

DUEL POUR

CARDIA

Il y a fort longtemps, un jeune aventurier libéra une puissante Djinn prise au piège au cœur d'un marais. Ensemble, ils construisirent la cité magique de Cardia.

Bien qu'aujourd'hui la cité soit florissante, quatre factions se disputent le pouvoir : les *Révolutionnaires* ☐ du marais, les *Érudits de l'Académie* ■, la *Gilde* + avec ses inventions mécaniques et la *Dynastie* □, les descendants du jeune aventurier.

Quiconque rassemblera les sceaux, de puissants anneaux sigillaires, obtiendra les faveurs des factions et régnera sur Cardia. Jouez vos cartes au bon moment et surpassez votre adversaire !

SOMMAIRE

- Matériel & Mise en place
- Cartes & Aperçu du jeu
- Déroulement d'un Tour
- Fin de la Partie
- Adapter la Difficulté
- Glossaire
- Description des Cartes

2-3

4-5

5-11

12

14-15

16-18

19-24

ici, commence
le duel !

MATÉRIEL



2 x 32 cartes
Personnage



4 cartes
Référence



8 cartes Lieu



12 sceaux



6 jetons
Persistant



22 modificateurs avec des rectos et versos
différents (8 x « 1 », 8 x « 3 » et 6 x « 5 »)

MISE EN PLACE

1 Installez-vous face à face. Posez tous les **sceaux** , **modificateurs**  et **jetons Persistant**  sur un des côtés de la table, afin de constituer une réserve (voir schéma, page suivante).

2 Empilez les **cartes Lieu**, face cachée, à côté de la réserve. La flèche au dos des cartes doit pointer vers le côté opposé de la table, elle indique le sens de déroulement du jeu. *Lors de vos premières parties, ne tenez pas compte des textes inscrits au recto (voir pages 22-23).*

3 Recherchez toutes les cartes Personnage marquées d'un **I** en bas à droite. Chaque joueur prend les **16 cartes** ayant un **dos identique**. Remettez dans la boîte les 32 cartes marquées d'un **II** en bas à droite (pour plus d'infos, voir page 15).



- 4** Mélangez vos 16 cartes et empilez-les, face cachée, devant vous, afin de constituer votre **paquet**. C'est dans votre paquet que vous piocherez des cartes au cours de la partie.
- 5** Piochez les **5 cartes** du dessus de votre paquet et gardez-les dans votre main.
- 6** Chaque joueur prend **2 cartes Référence**. Elles sont reconnaissables au symbole  en haut à droite.

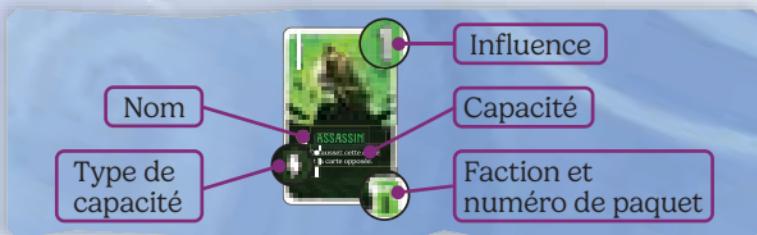


Merci d'avoir acheté un produit de qualité. Si vous avez des questions ou des réclamations, veuillez contacter notre service clientèle : www.asmodee.fr

LES CARTES

À l'exception des dos, les paquets des deux joueurs sont identiques. Un paquet se compose de 16 cartes ayant des valeurs de 1 à 16. Cette valeur est l'**influence** de cette carte. Chaque carte possède également une **capacité** et appartient à l'une des quatre **Factions**.

Les Factions sont reconnaissables à leur symbole et à leur couleur : .



APERÇU DU JEU

Cardia est un duel. À chaque tour, les joueurs posent **1 carte de leur main l'une en face de l'autre**. C'est ce qu'on appelle une **rencontre**. La carte ayant l'influence la plus élevée gagne un **sceau** . La carte ayant l'influence la plus faible déclenche sa **capacité**.

Les cartes jouées **restent en jeu** et peuvent être affectées par des capacités.

Les sceaux gagnés peuvent changer de camp en cours de partie.

Lorsque vous jouez vos cartes, vous les posez dans le **sens de déroulement du jeu** à côté des cartes de la **rencontre précédente**, de telle façon que la carte que vous venez de jouer soit opposée à celle que vient de jouer votre adversaire.

Le premier joueur à avoir **5 sceaux** sur **ses cartes** remporte la partie.



Nous vous conseillons de jouer au meilleur des 3 manches : un joueur doit gagner un total de 2 parties pour être déclaré vainqueur.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Les joueurs enchaînent les tours jusqu'à ce que l'un d'eux remporte la partie. Chaque tour est composé de 3 phases :

1.
Jouer des
cartes

2.
Activer une
capacité

3.
Fin du
tour

1. JOUER DES CARTES

Chaque joueur pose une carte face cachée. Puis vous les révélez **en même temps** afin de comparer leur influence.

Poser les cartes : choisissez **1 carte** de votre main et posez-la **face cachée** dans votre zone de jeu. Vous pouvez choisir n'importe quelle carte de votre main. Votre adversaire choisit également 1 carte de sa main et la pose face cachée dans sa zone de jeu, **en face de la vôtre**.

Révéler les cartes : retournez vos cartes en même temps, puis comparez leur **influence**. La carte ayant l'influence la plus élevée remporte la rencontre. Prenez **1 sceau**  de la réserve et posez-le sur **la carte gagnante**.



Égalité : si l'influence des deux cartes est identique, la rencontre est une égalité et **aucune carte** n'a gagné ou perdu cette rencontre. Par conséquent, aucun sceau n'est posé sur l'une ou l'autre carte. Ignorez la phase 2 (Activer une capacité) et passez directement à la phase 3 (Fin du tour).

2. ACTIVER UNE CAPACITÉ

Seul le joueur dont la carte **perd** la rencontre en cours, active **immédiatement** la capacité de la carte perdante.

Remarque : perdre une rencontre pour pouvoir activer une capacité peut être une stratégie payante.

Vous **devez** résoudre la capacité activée **autant que possible** et appliquer les conséquences éventuelles sur les autres cartes. Pour résoudre une capacité, suivez les instructions données par le texte de la carte.

Remarque : vous pouvez jouer une carte même si vous ne pouvez pas résoudre sa capacité ou ne la résoudre que partiellement.

Important : **seule** la capacité de la carte qui a perdu la rencontre **en cours** à la phase 1 est activée.
Si cette capacité indique qu'une carte jouée lors d'une rencontre précédente devait perdre sa rencontre, la capacité de cette carte précédente **ne s'active pas**.

Important : si une capacité contredit les règles du jeu, le texte de la capacité a la priorité sur celui des règles.

Il existe deux types de capacité, reconnaissables à leur symbole : capacité instantanée et capacité persistante. Certaines d'entre elles modifient l'influence des cartes (voir pages 10-11).



Capacité instantanée

Lorsque vous activez une capacité instantanée, résolvez-la immédiatement une seule fois.



Votre **SABOTEUR (5)** perd la rencontre, vous activez donc sa capacité : *Votre adversaire défausse les 2 premières cartes du dessus de son paquet.*

Votre adversaire place les deux cartes dans sa défausse, face visible.



Capacité persistante

Lorsque vous activez la capacité persistante d'une carte, posez un jeton Persistant sur cette carte. Cette capacité reste constamment active tant que le jeton Persistant est présent.



La capacité de cette carte reste active, même si le résultat de la rencontre change en cours de partie et que la carte ne devait plus être perdante.

Si le jeton Persistant  est **retiré** de la carte, les effets de sa capacité persistante **cessent**. Dans ce cas, résolvez **immédiatement** tous les effets induits par ce changement (même sur les rencontres passées).



Votre adversaire remporte la deuxième rencontre et pose un sceau  sur sa carte.

Vous activez la capacité de votre **MÉDIAUTEUR (4)** : *Cette rencontre est une égalité.*

Vous posez un jeton Persistant  sur votre **MÉDIAUTEUR**. Tant que ce jeton est dessus, cette rencontre est une égalité. Vous retirez donc le sceau de la carte opposée et le remettez dans la réserve.

Remarque : certaines capacités vous permettent de poser un jeton Persistant sur des cartes qui sont déjà en jeu. Il est ainsi possible d'activer la capacité persistante d'une carte d'une rencontre passée.

Modifier l'influence

Certaines capacités vous permettent d'augmenter ou de diminuer l'influence d'une carte. Prenez un **modificateur** ? de la **valeur correspondante** dans la réserve et posez-le sous l'influence de la carte modifiée.



Remarque : il vous faudra parfois utiliser plusieurs modificateurs pour atteindre la valeur souhaitée (par exemple, +7 = 1 1 1 1).

Tous les modificateurs qui sont sur une carte s'appliquent **immédiatement** à l'**influence** de celle-ci (en ajoutant les modificateurs positifs et en soustrayant les modificateurs négatifs). Ils modifient l'influence de la carte tant qu'ils sont dessus.

Si le résultat d'une rencontre s'en trouve modifié, déplacez le sceau 🎖 vers la carte qui gagne désormais la rencontre, ou remettez-le dans la réserve en cas d'égalité.

*Rappel : la capacité de la carte qui est désormais perdante **ne s'active pas**.*

Remarque : les jetons 🎖 ? 🎖 ne sont pas limités. Si vous en manquez, vous pouvez utiliser n'importe quel substitut adéquat.



Vous activez la capacité de votre **INVENTRICE (15)** : Donnez +3 influence à une carte de votre choix et -3 influence à une autre carte de votre choix.

Vous choisissez d'ajouter  à votre **INVENTRICE**. C'est

désormais vous qui gagnez la

rencontre, vous déplacez donc le sceau  de la carte de votre adversaire vers la vôtre. La capacité de la **DJINN (16)** de votre adversaire n'est pas activée. Vous posez ensuite un  sur la **JUGE (8)** de votre adversaire jouée deux tours plus tôt. Cette rencontre passée est désormais une égalité, vous remettez donc le sceau  dans la réserve.

3. FIN DU TOUR

À la fin du tour, chaque joueur pioche **1 carte** de son paquet et l'ajoute à sa main.

Si votre paquet est épuisé, vous ne pouvez plus piocher. **Ne mélangez pas** votre défausse pour en faire un nouveau paquet. Ne pas pouvoir piocher **ne** vous fait **pas** perdre la partie.

Remarque : vous piochez toujours que 1 seule carte lors de cette phase. Pendant la partie, vous pouvez avoir plus ou moins de 5 cartes en main.

Ensuite, vous recommencez un **nouveau tour** avec la phase 1.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine **immédiatement** si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Phase 1 : votre adversaire ne peut plus **jouer** de carte. Vous remportez la partie.
- Phase 2 : vous activez une **capacité** qui indique que vous remportez la partie.
- Phase 3 : à la fin du tour, vous avez **5 sceaux ou plus** sur **vos cartes**. Vous remportez la partie.

Égalité : si, lors de la phase 3, les deux joueurs ont le **même nombre de sceaux** (et au minimum 5), continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur ait plus de sceaux que son adversaire ou gagne d'une autre manière.

Remarque : les capacités sont activées avant de compter les sceaux.

Exception : si, lors de la phase 1, aucun joueur ne peut jouer de carte, est déclaré vainqueur celui qui possède le plus de sceaux. En cas d'égalité, la partie se conclut par un nul.

Vous êtes désormais prêt à jouer !

Vous trouverez sur vos cartes Référence, un résumé des règles qui vous aidera lors de vos premières parties. En cas de doutes, reportez-vous au Glossaire (pages 16-18) ou à la Description des Cartes (pages 19-20).

Après avoir joué quelques parties, lisez les pages suivantes pour y découvrir des variantes de jeu.

Exemple de tour



Phase 1 : vous et votre adversaire posez 1 carte de votre main, face cachée, à côté de la précédente rencontre. Ensuite, vous révélez simultanément vos cartes. L'**HORLOGÈRE (II)** de votre adversaire a une influence plus élevée que votre **JUGE (8)**. L'**HORLOGÈRE (II)** gagne donc 1 sceau 🎁.



Phase 2 : **vous** activez la capacité persistante de votre **JUGE** : *vous remportez toutes les rencontres qui sont des égalités (y compris les rencontres à venir).*

Vous posez 1 jeton Persistant 🎁 sur votre **JUGE** et 1 sceau 🎁 sur chacune de vos cartes des deux rencontres précédentes qui étaient des égalités.

Phase 3 : vous et votre adversaire piochez 1 carte de vos paquets respectifs.

ADAPTER LA DIFFICULTÉ

Après avoir joué quelques parties, vous pourrez intégrer à vos parties les cartes Lieu et utiliser le Paquet II. Pour vous faciliter la découverte des nombreuses combinaisons possibles, il existe quatre niveaux de difficulté classés selon le nombre de .

0-1  : Assassins en apprentissage

2  : Inventrices expérimentées

3-4  : Mages puissants

5+  : La Djinn est impressionnée !

Pour déterminer la difficulté de votre partie, additionnez le  du paquet que vous souhaitez utiliser et le nombre de  en haut à droite de la carte Lieu que vous avez sélectionnée.

Le Paquet I a 0 , le Paquet II a 1 .

Jouer sans carte Lieu a 0 .

Les cartes Lieu ont 1 – 3 .



Exemple : Paquet II (1 ) +  = 3 .

Conseil : choisissez tout d'abord une carte Lieu avec 1  en utilisant le Paquet I. Ensuite, augmentez progressivement la difficulté en essayant de nouvelles combinaisons.

PAQUET II



Les règles de base sont les mêmes lorsque vous jouez avec le Paquet II. Vous y trouverez des capacités différentes de celles du Paquet I. Rangez toutes les cartes du Paquet I dans la boîte et prenez à la place les 32 cartes marquées d'un II en bas à droite. La mise en place de la partie ne change pas (voir pages 2-3).



Pour votre première partie avec le Paquet II, nous vous conseillons de jouer sans carte Lieu.

Certaines cartes du Paquet II vous sont présentées plus en détail aux pages 21-22.

CARTES LIEU



Choisissez 1 carte Lieu et posez-la face visible sur le dessus de la pile. *Plus besoin de flèche pour vous souvenir du sens de déroulement du jeu.*



Chaque lieu indique une règle qui s'applique pour toute la durée de la partie. Les lieux vous sont présentés plus en détail aux pages 22-23.

Prêts à relever de plus grands défis ? Vous pouvez, à vos risques et périls, jouer avec plusieurs lieux simultanément.

COMBINER LES PAQUETS

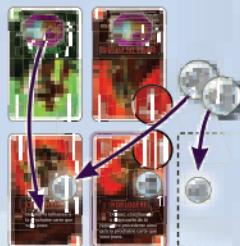


Quand vous vous serez familiarisés avec les deux paquets, vous pourrez les combiner entre eux. Vous pourriez par exemple utiliser les cartes jaunes du Paquet I, les cartes rouges du Paquet II, etc. Dans tous les cas, assurez-vous que les paquets des deux joueurs soient bien identiques.

GLOSSAIRE

Influence

- Si à n'importe quel moment de la partie, l'influence d'une carte dépasse celle de la carte qui lui est opposée, posez un sceau sur la carte ayant l'influence la plus élevée et remettez dans la réserve tous les sceaux qui sont sur la carte opposée.
- Lorsque plusieurs modificateurs (positifs et/ou négatifs) sont sur une même carte, additionnez-les entre eux. Placez seulement le total obtenu sur la carte. L'influence d'une carte peut être négative.
- Si une capacité fait référence à « **la prochaine** carte que vous jouez », posez ce modificateur **à côté** de votre carte de la rencontre en cours, dans le sens de déroulement du jeu. Dès que vous révélez la carte suivante, posez ce modificateur dessus. Celui-ci modifie **immédiatement** l'influence de la carte, et est pris en compte dès la phase 1, lorsque vous comparez les cartes.



Vous activez la capacité de l'**HORLOGÈRE (1)** : donnez +3 influence à votre carte de la rencontre précédente ainsi qu'à la prochaine carte que vous jouez.

Vous posez  sur votre **CHIRURGIEN (3)** de la rencontre précédente. Ensuite, vous posez  sur la table, sur l'emplacement de votre prochaine carte.



- Vous **ne pouvez pas** appliquer de modificateurs aux cartes qui sont dans les mains, paquets et défausses.

Défausser

Certaines capacités vous obligent à défausser des cartes de votre main, de votre paquet ou des cartes déjà jouées. Les cartes défaussées ne peuvent plus être utilisées.



- Posez les cartes que vous défaussez, **face visible** dans **votre défausse**. Remettez dans la réserve tous les jetons qui étaient sur une carte défaussée. Vous pouvez consulter les cartes dans votre défausse et dans celle de votre adversaire à tout moment.
- Si les deux cartes d'une rencontre passée sont défaussées, décalez toutes les cartes des rencontres ultérieures pour combler les emplacements libérés.

Copier et activer Vous copiez la capacité d'une **autre** carte et l'activez comme si la capacité copiée était imprimée sur la carte qui copie.



Activer Vous activez la capacité d'une **autre** carte (à partir de l'emplacement de cette autre carte). Si vous activez une capacité persistante, pensez à poser un jeton Persistant sur la carte.





Carte jouée C'est une carte qui est dans la zone de jeu, face visible (y compris la carte de la rencontre en cours). Les cartes défaussées **ne sont plus considérées** comme des cartes jouées.

« Une de **vos** cartes jouées » doit être une carte que **vous** avez jouée. « Une carte de **votre choix** » peut être une de vos cartes ou une carte de votre adversaire.

Rencontre précédente La rencontre qui est juste avant celle en cours, dans le sens inverse du déroulement du jeu.

Rencontres passées Toutes les rencontres qui sont avant celle en cours, dans le sens inverse du déroulement du jeu.

Rencontre suivante La rencontre en jeu qui est juste après celle-ci dans le sens du déroulement du jeu (ce n'est pas la *prochaine rencontre*, qui, elle, n'a pas encore été jouée).

CARTES DU PAQUET I



ASSASSIN: cette carte et la carte opposée sont considérées comme jouées. Ensuite, défaussez les deux cartes (voir Défausser, page 17).



MÉDIADEUR: si le jeton Persistant est retiré, les effets de la capacité cessent et la carte ayant l'influence la plus élevée remporte immédiatement la rencontre.



JUGE: posez 1 sceau sur chacune de vos cartes dans les rencontres qui sont des égalités. À partir de maintenant, vous remporterez également les égalités des rencontres à venir. Comme d'habitude, la capacité de l'autre carte **ne s'active pas**. Si une rencontre cesse d'être une égalité, la carte ayant l'influence la plus élevée remporte immédiatement cette rencontre. Si les effets de cette capacité cessent, retirez tous les sceaux qui ont été posés grâce à elle.

Cette capacité ne vous fait pas gagner en cas d'égalité pour le nombre de sceaux (voir page 12). Si les deux joueurs ont une **JUGE** avec un jeton Persistant dessus, ils remportent tous les deux toutes les rencontres qui sont des égalités.



MARIONNETTISTE: l'influence de la carte prise au hasard détermine le joueur qui remporte cette rencontre. Si cette carte a une influence plus faible que celle de votre **MARIONNETTISTE**, sa capacité **n'est pas** activée (vous avez déjà activé une capacité dans la rencontre en cours – celle de votre **MARIONNETTISTE**).



Si vous ne pouvez pas remplacer la carte défaussée parce que votre adversaire n'a plus de carte en main, on considère qu'il ne peut plus jouer, vous remportez donc la partie.



HORLOGÈRE : s'il n'y a pas de rencontre précédente, ignorez la première partie de cette capacité. Appliquez les effets de la deuxième partie comme d'habitude.



TRÉSORIER : posez un sceau supplémentaire sur la carte. Cela peut être la carte de votre adversaire. Il y reste tant que la capacité reste active.



GARDIEN DU MARAIS : à la fin du tour, piochez 1 carte comme d'habitude. Vous terminez le tour avec une carte en plus en main.



MAGISTRA : vous devez choisir une de vos cartes jouées qui a au moins autant d'influence que votre **MAGISTRA** (en tenant compte des modificateurs). Résolvez la capacité copiée comme s'il s'agissait de celle de votre **MAGISTRA** et activez-la depuis l'emplacement de la **MAGISTRA**.



INVENTRICE : vous pouvez poser un modificateur sur l'**INVENTRICE** elle-même ou sur la carte qui lui est opposée.



DJINN : vous remportez immédiatement la partie. Même si votre adversaire a 5 sceaux ou plus (la vérification du nombre de sceaux n'intervient qu'à la phase 3).





CARTES DU PAQUET II



EMPOISONNEUR : si l'influence de cette carte ou de la carte opposée est modifiée plus tard en cours de partie, cette capacité ne s'active pas à nouveau.



TÉLÉKINÉSISTE : vous devez prendre **tous** les modificateurs et **tous** les jetons Persistant d'une de vos cartes. Ensuite, vous les posez **tous** sur une autre de vos cartes jouées (vous pouvez les poser sur le **TÉLÉKINÉSISTE**). Vous ne pouvez pas les répartir sur plusieurs cartes. Si vous posez un jeton Persistant sur une carte ayant une capacité persistante qui n'est pas déjà active, elle s'active immédiatement.



ÉMISSAIRE : vous pouvez poser le modificateur sur l'**ÉMISSAIRE** lui-même ou sur la carte qui lui est opposée.



PRODIGE : tous les modificateurs sont pris en compte comme d'habitude. Vous pouvez poser le modificateur sur le **PRODIGE** lui-même.



MAÎTRE-CHANTEUSE : votre adversaire doit défausser 2 cartes de sa main avant de passer à la phase 2. S'il n'a pas assez de cartes en main, il en défausse autant que possible.



ILLUSIONNISTE : vous résolvez la capacité choisie comme d'habitude. Si la capacité fait référence à des emplacements (la carte opposée, la rencontre précédente, etc.), appliquez ses effets à partir de l'emplacement de la carte choisie, pas à partir de l'**ILLUSIONNISTE** (voir page 17). Peu importe que la capacité choisie ait été ou non activée lors d'un précédent tour.



CONSEILLÈRE : vous remportez la rencontre précédente, même si c'est une égalité.



DJINN MÉCANIQUE : si la rencontre suivante est défaussée, c'est la rencontre la plus proche d'elle dans le sens du jeu qui est désormais considérée comme étant « la rencontre suivante » (voir pages 17-18).

LIEUX



TEMPLE DU SERPENT : peu importe que vous perdiez à nouveau cette rencontre en cours de partie.



BAZAR : ce n'est qu'à la fin du tour que vous ne piochez pas de cartes. Si une capacité vous permet de piocher une carte, piochez-la normalement. Si vous avez 0 ou 1 carte en main, piochez immédiatement (quelle que soit la phase).



FÊTE DES FONDATEURS : vous devez avoir des cartes gagnantes dans 3 rencontres consécutives. Cette condition de victoire peut se déclencher à n'importe quelle phase. Même si vous avez plus de 1 sceau sur une carte, cette rencontre ne compte que pour 1 seule victoire.



GRANDE BIBLIOTHÈQUE : s'il ne reste que 1 seule carte dans votre paquet, piochez-la. Si votre paquet est épuisé, vous ne piochez aucune carte.



CASSE DES AUTOMATES : ignorez l'effet de ce lieu s'il ne reste que 1 ou 0 carte dans votre paquet. S'il reste 2 cartes dans votre paquet, piochez-les et remettez-en une dans votre paquet.



VENTES AUX ENCHÈRES : cet effet est déclenché après avoir révélé les cartes lors de la phase 1. Tous les jetons sur votre carte sont pris en compte. Si votre carte de la rencontre en cours a la même influence que votre carte précédente, vous ne défaussez pas. L'effet ne s'applique qu'aux cartes que vous jouez. Si votre paquet est épuisé, ignorez cet effet.



CATACOMBES HANTÉES : cet effet se déclenche uniquement lorsque vous révélez une carte lors de la phase 1. Peu importe que la carte soit défaussée juste après. Vous ne perdez pas si des cartes d'une même faction se retrouvent l'une à côté de l'autre à cause d'une capacité.



MARAIS BRUMEUX : lors du premier tour, ne révélez aucune carte. Vous pouvez à tout moment regarder votre carte posée face cachée. Les capacités faisant référence à « la prochaine carte que vous jouez » concernent la prochaine carte que vous choisissez de jouer à partir de votre main (pas celle que vous avez déjà posée face cachée).

Remerciements des auteurs

Nous tenons à remercier spécialement : Raphaël, qui a cru au jeu dès le début, Gaëtan, pour un second souffle, Johannes, pour son remarquable développement du jeu, l'extraordinaire équipe de Hans im Glück, les très nombreux testeurs (surtout ceux du CAL). Faouzi remercie tout particulièrement Titou, Malik & Rafik. Mathieu adresse ses remerciements à Rem.



FIN DE LA PARTIE

Voir p. 12

La partie se termine & vous **gagnez**, si :

- votre adversaire **ne peut plus jouer** de carte (phase 1)
- une **capacité** indique que vous remportez la partie (phase 2)
- vous avez **5 sceaux ou plus** (phase 3)

ILLUSTRATION

Dominik Mayer : direction artistique, couverture, TRAQUEUR, MARIONNETTISTE, INGÉNIEUR, HÉRITIER

Jonas Schmutzler : dos de cartes, CARTOMANCienne, GARDE DU PALAIS, JUGE, GARDIEN DU MARAIS, INVENTRICE, DJINN, MAÎTRE-CHANTEUSE, CONSEILLÈRE, FÊTE DES FONDATEURS

Ingram Schell : CHIRURGIEN, EMPOISONNEUR, ÉMISSAIRE, COLLECTEUR D'IMPÔTS, ILLUSiONNISTE, ROI-SORCIER, DJINN MÉCANIQUE, CASSE DES AUTOMATES, VENTE AUX ENCHÈRES

Qistina Khalidah : ASSASSIN, MAGE DU VIDE, MÉDIATEUR, SABOTEUR, HORLOGÈRE, MAGISTRA, TÉLÉKINÉSISTE, ÉLÉMENTAIRE, CATACOMBES HANTÉS

Florian Herold : TRÉSORIER, RÉVOLUTIONNAIRE, BIBLIOTHÉCAIRE, PRODIGE, ARISTOCRATE, TEMPLE DU SERPENT, GRANDE BIBLIOTHÈQUE, BAZAR, MARAIS BRUMEUX



© 2025 Hans im Glück Verlags-GmbH Birnauer Str. 15, 80809 München. Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Distributed in/Distribué au Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. Fabriqué en Allemagne. www.asmodee.fr

Auteurs : Mathieu Rivero & Faouzi Boughida

Graphisme : Franz-Georg Stämmle

Illustrations : Dominik Mayer, Jonas Schmutzler, Ingram Schell, Qistina Khalidah, Florian Herold

Traduction : Stéphanie-Patricia Torest

Mise en Page : Luis E. Sánchez

Responsable de localisation : Jean-François Jet



Adresses sur quefairedemesdechets.fr