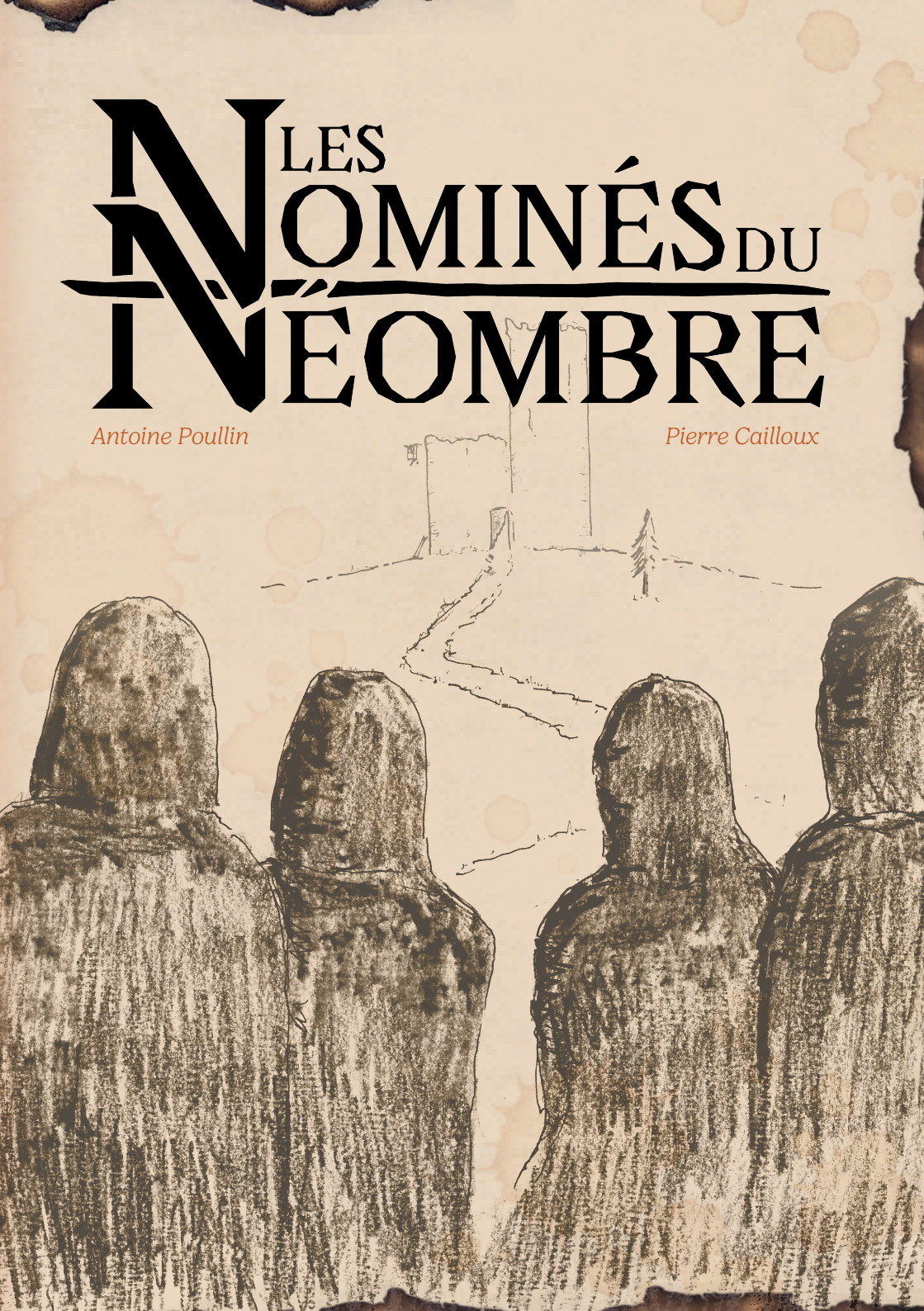
Les Nominés du Néombre

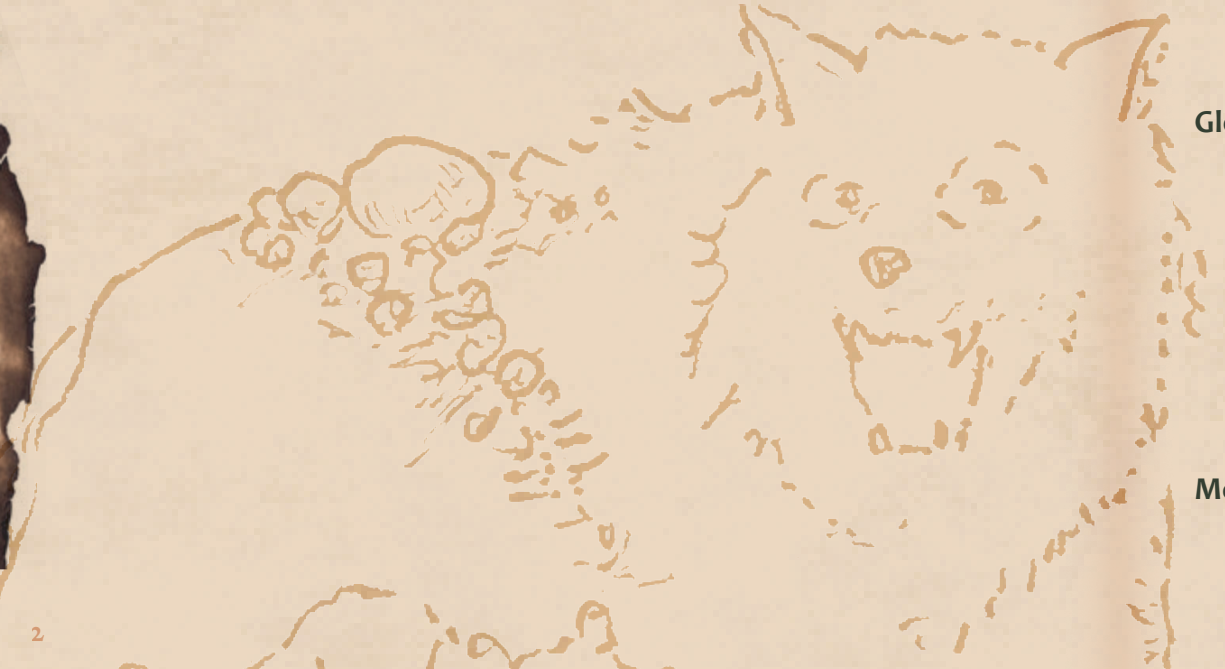
Antoine Poullin

Pierre Cailloux



À propos des règles

Ce livret est divisé en plusieurs grandes parties, qui vous guideront pas à pas et de plus en plus profondément dans la faille du Néombre. **La première expédition** est pensée comme une phase tutorielle – durant celle-ci, il est recommandé de garder le livret à portée de main.



INDEX

Mise en place 4
La première expédition 8
Déroulé du jeu 14
- Les quêtes 14
- Les expéditions 15
- Les combats 15
  - Les joueurs 15
  - Les adversaires 18
  - Déroulé des combats 19
  - Précisions 20
  - Les fins de combats 21
- Les butins 21
- Les expéditions, suite et fin 22
- La foire 23

Glossaire 24
- Cartes joueurs 24
  - Ciblages 24
  - Termes & mécaniques 24
- Cartes adversaires 25
  - Ciblages 25
  - Mécaniques 26

Mode solo 27

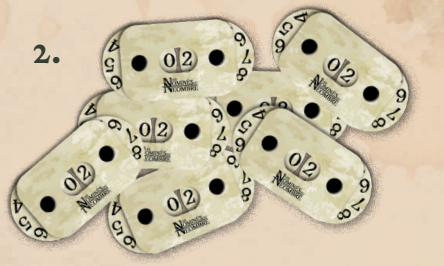
MISE EN PLACE

Avant de commencer votre première partie, il est fortement conseillé d'organiser votre boîte de jeu. Chaque carte possède une icône au coin supérieur droit, qui symbolise la zone de provenance. Prenez l'ensemble des cartes et formez des decks, en fonction de ces icônes de zones. Chacun de ces decks sera rangé et séparé par l'intercalaire correspondant (autrement dit par la carte plus haute qui possède la même icône de zone).

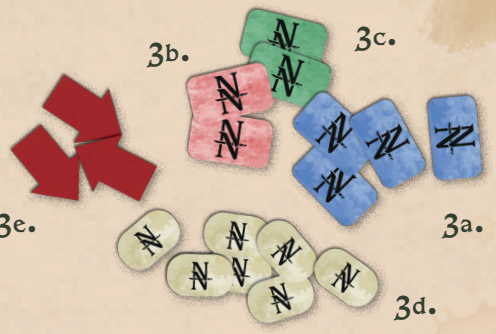
Attention, ce jeu est empli de mystères et de surprises ! Aussi, il est recommandé de seulement vous baser sur les icônes de zones en haut à droite lors de ce rangement initial. Regarder les dos et les textes pourrait entâcher certaines découvertes.

Concernant les compteurs, détachez-les et assemblez-les avec les rivets en plastique, à raison de 2 rivets par compteur. Ils doivent tous être formés d'une roue pour les dizaines et d'une roue pour les unités.

1.



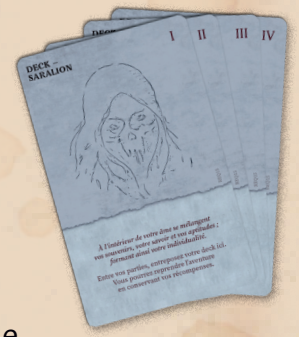
2.



3a. 3b. 3c. 3d. 3e.

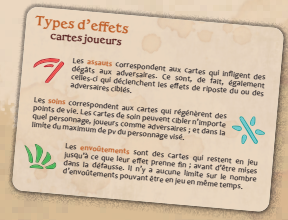
4.

5a. 5b. 5c.

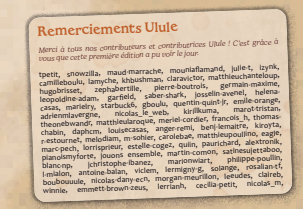


6b.

6a.



5d.



5e.

Matériel

1. 1 carte du monde
2. 7 compteurs de PV
3. 17 jetons
   a. 4 bleus
   b. 2 rouges
   c. 2 verts
   d. 7 petits blancs
   e. 3 flèches
4. 1 tuile compagnon pour le mode solo
5. 689 cartes
   a. 530 butins
   b. 137 adversaires
   c. 14 quêtes
   d. 6 aides de jeu
   e. 2 remerciements de campagne Ulule
6. 18 intercalaires
   a. 14 zones
   b. 4 decks joueurs

La carte

Cette carte des terres Vermaliennes illustre les différentes régions que vous pourrez explorer au long du jeu. Les noms et les icônes qui s'y trouvent correspondent aux zones des différents decks disponibles.

Les jetons

- Les flèches sont utiles pour désigner la ou les prochaines cibles des adversaires pendant les combats.
- Les jetons de couleurs permettent de symboliser les marqueurs, que les adversaires pourront gagner pour eux-mêmes ou attacher aux joueurs durant les combats.

LA PREMIÈRE EXPÉDITION

Le début d'une aventure

Vous vous retrouvez dans les terres Vermaliennes en ayant entendu parler des Nominés, un groupe enquêtant sur le mal qui a envahi la région. Après maintes préparations pour votre voyage, vous mettez la main sur une des rares cartes du territoire où l'on peut trouver l'emplacement du repaire des Nominés. En quête d'informations pour rejoindre ce lieu, vous échangez avec un vieil aventurier. Ce dernier accepte de vous faire part de ses conseils.

Commencez par prendre votre première carte quête ; celle-ci s'intitule ***Le repaire des Nominés***. Placez-la sur la table.

Pour cette première quête, vous devez partir à la recherche du refuge.

Lancer une expédition

Pour parcourir les terres Vermaliennes, vous devrez lancer diverses expéditions. Cela correspond à l'ensemble des combats que vous engagerez au sein d'une zone. Chacune de ces expéditions permettra donc d'explorer une zone, ses adversaires, et ses récompenses.

Pour commencer votre première expédition : sortez les cartes provenant du ***Chemin du refuge***, posez la carte adversaire face cachée sur la table, et formez une pile avec les butins.

Tout aventurier doit savoir distinguer les couleurs et les icônes qui ornent les dos des cartes.

Butin

Adversaire

Quête

Les joueurs

Distribuez un deck de départ pour chaque joueur. Au cours de l'aventure, chacun conservera son deck et pourra le faire **évoluer** ; grâce aux butins et récompenses qu'il trouvera durant ses expéditions.

Votre savoir d'aventurier néophyte est contenu dans ces cartes, mais l'expérience acquise au fil de l'aventure vous permettra de l'amplifier pour défier le mal de la région que vous vous apprêtez à côtoyer.

Au début du combat, chaque joueur mélange et pose en pile devant lui son deck face cachée, pour former sa pioche. Chacun commence avec **10 points de vie**, et peut utiliser un compteur pour le suivi de ses PV.

Puis, chaque joueur tire les 3 premières cartes de sa pioche pour les placer devant lui : c'est sa main de départ. Enfin, pour représenter la défausse, l'intercalaire de deck peut être utilisé.

Au début d'un combat, tout bon aventurier devrait avoir un banc similaire à celui-ci dans la disposition et le nombre de cartes :

Défausse Pioche Main

À chaque nouveau tour (hormis le premier), les joueurs commencent par piocher une nouvelle carte. Lorsqu'une carte est jouée, elle est ensuite placée dans la défausse de son propriétaire. Ces cartes permettent d'effectuer diverses actions tout au long des combats :

PIOCHER : pour tirer d'autres cartes. La taille maximale de la main est de 6 cartes ; chaque carte supplémentaire sera placée dans la défausse.

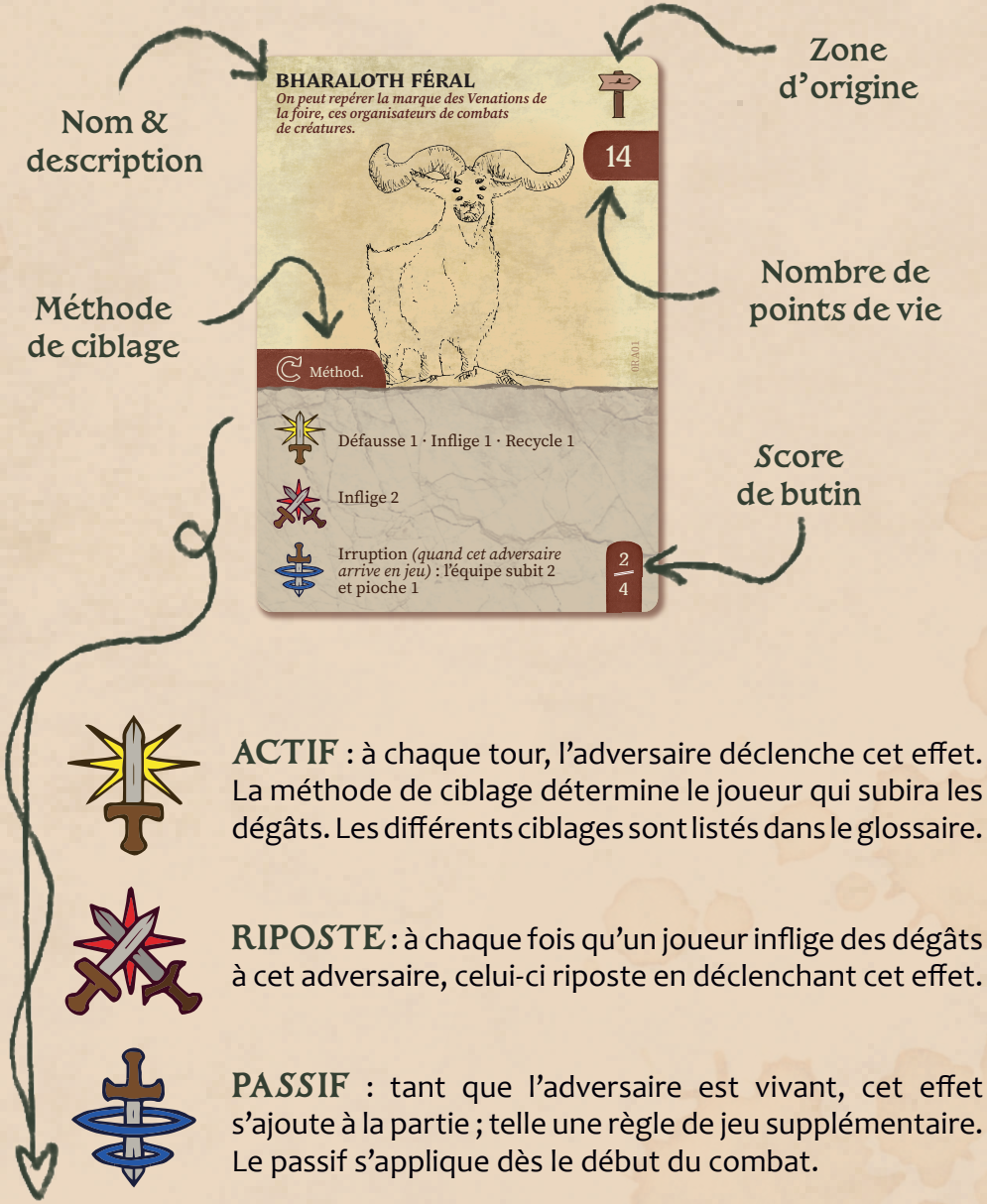
RECYCLER : pour remettre des cartes de votre défausse sous votre pioche. Les cartes recyclées sont choisies au hasard dans votre défausse.

RÉGÉNÉRER : pour soigner vos dégâts, à vous ou vos équipiers, et remonter à vos PV maximum.

INFLIGER : pour diminuer la vie de vos adversaires, et ainsi avancer vers la victoire.

Lancer un combat

Pour ce premier combat, il n'y a qu'un seul adversaire – une aubaine pour prendre ses marques ! Retournez la carte de cet ennemi pour le mettre face visible au milieu de la table.



ACTIF : à chaque tour, l'adversaire déclenche cet effet. La méthode de ciblage détermine le joueur qui subira les dégâts. Les différents ciblages sont listés dans le glossaire.

RIPOSTE : à chaque fois qu'un joueur inflige des dégâts à cet adversaire, celui-ci riposte en déclenchant cet effet.

PASSIF : tant que l'adversaire est vivant, cet effet s'ajoute à la partie ; telle une règle de jeu supplémentaire. Le passif s'applique dès le début du combat.

Le déroulé d'un combat

Le combat commence par l'application des passifs des adversaires.

Ce curieux animal vous fixe avec hargne – il semblerait que votre présence ait provoqué sa véhémence... Prenez garde à ses robustes cornes ! Son passif vous inflige à tous 2 dégâts, et vous fait chacun piocher 1 carte.

Les joueurs sont les **premiers** à jouer. L'ordre n'étant pas imposé, il est possible de se concerter pour savoir qui commence. Chaque joueur peut jouer jusqu'à deux cartes, et seulement à la suite. Ainsi, il ne sera pas possible de jouer une seconde carte si un coéquipier a joué après notre première carte. Il est également possible de passer son tour.

Pour l'abattre, il faudra forcément se dévouer à attaquer... Mais face à ce Bharaloth Féral, chaque joueur qui osera lui infliger des dégâts s'en prendra 2 en riposte. Surveillez vos points de vie en conséquence.

Après le tour des joueurs vient celui des adversaires, qui vont chacun appliquer leurs actifs dans l'ordre dans lequel ils ont été tirés.

Cet adversaire est seul mais reste dangereux. Son ciblage est méthodique - il tire donc au sort sa cible pour le premier tour ; et ciblera le joueur à gauche de la cible précédente pour chacun des tours suivants !

Face à cet actif méthodique, le joueur ciblé devra, dans cet ordre : défausser 1 carte, subir 1 dégât, et recycler 1 carte.

Si tous les actifs de tous les adversaires ont été appliqués, alors c'est de nouveau au tour des joueurs. Ils commenceront désormais leurs tours en piochant tous une carte ; avant de se concerter à nouveau sur l'ordre de jeu de chacun.

Si l'un des joueurs meurt, il se verra contraint de défausser sa main, et devra attendre le **prochain combat** pour revenir.

Lorsqu'un adversaire subit l'assaut final qui l'amène au bout de ses points de vie, il ne riposte pas et meurt. Son passif perd également ses effets. Sans adversaire restant sur le terrain, c'est la **victoire** !

Victoire & butins

Lors d'une victoire, les joueurs peuvent ajouter des butins à leurs decks, autrement dit de nouvelles cartes. Ceux-si sont calculés en fonction des scores de butin, que l'on retrouve en bas à droite des cartes adversaires. Chaque score comporte un numéro pour les butins **obtensibles**, et un autre pour les butins **à révéler**.

Le Bharaloth Féral permet de révéler 4 butins, et d'en obtenir 2. Tirez 4 cartes de la pile des cartes butins de la zone, et révélez-les en les mettant face visible sur la table. Parmi ces 4 cartes révélées, les joueurs en choisissent 2 et les ajoutent dans leurs decks.

Les récompenses sont parfois maigres, et tout le monde ne pourra pas en profiter. La concertation sera de mise ! Mais attention, les butins ne peuvent être partagés qu'entre les joueurs encore en vie. Quant aux joueurs mort durant le combat, ils auront à la place un **malus** *(voir partie dédiée p.21)* – exception faite de cette première expédition.

L'arrivée au refuge

Après avoir vaincu cette bête qui vous barrait la route, vous arrivez enfin au repaire des Nominés. Vous savez que vous avez encore tout à apprendre, mais vous êtes déterminés à faire vos preuves. Comme tous ces aventuriers qui vous entourent, vous voulez comprendre le mal qui affecte les terres Vermaliennes ; et agir pour vaincre ces forces encore méconnues.

Le refuge des Nominés est un lieu dans lequel vous reviendrez souvent. Commencez par récupérer la carte butin ***Divagation Succédanée*** dans la zone ***Le Refuge - Les Récompenses*** comme prime de l'accomplissement de la quête ***Le repaire des Nominés***, et choisissez le joueur qui l'ajoutera à son deck.

Félicitations pour la réussite de votre première expédition ! Mais ceci n'est que le début : vous avez encore beaucoup d'aventures à vivre et de dangers à affronter. Les pages qui suivent contiennent les règles et spécificités qui vous permettront d'aborder tout cela correctement.

DÉROULÉ DU JEU

Les quêtes

Les quêtes guident la progression des joueurs et apportent, sous la forme d'un scénario, des informations sur le monde qui les entourent.

Le refuge des Nominés est le lieu où les quêtes sont fournies et gérées. Toutes les quêtes d'un même niveau de difficulté sont **actives en parallèle**, et peuvent être résolues dans l'ordre souhaité. Ce n'est qu'en terminant toutes les quêtes du niveau actuel que les quêtes du niveau de difficulté suivant deviennent accessibles.

L'étude du mal et ***Sursoit à la pestilence*** sont les quêtes accessibles au début de l'aventure ; puisque de niveau 1. Elles devront toutes les deux être accomplies pour accéder aux quêtes de niveau 2.

Soyez attentifs aux récits des personnes qui vous fournissent les quêtes ! Leurs propos recèlent des informations précieuses, comme des indices sur la zone où se rendre, ou les ennemis que vous serez susceptibles d'y croiser.

Pour **clôturer** une quête, les joueurs doivent retourner au refuge une fois les objectifs accomplis. C'est seulement à ce moment-là que les primes pourront être récupérées et partagées entre les joueurs. Quant aux cartes quêtes résolues, elles peuvent être rangées dans leur deck dédié.

À NOTER : revenir au refuge revient à changer de zone. L'expédition qui était alors en cours se voit clôturée, et tous les ennemis et butins vaincus et défaussés seront de retour à votre prochain passage. Essayez d'optimiser lorsque plusieurs quêtes ont lieu dans une même zone si vous ne voulez pas être trop souvent confrontés aux mêmes ennemis !

Les expéditions

Une expédition symbolise l'exploration d'une zone par les joueurs, c'est-à-dire **l'ensemble des combats menés** et des butins découverts dans une zone. Ainsi, une quête demandant de récolter des composants dans un certain lieu nécessitera d'y lancer une expédition, et cette expédition pourra durer plusieurs combats si nécessaire.

Il existe des régions avec des difficultés différentes, et vous croiserez tout au long de votre aventures des adversaires aux capacités et aux mécaniques variées. Aventuriers, l'adaptabilité est la clé ! N'hésitez pas à rebrousser chemin si une zone vous semble trop complexe, ou si vous voulez renforcer vos decks dans un lieu davantage accessible.

Le **lancement** d'une expédition est caractérisé par la mise en place du deck de la zone concernée sur la table *(formez une pile de butins et une pile d'adversaires)*, et se termine lorsque le deck est rangé pour laisser place à celui d'un autre territoire – ou au refuge.

Les combats

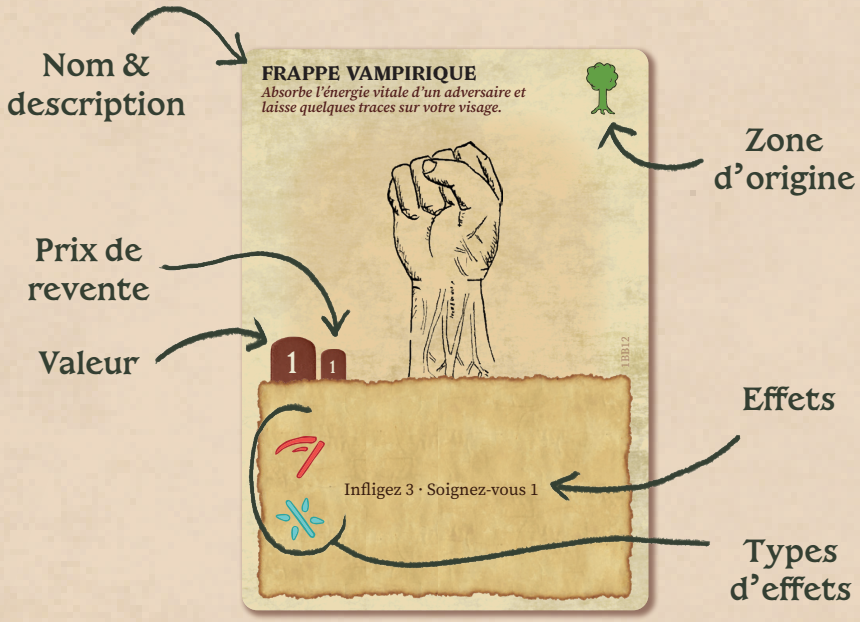
Le nombre d'adversaires à affronter lors d'un combat est **dépendant** du nombre d'aventuriers : il faut nécessairement piocher **un adversaire de moins** qu'il n'y a de joueurs. Ainsi, un groupe de quatre joueurs ne doit piocher que trois adversaires (des exceptions sont possibles – *voir la partie* « à noter » *sur les aggro p.19*).

Les joueurs

Les joueurs **gardent leurs decks** respectifs au fil des parties, ce qui leur permet de se spécialiser sur certains styles de jeu au fur et à mesure que des nouveaux butins et des nouvelles primes sont ajoutés.

Pour autant, l'entame des combats avec trois cartes en main ainsi que les quatre grandes mécaniques de base (piocher, recycler, régénérer et infliger – *voir précisions p.10*) resteront similaires tout au long du jeu.

Pour un aventurier, ses cartes sont ce qu'il y a de plus précieux. Afin de survivre aux terres Vermaliennes, il est primordial de bien les connaître et les comprendre.



VALEUR : Le nombre de points de vie d'un joueur dépend du niveau de son deck, qui est mis à jour lors de l'ajout ou du retrait de cartes. Les valeurs de chacune des cartes du deck doivent être additionnées, et permettent de **gagner 1 PV max** pour chaque nouvelle dizaine atteinte.

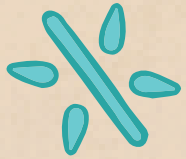
Valeur totale des cartes										
0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PV max associés										

PRIX DE REVENTE : La présence d'un prix de revente sur une carte signifie qu'elle peut être **vendue** à la foire (*voir partie dédiée p.23*).

TYPES D'EFFETS : En fonction des effets qu'elles vont donner, beaucoup de cartes peuvent être classées selon des archétypes.

Les **assauts** correspondent aux cartes qui infligent des dégâts aux adversaires. Ce sont, de fait, également celles-ci qui déclenchent les effets de riposte du ou des adversaires ciblés.

Les **soins** correspondent aux cartes qui régénèrent des points de vie. Les cartes de soin peuvent cibler n'importe quel personnage, joueurs comme adversaires ; et dans la limite du maximum de PV du personnage visé.



Les **envoûtements** sont des cartes qui restent en jeu jusqu'à ce que leur effet prenne fin ; avant d'être mises dans la défausse. Il n'y a aucune limite sur le nombre d'envoûtements pouvant être en jeu en même temps.

Les **équipements** sont des cartes à l'effet permanent, qui restent en jeu et ne sont mises dans la défausse que :
- lorsqu'elles sont détruites ;
- lorsque le combat se termine ;
- si 3 équipements sont déjà actifs, auquel cas l'un d'eux doit être défaussé pour en poser un nouveau.

Les **invocations** sont des cartes à l'effet permanent, qui restent et jeu et ne sont mises dans la défausse que :
- lorsqu'elles sont détruites ;
- lorsque le combat se termine ;
- si 3 invocations sont déjà actives, auquel cas l'une d'elles doit être défaussée pour en poser une nouvelle.

À PROPOS DES INVOCATIONS : Elles jouent après le joueur qui les contrôle en respectant leur ordre d'arrivée, et c'est aussi lui qui décide de leurs cibles. Elles déclenchent toujours leurs effets ainsi que les ripostes si cela est possible, et perdent toujours 1 PV à la fin de leur tour. Elles ne sont pas affectées par les effets désignant « l'équipe » ou « les équipiers », ni ciblables par les adversaires – mais elles peuvent être la cible de soins.

Les adversaires

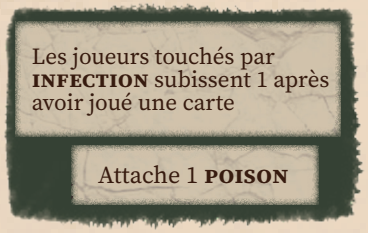
Solitaires ou grégaires, organisés ou imprévisibles, brutes ou malins... Les adversaires que vous affronterez dans les terres Vermaliennes seront divers et variés – mais partageront tous une extrême dangerosité.

Tous les adversaires possèdent un actif, une riposte et un passif, ainsi que des points de vie et des scores de butin (*voir schéma p.10*). Pour autant, certains adversaires bénéficient de caractéristiques supplémentaires.

POINTS D'ARMURE : l'armure est une protection supplémentaire dont peuvent profiter certains ennemis, et qui se régénère à chaque tour. Ainsi, les points d'armure correspondent au nombre de dégâts que devront infliger les joueurs à chaque tour avant de faire perdre des PV à l'adversaire.

JETONS : certains adversaires peuvent invoquer des jetons, qui sont des ennemis supplémentaires ayant un actif d'attaque et des PV. Les jetons n'ont pas de cartes ; de fait, toutes les informations sont sur la carte de l'ennemi invocateur.

Tout jeton est cité comme tel : «Nom *X/Y*», *X étant le nombre de dégâts qu'inflige le jeton, et Y étant son nombre de* PV. *Le ciblage du jeton est quant à lui cité sous le ciblage de l'adversaire invocateur.*



MARQUEURS : certains adversaires usent de marqueurs. Ceux-ci peuvent être **attachés** (ajoutés à la cible) ou bien **gagnés** (ajoutés sur eux-mêmes). Ils ne disparaissent pas lorsque l'ennemi est vaincu.

Les adversaires emploient les marqueurs à différentes fins, qui sont toujours décrites sur les cartes. Ainsi, si deux ennemis partagent un même type de marqueur mais que l'un deux meurt, l'autre peut continuer à en tirer parti.

Déroulé des combats

La rencontre avec le Bharaloth Féral (voir p.12) *était une première expérience enrichissante ; mais il est bon de tout reprendre de manière exhaustive !*

1. Chaque joueur commence le combat avec son maximum de PV, et pioche trois cartes pour constituer sa main.
2. Les adversaires sont tirés depuis la pile des adversaires de la zone. Par défaut, on tire **un adversaire de moins qu'il y a de joueurs**.

À NOTER : il est possible de faire un **bonus d'aggro** en piochant autant d'adversaires supplémentaires que souhaité. Chacun de ces adversaires rajoutés donnera un bonus de +1/+0 au score de butins. À l'inverse, le **malus d'aggro** correspond à un malus de -1/-0 au score de butins pour chaque adversaire retiré.

3. Au lancement du combat, les **passifs** des adversaires prennent effet.
4. Si un adversaire a ***embuscade***, celui-ci ainsi que les adversaires lui succédant engagent le combat. Sinon, les joueurs commencent.
5. Les joueurs **piochent une carte** (exception faite du premier tour).
6. Les joueurs choisissent l'ordre dans lequel ils veulent jouer. Chacun peut jouer **jusqu'à deux cartes**, de manière indépendante (il n'est pas possible de relancer une seconde carte si un coéquipier a joué après notre première carte). Il est possible de ne pas jouer de cartes.
7. En cas d'assaut, l'adversaire ciblé déclenche sa **riposte** contre les joueurs ayant lancé l'assaut – sauf si l'adversaire est achevé.
8. Après que tous les joueurs aient terminé leur tour, c'est aux **adversaires** d'attaquer. Les adversaires encore en vie jouent dans l'ordre dans lequel ils ont été tirés. Ils déclenchent leurs actifs dans l'ordre indiqué sur la carte et selon leurs types de ciblages.
9. Si un joueur est **vaincu**, il défausse sa main, ses équipements et ses invocations. Il quitte le combat, à moins d'une résurrection.
10. Après que les adversaires aient joué, c'est à nouveau au tour des joueurs ; **reprendre à l'étape 5**.
11. Le combat continue jusqu'à ce que tous les adversaires ou tous les joueurs soient vaincus.

Précisions

- Si un joueur doit piocher une carte alors que sa pioche est vide, il subit un point de dégât à la place. Quant aux effets meuler, lancer et geôler depuis la pioche, ceux-ci sont nuls et ne font pas perdre de PV.
- Si un joueur doit piocher alors qu'il a déjà 6 cartes en main, sa main est considérée pleine et la carte piochée se voit meulée.
- Une pioche doit être mélangée après qu'une carte y ait été cherchée.
- Certaines cartes utilisent des moitiés de valeurs. Si la moitié de la valeur en question ne donne pas un chiffre entier, alors c'est au joueur de décider d'arrondir à l'inférieur ou au supérieur.
- Il est possible de lancer une carte de soin sur un personnage n'ayant pas perdu de PV (l'effet sera nul), et d'utiliser des cartes demandant de recycler davantage qu'il n'y a de cartes dans la défausse.
- Il n'est pas possible de jouer une carte précisant un nombre X de cibles s'il y a en jeu moins de cibles que ce nombre X.
- En l'absence de précision d'ordre ou de temps, les joueurs choisissent l'ordre dans lequel appliquer les effets (*ex* : ordre dans lequel les joueurs pioches pour « L'équipe pioche 1»).

DIFFÉRENCE ENTRE LANCER & JOUER : Jouer une carte signifie la déclencher depuis sa main (exception faite de ***paramnésie***). Jusqu'à deux cartes peuvent être jouées par joueur et par tour. À l'inverse, lancer une carte signifie déclencher son effet quelle que soit sa provenance et sa méthode de déclenchement. Il n'y a pas de limite sur le nombre de cartes pouvant être lancées en un tour, ce sont des ***cartes supplémentaires***. Si une carte lancée a un effet non résolvable, elle est alors mise dans la défausse sans que son effet n'ait pu être appliqué.

RÉSOLUTION DES CARTES : Une carte jouée passe en cours de résolution. Son effet s'active, et c'est seulement à la fin de celui-ci que la carte est mise dans la défausse. Une carte ne peut donc pas se recycler elle-même. De même, une carte qui lance une ou plusieurs autres cartes ne sort de son état « en jeu » et n'est mise dans la défausse que lorsque toutes les cartes ainsi lancées sont elles-mêmes résolues.

Les fins de combats

Les joueurs récupèrent leur PV ainsi que toutes leurs cartes respectives afin de reformer leurs decks, puis ils les mélangent.

EN CAS DE VICTOIRE

- Les adversaires achevés sont mis dans la défausse, et ne pourront plus être piochés à nouveau durant l'expédition en cours.
- Les butins sont révélés et les joueurs en choisissent la répartition – attention, un joueur mort au combat **ne peut pas** recevoir de butin.
- Les cartes butin qui ne sont pas choisies par les joueurs sont mises dans la défausse de butin de la zone.
- Le ou les joueurs **morts au combat** ajoutent X cartes ***Mal de Résurrection*** à leur deck, X étant le niveau de la zone en cours.

EN CAS DE DÉFAITE

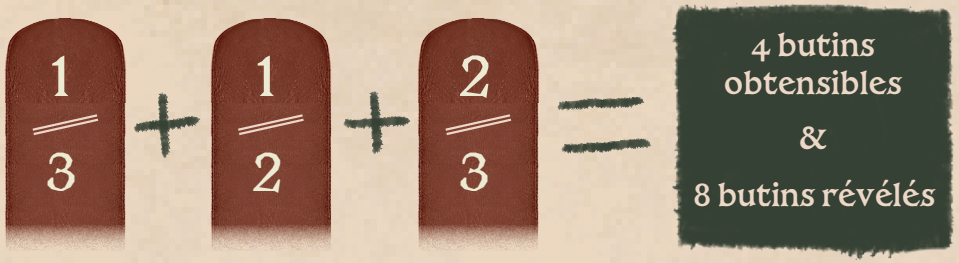
- **Tous les joueurs** ajoutent X cartes ***Mal de Résurrection*** à leur deck, X étant le niveau de la zone en cours.
- L'expédition est considérée close, les adversaires vaincus et les butins défaussés sont donc réintégrés à leurs pioches respectives pour **remettre à zéro** les decks de la zone en cours.

Ce fardeau n'est pas à sous-estimer.

Les butins

Les butins sont indispensables pour faire évoluer son deck. Sans eux, les expéditions en territoires de haut niveau deviendront insurmontables.

À la fin d'un combat, les butins de l'ensemble des adversaires vaincus sont additionnés. Plus nombreux seront les ennemis, plus grand sera le nombre de butins **révélés** et de butins **obtensibles** (*voir bases p.12*).



Pour les aventuriers qui peinent à se mettre d'accord sur le partage des butins, il peut être bon d'oser la témérité et de jouer sur des bonus d'aggro !

Les butins obtensibles sont distribués entre les joueurs n'ayant pas péri au combat. Les butins restants sont ensuite mis dans une pile représentant la **défausse** des butins de la zone.

Si les joueurs devaient piocher **plus de butins qu'il n'en reste**, ils tirent les butins restants. Puis, ils mélangent la défausse des butins de la zone afin de reformer une pile de pioche ; depuis laquelle ils pourront retirer des butins. Cela peut être réitéré jusqu'à l'épuisement de tous les butins.

À NOTER : certaines cartes, appelées **événements de butins**, ne peuvent pas être ajoutées aux decks. Cependant, elles permettent de modifier l'expérience de choix des butins si les joueurs choisissent de les déclencher. Le déclenchement d'un événement de butin n'est pas obligatoire, et ne comptera pas comme la perte d'un point de butin obtensible (sauf si spécifié sur la description de la carte).

Les expéditions, suite & fin

Après un combat, les joueurs peuvent décider de continuer l'expédition ; ou bien de l'arrêter pour changer de zone ou revenir au refuge. Arrêter l'expédition remettra à zéro les piles d'adversaires et de butins.

Si les joueurs décident de faire un nouveau combat alors qu'il n'y a **plus assez d'adversaires** dans la zone, ils tirent les adversaires restants sans qu'aucun malus d'aggro ne soit appliqué.

S'il ne reste **plus aucun adversaire** dans la zone, l'expédition prend fin. En récompense, un nombre de butins équivalent au nombre de joueurs peut être tiré au hasard et distribué selon les envies de chacun.

La foire

Le refuge des Nominés n'est pas la seule zone dans laquelle les aventuriers pourront poser les armes. La foire de Farciminis, lieu atypique et bruyant, est synonyme d'opportunités – pour peu que l'on ose y mettre le prix.

La foire de Farciminis est une zone non hostile, permettant d'obtenir de nouvelles cartes via un **système d'échanges**. Sortez le deck des butins de la zone et tirez-en les trois premières cartes pour les mettre face visible. Seules **les cartes face visible** sont disponibles à l'échange.

Chaque carte de la foire possède **un prix d'achat**. Pour en obtenir, deux possibilités :

1. Donner **deux cartes** de son deck, dont la somme des prix de vente **équivaut parfaitement** au prix de la carte convoitée. Les cartes servant à l'échange doivent provenir d'un même deck ; ainsi, les joueurs ne peuvent pas s'entraider pour un achat.
2. Avoir une carte ***relique***, qui peut être **échangée seule et quel que soit le prix** de la carte convoitée.

Si une carte de la foire est achetée, **une nouvelle carte** est tirée ; de manière à ce qu'il y ait toujours trois cartes face visible. Lorsque les joueurs quittent la foire, les trois cartes face visible sont remises sur le dessus du deck et ce dernier n'est pas mélangé.

Il n'existe qu'une seule manière de **mélanger** le deck de la foire de Farciminis : il faut, à la fin d'un combat, tomber sur un **événement de butin *Nouvelle Calende*** et décider de l'activer.

GLOSSAIRE

Cartes joueurs

Ciblages

L'équipe : tous les joueurs, y vous compris vous-même.

L'équipier : un autre joueur.

Vos équipiers : tous les autres joueurs, sauf vous.

Vous

L'adversaire

Tous les adversaires

Le personnage : le joueur ou l'adversaire, au choix.

Tous les personnages : tous les adversaire, les joueurs et les invocations, y compris vous-même.

Tous les autres personnages : tous les adversaires, les joueurs et les invocations, à l'exception de vous-même.

Termes & mécaniques

Augmenter : ajouter à la cible le nombre de PV indiqués. Le nombre de pv maximal s'en voit grandit de manière permanente jusqu'à la fin du combat.

Bannir : mettre une carte hors du deck indiqué. Cette carte est ainsi remise dans sa zone d'origine (dans la boîte de jeu).

Canaliser : vous ne pouvez pas jouer cette carte si vous en avez déjà joué une durant ce tour, ni jouer une carte autre qu'un **récital** ensuite.

Chercher : choisir une carte dans la zone indiquée avant de l'ajouter à sa main. La zone d'où provient la carte doit ensuite être mélangée.

Diminuer : retirer à la cible le nombre de PV indiqués. Le nombre de pv maximal s'en voit réduit de manière permanente jusqu'à la fin du combat.

Épilogue : aucune autre carte ne pourra être jouée après celle-ci pendant le tour de l'équipe. Cela est également valable pour les cartes portant la mention de **carte supplémentaire**.

Geôler : mettre une carte de son choix et depuis sa main (sauf indication contraire) dans la zone de geôle. Cette dernière est inaccessible durant le combat.

Immaculé : l'effet de la carte ne pourra être déclenché que si la cible est indemne.

Meuler : défausser depuis la pioche.

Paramnésie : ne déclenche l'effet que lorsque la carte est jouée depuis la défausse.

Prélude : ne déclenche l'effet que si c'est la première carte jouée durant le tour de l'équipe.

Présager : vous pouvez regarder les X cartes du dessus de votre pioche. Replacez-les face visible dans l'ordre choisi.

Récital : ne déclenche l'effet que si la carte précédente contenait la mention **canaliser**.

Recycler : remettre des cartes de votre défausse sous votre pioche. Les cartes recyclées sont choisies au hasard dans votre défausse.

Relique : la carte peut être échangée seule à la foire de Farciminis, quel que soit le prix de la carte à obtenir en échange.

Ressusciter : l'équipier mort revient à la vie avec le nombre de PV indiqués. Il ne pioche pas de cartes. La pioche, la défausse et la geôle restent identiques au moment de sa mort, lorsque la main, les équipements ainsi que les invocations avaient été défaussés.

Soigner : redonner des PV à la cible, dans la limite de son maximum de PV.

Transe : ne déclenche l'effet que si la carte est défaussée. L'effet ne compte pas comme un assaut, et ne déclenchera pas de riposte ni ne comptera comme une carte jouée.

Tribut : indique le prix à payer, sans quoi les autres effets de la carte ne pourront pas se déclencher.

Cartes adversaires

Ciblages

Acharné : choisit sa cible au hasard au premier tour, puis continue d'attaquer cette même cible à chaque nouveau tour.

Arrogant : cible le joueur ayant le plus de PV.

Brutal : les attaques touchent tous les joueurs.

Idiot : les joueurs choissent la cible, qui doit forcément être un joueur.

Intrépide : cible le joueur qui a le plus de cartes en main.

Indécis : la cible est choisie aléatoirement.

Méthodique : choisit sa cible au hasard au premier tour. À chaque nouveau tour, le joueur à gauche de la cible précédente devient la nouvelle cible.

Nécrotique : cible le joueur qui a le plus de cartes dans sa défausse.

Opportuniste : cible le joueur qui a le moins de cartes en main.

Prédateur : cible le joueur possédant le moins de PV.

Revanchard : cible le dernier joueur lui ayant infligé des dégâts.

- *Si plusieurs joueurs remplissent les conditions d'un ciblage, alors la cible est choisie au hasard parmi eux.*
- *Si un ciblage est impossible, alors la cible est choisie au hasard.*

Mécaniques

Appel : pioche un adversaire supplémentaire, qui se joint au combat en se plaçant à la suite des adversaires déjà présents.

Civil : les joueurs peuvent décider de remplacer cet adversaire lorsqu'il arrive en jeu. Dans ce cas, l'ennemi civil est remis sous la pile d'adversaires de la zone active, et aucune autre de ses capacités n'est appliquée ou prise en compte. Si plusieurs ennemis civils sont piochés, la même décision doit être prise pour tous.

Embuscade : l'adversaire commence le combat avant les joueurs, et les ennemis tirés après lui en profitent pour également jouer. Dans ce cas, les joueurs piochent dès leur premier tour.

Inciblable : l'adversaire ne peut être ciblé que par des effets qui ne le ciblent pas directement, tel que « tous les adversaires ».

Irruption : lors de son arrivée en jeu, l'adversaire active une mécanique unique qui est précisée sur sa carte.

MODE SOLO

Par la force des choses, il arrive qu'un aventurier se retrouve seul en terres Vermaliennes... Heureusement, des solutions existent pour parcourir ces territoires hostiles malgré tout.

Il est possible de jouer l'aventure en mode solo, à l'aide de la **tuile de compagnon**. Celle-ci fera office de deuxième joueur. Le compagnon commence chaque combat avec un nombre de PV similaire à celui du joueur. Le joueur choisit l'ordre de jeu entre le compagnon et lui.

En plus de ses deux actions, le joueur peut, à chaque tour, **attacher une carte de sa main** au compagnon. Si ce dernier a déjà une carte attachée, défaussez-la pour la remplacer. À chaque tour et si cela est possible, le compagnon déclenche l'effet de la carte qui lui est attachée.

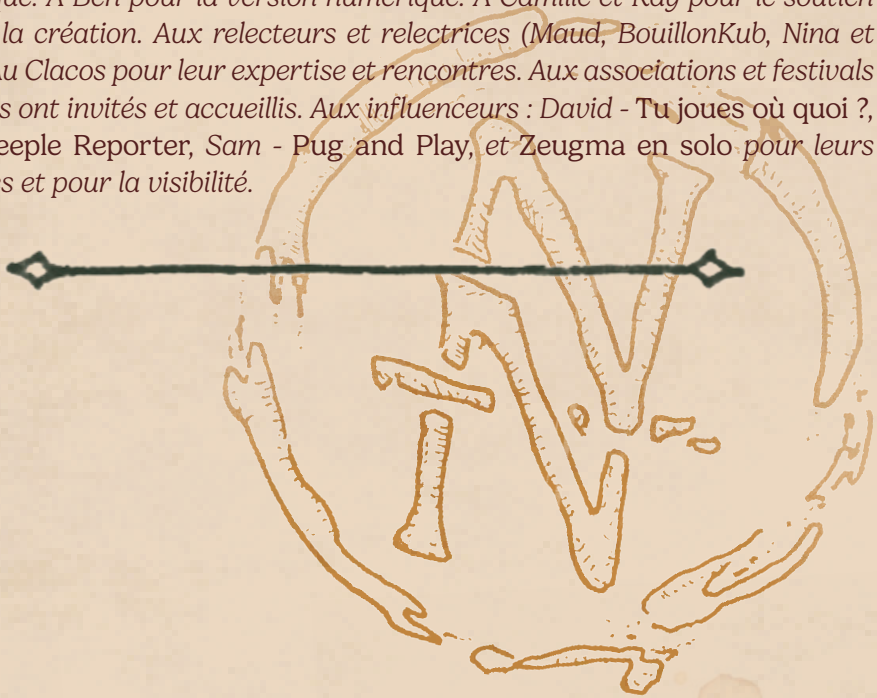
Le compagnon peut soigner, recevoir des soins, infliger, et recevoir des dégâts. Cependant, tous les effets impliquant des **mouvements de cartes** affectent le joueur à la place du compagnon. Ces effets sont : piochez, défaussez, meulez, recyclez, geôlez, cherchez, lancez, et présagez.

Les Nominés du Néombre

Un jeu :

- réalisé par ***Antoine Poullin*** et ***Pierre Cailloux***,
- illustré par ***Pierre Cailloux***,
- mis en page et révisé par ***Bérénice Guérin***,
- imprimé par ***HJM Boardgame***,
- et auto-édité.

Merci aux testeurs les plus assidus (Nash, Tardéous, Jack, Rosalian, Michel). À Julien pour son aide et soutien juridique. À Bérénice pour sa précieuse expertise graphique. À Ben pour la version numérique. À Camille et Kay pour le soutien durant la création. Aux relecteurs et relectrices (Maud, BouillonKub, Nina et Julia). Au Clacos pour leur expertise et rencontres. Aux associations et festivals qui nous ont invités et accueillis. Aux influenceurs : David - Tu joues où quoi ?, *JB* - Meeple Reporter, *Sam* - Pug and Play, *et* Zeugma en solo *pour leurs critiques et pour la visibilité.*



UNE QUESTION ? UNE REMARQUE ?

Retrouvez Les Nominés du Néombre *sur leurs réseaux sociaux et leur site. Consultez les règles en vidéo, suivez l'actualité du jeu, partagez votre expérience et rejoignez la communauté sur Discord dès à présent !*