

Livret de règles

Sorcellerie !

La cloche de minuit sonne dans les rues de Wildegrens alors que les villageois ferment leurs fenêtres pour échapper à l'obscurité. Quelque chose bouge dans la nuit, dans la forêt, à travers les champs, sur l'ancien champ de bataille. Le village isolé est en danger. Les récoltes sont mauvaises, les animaux meurent et les villageois disparaissent. Les habitants ont peur. Certaines femmes se défendent, mais les villageois soupçonnent que celles-ci traitent avec le diable en personne. Derrière l'ancienne école, une ombre enjambe le puits de la ville. Une faible lumière révèle deux sorcières qui se font un signe de tête, éteignent leur lanterne et se dirigent vers les bois sombres.

• Note historique •

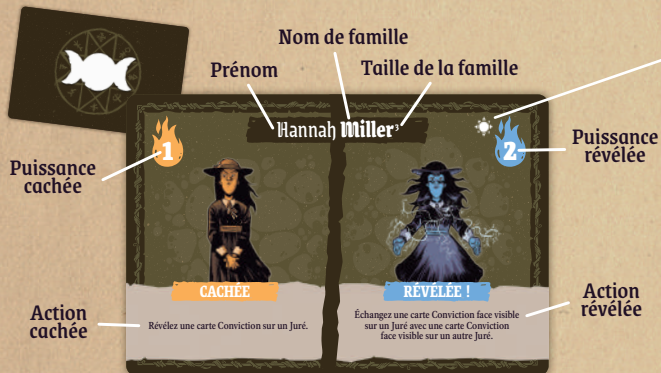
Sorcellerie ! se déroule dans un monde fantastique inspiré de l'Europe et de l'Amérique du Nord des 17^e et 18^e siècles. Wildegrens (prononcer wil-de-graines) n'est pas un lieu réel et vous reconnaîtrez les créatures et les sbires tirés du folklore de nombreuses cultures différentes – nous avons pris la liberté de rassembler tout cela dans ce même lieu. Dans de nombreux cas, les créatures ont des noms différents selon les cultures. Nous avons choisi cet ensemble de créatures pour capturer les peurs historiques de cette époque : peurs de l'inconnu, des privations et des maladies.

Notre univers de jeu présente les sorcières comme des forces du bien utilisant une véritable magie. En réalité, les procès de sorcières qui ont balayé l'Europe et l'Amérique du Nord étaient motivés par la malveillance et l'ignorance et ont abouti à l'exécution de dizaines de milliers de personnes, dont une grande majorité de femmes. En mettant en scène des femmes puissantes qui s'efforcent de protéger leur village, nous espérons, en tant que concepteurs de jeux, honorer la mémoire de celles qui ont été persécutées. Nous n'avons pas l'intention de banaliser ou de justifier l'immense douleur et la souffrance causées par la chasse aux sorcières au début de l'histoire moderne de l'Europe et de l'Amérique du Nord.

David Thompson, Roger Tankersley & Trevor Benjamin



Matériel



28 CARTES SORCIÈRE

3 MARQUEURS DE PERSUASION



SYMBOLE DE MODE DE JEU :



Pour le jeu standard uniquement

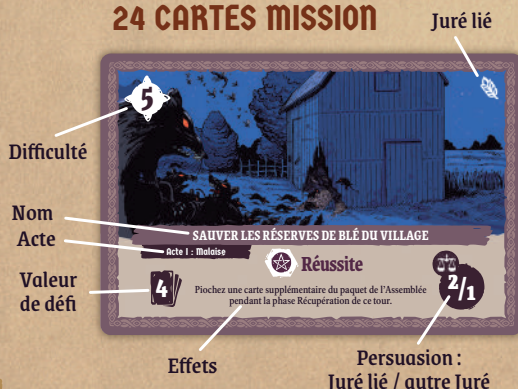


Pour les Récits de Wildegrens uniquement



8 CARTES JURÉ

24 CARTES MISSION



12 CARTES CONVICTION



6 CARTES MALÉDICTION



60 CARTES DÉFI (40 liés à un Juré + 20 Communs)



1 AIDE DE JEU



1. Jouer les sorcières
2. Choisir une mission
(Résoudre les effets ☹️ puis 🗑️)
3. Jouer les sorcières restantes
4. Résoudre la mission
 - a) Déterminer la puissance disponible
 - b) Surmonter les défis (Résoudre les effets ☹️)
 - c) Réussir la mission (Résoudre les effets 🗑️)
 - d) Subir les conséquences (Résoudre les effets ☹️)
5. Aller au procès ?
6. Récupération

8 CARTES VILLAGEOIS



• Aperçu du jeu •

Menez un groupe de sorcières dans leur lutte contre les maux menaçant Wildegrens. Au cours d'une série de tours, vous entreprendrez des missions de plus en plus difficiles. Si vous réussissez, vous obtiendrez le niveau de persuasion dont vous aurez besoin pour convaincre le village que la magie peut être une force du bien. Si vous échouez, vous risquez de perdre la partie. À la fin de chaque tour, vous devez choisir soit de tenter une autre mission, soit d'aller au procès, en espérant que votre persuasion sur les jurés sera suffisante.

Ce livret décrit les règles du jeu standard. Voir le livret des **Récits de Wildegrens** pour découvrir des modes de jeu supplémentaires.

• Mise en place •

Voir l'illustration de mise en place sur la page suivante.

1 JURÉS : mélangez les 8 cartes Juré et distribuez-en 3 face visible sur le **tableau des Jurés**. Remettez les 5 cartes Juré restantes dans la boîte.

2 PERSUASION : placez un **marqueur de Persuasion** sur la case 1 de la piste de chaque Juré sur le tableau.

Ajuster la difficulté : pour rendre le jeu plus facile, vous pouvez placer les marqueurs de Persuasion sur les cases 2. Pour rendre le jeu plus difficile, vous pouvez les placer sur les cases 0.

3 CONVICTION : mélangez les 12 cartes Conviction et distribuez-en 2 face cachée à côté de chaque Juré dans le tableau. Placez les 6 cartes restantes en un **paquet des Convictions**, à côté des Jurés. Laissez de la place pour une **pile de défausse des Convictions** face visible.

4 MISSIONS : trouvez les 3 cartes Mission liées à chaque Juré sur le tableau. Triez ces 9 cartes selon leur acte et mélangez chaque paquet séparément. Retournez les 3 cartes Mission de l'Acte I (Malaise) face visible et placez-les en ligne pour former le tableau des Missions. Empilez les 3 cartes Mission de l'Acte II (Problèmes) au-dessus des 3 cartes de l'Acte III (Terreur) pour former un **paquet des Missions** face cachée.

5 DÉFIS : trouvez les 5 cartes Défi liées à chaque Juré dans le tableau. Mélangez ces 15 cartes avec les 20 cartes Défi commun. Distribuez à chaque Mission dans le tableau un nombre de cartes Défi face cachée égal à sa valeur de Défi. Laissez les cartes Défi restantes en un **paquet de Défis** face cachée. Laissez de la place à côté pour une **pile de défausse de Défis**.

6 VILLAGEOIS : mélangez les 8 cartes Villageois et laissez-les face cachée en un **paquet des Villageois**. Laissez de la place à côté pour une **pile des Âmes Perdues** face visible.

7 SORCIÈRES : trouvez les 4 cartes Sorcière marquées d'une ☾ et remettez-les dans la boîte. Ces Sorcières ne sont utilisées que dans les modes de jeu supplémentaires décrits dans le livret des Récits de Wildegrens. Mélangez les 24 cartes Sorcière restantes puis utilisez le processus suivant pour choisir les 12 Sorcières du **paquet de l'Assemblée**. Révélez 2 cartes Sorcière. Choisissez-en une pour aller dans le paquet de l'Assemblée et l'autre à ajouter au **paquet des Recrues**. Répétez cette démarche jusqu'à ce qu'il y ait 12 cartes dans chaque paquet puis mélangez chacun d'eux séparément. Laissez de la place pour une **pile de défausse de l'Assemblée** et une **pile de Prison** face visible.

Pour votre première partie : choisir les Sorcières de votre paquet de l'Assemblée est un élément clé de la stratégie du jeu, mais cela peut être difficile pour de nouveaux joueurs. Vous pouvez choisir d'utiliser les 12 Sorcières listées ci-dessous. Vous pourrez ensuite vous concentrer sur certaines familles lors de chaque partie.

ASSEMBLÉE DE DÉPART : Gwen Hayes, Jocelyn Hayes, Charlotte Kent, Jane Kent, Katherine Kent, Eleanor Lilly, Mercy Lilly, Sabrina Lilly, Hannah Miller, Mary Perrin, Amelia Stephens et Phyllis Tancred.

8 MALÉDICTIONS : mélangez 3 cartes Malédiction dans le paquet de l'Assemblée. Placez les cartes Malédiction restantes en une pile des Malédictions face visible.

9 MAIN DE DÉPART : piochez une main initiale de 5 cartes dans le paquet de l'Assemblée. Laissez de la place pour une zone de Jeu devant vous.



• Concepts clés •

◆ SORCIÈRES

Les cartes Sorcière dans le paquet de l'Assemblée, votre pile de défausse, votre main et votre zone de jeu sont les membres actifs de votre assemblée. Vous ferez tourner ces cartes au cours de la partie. Quand vous **révélez une Sorcière** en utilisant sa magie, vous devez la placer dans la pile de Prison. Les Sorcières en Prison et le paquet des Recrues ne vous sont normalement pas disponibles mais peuvent être ajoutées à votre assemblée grâce à des actions spéciales et des effets. Quand une carte vous dit de **recruter une Sorcière**, piochez la carte au sommet du paquet des Recrues et placez-la dans la pile de défausse de l'Assemblée. Quand une carte vous demande de perdre une Sorcière, remettez la Sorcière indiquée dans la boîte.

◆ MALÉDICTIONS

Les malédictions représentent la magie maléfique opérant contre vous. Ces cartes sont inutilisables et servent seulement à encombrer le paquet de l'Assemblée et votre main en les piochant et en les défaussant. Certaines actions et effets vous permettent de **retirer une Malédiction** de votre main et de la placer dans la pile des Malédictions. À l'inverse, si une carte vous demande de **subir une Malédiction**, prenez une carte de la pile des Malédictions et placez-la dans la pile de défausse de l'Assemblée.

Si la pile des Malédictions est vide alors que l'on vous demande de subir une Malédiction, vous perdez immédiatement la partie.

Si à la fin du tour vous piochez une nouvelle main sans Sorcière, vous perdez immédiatement la partie.

◆ MISSIONS

Les missions sont les lieux et les situations que les Sorcières doivent rencontrer pour protéger Wildegrens et gagner la partie. À chaque tour, vous **choisissez une Mission** du tableau. Si vous **surmontez la Mission**, vous gagnez quelques avantages et révélez une nouvelle Mission. Si vous échouez, vous ne révélez pas de nouvelle mission.

Si vous échouez à deux Missions, vous perdez immédiatement la partie.

◆ DÉFIS

Les défis offrent des menaces et des opportunités supplémentaires que vous **découvrez** (en les retournant face visible) quand vous choisissez une Mission. Certaines actions et effets peuvent vous permettre de les découvrir plus tôt.

◆ FAMILIERS

Les Familiers sont les animaux magiques qui peuvent se joindre à votre assemblée et vous aider à gagner la partie. Ils commencent en tant que cartes Défi mais peuvent être **capturés** et placés dans votre zone de jeu. Les Familiers capturés vous offrent l'avantage indiqué dans la section Effet du Familier de leurs cartes.

◆ JURÉS, PERSUASION ET CONVICTION

Les Jurés dans le tableau sont les membres clés du village que vous devez convaincre pendant le procès afin de gagner la partie. À chaque fois que vous surmontez une Mission, vous **gagnez de la persuasion** envers l'un des Jurés et déplacez le marqueur sur sa piste de persuasion. Vous pouvez également gagner ou perdre de la persuasion grâce ou à cause d'autres actions ou effets de jeu. Pour convaincre un Juré, votre persuasion doit atteindre ou dépasser sa **conviction**, égale au total des valeurs sur ses cartes Conviction. Vous **découvrirez** (retournez face visible) ces cartes Conviction pendant le procès. Certaines actions et effets peuvent vous permettre de les découvrir plus tôt.

◆ VILLAGEOIS

Les cartes Villageois représentent la population de Wildegrens que vous tentez de protéger. Quand le jeu vous demande de **perdre une carte Villageois**, piochez une carte du paquet de Villageois. Si vous piochez une carte 0, remélanguez-la dans le paquet de Villageois. Vous n'en perdez aucun. Sinon, placez la carte face visible dans la pile des Âmes Perdues.

Si le total du nombre de Villageois sur les cartes dans la pile des Âmes Perdues est supérieur ou égal à 5, vous perdez immédiatement la partie.



• Déroulement de la partie •

Une partie est composée d'une série de tours. Chaque tour est divisé en 6 phases. Effectuez chaque phase dans l'ordre indiqué ci-dessous :

1. JOUER LES SORCIÈRES
2. CHOISIR UNE MISSION
3. JOUER LES SORCIÈRES RESTANTES
4. RÉSOUDRE LA MISSION
5. ALLER AU PROCÈS ?
6. RÉCUPÉRATION

La partie continue jusqu'à ce que vous alliez au procès ou que vous déclenchiez les conditions de défaite. Voir Terminer la Partie (page 15).

Comment jouer les Sorcières

À chaque tour, vous avez deux opportunités de jouer des Sorcières de votre main : pendant les phases 1 et 3. Vous devez jouer toutes ces cartes, y compris les cartes supplémentaires piochées grâce à des actions spéciales et des effets. Vous ne pouvez pas choisir de défausser des Sorcières ou de les garder en main pour les tours suivants. Vous ne pouvez jamais jouer des Malédictions de votre main.

Quand vous jouez une Sorcière, vous devez choisir de la **révéler** ou de la **garder cachée**. Les Sorcières sont plus puissantes lorsqu'elles sont révélées, mais elles doivent être placées en Prison à la fin du tour (phase 6). Les Sorcières qui sont cachées restent dans votre assemblée pour être utilisées lors des tours suivants. Pour vous souvenir de votre choix, placez les Sorcières révélées à la droite de votre zone de jeu et les Sorcières cachées à la gauche. Voir l'illustration de mise en place page 7.

Après avoir fait ce choix, vous *pouvez* effectuer l'action du côté approprié de la carte Sorcière. Vous n'êtes jamais obligé d'effectuer l'action. Si l'action a une condition, vous devez la satisfaire. Si l'action vous permet d'appliquer un effet plusieurs fois, vous pouvez choisir de le faire moins de fois qu'indiqué.

Par exemple, prenons l'action cachée de Katherine Kent :

« Pour chaque **Kent** (y compris Katherine) en jeu, défaussez une Malédiction de votre main dans la pile de défausse de l'Assemblée puis piochez une carte du paquet de l'Assemblée pour la remplacer. »





Supposons que vous ayez deux Sorcières Kent en jeu (Katherine et une autre), mais que vous ne pouvez défausser qu'une seule Malédiction. Vous piochez alors une seule carte en remplacement. Vous ne pouvez pas piocher plus de cartes de remplacement que le nombre de Malédictions défaussées.



Vous trouverez des détails supplémentaires concernant les actions des Sorcières dans la Foire Aux Questions à la fin de ces règles.







Effets de Mission et de Défi

Il y a quatre types d'effets sur les Missions et leurs Défis :

- **CHOISIE**  les effets se déclenchent quand vous choisissez cette Mission (phase 2).
- **NON-CHOISIE**  les effets se déclenchent quand vous choisissez une autre Mission (phase 2).
- **RÉUSSITE**  les effets se déclenchent si vous surmontez la carte (phase 4).
- **ÉCHEC**  les effets se déclenchent si vous ne réussissez pas à surmonter la carte (phase 4).

Les effets  et  sur une carte ne se déclenchent pas si la carte est défaussée ou retirée du jeu de n'importe quelle autre façon.

Des cartes peuvent avoir plusieurs effets de types différents. Par exemple, les cartes Défi Possédé(e) ont un effet  et . L'effet  s'appliquera si la carte est surmontée. Sinon, l'effet  se déclenchera.

Si plusieurs effets du même type se déclenchent de la même manière, vous choisissez l'ordre dans lequel les résoudre.



Vous trouverez des détails supplémentaires concernant les effets des Missions et des Défis dans la Foire Aux Questions à la fin de ces règles.

1. JOUER LES SORCIÈRES

Jouez n'importe quel nombre de Sorcières de votre main, en les résolvant une par une. Voir Comment jouer les Sorcières (page 10).

2. CHOISIR UNE MISSION

Choisissez une des Missions face visible dans le tableau puis faites ce qui suit :

- Résolez les effets  sur les Missions que vous n'avez pas choisies.
- Révélez (retournez face visible) tous les Défis de la Mission choisie.
- Résolez les effets  de la Mission choisie et ses Défis.



3. JOUER LES SORCIÈRES RESTANTES

Jouez les cartes Sorcière restantes dans votre main, en les résolvant une par une. Voir Comment jouer les Sorcières (page 10).

Rappelez-vous! Vous devez jouer toutes les cartes Sorcière dans votre main à chaque tour, y compris les cartes supplémentaires piochées grâce à des actions ou des effets.

4. RÉSOUDRE LA MISSION

Cette phase est divisée en quatre étapes.

A) DÉTERMINER LA PUISSANCE DISPONIBLE

Additionnez la puissance de toutes les cartes Sorcière jouées pendant ce tour et ajoutez ce résultat à toute puissance issue d'effets de Familiers déjà dans votre zone de jeu. Utilisez la puissance révélée pour les Sorcières révélées et la puissance cachée pour les Sorcières cachées. Si la puissance comprend un « * », augmentez la valeur comme indiqué par le texte de la carte.



Important! Dans les deux étapes suivantes, vous utiliserez votre puissance disponible pour surmonter les Défis (étape B) et/ou la Mission choisie (étape C). Vous aurez rarement assez de puissance pour surmonter toutes ces cartes. Vous devrez donc choisir celles qui vous semblent les plus importantes.

B) SURMONTER LES DÉFIS

Utilisez votre puissance disponible pour surmonter les Défis de la Mission choisie. Résolez les Défis un à un, dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez choisir d'arrêter de surmonter des Défis à n'importe quel moment, particulièrement si vous voulez surmonter la Mission lors de la prochaine étape. Vous devez arrêter si vous n'avez plus assez de puissance disponible pour surmonter un nouveau Défi.




Pour surmonter un Défi, effectuez les étapes suivantes :

- Réduisez votre puissance disponible d'un montant égal à la difficulté du Défi.
- Si le Défi est un Familier, placez-le dans votre zone de jeu. Sinon, placez-le dans la pile de défausse des Défis.
- Arrêtez d'appliquer tout effet  sur la carte.
- Résolvez les effets  de la carte.
- Vérifiez toutes les Sorcières et Familiers en jeu (particulièrement ceux avec un « * ») pour voir si leur puissance change. Ajustez votre puissance disponible en conséquence.


C) RÉUSSIR LA MISSION


Si votre puissance disponible restante est égale ou supérieure à la difficulté de la Mission choisie, vous l'avez réussie.

- Résolvez les effets  sur la carte.
- Gagnez de la persuasion sur un Juré de votre choix, en enregistrant ce changement avec son Marqueur de Persuasion. Si vous choisissez le Juré lié (celui dont le symbole correspond à la Mission), utilisez la persuasion la plus élevée indiquée sur la carte Mission. Si vous choisissez un autre Juré, utilisez la valeur la plus faible.
- Remettez la carte Mission dans la boîte.

Toute puissance restante est perdue. Vous ne pouvez pas la conserver pour le prochain tour.

D) SUBIR LES CONSÉQUENCES

Si vous échouez à surmonter des cartes Défi de la Mission choisie, résolvez les effets  sur ces cartes et placez-les ensuite face visible dans la pile de défausse des Défis.

Si la Mission choisie est elle-même un échec, résolvez les effets  sur sa carte et retournez-la face cachée. Vous aurez une Mission de moins parmi lesquelles choisir jusqu'à la fin de la partie.

Rappelez-vous ! Vous perdez immédiatement la partie si :

- Vous échouez à 2 Missions.
- Le nombre total de Villageois sur les cartes dans la pile des Âmes Perdues est de 5 ou plus.
- Vous devez gagner une Malédiction et que la pile des Malédictions est vide.

5. ALLER AU PROCÈS ?

Vous devez maintenant décider si vous voulez continuer des Missions ou aller au procès. S'il n'y a plus de Missions dans le tableau, vous devez aller au procès.

- Si vous choisissez de continuer les Missions, allez à la phase suivante (Récupération).
- Si vous allez au procès, allez à Terminer la Partie (page 15).

Attention ! Si vous choisissez de continuer, vous pouvez surmonter la prochaine Mission et persuader encore plus les Jurés, mais vous pouvez aussi perdre la partie. À un moment ou un autre, vous devrez aller au procès si vous voulez gagner !

6. RÉCUPÉRATION

Placez les Sorcières dans votre zone de jeu face visible dans la pile appropriée. Placez les Sorcières révélées dans la pile de Prison. Placez les Sorcières cachées dans la pile de défausse de l'Assemblée. Gardez les Familiers.

Placez les cartes Malédiction encore en main dans la pile de défausse de l'Assemblée.

Piochez une nouvelle main de 5 cartes du paquet de l'Assemblée. Si le paquet est vide et que vous devez piocher une carte, mélangez la pile de défausse de l'Assemblée pour former un nouveau paquet de l'Assemblée et continuez à piocher. Si la pile de défausse de l'Assemblée est également vide, ne piochez pas de carte. Il est possible que dans les derniers tours de la partie votre assemblée soit si petite que vous ne puissiez pas piocher une main de 5 cartes.



Rappelez-vous ! Si vous piochez une nouvelle main sans Sorcière pendant cette phase, vous perdez immédiatement la partie.

Si vous avez réussi la Mission choisie de ce tour, piochez la carte au sommet du paquet des Missions et placez-la face visible dans l'espace vide laissé dans le tableau. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet des Missions, passez cette étape. Piochez un nombre de cartes dans le paquet des Défis égal à la valeur de défi de la nouvelle Mission et placez ces cartes face cachée à côté d'elle. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet des Défis, mélangez la pile de défausse des Défis pour former un nouveau paquet.

Un nouveau tour démarre maintenant.

• Terminer la partie •

La partie peut se terminer de différentes façons.

- Vous échouez à 2 Missions.
- Le nombre total de Villageois sur les cartes dans la pile des Âmes Perdues est de 5 ou plus.
- Vous devez subir une Malédiction quand la pile des Malédictions est vide.
- Vous piochez une nouvelle main sans Sorcière pendant la phase 6 (Récupération).
- Un effet de carte vous indique que vous avez perdu.

Sinon, la partie se termine en un procès. Ceci arrive si vous choisissez d'aller au procès pendant la phase 5 ou qu'un effet de carte vous le demande.

Pour résoudre le procès, considérez chaque Juré dans le tableau, un à la fois. Révélez les cartes Conviction du Juré et additionnez les valeurs. Comparez ensuite ce total avec la valeur indiquée par la position du marqueur de persuasion sur la piste du Juré.

- Si la conviction est inférieure ou égale à la persuasion, vous avez réussi à le convaincre.
- Si la conviction du Juré est supérieure à la persuasion, vous avez échoué à le convaincre.

Regardez maintenant le nombre de Jurés convaincus dans la table ci-dessous pour déterminer votre résultat.

Jurés Convaincus	Résultats
Trois	Innocent (Victoire) : votre victoire sur les menaces rencontrées par le village a convaincu tous les jurés de votre vertu. Votre assemblée a été accueillie dans le village.
Deux	Non coupable (Égalité) : vos vaillants efforts contre les menaces rencontrées par le village ont convaincu à contrecœur deux des jurés de statuer en votre faveur. Les sorcières ont été libérées de prison, mais vous êtes toujours considérées comme des parias au sein de la communauté.
Un	Coupable (Défaite mineure) : malgré tous vos efforts, vous êtes seulement capable de convaincre un juré de soutenir l'assemblée. La chasse aux sorcières continue et votre assemblée entière est emprisonnée. Qui arrêtera les menaces surnaturelles maintenant ?
Aucun	Le Mal règne (Défaite majeure) : votre assemblée est incapable d'empêcher les menaces surnaturelles de balayer le village.

• Exemple de tour •

Ceci est un exemple du premier tour d'une partie de Sorcellerie !

Vous commencez avec une main de 5 cartes piochées dans le paquet de l'Assemblée.




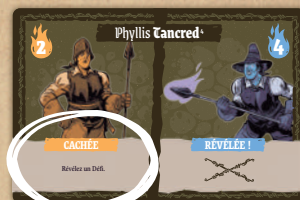
1. JOUER LES SORCIÈRES

Vous commencez le tour en jouant autant de cartes Sorcière de votre main que vous le souhaitez. Vous jouez d'abord Katherine Kent, en décidant de la garder cachée. Vous placez sa carte à gauche de votre zone de jeu, pour la conserver séparée des Sorcières que vous pourriez révéler plus tard. Vous utilisez l'action cachée de Katherine pour défausser la carte Malédiction dans votre main. Vous la remplacez par la carte du sommet du paquet de l'Assemblée. Vous espérez piocher une Sorcière et augmenter vos possibilités, mais vous piochez malheureusement une autre Malédiction !


Vous jouez maintenant Phyllis Tancred, en la gardant elle aussi cachée. Vous utilisez son action pour révéler un des Défis de la Mission Protéger les enfants dans l'école. C'est un loup terrifiant ! Vous décidez de ne jouer aucune des deux Sorcières encore dans votre main jusqu'à ce que vous ayez choisi votre Mission.

2. CHOISIR UNE MISSION

Vous décidez de ne pas Protéger les enfants dans l'école. Le Loup que Phyllis y a révélé semble trop puissant. Vous choisissez plutôt de Sauver les réserves de blé du village. Vous vérifiez d'abord les effets  des autres Missions – il n'y en a pas – puis révélez les 4 cartes Défi aux Réserves de blé du village.





Il n'y a pas d'effet  sur la Mission elle-même, mais il y en a sur les Engoulevents. Vous devrez y faire face plus tard dans le tour.

3. JOUER LES SORCIÈRES RESTANTES

Vous devez maintenant jouer les deux dernières Sorcières dans votre main. Vous jouez d'abord Gwen Hayes en la gardant cachée. Son action cachée demande de vérifier le nombre de Sorcières Hayes en jeu. Il n'y en a qu'une, elle-même. Vous utilisez cette action pour défausser les Poules Maudites, en espérant trouver quelque chose de plus facile à rencontrer. Vous êtes chanceuse ! Vous retournez un Sanglier, un Défi bien moins menaçant.

Vous jouez maintenant Charlotte Kent, votre dernière Sorcière. Étant donnée la difficulté de la Mission et de ses Défis, vous décidez de la révéler en la plaçant à la droite de votre zone de jeu. Elle n'a pas d'action révélée, mais elle a une énorme puissance de 4, qui sera certainement d'une grande aide pour la prochaine phase.

CACHÉE



RÉVÉLÉE !




MAIN




4. RÉSOUDRE LA MISSION


Il est maintenant temps de résoudre la Mission choisie et ses Défis. Vous commencez par additionner votre puissance disponible. Vos Sorcières cachées vous donnent 4 de puissance (2 de Phyllis et 1 de Katherine et de Gwen). Charlotte, que vous avez révélée, vous en offre 4 de plus pour un total de puissance de 8.



Vous savez que vous voulez réussir la Mission. Elle a une difficulté de 5. Cela vous laisse avec un excédent de puissance de 3 pour surmonter les Défis. Malheureusement, l'effet  des Engoulevents vous empêche de surmonter d'autres Défis, vous devez donc vous en occuper en premier. Vous dépensez 1 de votre puissance disponible puis placez les Engoulevents dans la pile de défausse des Défis. Cela vous laisse avec une puissance de 2, suffisante pour surmonter soit le Sanglier, soit la Vénérable Sorcière. Vous préférez sauver les Sorcières que vous avez plutôt que de gagner une nouvelle Sorcière inconnue de la pile des Recrues. Vous dépensez donc 2 de puissance de plus et placez le Sanglier dans la pile de défausse des Défis.

En utilisant les 5 de puissance que vous aviez gardés, vous réussissez la Mission. D'abord, son effet  se déclenche, vous permettant de piocher une carte supplémentaire à la fin du tour. Vous gagnez ensuite en persuasion auprès de l'un des Jurés. Vous choisissez de gagner 2 persuasions sur Linn (la Jurée liée), plutôt que 1 persuasion sur un autre Juré. Vous avancez le marqueur sur la piste de Linn de 2 espaces. Pour finir, vous remettez la carte Mission dans la boîte.




Vous devez maintenant faire face aux conséquences désagréables pour avoir échoué à surmonter des cartes. Vous avez réussi la Mission, mais vous n'avez malheureusement pas vaincu la Sorcière Maléfique. Son effet  se déclenche. Vous prenez une carte dans la pile des Malédictions et l'ajoutez à votre pile de défausse de l'Assemblée. Vous placez sa carte dans la pile de défausse des Défis, avec la Vénérable Sorcière.

5. ALLER AU PROCÈS ?

Les choses vont bien. Vous n'avez échoué à aucune Mission ni perdu de Villageois et il y a encore beaucoup de Sorcières dans le paquet de l'Assemblée et de Malédictions dans la pile des Malédictions. Vous décidez de poursuivre plutôt que de terminer la partie et d'aller au procès.

6. RÉCUPÉRATION

Le tour se termine avec la phase Récupération. Vous placez votre Sorcière révélée (Charlotte) dans la pile de Prison. Vous placez vos Sorcières cachées (Phyllis, Katherine et Gwen) dans la pile de défausse de l'Assemblée, avec la Malédiction dans votre main. Vous piochez une nouvelle main de 6 cartes du paquet de l'Assemblée – les 5 cartes normales, plus 1 supplémentaire grâce à l'effet  de la Mission que vous venez de surmonter. Votre main contient des Sorcières, vous effectuez donc la dernière étape. Vous piochez une nouvelle carte du paquet des Missions et la placez face visible dans l'espace vide du tableau, en ajoutant le nombre approprié de cartes face cachée du paquet des Défis. Il est temps maintenant de démarrer le deuxième tour !

• Foire Aux Questions •


• Que se passe-t-il si je suis à court de cartes ?

Si l'on vous demande de « piocher » ou de « regarder » une carte dans un paquet et qu'il n'y a plus assez de cartes dans ce paquet, mélangez la pile de défausse de ce paquet pour former un nouveau paquet et continuez de piocher ou de regarder des cartes. S'il n'y a toujours pas assez de cartes, piochez-en autant que possible. Si l'on vous demande de « subir une Malédiction » et que la pile des Malédictions est vide, vous perdez immédiatement la partie.



• Que se passe-t-il quand une action ou un effet me demande de défausser une carte ?

Cela dépend du type de la carte qu'on vous demande de défausser. S'il s'agit d'une Sorcière ou d'une Malédiction, placez-la face visible dans la pile de défausse de l'Assemblée. Si c'est une carte Conviction, placez-la face visible dans la pile de défausse des Convictions. S'il s'agit d'une carte Défi, placez-la face visible dans la pile de défausse des Défis.

• Est-ce que défausser une carte est la même chose que la surmonter ?

Non, défausser et surmonter sont deux choses différentes. Vous résolvez les effets  d'une carte seulement lorsque vous la surmontez, et non quand vous la défaussez. Vous pouvez utiliser des actions ou des effets pour défausser des Défis quand vous êtes empêché de les surmonter (par exemple, à cause de l'effet de la carte Engoulevants). Surmonter ne survient que pendant la phase 4 (Résoudre la Mission), défausser peut survenir dans de nombreuses situations lors d'un tour.

• Que se passe-t-il quand une action ou un effet me demande de retirer une carte de la partie ?

Remettez-la dans la boîte. Ne la mettez pas dans une pile de défausse. Ne résolvez pas les effets  ou  qu'elle comporte.

• Que se passe-t-il quand une action ou un effet me demande de perdre une carte ?

S'il s'agit d'une Sorcière, retirez-la de la partie. Si c'est un Villageois, placez-le dans la pile des Âmes Perdues.

• Que dois-je faire quand on me demande de découvrir une carte ?

Retournez la carte face visible. Si elle est déjà face visible, ne faites rien.

• À quoi fait référence une action ou un effet qui parle d'une Sorcière « en jeu » ?

Une carte Sorcière est considérée « en jeu » après que vous l'avez jouée de votre main face visible devant vous. Les Sorcières sortent normalement du jeu en phase 6 (Récupération) mais peuvent sortir plus tôt à cause d'effets de Défis ou de Missions. Les Sorcières dans votre main, dans les paquets ou dans les piles ne sont pas considérées en jeu.



• À quoi fait référence un effet qui parle de Sorcières « révélées » ou « cachées » ?

Chaque carte Sorcière en jeu est soit « cachée » soit « révélée », selon le choix que vous avez fait en la jouant. Les cartes Sorcière dans votre main, dans un paquet ou dans une pile de défausse ne sont considérées ni « cachées » ni « révélées ».

• Si une action ou un effet me dit de piocher une carte Sorcière, dois-je la jouer pendant ce tour ?

Oui, vous devez la jouer. Vous ne pouvez ni cacher de cartes Sorcière dans votre main, ni en conserver pour le prochain tour.

• Comment récupérer des Sorcières dans le paquet des Recrues ou dans la pile de Prison ?

Il y a quelques actions de Sorcières et effets  de Défis ou de Missions qui vous disent de recruter une Sorcière. Quand cela arrive, piochez une carte dans le paquet des Recrues et placez-la dans la pile de défausse de l'Assemblée. Il y a également quelques actions et effets  qui vous permettent de reprendre des Sorcières de la pile de Prison.

• Est-ce que je dois surmonter tous les Défis d'une Mission afin de gagner la Mission ?

Non. Vous ne serez normalement pas capable de surmonter la Mission et tous ses Défis. Vous devrez choisir ce qui est le plus important.

• Est-ce que surmonter des Défis augmente ma puissance disponible ?

C'est possible. À chaque fois que vous surmontez un Défi, vérifiez si cela impacte la puissance de Sorcières ou de Familiers dans votre zone de jeu.

• Y a-t-il une limite au nombre de Défis avec une Mission ?


Oui, il peut y avoir un maximum de 8 cartes Défi par Mission. La plus haute valeur de Défi sur une Mission est 6, mais certaines actions ou effets peuvent vous demander d'ajouter des Défis à des Missions ou de bouger des Défis entre des Missions.

• **Est-ce que je peux utiliser des actions de Sorcière pour affecter des Défis sur d'autres Missions ?**

Oui. Vous pouvez défausser, découvrir et déplacer des Défis de n'importe quelle Mission face visible dans le tableau, pas seulement de la Mission que vous avez choisie (ou choisirez). Vous ne pouvez pas, cependant, surmonter des Défis d'une autre Mission ou déplacer des Défis sur une Mission face cachée (échouée).

• **Comment gérer les Défis « bloquants » comme Foule en colère ou Engoulevants ?**

Vous avez trois options. Vous pouvez vous débarrasser d'un Défi bloquant en le surmontant, en le défaussant ou en le déplaçant. Vous pouvez également accepter de ne pas parvenir à surmonter cette Mission (Foule en Colère) ou les autres Défis sur la Mission (Engoulevants). Si une Mission a plusieurs Défis bloquants, vous devrez vous débarrasser de tous avant de pouvoir surmonter les autres cartes, non-bloquantes.

• **Est-ce que je peux utiliser l'action révélée de Marie en phase 1 pour annuler un effet sur une Mission que je ne choisirai pas en phase 2 ?** 

Oui.

• **Est-ce que je peux utiliser l'effet du Renard dès que je le capture ?**

Non, vous ne pourrez utiliser son effet que lorsque vous choisirez une Mission dans un prochain tour.

• **Comment l'action révélée de Josephine interagit-elle avec les effets qui augmentent la difficulté ?**

Ignorez l'augmentation de difficulté. N'augmentez sa puissance que de la valeur de difficulté imprimée non modifiée sur la carte Défi défaussée. Donc si elle défausse une carte Squelette, n'augmentez pas sa valeur de puissance pour chaque Sorcière cachée en jeu. De la même façon, ne lui donnez pas de puissance supplémentaire s'il y a des Lutins des Bois en jeu ou si la Mission choisie est « Détruire le camp des soldats perdus au vieux champ de bataille ».

• **Que se passe-t-il si toutes les cartes Conviction d'un Juré ont été retirées ?**

Sa conviction est de 0.



• Crédits •

Concepteurs : **Trevor Benjamin, Roger Tankersley & David Thompson**

Illustrations : **Albert Monteys**

Création graphique : **Meeple Foundry**

Éditeur de la version originale : **Salt & Pepper Games**

Traduction de la version française : **Arnaud Moyon**

Maquette de la version française : **Julia Brétéché**

Relecteurices : **Christian De Lacour, Noël Haubry, Arnaud Moyon, Yohann Hériot & Maiwenn Clémence**

Éditeur de la version française : **Nuts! Publishing**



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

