

ROBIN HEGEDÚS  
illustré par VILLO FARKAS

# SEPTIMA

MÉTAMORPHES & PRÉSAGES

EXTENSION

## RÈGLES DU JEU



MINDCLASH  
GAMES



# INTRODUCTION




*Vous ne vous reposez jamais, pas vrai ? C'est un besoin chez vous d'apprendre de nouveaux pouvoirs chaque jour, et voilà que votre forme humaine ne vous convient plus. CROÃ ! Je comprends, cela dit. Pour tout vous dire, je suis passé par là avant vous.*

Cette extension de *Septima* vous propose deux modules distincts qui peuvent être joués ensemble ou seuls, avec le *mode complet* du jeu de base. **Métamorphes** apporte une nouvelle dynamique au principe de sélection des actions. Les doyennes peuvent désormais prendre forme animale, ce qui modifie considérablement leur façon de planifier et jouer leurs actions. Chaque couleur de joueur propose deux formes animales parmi lesquelles vous pouvez choisir. **Présages** propose des événements aléatoires qui peuvent être positifs ou négatifs en fonction du niveau de suspicion de chaque joueur. Vous trouverez la liste des éléments de ce module p.7.



# MÉTAMORPHES

 *Mode complet uniquement*

L'art de se transformer en animal est une des techniques de sorcellerie les plus avancées. Elle est d'un secours considérable pour une doyenne qui cherche à écarter les soupçons qui pèsent sur ses activités.

## MATÉRIEL

### MATÉRIEL DES JOUEURS

8 tuiles Animal



8 pions Animal



4 cartes Action  
**Se transformer**

## MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

Suivez la mise en place du *mode complet*, puis :

- 1 Ajoutez la carte Action *Se transformer* à votre main et remettez la carte Action *Chanter* dans la boîte.



- 2 Prenez les deux pions Animal de votre couleur.
- 3 Prenez les deux tuiles Animal qui y correspondent.


**a** Vert : Serpent et Crapaud

**b** Orange : Renard et Écureuil

**c** Violet : Chat et Chouette

**d** Gris : Chèvre et Lièvre

## ◆◆◆ DÉROULEMENT DE LA PARTIE ◆◆◆

En plus de la nouvelle carte Action *Se transformer*, un nouveau concept fait son apparition : dorénavant, chaque joueur dispose d'une **doyenne** et de deux **piens Animal**. Chaque fois qu'une icône  ou qu'un texte se rapporte à la « doyenne », il s'applique aussi à la forme animale de cette doyenne, représentée par le pion Animal correspondant.



### SE TRANSFORMER

**Effet principal :** transformez votre doyenne en animal et reprenez en main toutes vos cartes Action défaussées.

**Bonus d'harmonie :** de plus, diminuez votre niveau de suspicion d'un cran.

Lorsque vous prenez forme animale, vous pouvez choisir parmi les deux animaux disponibles de votre couleur.

- 1 Placez la tuile Animal choisie sur n'importe quelle tuile Sorcière. Vous ne pouvez plus utiliser le pouvoir de cette sorcière.
- 2 Sur le plateau, remplacez votre doyenne par le pion Animal correspondant à la tuile choisie.
- 3 Lorsque vous jouez *Se transformer*, remettez toutes les cartes Action que vous avez défaussées jusque-là dans votre main. Lorsque votre



tour est terminé, reprenez également en main la carte *Se transformer*. En d'autres termes, il ne doit y avoir aucune carte Action dans votre défausse à l'issue d'un tour où vous avez joué *Se transformer*.

*Se transformer* a la même icône 🎵 que *Chanter* dans le jeu de base. Tout pouvoir ou effet qui se rapporte à l'icône *Chanter* s'applique lorsque vous jouez *Se transformer*.

Si vous obtenez une harmonie, n'augmentez **pas** votre niveau de suspicion.



*Vous verrez que prendre forme animale n'a rien de compliqué. C'est tout bête, si j'ose dire. Il faut juste s'habituer.*

## ◆◆◆ RÈGLES DE LA FORME ANIMALE ◆◆◆

Lorsque vous commencez votre phase de lune sous forme animale, vous devez tenir compte de plusieurs règles :

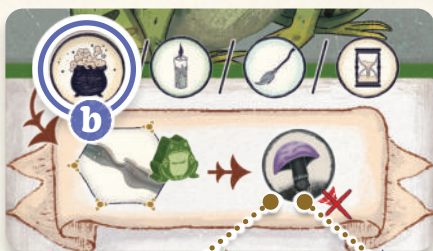
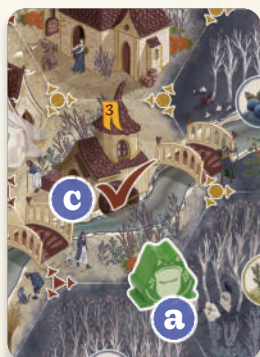
- ✦ Vous pouvez uniquement choisir et jouer les quatre actions indiquées sur votre tuile Animal.
- ✦ Vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir de la sorcière recouverte par votre tuile Animal.
- ✦ Vous pouvez utiliser le pouvoir de la tuile Animal lorsque vous jouez l'action la plus à gauche.



Sous forme animale, **vous ne pouvez pas augmenter votre niveau de suspicion**, de quelque manière que ce soit, et pouvez même le diminuer :

- ✦ Si vous n'obtenez pas d'harmonie, diminuez votre niveau de suspicion d'un cran.
- ✦ Si vous obtenez une harmonie avec un joueur ou avec la Septima, n'augmentez pas votre niveau de suspicion.
- ✦ Vous **ne pouvez pas utiliser** d'effets ou de pouvoirs qui vous demandent d'augmenter votre niveau de suspicion.





**EXEMPLE :** *Jade* est sous forme animale (un crapaud) **a**. Le pouvoir du crapaud peut être utilisé avec l'action Préparer **b** et lui permet de préparer des potions sans utiliser de champignons, sous réserve d'être adjacent à un hexagone où passe la rivière **c**. *Jade* fait donc une action Préparer **d** et dépense 1 baie pour préparer 1 Onguent de vol (elle marque 3 Sagesse), 1 herbe pour préparer un remède contre l'infection, et 1 baie et 1 racine pour préparer un remède contre la paralysie.

## REPRENDRE FORME HUMAINE

À la fin de chaque tour (le vôtre ou celui d'un autre joueur), vous pouvez décider de reprendre forme humaine si vous êtes sous forme animale. Si vous le faites, remplacez votre pion Animal par votre doyenne sur le plateau et retirez la tuile Animal de la tuile Sorcière qu'elle recouvrait.



## FIN DE SAISON



Vous **devez toujours ignorer l'étape 4** de la *Fin de saison* (quelle que soit votre forme actuelle), ce qui signifie que vous **ne récupérez pas** les cartes Action que vous avez défaussées à ce stade. Si vous voulez reprendre vos cartes en main, vous devez jouer une action *Se transformer*. Notez que vous pouvez reprendre forme humaine à la fin du tour où vous avez joué votre carte Action *Se transformer* si vous voulez uniquement récupérer les cartes Action défaussées jusque-là.

# PRÉSAGES

## Mode complet uniquement

Les présages sont des événements mystiques qui ont une influence importante sur toute la saison et sont représentés sous la forme de **cartes Présage**.

## MATÉRIEL



18 cartes Présage

## MISE EN PLACE



Suivez la mise en place du *mode complet*, puis préparez la pioche Présage :

- 1 Trouvez la carte Présage *Sabbat des sorcières* (avec un 🌳 dans le coin) et placez-la face visible à proximité du plateau principal.
- 2 Mélangez les autres cartes Présage, puis prenez-en trois au hasard pour former une pioche. Retournez cette dernière d'un seul bloc (de manière à révéler la carte qui se trouve tout en bas) et placez la pioche sur la carte *Sabbat des sorcières*.
- 3 Rangez les autres cartes Présage dans la boîte.

## ◆◆◆ DÉROULEMENT DE LA PARTIE ◆◆◆

Lors de chaque saison de la partie, un présage différent s'exerce (sauf en automne 🌳 où aucun présage n'est actif). Le présage actif doit toujours être placé sous le plateau principal, avec une seule moitié visible, qui peut être un effet **positif** (clair) ou **négatif** (sombre), lequel concerne tous les joueurs. Les effets positifs sont **facultatifs** tandis que les effets négatifs sont **obligatoires** durant toute la saison.

Un nouveau présage survient lors de la dernière étape de chaque *Fin de saison*, avec un effet positif ou négatif. Pour savoir quel effet utiliser, faites la somme des niveaux de suspicion de tous les joueurs. Si la somme atteinte est de 8/12/16 points dans une partie à 2/3/4 joueurs (respectivement), alors c'est l'effet négatif qui devra être appliqué pour la saison suivante. Sinon, c'est l'effet positif.

Défaussez le présage précédent (le cas échéant) et remplacez-le par la nouvelle carte Présage, en la plaçant de sorte à afficher la moitié correspondant à la situation. Notez que le présage de la saison suivante est déjà face visible au sommet de la pioche.

Le dernier présage, le **Sabbat des sorcières**, est spécial : il s'active lors de la **première étape** du décompte final et vous devez immédiatement résoudre l'avantage ou la pénalité indiquée.



**EXEMPLE** : dans une partie à 3 joueurs, à la fin de la saison, **Ambre** a un niveau de suspicion de 5, **Jade** de 3 et **Gwen** de 4. Le total est de  $5+3+4=12$ . C'est donc l'effet négatif du présage qui s'appliquera lors de la saison suivante. Les joueuses défaussent le présage qui se trouve sous le plateau principal et le remplacent par celui du sommet de la pioche, en laissant dépasser la moitié négative de la carte.



## RÈGLES SOLO

Lorsque vous jouez avec le module **Métamorphes**, la Veuve Noire ne se soucie pas de la forme que vous prenez, et elle-même ne se transforme pas, pas plus que ses araignées qui continueront de vous poursuivre même si vous êtes sous forme animale. Lors de la mise en place, ne remplacez pas son action *Chanter* par une action *Se transformer* ; jouer *Chanter* lui permet d'obtenir une harmonie si vous jouez *Se transformer*. Enfin, pour gagner, vous devez compléter **sept** des huit Tribulations indiquées p.30 du livret de règles du jeu de base.

La Veuve Noire n'est pas concernée par les effets des **Présages** lorsque vous jouez avec ce module. Prenez tout de même en compte son niveau de suspicion pour savoir si vous-même appliquerez l'effet négatif ou positif du présage à venir. En solo, l'effet négatif se déclenche si vous atteignez ou dépassez un total de 8.

## CRÉDITS

### SEPTIMA

#### EXTENSION MÉTAMORPHES & PRÉSAGES

##### AUTEUR

Robin Hegedűs

##### DÉVELOPPEMENT DU JEU

Robin Hegedűs & Viktor Péter

##### CONCEPTION GRAPHIQUE ET ILLUSTRATIONS

Villő Farkas

##### ILLUSTRATIONS DES ANIMAUX

Barbara Bernát

##### RÉDACTION

Mihály Vincze

##### RELECTURE

Emanuela & Robert Pratt,

Emily Blain,

##### TESTS

Tünde Máté, Villő Farkas,  
Dorka Péter, Balázs Horváth,  
Soma Gál, Réka Major, Nikolett  
Tímea Szűcs, Bence Hegedűs,  
Bence Lontay-Szabó, Katalin  
Lontai-Szabóné Erős

##### ÉDITION FRANÇAISE

Super Meeple

##### TRADUCTION

Antoine Prono (Transludis)

##### RELECTURE

Ambre Poilvé

##### MISE EN PAGE

Christopher Matt

# APPENDICES

## PRÉSAGES

Cette section donne des précisions sur les effets des cartes Présage. Pour bien les comprendre, lisez d'abord la carte Présage concernée, puis les précisions indiquées ci-dessous.

### Alliés suspects

Rappel : augmenter votre niveau de suspicion vous fera lancer le *é Chasseur* ou replacer un chasseur lors des étapes correspondantes durant votre tour.

### Avis de recherche

Si vous devriez prendre 0 ou 1 faveur de la foule, vous ne pouvez en prendre aucune. Ce présage ne concerne pas les faveurs de la foule reçues lors des phases de lune.

### Chaudron d'or

Si vous préparez 3 potions lors de votre tour, vous pouvez tout de même gagner (gratuitement) l'élixir supplémentaire comme 4<sup>e</sup> potion.

### Don de l'alchimiste

Cela signifie que vous pouvez préparer un *Philtre d'amour* avec 3 ingrédients quelconques ou toute autre potion avec 2 ingrédients quelconques. Si vous utilisez le pouvoir du *crapaud*, le remède contre l'infection, l'Onguent de vol et le *Philtre d'amour* coûtent 1 ingrédient de moins.

### Ère de la guérison

Si vous soignez un patient avec un autre remède que celui qu'il devrait prendre, vous pouvez uniquement avancer sur la piste Patient qui correspond à son marqueur, et non au remède que vous lui avez donné (sauf avec *Edith*).

### Ère de la peste

Pour ne pas oublier la sorcière concernée, retournez-la face cachée dans votre couvent. Si vous la bannissez, rangez sa tuile dans la boîte.

### Ermite amical

Pour rappel, une « offrande » est l'ingrédient que vous devez dépenser pour avancer sur un ruban du plateau Rituel.

### Ermite rancunier

Pour rappel, une « offrande » est l'ingrédient que vous devez dépenser pour avancer sur un ruban du plateau Rituel.

### Étoiles filantes

Si vous réactivez un sort grâce à une faveur de la foule après un procès, vous ne pouvez pas en réactiver un autre.

### Festival des guildes

Cet effet ne s'applique ni aux champs de cristaux ni aux autels.

### Lien spirituel

Si *Dragomir* est jugé au premier tribunal, tous les joueurs (et non uniquement le gagnant du procès) peuvent utiliser son pouvoir pour diminuer leur niveau de suspicion.

En revanche, cela ne fonctionne pas pour *Johanna*, car son pouvoir s'exerce au moment des faveurs de la foule : or, à ce moment-là, *Johanna* ne sera plus au tribunal.

Si *Bryn* est jugée, et si le gagnant du procès décide de la défausser, il peut utiliser la première partie de son pouvoir (rappeler 1 seul fidèle), mais pas la seconde (ne pas rappeler après les faveurs de la foule).

### Paranoïa

Diminuer votre niveau de suspicion juste après l'avoir augmenté n'annule pas l'effet de ce présage. Vous perdez tout de même 2 Sagesse.

### Perte de mémoire

Le *serpent* ne peut pas utiliser son pouvoir, car celui-ci fait appel à la carte *Se souvenir*.

### Perte de pouvoirs

Vous ne pouvez pas non plus utiliser votre pouvoir d'animal. Cependant, vous pouvez utiliser le pouvoir d'une sorcière appelée avec le sort *Miroir magique*, puisqu'elle ne fait pas partie de votre couvent.

### Sabbat des sorcières

Ce présage s'applique pour les deux procès, le cas échéant.

### Vague de soutien

Vous ne pouvez pas prendre plus de 4 faveurs de la foule. Ce présage ne concerne pas les faveurs de la foule reçues lors des phases de lune.

## TUILES ANIMAL

### SERPENT

Actions possibles : *Se souvenir, Soigner, Se déplacer, Envoûter*

Pouvoir *Se souvenir* : vous pouvez prendre 2 faveurs de la foule différentes au lieu de résoudre l'effet principal de *Se souvenir* (et même 3 si vous avez obtenu une harmonie – dans ce cas, ne résolvez pas le bonus d'harmonie). Les pouvoirs de *Aylana* et *Tommy* s'appliquent tout de même, puisque vous avez joué *Se souvenir*.

### CRAPAUD

Actions possibles : *Préparer, Rituel, Se déplacer, Se souvenir*

Pouvoir *Préparer* : lorsque vous préparez depuis une intersection adjacente à un hexagone traversé par la rivière, vous n'avez pas besoin de dépenser de champignons.

### CHÈVRE

Actions possibles : *Rituel, Préparer, Se déplacer, Se souvenir*

Pouvoir *Rituel* : dépensez 1 herbe pour réactiver 1 sort.

### LIÈVRE

Actions possibles : *Soigner, Collecter, Se déplacer, Se souvenir*

Pouvoir *Soigner* : gagnez 1 racine pour chaque patient que vous avez soigné, même si vous l'avez fait par le biais de l'hôpital ou d'un sort.

### RENARD

Actions possibles : *Se déplacer, Plaider, Soigner, Se souvenir*

Pouvoir *Se déplacer* : déplacez votre doyenne d'autant d'intersections que vous le souhaitez pour l'amener sur une intersection adjacente à une racine. Si vous le faites, gagnez 1 crâne.

### ÉCUREUIL

Actions possibles : *Collecter, Recruter, Se déplacer, Se souvenir*

Pouvoir *Collecter* : pour chaque ingrédient lunaire différent collecté à ce tour, recevez un ingrédient du même type supplémentaire (dans la limite de 2).

### CHAT

Actions possibles : *Envoûter, Préparer, Se déplacer, Se souvenir*

Pouvoir *Envoûter* : envoyez 1 fidèle supplémentaire dans la foule si vous êtes adjacent à au moins un quartier du village.

### CHOUETTE

Actions possibles : *Plaider, Rituel, Se déplacer, Se souvenir*

Pouvoir *Envoûter* : envoyez 1 fidèle supplémentaire de la foule dans n'importe quel tribunal.