement Asile, dans le coin inférieur gauche du plateau de jeu.
- D. Posez vos **marqueurs** sur les emplacements de départ des pistes de Malepeur, de Folie et de score.
- E. Placez vos **marqueurs Piste du Journal** au début de chaque piste du Journal, sur la première colonne.
- F. Placez votre **Épouse** (socle rond avec des pointes), un **Assistant** (socle carré), votre **Avatar** (socle hexagonal) ainsi que votre **jeton Vote** dans vos **Quartiers**, situés sur votre plateau Domaine.



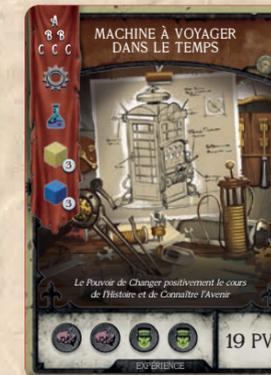
## Choisir vos figurines

Les socles en plastique de votre couleur déterminent le rôle de vos figurines: un socle rond représente un Domestique, un socle carré représente un Assistant et le socle hexagonal représente votre Avatar. Durant la partie, votre Épouse (ou Époux) possède également les capacités des Domestiques, mais dispose d'un socle rond avec des pointes. Certaines figurines ont été conçues pour ressembler à des scientifiques, des domestiques et des assistants, mais vous êtes libre de les insérer dans le socle de votre choix et donc de constituer l'équipe qui vous correspond.



Forme	Rôle	Lieu d'actions	Spécificité
	Avatar	Domaine et Ville	Pas de pénalité 💰 Double action
	Domestique	Ville	Peut effectuer une action de Domaine, mais finit à l'Asile à la fin de la manche
	Épouse / Époux	Ville	A les mêmes spécificités qu'un Domestique, le Livret Histoire et certains effets de jeu peuvent y faire directement référence
	Assistant	Domaine	Effectue uniquement des actions de Domaine

- G. Mélangez les **Expériences du Grand Œuvre**. Piochez-en une au hasard et placez-la face visible à côté de votre Domaine. Elle représente le **Grand Œuvre de vos ancêtres**. Remettez les Expériences du Grand Œuvre restantes dans la boîte. Le Grand Œuvre de vos ancêtres est toujours laissé face visible



et peut être achevé comme s'il se trouvait dans votre main. (S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons de retourner toutes les cartes Grand Œuvre face visible et de choisir celui qui vous attire le plus.)

Remarque: L'application détermine la personne qui reçoit le **jeton Premier joueur**.

## Scénarios

Le *Secret de mon père* inclut trois scénarios différents. Chaque scénario dispose de sa propre boîte contenant du matériel consacré UNIQUEMENT à ce scénario. Après avoir choisi votre scénario dans le Livret Histoire de l'application, gardez bien la boîte Scénario correspondante à proximité. Au fil de la partie, le Livret Histoire vous demandera d'installer certains éléments spécifiques de la boîte Scénario. Veillez à prendre le strict nécessaire, sans révéler les autres éléments.

Chaque scénario dispose de plusieurs embranchements narratifs; il vous faudra donc plus d'une partie pour découvrir toute l'histoire. De même, il se peut que la façon dont vous avez accédé à tel ou tel embranchement varie d'une partie à l'autre. Ainsi, ne soyez pas surpris de voir que certains éléments de la boîte ne sont jamais utilisés: ce sont vos actions collectives qui déterminent le déroulement de l'histoire. Plusieurs parties d'un même scénario seront donc nécessaires pour débloquent tous les embranchements, les dénouements et les éléments de l'histoire.



## Sauvegardez votre progression

Le *Secret de mon père* est conçu pour être joué d'une traite, mais si le temps vous manque ou que vous avez besoin de faire une pause, vous pouvez interrompre votre partie au début d'une manche via l'application. Votre progression sera automatiquement sauvegardée.

Si vous ne comptez pas reprendre votre partie rapidement, nous vous conseillons d'arrêter au **début d'une nouvelle Génération**. En effet, à ce moment précis du jeu, tous les compteurs sont remis à zéro et le Livret Histoire vous donne les nouvelles instructions de mise en place pour la suite.

Pour obtenir de plus amples informations ou pour imprimer un fichier PDF de sauvegarde, rendez-vous sur [www.renegade-france.fr/le-secret-de-mon-pere/](http://www.renegade-france.fr/le-secret-de-mon-pere/)



« Je n'ai jamais connu mon père. J'étais jeune, trop jeune pour constituer des souvenirs précis de lui lorsque ma mère décida soudainement de m'emmener loin de son domaine. Les quelques informations que j'avais pu glaner au fil des années dressaient un portrait d'homme d'affaires excentrique et perspicace. »

## — DÉROULEMENT DU JEU —

Le déroulement d'une partie du *Secret de mon père* s'étale sur trois **Génération**s. Chaque Génération se joue en **trois manches**, qui représentent le début, le milieu et la fin du cycle de votre vie. Durant chaque manche, vous effectuerez **une seule et unique action à votre tour**, avant de laisser la main à votre voisin de gauche. Placez une ou plusieurs de vos figurines (Domestiques, Assistant, ou votre Avatar) sur un seul Lieu de la Ville ou de votre Domaine et accomplissez l'action qui y est liée. Lorsque vous ne souhaitez ou ne pouvez plus effectuer d'actions, vous devez passer. Une manche s'achève lorsque tous les joueurs ont passé. **Si vous ne pouvez ou ne voulez pas accomplir l'action liée au lieu, alors vous ne pouvez pas y envoyer votre/vos figurine(s).**

À la fin de la troisième Génération, la partie s'achève et le score des joueurs est calculé. Le joueur totalisant le plus de points est déclaré vainqueur.

**Attention! Les Ressources et l'argent ne se transmettent pas de Génération en Génération** (voir « Fin de la Génération » page 22). Toutes les pistes partagées du plateau - exception faite de la Piste de score - seront réinitialisées, ne soyez donc pas inquiets si vous vous retrouvez sans le sou ou si une Foule en colère s'amasse devant votre Domaine: chaque Génération marque un nouveau départ et les citoyens sont particulièrement crédules.

Voici le déroulement d'une Génération:  
Début de la Génération  
Manche 1 – Début de cycle  
Manche 2 – Milieu de cycle  
Manche 3 – Fin de cycle  
Fin de la Génération

## Consulter le Livret Histoire

À la fin de chaque manche et de chaque Génération, vous devrez consulter le Livret Histoire de l'application et effectuer les tâches requises par le scénario avant de préparer la manche suivante. Il s'agit généralement de récupérer des éléments de la boîte Scénario et de les mettre en jeu. Parfois, l'intégration de ces éléments sera expliquée dans le Livret Histoire, parfois non. Cliquez sur le bouton approprié pour faire progresser l'histoire et effectuez les actions requises.

Un symbole  sur un Lieu en Ville, sur une carte ou sur un jeton Livret Histoire indique qu'une action spéciale Livret Histoire est possible. Vous pouvez l'accomplir en appuyant sur le bouton approprié de l'application.

*Il arrive parfois que le Livret Histoire affiche des messages secrets ou des choix destinés à un seul joueur. Suivez scrupuleusement les instructions du Livret Histoire. C'est à ce joueur de décider s'il souhaite partager ou non certaines informations.*

Sauf mention contraire, Le Livret Histoire doit rester visible de tous les joueurs car il peut donner des instructions de mise en place importantes ou accorder des bonus lorsqu'ils effectuent certaines actions. Il peut même afficher des messages secrets ou modifier les règles du jeu! Les règles du Livret Histoire prévalent sur celles du livret de règles et doivent être suivies scrupuleusement.

## — LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DU JEU —

### Début d'une Génération

Consultez le Livret Histoire puis :

Au début de chaque Génération, piochez une carte Expérience du paquet A, B et C afin de constituer votre main de trois cartes.



Activez ensuite les capacités de Début de la Génération (le cas échéant) et subissez-en les conséquences indiquées sur les Aménagements de Domaine. Certains Aménagements de Domaine (possédant des pierres fissurées sur la bordure) indiquent les pénalités que les joueurs doivent subir au début de chaque Génération.

Chaque joueur commence la partie avec une « Remise ». Cela leur permet d'obtenir une Ressource de leur choix : un cube Connaissances, un Ingrédient ou même de l'argent.



« Mon père ne me rendait jamais visite. Ses lettres étaient sporadiques et n'étaient aucunement le reflet d'un père, d'un mari, ni même du bon samaritain que j'avais fini par imaginer. Les rares fois où ma mère parlait de lui, elle décrivait un homme brillant et incroyablement ambitieux. »

Lorsqu'un Aménagement de Domaine indique une pénalité, cela veut dire que vous devez la subir au début de chaque Génération. Par exemple, si vous possédez un Donjon, vous gagnez 1 Malepeur et 1 Folie au début de chaque Génération.



### Début d'une manche

Consultez le Livret Histoire puis :

Comme indiqué précédemment, chaque Génération se décompose en 3 manches. L'application vous permet de suivre l'évolution des manches et des Génération et d'avoir un rappel à la fin d'une Génération.

**Au début de chaque manche, piochez une carte Expérience dans le paquet de votre choix.**

Prenez ensuite 3 dans la réserve.

### Structure d'une manche

En commençant par le premier joueur, effectuez **une** action durant votre tour avant de laisser la main à votre voisin de gauche. Pour accomplir une action, placez une ou plusieurs de vos figurines sur un seul Lieu puis recevez le bonus **et** subissez les pénalités indiquées. Si vous n'avez plus de figurines disponibles, vous **devez** passer, ce qui implique que vous ne pourrez plus accomplir d'actions durant cette manche. Dès que tous les joueurs ont passé, la manche se termine.

### Votre tour

À votre tour, choisissez une ou plusieurs figurines situées dans vos Quartiers et placez-les dans un seul Lieu, en **Ville** ou dans votre **Domaine**, et effectuez immédiatement l'action liée à ce Lieu. Vous pouvez placer plusieurs figurines d'un même type sur un Lieu et ainsi bénéficier de son effet pour chacune des figurines placées.



Mary place un Domestique sur le Parc. Personne n'y est allé jusqu'à présent, elle ne paye donc aucun coût supplémentaire et reçoit gratuitement un produit chimique. C'est la fin de son tour.



Vous pouvez placer une figurine sur un Lieu déjà occupé. **Si vous ne pouvez ou ne voulez pas accomplir l'action liée au lieu, alors vous ne pouvez pas y envoyer votre/vos figurine(s).**

Si un **Lieu de la Ville** contient déjà une figurine (**la vôtre ou celle d'un adversaire**), vous devez **payer un coût supplémentaire de 1 \$ à la réserve**. Ce coût supplémentaire ne peut excéder 1 \$, quel que soit le nombre de figurines présentes sur le Lieu ou le nombre de figurines que vous y placez en même temps.

Vous ne payez pas de coût supplémentaire en plaçant une figurine sur un Lieu de votre Domaine, même si des figurines sont déjà présentes. **Néanmoins, vous ne pouvez effectuer qu'une seule action de Domaine par tour.**

Mary veut récupérer 2 pièces détachées pendant son tour. Malheureusement, Victor a déjà placé son Avatar sur la Forge. Elle décide de placer deux Domestiques sur La Forge et paye 1 \$ à la réserve. Elle accomplit l'action de la Forge deux fois, et obtient donc 2 pièces détachées.



### Les différents types de figurines

Vous avez à votre disposition trois types de figurines qui peuvent être utilisés pour vos actions. Chaque type possède un socle qui lui est propre et assume un rôle différent. Au début de la partie, ainsi qu'au lancement de chaque Génération, vous ne disposez que de votre Épouse (qui a la même fonction que le Domestique), d'un Assistant et de votre Avatar.

#### Domestiques (et Épouse)

Les Domestiques possèdent un socle rond. Ce sont des travailleurs dévoués qui effectuent principalement des actions en Ville. Votre Épouse possède quant à elle un socle rond avec des pointes. Elle possède les mêmes spécificités que les Domestiques, mais il peut arriver que certains effets, ou que le Scénario, fassent plutôt référence à l'Épouse.



Vous pouvez également placer vos Domestiques dans votre Domaine. Néanmoins, ils risquent de perdre la raison et d'être envoyés à l'Asile à la fin de la manche. Le coût du Domestique est indiqué dans le coin supérieur de l'action « Consigner les Connaissances ». En demandant à un Domestique d'accomplir cette action, il devient le témoin de vos sombres expériences et perd la raison: il est alors envoyé à l'Asile à la fin de la manche.



De même, l'action « Expérimenter » requiert 2 Domestiques, qui sont ensuite envoyés à l'Asile à la fin de la manche.

*Une figurine envoyée à l'Asile peut être rachetée lors d'un prochain tour. Moyennant finances, il est donc possible de convaincre à nouveau votre Domestique de participer à votre Grand Œuvre.*

#### Assistant

L'Assistant possède un socle carré. Ces créatures corrompues sont trop horribles pour être vues en public, c'est pourquoi elles ne peuvent accomplir **que des actions de Domaine**. En contrepartie, elles n'en subissent pas les pénalités.

#### Avatar

Votre « Avatar », c'est **vous**. Vous pouvez placer votre Avatar en Ville ou dans votre Domaine pour y accomplir les actions indiquées.

**En plaçant votre Avatar en Ville, vous pouvez accomplir l'action deux fois sans payer de coût supplémentaire**, même si une ou plusieurs figurines sont déjà présentes sur le Lieu. Certains Lieux possèdent un **symbole Avatar** (x1). Cela veut dire que vous ne pouvez y accomplir l'action indiquée qu'une seule fois lorsque vous y placez votre Avatar.

*Certains Lieux en Ville possèdent un symbole Avatar. Cela veut dire qu'en y plaçant votre Avatar, vous ne pourrez accomplir l'action indiquée qu'une seule fois au lieu de deux.*



### Lieux de Malepeur, de Folie et de Foule en colère

Certains Lieux en Ville possèdent un fond plus foncé et des pointes, ainsi que des symboles de pénalité sur leurs bordures. Cela désigne des Lieux que les citoyens préfèrent éviter. Lorsque vous placez des figurines dans ce type de Lieu, vous devez subir la ou les pénalités indiquées. Si vous obtenez de la Folie ou de la Malepeur, déplacez votre marqueur sur la piste correspondante d'une case **vers la droite**. Si vous attisez la colère de la Foule, déplacez le jeton Foule en colère d'une case **vers la gauche**. Vous ne subissez cette pénalité **qu'une fois par tour**, peu importe le nombre de figurines que vous avez placées sur le Lieu. Par exemple, votre Avatar peut vous permettre de bénéficier d'un effet de Lieu deux fois, mais vous n'en subissez la pénalité qu'une fois.

*Victor veut récupérer 2 cadavres dans le cimetière. Mary a déjà placé un Serviteur sur ce Lieu. Victor décide d'y amener son Avatar. Il récupère 2 cadavres dans le cimetière et ne paye pas de coût supplémentaire (il a utilisé son Avatar). Il ne subit ensuite qu'une seule fois la pénalité associée au Lieu: 1 Malepeur & 1 Foule en colère.*



### Actions de Ville

En fonction du scénario que vous avez choisi, la disposition et la fonction des Lieux peuvent varier. Voici un aperçu général des bâtiments les plus communs et leurs fonctions:

#### Lieux de collecte de Ressources

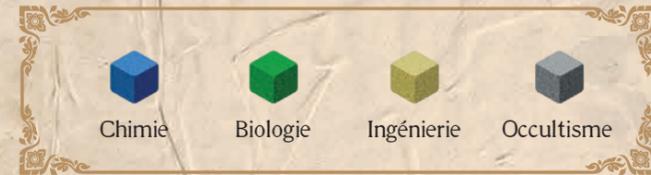
Il y a deux types de Ressources dans *Le Secret de mon père*: les Ingrédients et les Connaissances. Les deux sont indispensables pour mener à bien les Expériences et peuvent être obtenues en visitant différents Lieux de la Ville ou en réalisant des cartes Expériences.

### Ingrédients — le Parc, la Forge, le Cimetière et le Marché:



Ce sont les Lieux les plus communs du jeu. Pour chaque figurine que vous y placez, vous obtenez l'Ingrédient indiqué, que vous posez dans vos Quartiers. *Les Lieux peuvent fournir plusieurs Ingrédients. Pour chaque figurine que vous y placez, vous obtenez toujours l'intégralité des ressources indiquées.*

### Connaissances — le Campement nomade, la Bibliothèque:



Les Connaissances sont représentées par des cubes de quatre couleurs différentes. Pour chaque figurine que vous placez dans un de ces Lieux, vous obtenez la couleur de Connaissances indiquée, que vous ajoutez à vos Quartiers.

*Même si les Lieux permettent de récolter des cubes Connaissances, le meilleur moyen pour en obtenir est d'achever des Expériences de Niveau A. Ces dernières octroient systématiquement des cubes Connaissances.*



Certains Lieux, comme la Bibliothèque, contiennent une barre oblique entre les récompenses. Cela veut dire que vous pouvez choisir une des récompenses indiquées. *Si vous désirez bénéficier de l'effet du Lieu plusieurs fois (par exemple, en y plaçant plusieurs figurines), vous pouvez choisir la même récompense ou une récompense différente.*

### Syndicat des Travailleurs: +



La fonction du Syndicat des Travailleurs peut varier selon le scénario, mais ce Lieu vous permettra toujours de recruter un nouveau Domestique. Payez le coût indiqué, prenez un Domestique de votre couleur dans l'Asile puis placez-le dans vos Quartiers. *Vous ne pouvez récupérer que des figurines de votre couleur et situées dans l'Asile. S'il n'y a plus de figurines de votre couleur dans l'Asile, vous ne pouvez pas accomplir cette action.* Les Domestiques obtenus de cette façon pourront être utilisés plus tard au cours de la manche. **Sauf mention contraire, les Domestiques (ou toute autre figurine) retournent dans vos Quartiers à la fin de chaque manche et peuvent être réutilisés plus tard. Ils regagnent l'Asile à la fin de la Génération.**

Il arrive parfois que le Syndicat des Travailleurs comporte un **symbole infini** (∞) au-dessus de son effet. Cela veut dire qu'avec un seul placement de figurines, vous pouvez accomplir l'action autant de fois que vous le voulez (à condition de pouvoir en payer le coût).

### Bureau des Aménagements: +



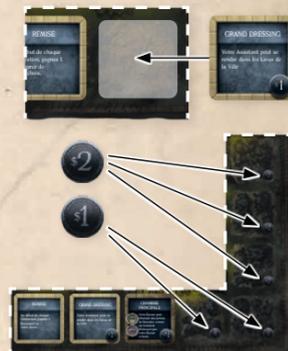
Lorsque vous placez une figurine sur ce Lieu, vous devez acheter une des tuiles Aménagement de Domaine parmi les 4 disponibles à côté du plateau. Payez le coût (en \$) indiqué dans le cercle au bas de la tuile. Posez la tuile dans le premier emplacement libre de votre Domaine, en commençant par la gauche. **Toute pénalité doit être acquittée dans la foulée.** La capacité indiquée est alors immédiatement dispo-

nible. Lorsque vous prenez une tuile Aménagement, faites glisser les autres tuiles du Bureau des Aménagements vers le bas puis retournez-en une nouvelle et posez-la dans l'emplacement ainsi libéré.

Vous ne pouvez pas posséder plus d'un exemplaire d'Aménagement de Domaine du même nom. À la fin de la partie, chaque Aménagement vous rapportera **1 PV**.

### Aménager votre Domaine:

Votre Domaine peut accueillir 8 Aménagements. Lorsque vous achetez une tuile Aménagement de Domaine, vous devez la poser sur le premier emplacement disponible à partir de la gauche. Les trois premiers Aménagements ne requièrent pas de payer un surcoût en \$. En revanche, chaque emplacement d'Aménagement suivant comporte un coût supplémentaire que vous devrez payer si vous souhaitez y placer une tuile.



Si les trois premiers emplacements sont occupés et que vous achetez une nouvelle tuile Aménagement, vous **devez** payer le coût indiqué sur le prochain emplacement pour agrandir votre Domaine (toujours en posant les tuiles de gauche à droite, puis de bas en haut) **OU** défausser un Aménagement déjà construit et y poser votre nouvelle tuile. La tuile Aménagement ainsi défaussée est remise dans la boîte de jeu. Vous devez toujours agrandir votre Domaine de gauche à droite: il est interdit de choisir un emplacement plus onéreux.

Certains Aménagements de Domaine comportent des pénalités de Folie ou de Malepeur (bordure avec des pierres fissurées). Celles-ci doivent être subies **au moment de l'achat de la tuile ET au début de chaque Génération.** Déplacez votre marqueur vers la droite sur la piste correspondant à l'icône indiquée.

*Mary décide d'acheter la tuile Labyrinthe et paye 2 \$. Ses trois premiers emplacements d'Aménagements sont déjà occupés. Elle peut défausser une tuile déjà présente, mais étant donné qu'elle dispose de suffisamment d'argent, elle décide de payer 3 \$ en tout et place donc sa tuile d'Aménagement de Domaine dans le premier emplacement disponible à partir de la gauche. Le Labyrinthe comporte un symbole de Malepeur, elle avance donc son jeton d'une case sur la piste de Malepeur.*

### Les flèches de l'Église ou de l'Hôtel de Ville: ←

Les flèches ont toujours un effet bénéfique. Les Lieux tels que l'Église ou l'Hôtel de Ville vous permettent généralement de vous adresser librement aux citoyens afin de les convaincre que vous n'êtes pas fou et qu'ils n'ont pas à se méfier de vous. Lorsqu'il y a une flèche sous un symbole, cela veut dire que vous annulez l'effet de ce symbole, en reculant votre marqueur sur la piste correspondante (le danger se fait donc moins pressant). À l'inverse, si la flèche n'est pas présente, cela signifie que vous allez avancer sur une des pistes et ainsi vous rapprocher du danger.

### Pistes Foule en colère, de Malepeur et de Folie

Il arrive parfois que certaines actions vous conduisent à déplacer votre marqueur ou des jetons sur ces différentes pistes.

#### Piste de Malepeur / Foule en colère



Cette piste représente à la fois la méfiance, la peur et le sentiment de révolte qu'éprouvent les citoyens à votre rencontre.

« Les habitants de la ville parlaient de lui à voix basse, comme si le simple fait de prononcer son nom en plein jour pouvait le réveiller de son sommeil éternel. D'après son testament, tous ses descendants, mes chers frères et sœurs et moi-même, devaient hériter de l'une de ses nombreuses propriétés situées à proximité d'une petite ville de Roumanie. Mon épouse s'émerveillait déjà à l'idée d'habiter dans un immense château. »

Le marqueur Suspicion représente la distance maximale qui sépare les marqueurs Malepeur des joueurs du jeton Foule en colère. Il réduit la taille de la piste et empêche le jeton Foule en colère de progresser vers la droite, et donc de rejoindre ou de dépasser l'emplacement du marqueur Suspicion.

Cela étant dit, le jeton Foule en colère continue de progresser vers la gauche lorsque vous accomplissez des actions susceptibles d'attiser la colère de la Foule. En accomplissant des actions de Malepeur, votre marqueur Malepeur progressera vers la droite.



Ainsi, lorsque votre marqueur et le jeton se rejoignent (ou que l'un dépasse l'autre), la Foule en colère, armée de torches et de fourches, se déchaîne et vous pourchasse à travers la Ville: **vous ne pouvez alors plus placer vos figurines sur les Lieux de la Ville pour y accomplir d'actions.**

**Exception: l'Église** fait figure d'exception à cette règle. Même si la Foule en colère s'est rebellée contre vous, il vous est toujours possible d'envoyer des Domestiques ou votre Avatar à l'Église (si toutefois ce Lieu est disponible) dans l'espoir d'apaiser les esprits des citoyens et donc de réduire votre niveau de Malepeur. Lorsque celui-ci sera suffisamment bas, vous pourrez alors à nouveau accomplir des actions en Ville.

*Lorsque la Foule en colère se déchaîne contre vous, votre champ d'actions est considérablement réduit. Tant que votre marqueur de Malepeur est situé au même niveau ou au-delà du jeton Foule en colère, vous ne pouvez plus accomplir d'actions de Ville. Néanmoins, il vous est quand même possible de vous rendre à l'Église pour diminuer votre niveau de Malepeur.*

### Piste de Folie

Cette piste symbolise votre équilibre mental et psychologique. Solide au départ, il peut rapidement se détériorer. Vous devrez déplacer votre marqueur de gauche à droite sur la piste correspondante. **Chaque fois que vous déplacez votre marqueur d'une case, vous recevez un bonus ou subissez une pénalité indiqué au-dessus et/ou en dessous de la case.**

*Ne tenez pas compte des bonus ou des pénalités indiqués dans le cas où votre marqueur recule sur la piste de Folie à la suite d'une Expérience ou d'une action.*



### Îcônes de Malepeur/Domestiques à l'Asile:

Plusieurs cases de la piste de Folie comportent des icônes de Malepeur. Déplacez votre marqueur en fonction chaque fois que vous atteignez une telle case. Si vous atteignez une case comportant un symbole Domestique/Épouse, prenez immédiatement la figurine correspondante (qu'elle soit utilisée, disponible ou dans l'Asile) et placez-la sous la case en question. **À la fin de la manche**, cette figurine devra se rendre à l'Asile.

*Lorsque votre niveau de Folie diminue (votre marqueur se déplace vers la gauche sur la piste correspondante), vous ne défaussez ni ne recevez de cartes Compulsion, vous ne récupérez pas de Domestiques et ne subissez pas les pénalités indiquées. Si votre niveau de Folie augmente à nouveau, vous recevez les bonus ou subissez les pénalités une deuxième fois.*

### Cartes Compulsion



Les bons savants fous le savent, tout est affaire de passion dans la vie. Chaque fois que vous avancez d'une case sur la piste de Folie et que le symbole de carte Compulsion est présent au-dessus de la case en question, piochez une carte Compulsion. Vous ne devez pas la montrer aux autres joueurs. Les cartes Compulsion vous demandent d'accomplir des tâches aléatoires, faisant désormais partie intégrante de votre travail. Elles vous octroieront des points lorsque vous aurez réussi à les effectuer.

**Lors d'un tour ultérieur, lorsqu'une action (peu importe laquelle) ou un effet vous permet d'accomplir la tâche indiquée sur la carte, révéléz cette dernière, marquez les points correspondants et défaussez la carte Compulsion.**

*Les objectifs de bon nombre de cartes Compulsion peuvent être atteints de différentes manières. Par exemple, si une carte vous demande de récupérer une Ressource Animal, vous pouvez le faire en accomplissant une action de Ville, en achevant une Expérience ou via un événement du Livret Histoire.*

### Défausser un Aménagement de Domaine

Si votre marqueur atteint une case comportant cette icône, vous devez défausser une tuile Aménagement de Domaine de votre choix depuis votre plateau Domaine. Cette tuile est retirée du jeu jusqu'à la fin de la partie.

### Traumatismes:



À la fin de chaque Génération, pour chaque paire de cartes Compulsion encore en votre possession, piochez une carte Traumatisme. Contrairement aux cartes Compulsion, qui doivent rester secrètes, les cartes Traumatisme

sont posées face visible. Ce sont des attributs et des malus permanents causés par la mauvaise éducation de vos ancêtres. Les cartes Traumatisme feront effet durant l'intégralité de la **prochaine** Génération et sont **toujours néfastes**.

### Fin de la piste de Folie

Si votre marqueur devait aller au-delà de la piste de Folie, perdez immédiatement 3 PV et subissez à nouveau les pénalités indiquées au niveau de la dernière case de la piste. Si vous deviez dépasser la piste de plusieurs cases, alors subissez toutes les pénalités pour chaque case dépassée: -3 PV + défaussez un Aménagement de Domaine + piochez 1 carte Compulsion (I./II.), ou Traumatisme (III.).

### Actions bonus

Il arrive parfois qu'une capacité vous octroie une action bonus. Vous pouvez l'effectuer à tout moment durant votre tour, en plus de votre action normale. Notez cependant que cette action n'est pas gratuite: vous devez payer le coût ou subir les pénalités liés à cette action pour l'accomplir.

### Ajouts liés au Livret Histoire

Au fil de la partie, la Ville évoluera et le Livret Histoire fournira des explications sur les nouveaux Lieux. Si besoin, cliquez sur un bâtiment pour obtenir plus d'informations sur sa fonction. Cela étant dit, une fois que vous serez familiarisé avec les actions et les symboles de base, ces ajouts ne devraient pas vous poser de problèmes de compréhension.

### Actions de Domaine

Tout scientifique qui se respecte se doit de posséder un laboratoire digne de ce nom. Les actions de Domaine sont indiquées sur votre plateau Joueur et varient peu durant la partie. Vous trouverez ci-dessous une explication détaillée de chacune de ces actions:

*« Lorsque j'arrivai au domaine pour réclamer mon héritage à l'automne 1831, j'eus un étrange sentiment de déjà-vu. Ses jardins somptueux, ses magnifiques porches en pierre gravée et ses flèches gothiques formaient un véritable paysage de rêve. Malgré un voyage éreintant, je sentis tout à coup une certaine intimité avec mon père défunt. »*

### Affaires courantes:



Placez une figurine sur cette action et choisissez l'une des options suivantes: **piochez 3 cartes Expérience et gardez-en une** (défaussez les autres) **OU gagnez 1 \$**. Vous pouvez piocher des cartes de n'importe quel paquet Expérience et constituer la combinaison de cartes que vous souhaitez. Lorsque vous défaussez une carte Expérience, placez-la face cachée sous le paquet correspondant.

*Pour gagner en fluidité, vous pouvez laisser le joueur suivant commencer son tour pendant que vous choisissez les cartes que vous allez défausser. Vous avez jusqu'au début de votre prochain tour pour défausser les 2 cartes Expérience.*



### Consigner les Connaissances:

Cette action vous permet de consigner vos Connaissances dans votre Journal, afin de les utiliser pour les Expériences de la Génération en cours et de les transmettre à la Génération suivante. Il y a 4 pistes du Journal, représentant chacune un type de Connaissances (Ingénierie, Chimie, Biologie et Occultisme). Vous trouverez au-dessus de ces pistes le coût en cubes de Connaissances dont vous devrez vous acquitter pour faire avancer votre marqueur d'une case.

Lorsque vous placez une figurine sur cette action, payez le coût en cubes de Connaissances depuis votre réserve et avancez votre marqueur d'une case sur la piste du Journal. Pour chaque action Consigner les Connaissances entreprise, **vous ne pouvez faire progresser qu'une piste d'une case**. Les cubes Connaissances utilisés doivent correspondre à la piste sur laquelle vous souhaitez progresser. Par exemple, les cubes de Connaissances en Occultisme ne peuvent être utilisés que pour consigner vos Connaissances en Occultisme.

### Défausser pour gagner une carte

Le symbole situé en dessous de la piste du Journal vous rappelle qu'à chaque fois que vous consignez vos Connaissances, vous pouvez également défausser un nombre de cartes de votre main égal à votre nouveau niveau sur la piste du Journal et piocher un nombre de cartes équivalent dans le(s) paquet(s) de votre choix. Par exemple, si vous atteignez le niveau 2 en Biologie, vous pouvez défausser exactement 2 cartes de votre main et en piocher 2 nouvelles.

### L'intérêt de faire progresser vos marqueurs sur les pistes du Journal est double :

- Chaque fois que vous avancez d'une case sur une piste du Journal, vous bénéficiez d'une réduction de coût d'un cube Connaissances du type correspondant pour achever **toutes** vos futures Expériences.
- Lorsque vous atteignez la deuxième et la troisième case de chaque piste, vous recevez également les capacités permanentes indiquées.

Les réductions de coût obtenues grâce aux pistes du Journal ne peuvent être utilisées que dans le cadre de l'achèvement d'Expériences, et non pour progresser sur les pistes du Journal. Il s'agit d'une réduction de coût permanente, valable pour toutes les Expériences futures jusqu'à la fin de la partie. Vous pouvez bénéficier des capacités spéciales indiquées sur la deuxième case de chaque piste chaque fois que cela est possible.

La piste d'Occultisme est quelque peu différente car elle répertorie les pénalités que vous devez subir au début de chaque Génération. Les Connaissances en Occultisme permettent de remplacer n'importe quelles Connaissances lorsque vous accomplissez l'action Expérimenter (voir L'Occultisme est une Connaissance « universelle », page 20). Vous ne générez pas de Folie en consignand des Connaissances en Occultisme.

Mary décide d'effectuer pour la première fois de la partie une action Consigner les Connaissances. Elle place son Assistant sur le Lieu Consigner les Connaissances de son plateau Domaine. Mary dépense 1 cube Biologie (vert) de sa réserve, conformément à ce qui est indiqué, puis avance son marqueur d'une case. Elle peut décider de défausser une carte Expérience de sa main et en piocher une dans le paquet de son choix. Bien qu'elle dispose encore de 2 cubes Biologie (vert), elle ne peut effectuer qu'une seule action Consigner les Connaissances par tour.



### Voici un aperçu des capacités spéciales présentes sur les pistes du Journal :

- **Chimie** : récupérez 1 Domestique de l'Asile au début de chaque Génération.
- **Biologie** : stockez 2 Ressources restantes dans votre réserve à la fin de chaque Génération.
- **Ingénierie** : quand vous créez une pyramide d'Expériences (détails page 20), ceci compte comme une Expérience achevée de niveau B.

### Aménagements fastueux de Domaine: +V

Lorsque vous atteignez le niveau 3 d'une piste du Journal, vous devez ajouter immédiatement l'Aménagement fastueux de votre choix (parmi les tuiles disponibles) à votre Domaine. Vous devrez payer le coût normal de construction ou défausser une tuile Aménagement déjà placée. Vous ne pouvez pas posséder plus d'un exemplaire d'Aménagement fastueux de Domaine du même nom.

Les Aménagements fastueux de Domaine octroient des points bonus à la fin de la partie. Leur quantité est limitée à 10 (deux exemplaires de chaque). Les Aménagements fastueux de Domaine ne peuvent pas être achetés et ne peuvent être obtenus que via les pistes du Journal, les récompenses d'Expériences ou les événements du Livret Histoire.

Victor souhaite consigner des Connaissances afin d'atteindre le niveau 3 sur la piste d'Occultisme. Il place un Domestique sur le Lieu Consigner les Connaissances et paye 3 cubes d'Occultisme (gris). Il avance son marqueur d'une case sur la piste correspondante. Non seulement Victor bénéficie dorénavant d'une réduction de coût de 3 cubes de Connaissances en Occultisme pour ses prochaines Expériences, mais il doit également choisir un Aménagement fastueux de Domaine disponible. Il choisit les Bobines Tesla, place la tuile sur le premier emplacement libre de son Domaine et paye 2 \$.



« Alors que j'étais en train de goûter différents crus du cellier, je fus intrigué par la pièce métallique d'une torche. À ma grande surprise, c'était un mécanisme permettant l'ouverture d'une porte dérobée. Mû par la curiosité et l'excitation, je mis les pieds dans un laboratoire pour le moins impressionnant. »

## Expérimenter



Chaque carte Expérience comporte trois informations: le coût, la récompense et le type. Le coût est indiqué dans le coin supérieur gauche: niveaux d'Expérience, Ingrédients et Connaissances. La récompense est indiquée en bas de la carte: il s'agit en général de points de victoire, d'Ingrédients, de Connaissances et, lorsqu'il s'agit des Expériences les plus impressionnantes, de pénalités (Folie, Malepeur, Foule en colère). Le type d'Expérience est parfois spécifié par l'intermédiaire d'événements narratifs ou des capacités. Il est représenté par la couleur de la bordure, qui correspond au type de Connaissances requis ou octroyé.



### Anatomie d'une carte Expérience

Pour Expérimenter, placez votre Avatar, votre Assistant ou 2 Domestiques sur le Lieu « Expérimenter » et payez le coût de l'Expérience que vous souhaitez achever. Placez

ensuite la carte Expérience face visible à côté de votre Domaine et recevez toutes les récompenses/pénalités indiquées au bas de la carte.

### L'Occultisme est une Connaissance « universelle »

Les Connaissances en Occultisme peuvent être utilisées pour achever des Expériences requérant **N'IMPORTE QUEL** type de Connaissances. Néanmoins, lorsque vous utilisez de quelque manière que ce soit des Connaissances en Occultisme dans le cadre d'une Expérience, vous devez **avancer votre marqueur d'une case sur la piste de Folie pour chaque cube Connaissances en Occultisme utilisé.** Les Connaissances en Occultisme n'engendrent de la Folie que lorsqu'elles sont utilisées dans le cadre d'une Expérience. Vous ne générez pas de Folie en récupérant ou en consignnant des Connaissances en Occultisme.

### Coût des niveaux d'Expérience – La pyramide des Expériences

Les premières Expériences, de niveau A, ne requièrent que des Ingrédients. Mais les Expériences plus avancées demandent un certain savoir-faire. Il faut donc avoir accompli au préalable un certain nombre d'Expériences mineures avant de les entreprendre. Les Expériences de niveau B requièrent des Ingrédients et des Connaissances. Il est également impératif que vous ayez déjà accompli au moins une Expérience de niveau A. Les Expériences de niveau C requièrent des Ingrédients et des Connaissances. Il est également impératif que vous ayez déjà accompli une Expérience de niveau A et deux Expériences de niveau B.



Une Expérience de Grand Œuvre (de niveau D) requiert des Ingrédients, des Connaissances, une Expérience de niveau A, deux Expériences de niveau B et trois Expériences de niveau C. Il est donc particulièrement difficile de réaliser un Grand Œuvre.

Au fil de la partie, vous parviendrez à transmettre plusieurs Expériences achevées et recevrez des niveaux d'Expérience gratuits via les pistes du Journal et les Aménagements de Domaine (voir page 23.2). Elles seront prises en compte dans les prérequis nécessaires à l'accomplissement de nouvelles Expériences. Par exemple, si vous avez transmis une Expérience de niveau A à la fin d'une Génération, vous pouvez directement entreprendre des Expériences de niveau B au début de la Génération suivante.



Mary souhaite achever une Expérience de niveau C. Elle place un Assistant sur le Lieu Expérimenter. Elle révèle ensuite la carte « L'erreur » de sa main. Il s'agit d'une Expérience de niveau C, qui requiert une pièce détachée, un animal et 4 cubes Connaissances en Biologie. Tout d'abord, Mary vérifie les Expériences déjà accomplies: elle a hérité d'une Expérience de niveau B et elle a achevé une Expérience de niveau A et une Expérience de niveau B durant cette Génération. Elle remplit donc tous les prérequis! Mary paye une pièce détachée et un animal à la réserve, ainsi que 2 cubes Biologie (verts), pris depuis ses Quartiers. Elle a déjà progressé d'une

case sur la Piste du Journal Biologie, elle bénéficie donc d'une réduction permanente d'un cube Biologie. Enfin, elle utilise un cube Connaissances en Occultisme, qui fait office de Connaissances universelles. Elle doit donc avancer d'une case sur la piste de Folie. L'Expérience est à présent achevée! Elle avance d'une case sur la piste de Folie et de Malepeur. Elle récupère un cadavre et marque 10 PV. Elle obtient également un bonus de 4 PV pour avoir achevé une Expérience de niveau C durant la deuxième Génération.



### Les Expériences de niveau A octroient des Connaissances

Dans la plupart des scénarios, les Connaissances de base ne sont pas disponibles dans « Les Chroniques de la Ville ». Comment s'y prendre pour obtenir cette ressource indispensable? En achevant des Expériences, bien sûr! **Toutes** les Expériences de niveau A octroient des Connaissances une fois achevées, ce qui n'est pas forcément le cas des autres niveaux d'Expériences. Tâchez d'en réaliser un maximum le plus tôt possible dans la partie!

### Bonus des Expériences de niveau C

Les Expériences de niveau C octroient des bonus en fonction de la Génération durant laquelle elles ont été achevées.

- Au cours de la première Génération, vous recevrez un bonus de 8 PV pour chaque Expérience de niveau C réalisée.
- Au cours de la deuxième Génération, vous recevrez un bonus de 4 PV pour chaque Expérience de niveau C réalisée.

### Expériences transmises

À la fin de chaque Génération, vous aurez la possibilité de transmettre une Expérience achevée sous l'emplacement Expériences transmises de votre plateau Domaine. **Cette Expérience compte désormais comme une Expérience achevée du niveau indiqué (A/B/C)**, mais ne fournit aucun autre bonus.



#### Jetons 50+/100+

Lorsque vous atteignez 50 points de victoire, remplacez votre marqueur au début de la piste de score et placez un jeton 50+ dans vos Quartiers. Le cas échéant, retournez le jeton sur la face 100+ et remplacez votre marqueur au début de la piste de score.



## Fin d'une manche

Dès que tous les joueurs ont passé, la manche se termine. À la fin de chaque manche, tous les joueurs doivent simultanément suivre les étapes suivantes, dans l'ordre:

1. Envoyez à l'Asile les Domestiques présents sur la Piste de Folie ou sur les Lieux « Consigner les Connaissances » et « Expérimenter ».
2. Récupérez toutes vos figurines situées en Ville et dans votre Domaine et remettez-les dans vos Quartiers.
3. Donnez le jeton Premier joueur à votre voisin de gauche.
4. Consultez le Livret Histoire en cliquant sur « Passer à la manche suivante » et en résolvant les événements qui s'affichent. Ainsi, vous n'oublierez pas de suivre les étapes de fin de manche avant de poursuivre la partie.

**Défaussez ensuite les 2 Aménagements de Domaine du bas** situés sur le plateau de jeu. Faites glisser les deux Aménagements restants vers le bas, puis piochez deux nouvelles tuiles et remplissez les emplacements libérés.

S'il s'agit d'une Fin de cycle, suivez les instructions de fin de Génération. Dans le cas contraire, commencez une nouvelle manche.

## Fin de la Génération

Consultez le Livret Histoire puis:

*Vous devez d'abord cliquer sur « Continuer » dans le Livret Histoire avant de suivre les étapes de fin de Génération; en effet, il peut arriver que, selon le scénario, des actions supplémentaires soient requises ou des récompenses soient accordées en fonction de vos performances.*

À la fin de chaque Génération, tous les joueurs doivent simultanément suivre les étapes suivantes, dans l'ordre:

1. Conservez **une** Expérience de votre main et défaussez les autres en les plaçant sous leur paquet respectif.
2. Transmettez **une** Expérience que vous avez achevée durant cette Génération en la glissant sous l'onglet Expériences transmises, à côté des pistes du Journal (faites en sorte que le niveau de l'Expérience reste visible de tous). Défaussez ensuite toutes les autres Expériences que vous avez accomplies durant cette Génération et placez-les sous leur paquet respectif. *Toute Expérience transmise et placée sous l'onglet Expériences transmises compte comme une Expérience achevée (du niveau indiqué) et ne peut pas être remplacée ni retirée.*
3. Défaussez les cartes Traumatisme de la Génération précédente.
4. Vérifiez si vous devez piocher de nouvelles cartes Traumatisme: pour chaque paire de cartes Compulsion encore en votre possession, piochez 1 carte Traumatisme. Défaussez ensuite toutes vos cartes Compulsion.
5. Placez votre Épouse, votre Assistant et votre Avatar dans vos Quartiers. Envoyez toutes les autres figurines à l'Asile.
6. Remettez à zéro les marqueurs de Malepeur et de Folie.
7. **Défaussez TOUTES les Ressources et tout l'argent que vous possédez dans la réserve générale.**



## Fin de la deuxième Génération:

*N'oubliez jamais que les ressources et l'argent ne se transmettent pas de Génération en Génération. D'une Génération à l'autre, vous ne conservez que votre Journal, vos Expériences transmises, vos Aménagements de Domaine et une Expérience en main. Tout le reste est défaussé.*

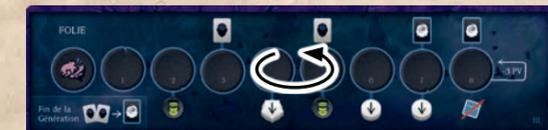
### Aménagements de Domaine de fin de partie

À la fin de la deuxième Génération, récupérez toutes les tuiles Aménagement de Domaine de la Génération I/ II situées sur le plateau de jeu et remettez-les dans la boîte. Prenez les tuiles Aménagement de Domaine de Génération III, mélangez-les et empilez-les face cachée. Révélez ensuite 4 nouvelles tuiles et placez-les dans les emplacements dédiés du plateau. Les Aménagements de Domaine de Génération III octroient des bonus et des capacités spécifiques à la fin de partie.



### Retourner la Piste de Folie

Retournez la piste de Folie sur son verso en vue de la troisième Génération. Notez alors que vous risquez d'obtenir des cartes Traumatisme si vous entreprenez trop d'actions contraires à l'éthique à la fin de la partie.



## Fin de partie

La partie s'achève au bout de trois Générations (le Livret Histoire permet de suivre l'évolution du jeu). À la fin de la partie, cliquez sur le Livret Histoire pour résoudre les tout derniers événements. Le Livret Histoire affiche alors le décompte final des points de victoire:

- Marquez les points accordés par vos Aménagements fastueux de Domaine
- Retirez 3 PV pour chaque carte Traumatisme obtenue à la fin de la troisième Génération
- Marquez 1 PV pour chacun de vos Aménagements de Domaine

Le savant totalisant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ayant accompli le Grand Œuvre de ses ancêtres remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, le joueur possédant le plus d'Aménagements de Domaine gagne. S'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire et profitent de leur sombre héritage.

## Fin d'une ère

Une fois la partie terminée, ne rangez pas encore tout le matériel: le Livret Histoire fournira l'Épilogue à votre aventure en commun. Et lorsqu'une Fin est débloquée, cela pose un jalon dans l'application pour plus tard.

## FAQ:

**Puis-je révéler des informations secrètes du Livret Histoire aux autres joueurs?**

Oui. Sauf mention contraire, vous êtes libre de partager les informations que vous avez recueillies, de mentir, ou de ne rien dire du tout. En revanche, vous ne devez jamais montrer l'écran du Livret Histoire aux autres joueurs lorsqu'un message secret à votre attention apparaît.

**Si je dispose de suffisamment de Connaissances pour achever une Expérience, puis-je malgré tout utiliser des Connaissances en Occultisme à la place?**

Oui. Même si vous disposez du type de Connaissances nécessaires, vous avez toujours la possibilité d'utiliser des Connaissances en Occultisme (n'oubliez pas d'avancer d'une case sur la piste de Folie par cube Occultisme utilisé).

**Si je pioche une nouvelle carte Compulsion et que je remplis déjà tous les critères, puis-je la résoudre immédiatement?**

Non. Une carte Compulsion ne peut pas être résolue par l'action qui a entraîné sa pioche. Elle doit être résolue au terme d'une prochaine action ou à la suite d'un futur événement du scénario.

**Les Ressources sont-elles limitées?**

Non, les Ressources ne sont pas limitées. Il est impossible de se procurer tous les animaux vivant sur Terre, n'est-ce pas? Même si le matériel fourni est déjà conséquent, il peut arriver qu'un scénario spécifique ou un joueur trop ambitieux entraîne une pénurie de Ressources. Si tel est le cas, utilisez n'importe quel objet de substitution, le temps que le matériel en question soit à nouveau disponible.

**Que se passe-t-il si je désire ajouter un Aménagement de Domaine, mais que je ne dispose plus d'emplacements libres?**

Vous avez toujours la possibilité de défausser l'Aménagement de Domaine de votre choix afin de libérer un emplacement et d'y placer un nouvel Aménagement. Par exemple, si vous obtenez un Aménagement fastueux, mais que vous n'avez pas assez d'argent pour le placer dans votre Domaine, vous devez défausser un Aménagement existant. Vous n'avez pas à payer le coût de l'emplacement une deuxième fois dans le cas où vous défausseriez un Aménagement.

## Notes de l'auteur sur la xénophobie

« Les Œuvres de fiction classiques incluent malheureusement parfois une forme de xénophobie dans le récit afin que celui-ci touche l'audience visée. Cela est d'autant plus vrai lorsque le récit en question s'inscrit dans une période où le voyage vers des contrées étrangères était particulièrement difficile, voire impossible. En clair, les auteurs ne savaient que très peu de choses sur ces nouveaux territoires et inventaient toutes sortes d'inepties à leur sujet. Et les lecteurs prenaient ces informations pour argent comptant. C'est encore le cas aujourd'hui, d'ailleurs.

Même si j'ai tâché de minimiser, de supprimer certains aspects de la vie à l'époque victorienne et de l'appropriation culturelle qui en découle et d'y ajouter quelques touches d'humour, des vides subsistent dans mes recherches et les fausses idées ne manquent pas. Ainsi, bon nombre d'historiens estiment qu'il faisait bon vivre en Transylvanie durant cette période. Je vous demande donc de vous plonger dans cet univers d'horreur gothique en gardant à l'esprit que les différents lieux décrits ont existé, mais sous une forme et dans un contexte différents, et que les événements qui se produisent dans le jeu n'ont pratiquement aucun fondement scientifique, culturel ou géographique.

En réalité, ils sont quasiment tous issus du riche vivier de l'histoire et du folklore occidentaux (les procès des sorcières de Salem, l'asile de Pennhurst, la privatisation des prisons de l'Arizona, le spiritualisme). Il incombe donc à chacun de remettre les choses en perspective et de toujours prendre du recul par rapport à sa propre culture. »





# Iconographie

## Ingrédients



Produit chimique



Animal



Pièces détachées



Cadavre

## Connaissances



Chimie



Biologie



Ingénierie



Occultisme

## Pistes



Folie



Malepeur



Foule en colère

## Rappel



Pas de bonus d'Avatar



Récupérez



Récupérez 1 Assistant de l'Asile



Reculez sur la Piste



Quand vous placez ce type de figurine



Argent



Récupérez un Aménagement de Domaine (en payant son coût)



Récupérez un Aménagement Fastueux de Domaine



Défaussez un Aménagement de Domaine



Fouillez dans n'importe quelle pioche Expérience + prenez-en 1 carte



Consultez l'Application



N'importe quel cube Connaissances

## Rôle des socles



Avatar



Domestique



Épouse / Époux



Assistant



Épouse ou Domestique