Un jeu par MARCO VALTRIANI basé sur un roman de PAOLO VALLERGA Adulruna Redibiba RÈGLES DU JEU Therion

### L'HISTOIRE...

Nous sommes en l'an 011, au XIX siècle dans la mystérieuse citée de Turin. L'extravaguant Docteur Vikström, spécialiste en Kabbale, mysticisme, symbologie et langues mortes a découvert un manuscrit jusqu'ici inconnu du poète et historien islandais *Snorri Sturluson* (1179 - 1241). Le livre contient une terrible prophétie : Fenrir, le fils de Loki qui doit tuer Odin et déclencher le Ragnarök, va se réveiller!

Dans 11 heures, le Dieu-Loup s'éveillera et le monde tel que nous le connaissons cessera d'exister... Cependant, l'étrange manuscrit révèle le moyen de contrer la prophétie: si quelqu'un est capable de composer une symphonie originale et trouve le musicien qui pourra la jouer sur « l'Enigmatique Orgue de l'Eternité » - un orgue mystérieux dissimulé quelque part à Turin- le combat final des Dieux pourra être retardé jusqu'à la prochaine ère.

Mais où se trouve le mystérieux instrument? Qui est l'Elu qui saura jouer la « Symphonie sacrée de la Création » et sauver le monde des Humains ?

Turin, ville magique par excellence sera le théâtre d'une véritable course contre la montre. Huit personnages uniques croiseront leur destin afin de sauver celui du monde : le mystérieux Capitaine Snowy, pirate et aventurier; Princesse Lilja, la Cartomancienne ; le brillant inventeur Påhlsson, créateur d'un automate semi-humain; le Comte Koleberg, détective menant l'enquête sur une série de meutres commis par une bête sauvage ; La mystérieuse et ensorcelante Lady Lewis, joueuse de symphonies envoûtantes depuis des temps immémoriaux ; l'incroyable compositeur de mélodies, le Professeur Johnsson; et enfin, l'imprévisible M. Vidal, chasseur de loups, que beaucoup considère comme étant lui-même un loup-garou... Huit vies pour décider du destin du monde...

Mais elles n'ont pas toutes le même objectif: l'une d'entre elle a été possédée par l'esprit de Fenrir, qui, afin de pourchasser l'Elu et l'arrêter a besoin d'une enveloppe humaine. Ainsi les portes de Gimlé pourront être ouvertes.

Le Ragnarök ne sera pas la fin, mais plutôt le commencement d'un nouvel âge... Le combat pour la vérité a commencé ; l'ancienne guerre entre le Bien et le Mal va bientôt débuter. Mais comment savoir de quel côté qui est qui ?

www.therion011.com



### **BUT DU JEU**

Nous sommes en l'an **011** d'un 19ème siècle alternatif. L'Enigmatique Orgue de l'Eternité est caché quelque part à Turin et il s'agit là du seul instrument permettant de stopper l'arrivée du Ragnarök.

Seul un personnage parmi les huit du jeu est l'Elu, celui qui pourra jouer sur l'Orgue, tandis qu'un autre, possédé par l'Esprit du Loup Fenrir, essaiera par tous les moyens d'empêcher l'Elu de trouver l'Orgue.

Le jeu dure pendant 11 tours, appelés Heures. Tous les joueurs commencent le jeu en tant que Héros. Mais l'un d'eux, à la 5ème Heure, sera recruté par Fenrir.

#### Pour remporter la partie en Héros, vous devez:

- Identifier l'Elu parmi les huit personnages du jeu.
- Composer la Symphonie de la Création en complétant les 15 pages de la partition.
- Localiser l'Enigmatique Orgue de l'Eternité, dissimulé quelque part à Turin.

Ces trois phases peuvent être réalisées dans l'ordre de votre choix. Ensuite, vous devrez :

• Livrer l'Elu à l'Orgue de l'Eternité et jouer la Symphonie de la Création!

# Pour remporter la partie en tant qu'Incarnation de Fenrir, vous devez :

- Identifier l'Elu parmi les huit personnages du jeu.
- Composer la Symphonie de la Création en complétant au minimum 12 pages de la partition
- Rassembler le pouvoir de Fenrir en collectant 2 marqueurs « loup »

Ces trois phases peuvent être réalisées dans l'ordre de votre choix. Ensuite, vous devrez :

 Choisir le personnage possédé par Fenrir et le déplacer sur la case de l'Elu!

## MISE EN PLACE DU JEU

Avant de commencer la partie, détachez soigneusement les pièces. Utiliser les attaches en métal pour fixer les 3 roues d'actions et l'Aiguille de l'Horloge sur le plateau de jeu, en les plaçant selon le schéma. Peu importe quels symboles apparaissent sur les roues, ces derniers changeront à chaque nouveau jeu.

#### Placer le plateau au centre de l'espace de jeu.

Tourner les roues d'actions jusqu'à ce que le symbole « Bouger l'Indice » sur la roue d'Activité soit face à la flèche. Avancez l'Aiguille jusqu'au chiffre « I » sur l'Horloge du Ragnarök.

Mélanger les tuiles « recherche » et les placer dans une pile, face cachée, près du plateau.

Mélanger les cartes « événement » et les placer dans une seconde pile, face cachée, près du plateau.

Placer tous les Indices près du plateau, afin de constituer une pioche.

Placer les figurines sur le plateau, sur les cases marquées des runes correspondantes.

Placer la figurine de l'Orgue sur le symbole correspondant, au milieu des 4 espaces restants.

Placer la liste des personnages près du plateau.

Battre les cartes « personnage » et en distribuer une, face cachée, à chaque joueur.

Règle d' Or n°1 : cette carte « personnage » ne représente pas le joueur. Au cours du jeu, chaque joueur aura la possibilité d'utiliser toutes les figurines personnages.

Prenez une des cartes « personnage » restante et placez la à part, retournée (vous pouvez la cacher à moitié sous le plateau) sans la révéler aux autres joueurs. Cette carte représente le personnage de **l'Elu**.

(de la roue

**ROUE DES ACTIVITÉS** 

Placer les cartes restantes, face cachée, dans une pile sans les regarder. Ce sera la pile des Personnages Inconnus.

Donner à chaque joueur un lot de 4 cartes « pouvoir » (une carte de chaque type) ainsi que 4 marqueurs de couleur identique. Replacez les cartes et marqueurs restants dans la boîte de jeu.

Gardez l'un de vos marqueurs face à vous.

**BOUGER L'INDICE** 

Disposez les 3 autres marqueurs comme tel:

- sur la case départ de la Piste du Temps (Fig. 2);
- sur la case départ de la Piste de la Musique (Fig. 3);
- Dans la colonne de gauche de la Piste de l'Ordre de Tours, dans un ordre aléatoire (Fig. 4).

Les 5 cartes Héros et la carte Fenrir ne sont pas utilisées pour le moment.



### **AVANT DE COMMENCER...**

011 est un jeu qui se déroule sur 11 tours, appelés Heures. Chaque heure est divisée en 5 phases. Tous les joueurs doivent avoir terminé une phase avant d'entamer la suivante.

- Révéler un Evènement
- Enchérir sur l'ordre du Tour
- Placer les Indices sur le plateau
- Action du personnage et mouvement
- Jouer les tuiles « lieux »

Une fois les 5 phases terminées, avancez l'Aiguille d'une Heure sur l'Horloge du Ragnarök. Si la roue atteint le chiffre XII (et donc, la 11ème heure a été passée), le jeu prend fin et tous les joueurs perdent! Sinon, un nouveau tour commence avec la phase 1.

#### **TEMPS**

Dans « 011 », votre ressource la plus important est le Temps. Vous commencez le jeu avec 45 points Temps, que vous devez utiliser pour vos actions lorsque votre tour arrive. Vous pourrez obtenir de précieux points Temps dans de rares cas, alors utilisez vos points avec parcimonie et faites-en bon usage!

Attention! Si vos points Temps sont à 0, vous sortez du jeu! Vous devez révélez votre carte « personnage » aux autres joueurs et vous ne pouvez plus réaliser d'actions. Le personnage reste cependant dans la partie. Important : Vous ne pouvez pas avoir plus de 45 points Temps!



FIG. 2

#### **MUSIQUE**

Pour remporter la partie, vous devez composer la Symphonie de la Création, en complétant les partitions, indiquées par la position de vos marqueurs sur la Piste de la Musique. PISTE DE LA MUSIQUE



#### LES PERSONNAGES

Il y a 8 personnages dans le jeu, qui peuvent être incarnés par tous les joueurs. Au début du jeu, une carte « personnage » vous est remise. Cette carte ne vous représente pas, elle est juste là pour vous aider à découvrir l'identité de l'Elu par élimination, vous devez donc la garder secrète. Chaque personnage possède sa propre Compétence, qui peut être utilisée pour gagner des avantages immédiats au cours du jeu. Lorsque votre tour arrive et que vous décidez d'utiliser un personnage, vous avez automatiquement accès à ses compétences. L'un des personnages est l'Elu. Sa carte a été mise de côté lors de la mise en place du jeu et personne ne doit l'avoir en main.

Au début de la 5<sup>ème</sup> Heure, l'un des personnages se trouvant

dans les mains des joueurs sera possédé par l'esprit de Fenrir et les conditions de victoire de ce joueur changeront, comme indiqué au chapitre But du Jeu.

#### LA VILLE DE TURIN

Le plateau de jeu représente la cité uchronique de Turin. Le plateau est divisé en plusieurs cases, chacune représente un édifice de la ville. Les cases sont utilisées pour les déplacements des personnages dans leur quête aux indices.



Sur 8 cases se trouvent des runes : celles-ci sont le point de départ de chacun des Personnages.

5 cercles représentent les Édifices Mystiques éparpillés dans la ville : ils sont essentiels dans la découverte du lieu où se trouve l' Enigmatique Orgue de l' Eternité.

La cité de Turin possède un système de transports à vapeur très avancé. Les carrés de couleur (jaune, vert et bleu) vous permettent d'utiliser le Tramway à vapeur, le Monorail et le Ballon Dirigeable pour vous déplacer rapidement à travers la ville. Ces véhicules sont appelés « Machines».



#### **LES ROUES**

L'engrenage est composé de 3 roues:

La Roue des Machines (8 dents) indique quelle machine vous pouvez utiliser pendant votre tour;

La Roue du Mouvement (9 dents) montre la distance maximum que votre personnage peut parcourir durant votre tour;

La Roue des Activités (7 dents) indique quel type d'action vous pouvez entreprendre une fois votre déplacement effectué. Les actions possibles sont :



Enquêter: regarder 1 carte dans la main d'un autre joueur ou dans la pile des Personnages



Rechercher: Piocher une tuile "recherche";



Composer: Gagner une page de partition sur la Piste Musicale;



Déplacer un Indice: Déplacer un Indice d'une case dans n'importe quelle direction (sauf en diagonale).

Attention! les trois roues se lisent grâce aux indicateurs ci-contre qui montrent une machine, un nombre de mouvement et une action à effectuer.





#### **INDICES**

Afin de réussir votre mission, vous devrez trouver des Indices sur le Ragnarök, en les collectant sur le plateau. Ces indices peuvent être utilisés afin d'accroitre la portée d'une Action mentionnée ci-dessus. A chaque Heure, un certain nombre d'Indices seront placés à travers la ville et vous pourrez les collecter en déplaçant un personnage jusqu'à l'endroit où ils se trouvent.

#### **TUILES « RECHERCHE »**

Les Tuiles « recherche » représentent des informations très importantes que vous pourrez trouver au cours de vos investigations. Elles sont de deux types:



Tuiles Lieux (montrant les 5 Edifices Mystérieux) qui servent à localiser l'Enigmatique Orgue de l'Eternité.



Tuiles Objets Mystérieux qui peuvent être utilisées pour obtenir des avantages immédiats.

Sur certaines tuiles « enquête » se trouvent l'image de l'Enigmatique Orgue de l'Eternité ou la Marque du Loup: ces tuiles peuvent aider l' Elu ou Fenrir à remporter la victoire!



#### **CARTES POUVOIR**

Vous commencez le jeu avec un lot de 4 cartes Pouvoir différentes. Elles représentent l'intuition et la connaissance de votre personnage. Chacune de ces cartes vous donne une aptitude particulièrement puissante que vous pourrez utiliser une seule fois durant la partie. Faites

attention : les cartes Pouvoir et la carte Personnage font partie de la même main. Lorsque vous utilisez vos cartes Pouvoir,





**CARTES POUVOIR** 

votre main va se réduire, permettant aux autres joueurs de découvrir votre personnage grâce à l'action "Enquêter"!

8 CARTES PERSONNAGES



#### **CARTES ÉVÈNEMENT**

une carte évènement est révèlée à chaque heure, elle représente un défi ou une opportunité qui peuvent influencer votre stratégie de jeu!

### La quête peut maintenant commencer...

### TOUR DE JEU (HEURE)

#### CHAQUE HEURE CONTIENT LES 5 PHASES SUIVANTES:

- 1. RÉVÉLER UN EVÈNEMENT
- 2. ENCHÉRIR SUR L'ORDRE DU TOUR DE JEU
- 3. PLACER LES INDICES
- 4. ACTIONS DES PERSONNAGES ET DÉPLACEMENTS
- 5. JOUER LES TUILES « LIEUX »

### PHASE 1: RÉVÉLER UN EVÈNEMENT

Retourner la carte Evènement se trouvant sur le dessus de la pioche. Cette carte aura un effet uniquement *pendant l'Heure en cours* et chaque joueur doit suivre les instructions de cette carte durant la phase 4. Pour une vue d'ensemble des effets des cartes Evènements, voir à la fin de la section correspondante.

### PHASE 2 : ENCHÉRIR SUR L'ORDRE DU TOUR DE JEU

Au cours de cette phase, les joueurs offrent **leurs points Temps** afin de déterminer l'ordre pour le Tour de Jeu. Le tour de jeu pour cette Heure est déterminé au travers d'une série d'enchères.



Le joueur en première position (carré « I » sur la piste) choisi une place sur la **Piste de l'Ordre de Tours** (jusqu'au chiffre égal au nombre de joueurs) et annonce son enchère de départ pour cette place (ce peut être 0). Les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, peuvent soit offrir une mise supérieure soit passer leur tour. Si vous passez, vous ne participez plus à l'enchère en cours pour cette place. Lorsque tous les joueurs sauf un ont passé leur tour, le

gagnant positionne son marqueur sur l'emplacement de son choix dans la colonne libre sur la Piste de l'Ordre de Tours et réduit ses points Temps **sur la Piste du Temps** pour payer son enchère. Une fois que vous avez remporté un emplacement, vous ne pouvez plus participer aux autres enchères pour le reste de la phase. Répéter l'enchère en suivant l'ordre actuel du tour pour déterminer le premier enchérisseur jusqu'à ce que tous les joueurs aient un emplacement propre sur la Piste de Tours. Si vous êtes le dernier joueur à chercher une place, placez votre marqueur sur la dernière case libre, sans dépenser de points Temps.

**Note:** sur la piste du Tour de jeu il y a deux colonnes pour marquer l'ordre du tour. La première indique le tour en cours, la seconde montre l'ordre pour le prochain tour de jeu.

**Note :** Au début du jeu, le tour de jeu est défini de manière aléatoire. Cela affecte uniquement l'ordre selon lequel les joueurs débutent leurs enchères durant la 1ère Heure. L'Ordre de Tour durant la phase d'enchères se joue normalement pendant la 1ère Heure.

Exemple: L'Ordre de tour de la dernière Heure était Marco (vert), Mario (jaune), Christian (bleu) et Leonardo (rouge). Marco étant le 1er, il commence la première enchère. Il enchérit "0" points Temps pour la position Il. Mario passe son tour, Christian passe et Leonardo enchérit 1 points de Temps. Marco mise jusqu'à 2, et Leonardo passe (Mario et Christian ayant déjà passé leur tour précédemment, ils ne peuvent plus enchérir). Marco (vert) dépense 2 points Temps (sur la Piste du Temps) et place son marqueur en 2eme position sur la

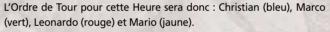


Piste de Tours. Maintenant, c'est à Mario (jaune) de commencer l'enchère, en misant 1 point Temps pour la position I. Christian monte jusqu'à 2 points Temps et Leonardo passe son tour. Marco est déjà placé, il ne peut donc plus miser. Mario mise jusqu'à 3, puis Christian monte à 4. Mario décide de passer, alors Christian (bleu) dépense 4 points Temps et place son marqueur en 1ère position.



Mario (jaune) est toujours en position la plus haute sur la piste, il commence donc une nouvelle enchère, choisit la position III et mise "0". Leonardo mise 1 point Temps. Mario passe son tour, alors Leonardo (rouge) dépense 1 point et place son marqueur sur la postion III sur la Piste de Tours. Le seul emplacement restant pour Mario est la position IV, il place donc son marqueur sur celle-ci sans rien dépenser.





### PHASE 3: PLACER LES INDICES

#### IMPORTANT: le 1er joueur passe cette phase!

En commençant par le joueur dont le marqueur est sur la case « II », et suivant l'Ordre de Tour, chaque joueur place un Indice **pris dans la pioche** sur l'un des Edifices libre sur le plateau. Vous ne pouvez pas placer d'Indice sur les cases suivantes : Machine à Voyager (bleu, jaune ou vert) et Edifice Mystérieux. Par exemple, dans un jeu à 4 joueurs, 3 nouveaux indices sont placés sur le plateau au cours de chaque Heure.



Exemple: Les Indices ne peuvent être placés sur les cases marquées d'une croix. Un Indice peut être placé sur un Edifice Mystérieux (sur une des cases rondes), mais uniquement à l'aide d'une Compétence de Personnage ou une carte "effet".

# PHASE 4: ACTION DES PERSONNAGES ET DÉPLACEMENT

#### N'oubliez pas de résoudre la carte Evènement en cours, dont l'effet agit sur les joueurs ou les personnages!

En suivant l'Ordre de Tour, le joueur choisit un Personnage et l'utilise en suivant les points suivants de 4.1 à 4.4 avant que le tour ne passe au joueur d'après.

Les étapes doivent être suivies dans l'ordre :

#### 4.1) CHOISIR UN PERSONNAGE

Vous devez sélectionner un des Personnages sur le plateau. Vous n'êtes pas obligé de choisir le Personnage qui se trouve sur votre carte. Chaque personnage ne peut être utilisé qu'une seule fois par Heure. Placez votre marqueur de couleur sur la case correspondant au personnage que vous avez choisi sur la planche, afin que les autres joueurs repèrent quels personnages sont déjà utilisés.





Exemple: C'est au tour de Marco (il est le vert et c'est le 2ème joueur de cette Heure) et il peut choisir n'importe lequel des personnages n'ayant pas de marqueurs sur sa case. Le 1er joueur ayant déplacé le Détective Lord Koleberg, Marco ne peut donc pas le choisir.

Il choisit l'Extravaguant Dr Viktröm et place son marqueur sur la case de ce personnage sur la planche.

La carte Evènement étant celle montrée sur le schéma, le joueur en 2ème position sur la Piste de Tour remporte 2 pages de Partitions. Marco étant le second joueur, il reçoit donc 2 pages de Partition gratuites.



#### 4.2) COMPÉTENCE DU PERSONNAGE

Une fois votre personnage choisi, vous devez utiliser sa Compétence personnelle. Chaque personnage a des compétences différentes.

Pour une vue d'ensemble des Compétences de Personnages, voir à la fin de ces règles.



Exemple: Marco choisit l'Extravaguant Dr Vikström et place son marqueur sur la case de Vikström sur la planche de personnages, et gagne instantanément 3 points sur la Piste du Temps.

#### 4.3) UTILISER LES ROUES D'ACTIONS ET DÉPLACEMENT DU PERSONNAGE

Une fois la compétence utilisée, vous **devez** tourner l'une des trois Roues d'Action de 1, 2 ou 3 crans (en suivant la direction de la flèche sur le plateau). **Vous payez un nombre de Points Temps égal au nombre de crans tournés sur la Roue.** 

Tourner l'une des roues entraîne automatiquement le mouvement des deux autres. La position finale des Roues d'Actions sur le plateau détermine quels actions peuvent être entreprises par votre personnage et jusqu'où il peut se déplacer pendant le tour.

La Roue des Machines détermine quel moyen de transport votre personnage peut utiliser pour se déplacer pendant le tour.

La **Roue du Mouvement** détermine le nombre de cases que votre personnage peut **marcher** pendant son tour. La **Roue des Activités** détermine **l'action** que votre personnage peut entreprendre pendant son tour.

Une fois les Roues d'Action tournées, vous **pouvez** déplacer le personnage que vous avez choisi. Celui-ci peut se déplacer en marchant (d'un nombre de case maxium indiqué par la Roue de Mouvement) et/ou en utilisant une Machine indiquée par la Roue du Mouvement, dans n'importe quel ordre.

Marcher: Vous pouvez bouger votre personnage dans n'importe quelle direction (sauf en diagonale) mais vous devez dépenser 1 Point Temps pour chaque déplacement effectué. Le personnage ne peut par parcourir une distance plus grande que celle déterminée sur la Roue du Mouvement.





Un Personnage à pieds peut se déplacer sur n'importe quelle case libre par autres figurines. Le déplacement à pieds se fait orthogonalement d'une case à l'autre case adjacente. Les mouvements en diagonale ne sont pas autorisés. Pour vous aider, certaines cases sont reliées par des lignes et des flèches si leur connexion n'est pas évidente. Ces connexions ne sont pas des cases et ne comptent pas en tant qu'étape. Votre personnage **ne peut pas** traverser une case occupée par un autre personnage ou par L'Enigmatique Orgue de l'Eternité, ni terminer son déplacement sur cette même case, sauf si vous **Déclarez la Victoire** durant votre tour (regarder "**Remporter la Victoire**" à la page 6).

Si votre personnage traverse ou arrive sur une case où se trouve un Indice, vous devez le collecter. Vous ne devez pas vous arrêter sur cette case. Moyen de transport: Pendant son déplacement, le personnage pourra utiliser le moyen de transport indiqué par l'indicateur sur la Roue des Machines, sans dépenser de Points de Temps.



Si la Roue du Mouvement montre **3 cases à avancer**, le personnage utilise un Taxi et peut avancer de 3 cases (comme s'il marchait, mais sans dépenser de Points de Temps).

Les autres icônes montrent le **Tramway à Vapeur**, le **Monorail** et le **Ballon Dirigeable**, qui permettent au personnage de se déplacer d'une case de couleur à une autre case de la même couleur de votre choix:



LE TRAMWAY À VAPEUR permet au personnage de se déplacer sur les cases jaunes;



LE MONORAIL permet de se déplacer sur les cases vertes;



LE BALLON DIRIGEABLE permet de se déplacer sur les cases de couleur bleue.

Le personnage que vous avez choisi peut opérer deux mouvements simultanés et ce dans l'ordre de votre choix: il peut marcher, puis utiliser une Machine et se déplacer à pieds de nouveau.

Vous ne pouvez utiliser une Machine qu'une seule fois pendant le tour, à moins qu'une carte Pouvoir ou une Tuile "Objet Mystérieux" vous autorise à en utiliser une de nouveau.

Les cases colorées peuvent être traversées à pieds sans utiliser de Machine. Il est aussi possible d'arrêter votre mouvement sur ces dernières.

Exemple: Marco doit actionner les roues d'action et bouger le personnage de Vikström sur le plateau. Il tourne la Roue des Machines d'un cran, qui arrive sur la case du Tramway à Vapeur. Cela lui coûte 1 Point Temps. les autres roues tournent aussi d'un cran grâce à l'engrenage. L'indicateur de La Roue du Mouvement montre le chiffre "3".

Marco déplace Viktröm de 2 cases, en dépensant 2 Points Temps, et arrive sur une case jaune. Cela lui permet d'utiliser le Tramway jusqu'à une autre case jaune sur le plateau. Finalement, il déplace Vikström de la case qu'il lui reste (pour 1 Point Temps), et arrive sur une case Edifice contenant 1 Indice, qu'il collecte et ajoute à sa réserve. Il ne



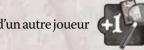
peut pas se déplacer plus, étant donné qu'il a déjà parcouru la distance maximum autorisée par la Roue du Mouvement et utilisé son moyen de transport.

### 4.4) RÉALISER UNE ACTION

Une fois votre déplacement terminé, vous **devez** réaliser une action déterminée par la **Roue des Activités**. Les différentes actions possibles sont les suivantes:

#### **ENQUÊTER**

regarder 1 carte dans la main d'un autre joueur puis la lui remettre



ou

regarder dans la pile des **Personnages Inconnus** (vous ne pouvez évidemment pas regarder la carte de l'Elu!).

Note: Il est possible enquêter sur le même joueur (ou la même pile) plusieurs fois au cours de la même Heure. Si vous le faites, référez vous à la section "Cas particuliers et Explications" à la fin de ces règles. Vous trouverez dans la boîte du papier et des crayons afin de vous rappeler de tous les personnages que vous avez découverts.

**RECHERCHER** - Piocher une tuile «recherche»;

**COMPOSER** - Gagner une page de partition sur la Piste de la Musique;



**DÉPLACER UN INDICE** - Déplacer un Indice d'une case dans n'importe quelle direction (sauf en diagonale). Si la case de votre personnage est atteinte, vous pouvez prendre l'Indice.



Règle d'Or n°2: Vous pouvez dépenser autant d'Indices que vous voulez pour renforcer vos actions "enquêter", "rechercher" et "composer" sur la Roue des Activités. Mais vous ne pouvez pas en dépenser pour augmenter les compétences d'un personnage ou les effets d'une carte ou d'une tuile.

- Si vous faites l'action Enquêter, vous pouvez alors examiner 1 carte supplémentaire pour chaque Indice utilisé.
- Si vous faites l'action Rechercher, vous pouvez piocher une tuile supplémentaire pour chaque Indice utilisé.
- Si vous faites l'action Composer, vous gagnez 1 feuille de partition supplémentaire pour chaque Indice utilisé.

Exemple: Lorsque Marco termine de déplacer son personnage pour le tour, la Roue des Activités se trouve sur "Enquêter". Il peut donc examiner une carte des mains d'un autre joueur où de la pile des Personnages Inconnus, pour essayer de déterminer quel personnage il a en mains.



**ROUE DES ACTIVITÉS** 

Marco décide de dépenser 4 Indices pour

examiner 4 cartes supplémentaires. Il prend toutes les 5 cartes des mains de Christian et découvre le Capitaine Snowy! Puis il redonne ses cartes à Christian. Maintenant, Marco sait que le Capitaine Snowy n'est pas l'Elu!

#### UTILISER LES CARTES POUVOIR ET LES TUILES « OBJET MYSTERIEUX »

Pendant votre tour en **phase 4**, vous pouvez jouer **1 carte Pouvoir et/ou 1 Tuile "Objet Mystérieux"** que vous avez en mains (et pas plus d'une de chaque type).

Les cartes Pouvoir et les Tuiles "Objet Mystérieux" ont des effets similaires aux Compétences de Personnage. Les cartes Pouvoir augmentent considérablement les effets, elles représentent votre unique objectif, votre intuition et vos compétences exceptionnelles. Cependant, lorsque vous utilisez vos cartes Pouvoir, vous permettez aux autres joueurs de découvrir quel est votre personnage par déduction à travers l'action "enquêter"!

Une fois l'effet terminé, toutes les Tuiles utilisées retournent à la fin de la pile, face cachée.

### PHASE 5: UTILISER LES TUILES "LIEUX"

#### IMPORTANT: Seul le dernier joueur dans l'ordre du tour joue durant cette phase!

Le dernier joueur du tour peut placer une Tuile "Lieux" sur l'une des cases correspondantes situées autour de la fugiurine de l'Enigmatique Orgue de l'Eternité.

Placer les tuiles aide à détecter l'endroit où se trouve l'Orgue sur le plateau. chacune des 4 cases précise la position de l'Orgue. Chaque fois que vous ajoutez une carte sur ces cases, le champ des places possibles se rétrécit...





Exemple: Comme la Mole Antonelliana" se trouve dans une case à l'Ouest de l'Orque, ce dernier ne peut être trouvé que dans un endroit situé à l'Est de la Mole.

Vous ne pouvez placer une Tuile "lieux" que si l'endroit est géographiquement correct. Par exemple, si "La Mole" est à l'Ouest, vous ne pouvez pas placer "Il Cimitero" à l'Est, car ces deux directions seraient en conflit. "Il Cimitero" peut être placé au Nord et non au Sud, car il est situé à la frontière la plus au Nord de la ville. Vous pouvez placer deux Tuiles identiques dans des positions différentes, mais non opposées. Une fois qu'une Tuile a été jouée, elle ne peut être retirée ou déplacée par les joueurs.

Si vous placez une Tuile "lieux", vous gagnez immédiatement 1 Indice et 2 Points Temps.



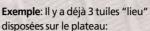


### RÉVÉLER LA CACHETTE DE L'ENIGMATIQUE ORGUE DE L'ETERNITÉ

Si vous placez la 4ème Tuile "lieu", vous avez découvert l'endroit où se trouve l'Orgue!

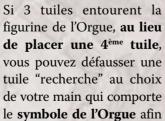
Prenez la figurine représentant l'Orgue et placez-la sur une case de votre choix à l'intérieur de la surface de jeu définie par les 4 Tuiles (pas sur un Edifice Mystérieux ni sur une Machine). En guise de récompense pour avoir placé l'Orgue, vous recevez 3 Points Temps (en plus de la récompense reçue pour le placement des 4 Tuiles).





"Il Templo" sur la case Sud, "Museo Egizio" sur la case Ouest et "Obelisco" sur la case Nord. Mario place la Tuile "La Mole" sur la case Est. A présent, il peut poser l'Orgue dans une des cases libres indiquées par l'image n°4.





de pouvoir placer l'Orgue sur un édifice classique se trouvant au centre de la zone définie par les 3 autres tuiles. En récompense, vous gagnez 3 Points Temps (mais vous ne gagnez pas l'Indice ni les 2 Points Temps

supplémentaires pour avoir placé une tuile).

Note: Vous ne pouvez pas placer l'Orgue avant que 3 "Tuiles Lieux" n'aient été disposées!

#### FIN DE L'HEURE

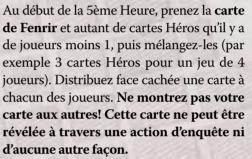
Une fois la phase 5 (jouer les tuiles Lieux) achevée, l'Heure se termine. Avancez l'Aiguille d'un cran sur l'horloge du Ragnarök et enlevez tous les marqueurs de la Planche de Personnages.

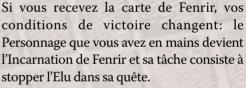
IMPORTANT: A la fin de cette phase, vous ne devez pas avoir plus de 3 tuiles "recherche" en mains! Si vous en avez plus que prévu, vous devez en défausser jusqu'à en avoir 3 et les remettre à la fin de la pile, face cachée.

A moins que l'Horloge ne pointe Minuit, vous pouvez commencer l'Heure suivante avec la Phase 1: Révéler un Evènement.



L'esprit du loup rôde dans les rues de Turin, à la recherche de son hôte qui lui donnera forme humaine afin d'arrêter l'Elu.





Si vous recevez une carte "Héros", les conditions de victoire restent les mêmes.







### REMPORTER LA VICTOIRE

Vous pouvez déclarer la victoire pendant votre tour à la phase 4: Action des Personnages et Déplacement.

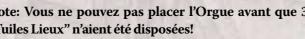
#### SI VOUS ÊTES UN HÉROS:

Pour pouvoir remporter la partie, vous devez annoncer qui est l'Elu, savoir où se trouve l'Orgue. Vous devez également avoir complété les 15 pages de la partition sur la Piste de la Musique (ou vous devez être en mesure d'en compléter durant le tour où vous déclarez la victoire).

Vous devez prononcer le nom de l'Elu puis regarder sa carte: si vous avez raison, révélez sa carte aux autres joueurs. Si vous vous trompez, reposez la face cachée sur la table et vous êtes immédiatement éliminé du jeu!

Si vous avez vu juste, vous devez déplacer l'Elu (à l'aide des déplacements habituels) jusqu'à l'endroit où se trouve l'Orgue de l'Eternité (et avoir les 15 pages de musique) avant la fin de votre tour. Si vous réussissez, vous gagnez la partie! Dans le cas contraire vous serez éliminé du jeu!







#### SI VOUS ÊTES L'INCARNATION DE FENRIR:

Pour pouvoir déclarez la victoire, vous devez annoncer qui est l'Elu et avoir au moins 2 marqueurs "loup" sur les tuiles en votre possession. Vous devez également avoir collecté au minimum 12 pages de musique sur la Piste de la Musique (ou être en mesure d'en collecter suffisamment durant le tour où vous déclarez la victoire).

Montrez à tous les 2 marqueurs "loup" et prononcez le nom de l'Elu. Regardez sa carte: si vous avez vu juste, révélez sa carte aux autres joueurs. Si vous vous trompez, reposez sa carte face cachée sur la table, et vous êtes immédiatemment éliminé du jeu!

Si vous avez raison, vous devez déplacer la carte du personnage que vous avez en mains ) l'endroit où se trouve l'Elu (et avoir les 12 pages de musique). Si vous réussissez, vous remportez la partie. Sinon, vous êtes éliminé du jeu.

Dans les deux cas, vous devez avoir suffisamment de Points Temps pour compléter toutes les étapes!

Règle d'Or n°3: Un joueur qui déclare la victoire peut déplacer un personnage déjà utilisé par un autre joueur pendant son tour. Il peut toujours utiliser les compétences de ce personnage ainsi que les effets correspondants énoncés par la carte Evènement.

### LE RAGNARÖK

Si l'Aiguille de Horloge indique Minuit sans qu'aucune victoire n'ait été déclarée, ce sera le début du Ragnarök. L'Elu aura échoué dans sa quête et le personnage possédé par Fenrir n'aura pas terminé sa métamorphose. Tous les joueurs perdent la partie!

Souvenez-vous: Même si tous les Héros ont le même objectif, 011 n'est pas un jeu coopératif! La défaite peut toucher chacun des joueurs, mais la victoire ne peut être que pour l'un d'entre eux!

## **REGLES PARTICULIERES** POUR 3 JOUEURS

Si vous jouez à 3 joueurs toutes les règles de base sont utilisées, à part celles listées cidessous:



#### **MISE EN PLACE**

**Fenrir** n'est pas utilisé dans un jeu à 3 joueurs. N'utilisez pas la carte Fenrir et les carte Héros et retirez la tuile "Pierre de Fenrir" de la pile avant de mélanger. Organisez le plateau et les tuiles "recherche" normalement puis mélanger les cartes Personnages et distribuez-en 2 pour chaque joueur. Mettez face cachée de côté une carte pour l'Elu et retournez le dernier personnage afin qu'il soit visible de tous.

Disposez vos marqueurs sur la case "36" sur la Piste du Temps (au lieu de la case "45") et sur le chiffre "0" sur la Piste de la Musique puis commencez le jeu normalement, en ignorant les règles se rapportant à Fenrir.

### LES POUVOIRS. **OBJETS MYSTERIEUX ET EVENEMENTS**

Cette section comporte des explications sur les différents cartes Pouvoir, Objet Mystérieux et cartes Evènements. Vous pouvez vous y reporter si besoin est au cours de la partie. Rappel: Durant votre tour, vous pouvez utiliser 1 Tuile Recherche et/ou 1 Carte Pouvoir en plus de l'action à effectuer déterminée par la roue des Activités. Les effets des cartes et tuiles ne peuvent être décuplés en utilisant les Indices. Les effets des cartes ou des tuiles ne peuvent être interrompus ou divisés entre plusieurs cibles.

#### **CARTES POUVOIR**













**EXAMINER 3 CARTES DANS LES MAINS D'UN** JOUEUR OU DANS LA PILE DES PERSONNAGES INCONNUS, PUIS RETOURNEZ LES.



LE PERSONNAGE QUE VOUS AVEZ CHOISI PEUT VOYAGER AVEC N'IMPORTE OUEL MOYEN DE TRANSPORT GRATUITEMENT, TOUT EN SE DÉPLAÇANT NORMALEMENT.



PIOCHER 3 TUILES RECHERCHE".

**GAGNER 3 POINTS** 



### **CARTES EVÈNEMENTS**

Les cartes Evènements ont de multiples effets, qui agissent sur les personnages ou les joueurs qui occupent une position spécifique sur la piste de l'ordre du Tours. La "X" indique la place du dernier joueur du tour, indépendamment du nombre de joueur. Dans une partie à 3 joueurs, tout effet en relation avec le joueur se trouvant en 4ème position est ignoré. Un Personnage marqué d'un cadenas signifie que ce personnage ne peut être choisi pour effectuer des déplacements ou réaliser des actions pendant ce tour. Placez le marqueur du Personnage Bloqué sur son image sur la planche de personnages. Exception: si un joueur déclare la victoire, il peut choisir de bouger un Personnage Bloqué.



- Le 3<sup>ème</sup> joueur utilise la Compétence spéciale du personnage choisi, deux
- Aucun joueur ne peut choisir le Brillant Inventeur M. Påhlsson.



- Le 4<sup>ème</sup> joueur pioche 2 tuiles "recherche" (dans une partie de 3 joueurs, ignorez cet effet)
- Le joueur choisissant la Princesse Lilja gagne 1 Indice de la pioche et pioche 1 tuile "recherche".



- Le 3ème joueur examine 2 cartes.
- Le joueur choisissant l'Imprévisible Chasseur Vidal gagne 1 Indice de la pioche ainsi qu'1 Point



- Le joueur choisissant le Brillant Inventeur M. Påhlsson gagne 1 Indice de la pioche ainsi que 2 **Points Temps.**
- Aucun moyen de transport ne peut être utilisé.



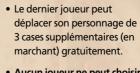
- Le 2ème joueur gagne 2 Points Temps.
- Aucun joueur ne peut sélectionner l'Ensorcelante Lady Lewis.

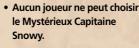


- Le 4ème joueur gagne 3 Points Temps (dans une partie de 3 joueurs, ignorez cet effet).
- Le joueur choisissant L'Incroyable Prof. Johnsson gagne 1 Indice de la pile ainsi qu'1 page de Musique.
- Aucun joueur ne peut sélectionner l'Extravaguant Dr Vikström.



- Le dernier joueur pioche 1 tuile "recherche"
- Le joueur choisissant l'Ensorcelante Lady Lewis peut choisir un autre personnage et le bloquer (utiliser le marqueur pour le Personnage Bloqué).







- Le dernier joueur retire une carte Pouvoir qu'il a déjà jouée pendant la partie et la remet dans son jeu.
- Le joueur choisissant l'Extravaguant Dr Vikström gagne 1 Page de Musique et pioche 1 tuile "recherche"
- Aucun joueur ne peut sélectionner Le Détective Lord Koleberg.



- Le dernier joueur pioche 3 tuiles "recherche"
- Les joueur choisissant le Mystérieux Capitaine Snowy gagne 1 Page Musique ainsi que 2 Points Temps
- Aucun joueur ne peut choisir la Mystérieuse Princesse Lilja



- Le 2<sup>ème</sup> joueur gagne 2 pages de Musique.
- Le ioueur choisissant le Détective Lord Koleberg gagne 1 Indice de la pile et peut déplacer Lord Koleberg de 3 cases supplémentaires gratuitement.
- Aucun joueur ne peut utiliser de cartes Pouvoir ou de tuiles Objet Mystérieux.



### TUILES "OBJET MYSTÉRIEUX"



Adulruna Rediviva An arrow from the sun The perennial sophia

Gagnez 1 ou 2 pages de Musique sur la Piste de la Musique (comme décrit sur la tuile)



Deggial / Lemuria / Nifelheim Sitra Ahra / To Mega Therion Feuer Overtüre **Prometheus Entfesselt** 







Le personnage que vous avez choisi peut utiliser le moyen de transport se trouvant sur la tuile gratuitement, tout en continuant de se déplacer normalement



Placez un Indice sur un Edifice Mystérieux non occupé.



Gagnez 1 Point Temps



Défaussez un Indice pour gagner 3 Points Temps. Si vous n'avez aucun Indice, vous ne pouvez pas jouer cette tuile.



Vous pouvez réaliser l'action "enquêter" gratuitement.



Dépensez 2 Points Temps pour dépacer votre personnage de



Dépensez 2 Points Temps supplémentaires pour gagner 4 pages de Musique sur la Piste de la Musique.



Dépensez 2 Points Temps pour piocher 3 tuiles "recherche".



Aucun effet. Ceci vaut pour 2 marqueurs "loup" pour l'incarnation de Fenrir.



Dépensez 2 Points Temps pour placer un personnage au choix sur un Edifice Mystérieux non occupé.



Echangez de place 2 figurines de personnages au choix

#### **COMPETENCES DE PERSONNAGES**

Lorsque vous choisissez un personnage durant votre tour, vous devez utiliser ses aptitudes spécifiques.

#### La Mystérieuse Princess Lilia Piochez 2 tuiles "recherche"

Le Brilliant Inventeur M. Påhlsson Dépensez 2 Points Temps, puis nommez un autre personnage et utiliser sa compétence spéciale.



Déplacez le

Capitaine Snowy de 3 cases supplémentaires (en marchant) gratuitement.

L'Extravaguant

**Doctor Vikström** 

gagnez 3 Points

Piste du Temps.

Le Mysterieux

Capitaine Snowy

Temps sur la

L'Imprévisible Chasseur Vidal Réalisez une de ces actions gratuitement (Recherche, Enquêter, Composer, ou Déplacer un Indice).

Le Détective Lord Koleberg Placez un Indice sur un Edifice Mystérieux non occupé.

### SUGGESTIONS POUR DÉBUTANTS

#### **RÈGLES SIMPLIFIÉES:**

Si vous jouez à 011 pour la première fois, Vous aurez sans doute besoin d'aide pour trouver l'Elu. Commencez le jeu en retournant la pile des Personnages Inconnus face découverte.

#### **ÉVÈNEMENTS**

Lorsque vous jouez votre tour, faites attention aux cartes Evènements en jeu: cela peut vous offrir plusieurs possibilités, mais cela peut également vous empêcher d'utiliser un personnage dont vous auriez

#### **ENCHÈRES**

Les enchères pour l'Ordre de Tour sont très importantes. Rappelez vous que le joueur n°1 a le plus grand choix de personnages et plus de chances de collecter d'Indices mais il ne joue pas en Phase 3: "Placer les Indices sur le Plateau", et seul le dernier joueur pourra jouer ses tuiles "lieux" durant la Phase 5. Faites également attention aux avantages fournis par les cartes Evènement: certains sont directement reliés à la position du joueur dans l'ordre de tour et d'autres sont reliés à un personnage spécifique, qui pourra être choisi par le 1er joueur sans que les autres ne puissent s'y opposer.

#### **TEMPS**

Rappelez vous: vous n'avez que très peu de possibilités de remporter des Points Temps. Heureusement, vos ennemis n'ont aucun moyen de réduire vos points de quelque manière que ce soit. A vous de les utiliser judicieusement! Faites également attention à l'Aiguille de l'Horloge: placer les tuiles "lieux" est la dernière action réalisée à la fin de chaque Heure, alors si vous êtes un Héros et que vous ne trouvez pas l'endroit où est caché l'Orgue avant la fin de la 10ème Heure, il est impossible de gagner la partie!

#### CAS PARTICULIERS ET CLARIFICATIONS

### Examiner les cartes du même joueur ou de la pile des Personnages Inconnus plus d'une fois dans la même heure:

Vous pouvez réalisez l'action Enquêter de plusieures manières: cela peut être déterminé par la roue des Activités, autorisé par la Compétence de l'Ensorcelante Lady Lewis et c'est également un des effets sur les Evènements, cartes Pouvoir et les tuiles Objets Mystérieux. Il est donc possible d'Examiner la main d'un autre joueur (ou la pile des Personnages Inconnus) plusieurs fois par Heure. Pour cette raison, le personnage examiné doit conserver les cartes que vous déjà regardées durant l'Heure séparémment des autres cartes non révélées. De cette façon, vous ne reverrez pas les mêmes cartes que vous avez déjà vues précédemment. La même chose s'applique à la pile des Personnages Inconnus: les cartes sont remises dans la pile ensemble puis mélangées de nouveau lorsque vous terminez votre tour pour la Phase 4: Actions des Personnages et Déplacement.

## Pas de Marqueurs Indices dans la Pioche:

Il est peu probable que vous soyez à court de marqueurs "Indice" mais dans ce cas, considérez la réserve d'indices comme étant illimitée.

#### **Utiliser les Indices pour renforcer les actions:**

Les Indices peuvent être utilisés afin de renforcer les effets d'une action déterminée par la Roue des Activités (mais pas ceux fournis par les Compétences de Personnage, ou les cartes de Pouvoir, Objets Mystérieux ou cartes Evènement). Lorsque vous utilisez les Indices, vous devez énoncer combien d'Indices vous souhaitez dépenser avant de réaliser une action! Par exemple, il n'est pas permis de piocher une tuile, la regarder et décider de dépenser d'autres Indices pour en piocher de nouvelles.

#### Placer l'Enigmatique Orgue de l'Eternité:

Il est possible qu'à la suite du placement d'une ou deux tuiles "lieux", la zone où l'Orgue pourrait être localisé ne pourra être réduite par le placement d'autres tuiles. Malgré tout, l'Orgue ne pourra être placé sur le plateau avant que la 4ème tuile n'ait été disposée sur la zone correspondante, ou bien défaussée si elle comporte le symbole de l'Orgue, comme expliqué dans ces règles.



**CREDITS:** Traduction française par **Coraline Hamon.** Relecteurs: Jean Marc Tribet, Nathalie Zakarian

"011" Un Jeu de Marco Valtriani - Illustrations at Artwork par Paolo Vallerga - Scribabs © Copyright 2011 SCRIBABS di Paolo Vallerga - via Malta, 5 - 10141 - Torino- Italie "011" An Adventure with Therion is a trademark of SCRIBABS di Paolo Vallerga All Rights Reserved. www.therion011.com

Certaines images sur le set de "Adulruna Rediviva" sont de Alessandro Facchini © - www.gekostudio.com Aucunes des images de Therion sont photos par Fernando Aceves © gracieuseté par Therion