

HEREDITY

LE LIVRE DE SWAN



UN JEU DE JÉRÔME CANCE ET LAURENT KOBEL
ILLUSTRÉ PAR TANIA SANCHEZ-FORTUN ET AURELIEN DELAUZUN

SOMMAIRE

MATÉRIEL	4	ACTIONS SUR LES OBJETS ET LES COMPOSANTS	12
MISE EN PLACE DU CHAPITRE I	5	Lâcher un Objet et/ou des Composants	
INFORMATIONS PRÉALABLES	6	Ramasser un Objet et/ou des Composants	
Personnages Joueurs et Non-Joueurs		Échanger des Objets et/ou des Composants	
Aperçu du jeu		CARTES NARRATIVE	13
Généralités sur les cartes		Section Narrative / Instruction	
Recto/Verso des cartes		Ordre de lecture	
Référence à une carte		SINON	
Retourner une carte		SI..ALORS...SINON,	
Brûler une carte		Information Permanente	
Les cartes des Personnages Joueurs (PJ)		Action de Terrain	
ACTIONS DE BASE	7	Action combinée	
Pions Action		LIGNE DE TEMPS	14-17
Observation		Fonctionnement	
Discussion		Carte Famille	
Manipulation		Ancrer une carte	
Déplacement		Retirer une carte dans la Ligne de Temps	
Zone Saturée		Restaurer la Ligne de Temps	
CARTES TERRAIN	8-9	PNJ (PERSONNAGES NON-JOUEURS)	18
Zone		Description d'une carte PNJ	
Exploration		PNJ Neutre ou Hostile	
Changement de niveau		IA (Intelligence Artificielle) d'un PNJ	
Effets liés aux Terrains		Allié	
Évènement Immédiat		Mort d'un PNJ et Retrait de la Ligne de Temps	
Remplacement de Terrain		Action associée à un PNJ	
Modification des zones		COMBAT	19-20
Symboles		Attaque au Corps à Corps	
OBJETS ET COMPOSANTS	10-11	Corps à Corps dans une Zone Saturée	
Description d'une carte Objet		Attaque à Distance	
Inventaire		Attaques combinées	
Initialiser un Objet		DÉGÂTS	21
Actions supplémentaires		Soin	
Utiliser un Objet		Blessure grave	
Objet endommagé		État Agonisant et Mort d'un PJ	
Réparer un Objet		CARTES KARMA	22
Améliorer un Objet		Manipulation du paquet Karma	
		Évolution de votre paquet Karma	
		CONCLUSION	22

IMPORTANT : HEREDITY EST UN JEU PLEIN DE SURPRISES,
NE MANIPULEZ PAS LE MATÉRIEL AVANT D'Y AVOIR ÉTÉ INVITÉ !

LE JEU VOUS INDIQUE QUEL PAQUET DE CARTES VOUS DEVEZ
PRENDRE EN DÉBUT DE PARTIE AINSI QUE LES ÉLÉMENTS
SPÉCIFIQUES DONT VOUS AUREZ BESOIN EN COURS DE JEU.



Personne ne sait vraiment comment tout a commencé.

Les réseaux informatiques ont été les premiers impactés. Puis le système monétaire et les transports ont cessé de fonctionner. Le monde entier a rapidement sombré dans une guerre provoquant le déclin de la civilisation.

Aujourd'hui, les survivants commencent à peine à reconstruire un nouveau monde. Des communautés, plus ou moins violentes, ont émergé. Djamal et Maeve ont connu le grand déclin dans leur jeunesse et ont fait le choix de vivre isolés. Leurs enfants, Selena, Brick et Swan ont été préservés de la brutalité du monde extérieur.

Vous incarnez cette famille, vivant dans une ferme en totale autarcie.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Heredity est un jeu coopératif dans lequel vous incarnez une famille dans un univers post-apocalyptique.

Les cinq chapitres qui constituent la campagne sont regroupés dans 5 paquets de cartes appelés **paquets Aventure** comprenant tout ce qu'il faut pour jouer : des terrains qui forment le plateau de jeu, des personnages avec qui interagir, des objets, des cartes narratives, etc.

Les **4 Personnages Joueurs (PJ)**, tous membres de la même famille seront en jeu. Swan, le petit dernier, sera un **Personnage Non Joueur (PNJ)**.

À 4 joueuses et joueurs, chacun pourra contrôler un PJ. À 3, un des PJ sera contrôlé collectivement. À 2, nous conseillons de jouer un parent et un enfant chacun. En solo, vous contrôlerez les 4 PJ.

VOUS POUVEZ ÉGALEMENT
APPRENDRE À JOUER
EN REGARDANT LA VIDÉO



<https://hereditygame.com/regles/>



MATÉRIEL

1 PAQUET BASE (18 cartes)

Les cartes que vous utiliserez à chaque chapitre :

12 CARTES PJ



4 AIDES DE JEU



1 CARTE FAMILLE



4 SILHOUETTES EN CARTON

représentant les Personnages Joueurs (PJ)

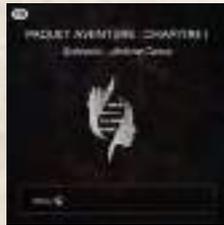


1 PAQUET SECRETS (29 cartes)



5 PAQUETS AVENTURE :

les 5 chapitres de la campagne (304 cartes)



12 PIONS ACTION (3 PAR COULEUR)



JETONS COMPOSANT



JETONS DÉGÂT



JETONS TERRAIN



JETONS RÉFÉRENCE



PION SABLIER



JETONS GÉNÉRIQUES



JETONS ALLIÉ



JETONS HOSTILE



• 18 SOCLES (dont 4 en couleur pour les PJ)

• CE LIVRET DE RÈGLES

• DES SILHOUETTES EN CARTON de Personnages Non-Joueurs (PNJ) et DES JETONS à découvrir pendant la campagne. Pour ce matériel uniquement, **vous êtes limités par le contenu de la boîte**, contrairement aux jetons détaillés plus haut.

Remarque : les Silhouettes et les Jetons sont organisés par chapitre pour vous aider à les repérer. Les PNJ sont identifiés par le numéro de la carte correspondante dans le jeu. Prenez-les uniquement quand vous avez besoin de les utiliser en jeu.

ASTUCE : RANGEZ LES PLANCHES EN CARTON VIDES SOUS LE THERMOFORMAGE EN PLASTIQUE DE VOTRE JEU. IL CONSERVERA AINSI LE CALAGE DÉFINI LORS DE SA FABRICATION.



MISE EN PLACE DU CHAPITRE I

- 1 Prenez la **carte Famille** du paquet Base pour préparer la **Ligne de Temps** et placez le pion Sablier ⏳ au-dessus.
- 2 Pour chacun des 4 PJ :
 - Prenez ses 3 cartes PJ dans le paquet Base et assemblez-le en utilisant le recto des cartes,
 - Prenez ses 3 pions Action et sa silhouette,
 - Prenez une Aide de Jeu.
- 3 Pour votre 1^{re} partie, prenez **les 9 cartes Karma** (901 à 909) du paquet Secrets. Mélangez-les et formez le paquet Karma, face cachée. Pour la suite, vous conserverez votre paquet Karma d'une partie sur l'autre.
- 4 Placez à portée de main le reste du paquet Secrets.
Si par la suite, vous avez besoin d'une carte dont le numéro est supérieur à 900, vous la trouverez dans le paquet Secrets.
- 5 Placez à portée de main les jetons Dégât 🩸, Génériques 🎲, Hostile 🚫, Composant 🛠️, Référence 1 📄 et Action Terrain 🏠, 🏡, 🏢.
- 6 Prenez le **paquet Aventure du chapitre I**. Après avoir lu les règles, suivez les instructions du paquet Aventure pour commencer la partie.

Le paquet Secrets vous donnera des informations complémentaires pour la mise en place des chapitres suivants.



I. INFORMATIONS PRÉALABLES

Si une carte vient contredire une règle du présent livret, c'est l'effet de la carte qui prévaut.

Si, lors de l'application d'une règle, plusieurs choix équivalents sont possibles, vous pouvez choisir lequel appliquer.

PERSONNAGES JOUEURS ET NON-JOUEURS

Les Personnages Joueurs (PJ) sont les membres de la famille que vous incarnez. Les Personnages Non-Joueurs (PNJ) sont tous les autres Personnages que vous allez rencontrer dans les différents chapitres.

Si une règle fait référence aux « Personnages », cela concerne les PJ et les PNJ.

APERÇU DU JEU

La partie commence par la lecture des premières cartes du paquet Aventure qui vous donnent :

- l'introduction du chapitre et ses objectifs ;
- les règles spécifiques au chapitre ;
- des cartes Terrain où placer les Personnages ;
- des cartes à ajouter dans la Ligne de Temps.

Les PJ vont ensuite pouvoir utiliser leurs pions Action pour explorer, discuter, combattre...

Puis, le pion Sablier va parcourir toutes les cartes de la Ligne de Temps jusqu'à ce qu'une condition de victoire ou de défaite soit vérifiée, ce qui termine la partie.

Il n'y a pas de notion de tour de jeu dans Heredity. C'est la Ligne de Temps qui rythme la partie et qui permet de jouer successivement les PJ, les PNJ mais aussi d'activer les différents événements.

GÉNÉRALITÉS SUR LES CARTES

Heredity est un jeu basé sur des cartes, il est important de spécifier quelques termes avant de commencer.

Recto/Verso des cartes

Les cartes sont identifiées par un numéro situé en haut à gauche. Le verso d'une carte est identifié avec le même numéro suivi de « b ».

Le verso de la carte 100 se nomme 100b.

Référence à une carte

xxx fait référence à la carte xxx. Très souvent, cela sera utilisé sous la forme :

Prenez 100 pour vous indiquer de prendre la carte 100.

- Recherchez-la dans le paquet Aventure sans regarder les autres cartes (utilisez pour cela la 1^{re} carte du paquet, le « cache »).

• Lisez-la à haute voix, et appliquez ses effets dans l'ordre.

Lorsque vous devez lire une carte, ne lisez que son recto, ne la retournez pas sans y avoir été invité.

Retourner une carte

indique que vous devez retourner la carte que vous êtes en train de lire ou celle dont le numéro est spécifié :

100 : retournez la carte 100.

• Retournez la carte, lisez-la à haute voix et appliquez ses effets dans l'ordre.

• Si des jetons ou Personnages sont sur la carte, remplacez-les sur les mêmes zones ou emplacements après l'avoir retournée. Les pions Action, eux, retournent sur vos cartes PJ pour indiquer qu'ils ne sont pas disponibles.

Brûler une carte

indique que vous devez brûler la carte que vous êtes en train de lire ou celle dont le numéro est spécifié :

100 : brûlez la carte 100 qu'elle soit sur son recto ou son verso 100b.

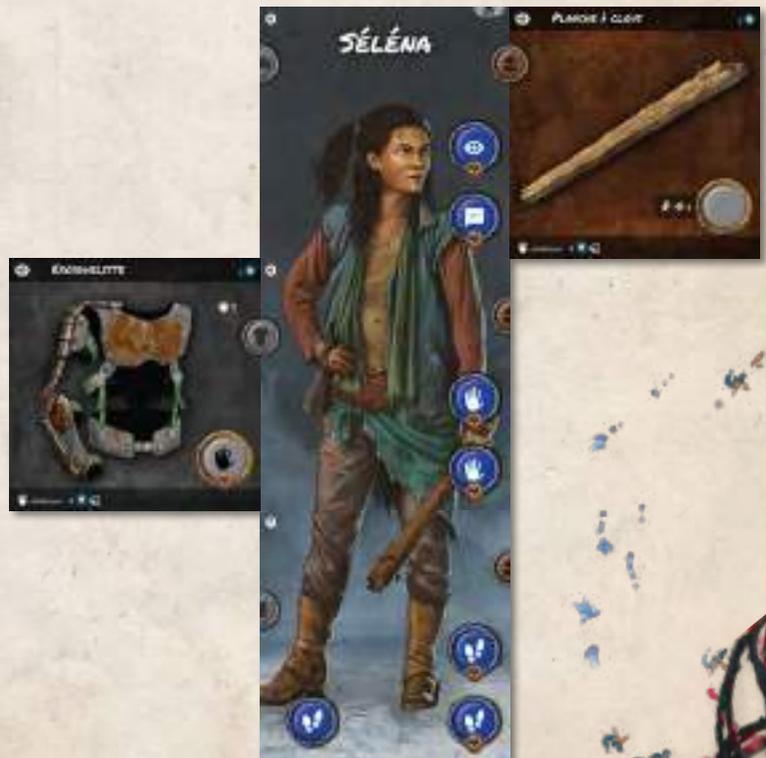
• Rangez la carte dans la boîte (ne la brûlez pas réellement...). Elle ne sera plus utilisée dans ce chapitre. Vous pourrez toujours la consulter ultérieurement si besoin.

• Si des pions Action sont sur la carte, déplacez-les au centre de vos cartes PJ pour indiquer qu'ils ne sont pas disponibles.

Les cartes des Personnages Joueurs (PJ)

Les cartes PJ représentent les 3 parties de votre PJ : « Tête », « Tronc », et « Pieds ».

Elles ont des emplacements pour les pions Action, qui permettent d'effectuer des actions ; et également des ancrs à gauche et à droite, qui permettent d'équiper votre PJ avec des Objets.



2. ACTIONS DE BASE

Ce chapitre présente les actions de base. D'autres actions seront décrites dans les chapitres suivants, telles que l'utilisation et la réparation d'un objet ou l'attaque au Corps-à-Corps.

PIONS ACTION

Chaque PJ possède **3 pions Action** à sa couleur. Pour effectuer une action, **placez un pion Action sur un emplacement Action libre** correspondant à l'icône de l'action que vous voulez effectuer, sur la carte PJ ou sur l'un des Objets qu'il porte, puis appliquez l'effet de l'action.

Un emplacement Action est libre s'il ne contient aucun pion Action ni aucun jeton Dégât. Si un emplacement Action contient plusieurs icônes, vous devez en choisir une lorsque vous posez le pion.

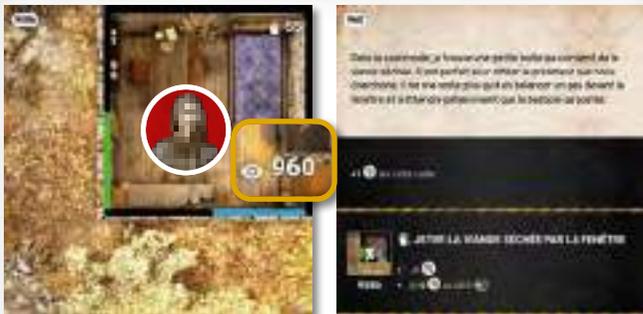
IMPORTANT : IL N'Y PAS D'ORDRE DE JEU DÉFINI, VOUS POUVEZ COORDONNER LIBREMENT LES ACTIONS DES PJ. UN PJ PEUT EFFECTUER UNE ACTION, PUIS UN AUTRE PEUT PRENDRE LA MAIN POUR EFFECTUER UNE ACTION. CEPENDANT, LORSQU'UN PJ EFFECTUE UNE ACTION, VOUS DEVEZ ATTENDRE SA RÉOLUTION COMPLÈTE AVANT DE POUVOIR EN FAIRE UNE AUTRE.

CONSEIL : PRENEZ L'HABITUDE DE METTRE VOS PIONS ACTION DISPONIBLES SUR LA TABLE, EN DEHORS DE VOS CARTES PJ POUR BIEN DIFFÉRENCIER LES PIONS DISPONIBLES ET NON DISPONIBLES.

OBSERVATION

Une Observation consiste à scruter l'environnement (par exemple pour découvrir des Objets ou des indices). Le PJ doit se trouver sur une zone (voir p.8) contenant l'icône.

- Placez un pion Action sur un emplacement de votre PJ. Puis, prenez la carte indiquée.



Maeve se trouve sur une zone contenant l'icône. Vous dépensez 1 pion Action pour prendre la carte 960 du paquet. C'est une carte Narrative. Vous devez la lire et appliquer ses effets immédiatement.

DISCUSSION

Une Discussion consiste à dialoguer avec un PNJ. Le PJ doit se trouver sur une zone contenant l'icône.

- Placez un pion Action sur un emplacement de votre PJ. Puis, prenez la carte indiquée.
- Si un PNJ est révélé sur cette carte, placez le PNJ sur la zone contenant l'icône.

MANIPULATION

Une Manipulation consiste à interagir avec l'environnement (par exemple pour fouiller une zone). Le PJ doit se trouver sur une zone contenant l'icône.

- Placez un pion Action sur un emplacement de votre PJ. Puis, prenez la carte indiquée.

DÉPLACEMENT

Un Déplacement consiste à franchir une ou plusieurs lignes blanches, vertes ou rouges, mais pas une intersection.

- Placez un ou plusieurs pions Action sur un ou plusieurs emplacements de votre PJ (un seul pion par emplacement). Puis, déplacez le PJ en traversant une ligne par pion Action dépensé.

Zone Saturée

Une zone est saturée s'il n'y a pas la place de mettre un Personnage dans la zone sans que son socle ne touche les lignes qui en définissent les limites.

Un PJ ne peut pas s'arrêter dans une zone saturée, mais il peut toujours la traverser, en dépensant plusieurs pions Action lors de son Déplacement.



Brick et Djamal sont dans la même zone. Maeve ne peut pas s'arrêter dans leur zone, il n'y a pas la place pour mettre son socle sans que celui-ci ne touche les limites de la zone.

Mais Maeve peut dépenser, simultanément, 2 pions Action pour traverser la zone de Brick et Djamal et se retrouver à l'extérieur.

3. CARTES TERRAIN

Les cartes Terrain (ou simplement **les Terrains**) représentent **les lieux sur lesquels vont se déplacer les Personnages**. Placez-les sur la table pour former le plateau de jeu, toujours dans le même sens.

Attention, quand vous retournez un Terrain, les jetons ou les Personnages présents restent sur la carte, remplacez-les sur les mêmes zones après l'avoir retournée. D'autres icônes peuvent apparaître. Soyez attentifs et pensez bien à les appliquer.

À chaque fois qu'une action (👁️, 🗨️, 🖐️) est disponible sur un Terrain, placez le jeton (👁️, 🗨️, 🖐️) correspondant sur l'action. Vous le retirerez une fois l'action effectuée.

Placez sur la zone le nombre de jetons Composant (🟢) (voir p.10) indiqué à côté de l'icône (🟢).

ZONE

Une zone est un espace délimité par des lignes. La couleur de la ligne indique si le déplacement ou l'attaque à distance sont possibles et s'il existe des effets spécifiques :

Ligne	Peut être franchie	Permet les attaques à distance	Exemple
blanche	✓	✓	-
verte	✓	✓	porte
bleue	✗	✓	fenêtre
noire	✗	✗	mur
rouge	✓ mais inflige 🗡️	✓	feu



Ce terrain comporte 3 zones. Une fois la carte révélée, vous devez placer :

- 2 🟢 dans la zone 1
- et 1 👁️ dans la zone 2

comme indiqué sur la carte.

EXPLORATION

Une Exploration consiste à déplacer un PJ vers un Terrain non révélé, à prendre dans le paquet Aventure.

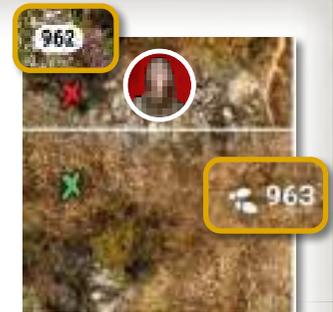
Conditions :

- Une icône 🗡️ doit être présente sur le Terrain occupé par le PJ.
- Le PJ doit effectuer une action de Déplacement vers le Terrain non révélé.

Attention, il est possible de sortir depuis n'importe quelle zone du Terrain (qui n'est pas bloquée par une ligne noire ou bleue) dans la direction de l'icône 🗡️.

Le Terrain 962 comporte l'icône 🗡️ 963 à droite. Maeve effectue un Déplacement en partant de 🗡️. Vous prenez le Terrain 963 et le placez sur la table à droite de la carte 962.

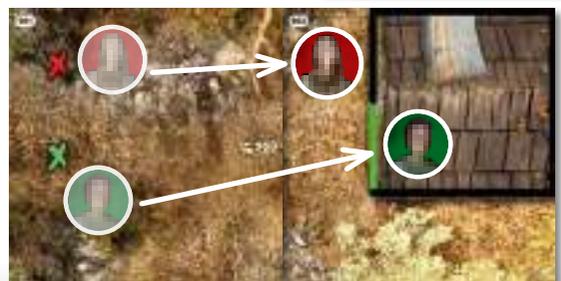
L'icône 🗡️ 963 à droite indique bien que le chemin existe pour les 2 zones du Terrain 962. L'exploration est possible en partant de 🗡️ ou de 🗡️.



Maeve effectue un Déplacement en partant de 🗡️. Vous prenez le Terrain 963 et la placez sur la table.

Une fois la carte révélée, les 2 cartes forment une seule et unique grande zone à l'extérieur de la cabane.

Brick peut maintenant, avec un seul Déplacement, se rendre à l'intérieur de la cabane.



CHANGEMENT DE NIVEAU

Un Changement de niveau est un déplacement entre 2 zones, non contiguës, reliées par l'icône .

C'est le cas de 2 zones situées à des étages différents et reliées par un escalier.

Conditions :

- Une icône  doit être présente sur chaque zone.
- Le Personnage doit effectuer un Déplacement pour changer de zone.

Si le Changement de niveau est une Exploration, prenez la carte indiquée et placez-la à proximité des autres Terrains, sans qu'ils se touchent. Puis déplacez votre PJ sur cette nouvelle carte dans la zone comportant l'icône .

EFFETS LIÉS AUX TERRAINS

⚡ Évènement Immédiat

Lorsqu'un PJ entre dans une zone contenant l'icône , un évènement est immédiatement résolu.



• Remplacement de Terrain

Un Terrain révélé qui porte un numéro du type **xxx > yyy** en remplace un autre déjà présent sur la table.

- Placez la carte **xxx > yyy** sur la table, à la place de la carte **yyy**.
- Remplacez tous les jetons et Personnages sur les mêmes zones.

La carte **143 > 102** remplace la carte **102**.

• ✕ Modification des zones

Les zones d'un Terrain peuvent être modifiées suite au Remplacement ou au retournement  d'un Terrain. Si besoin, vous trouverez une ✕ sur la carte indiquant où placer tous les Personnages et les jetons qui se trouvaient sur la carte avant modification des zones.



• Symboles

Les croix de couleur  indiquent les zones de départ des PJ.

Certains Terrains contiennent des symboles de type **A**. Ignorez-les tant qu'une carte ne les explique pas.

4. OBJETS ET COMPOSANTS

Les cartes Objet (fond marron ou gris) représentent des Objets que les PJ peuvent transporter et utiliser.

Les Composants  représentent du petit matériel pouvant être utilisé pour réparer et améliorer des Objets ou comme monnaie d'échange avec les PNJ.

Les Objets et les Composants  sont conservés tout au long de la campagne.

• Description d'une carte Objet

- 1 NOM
- 2 VALEUR
- 3 ANCRE
- 4 ILLUSTRATION
- 5 EMBLEMME D'ACTION AVEC SON EFFET
- 6 AMÉLIORATION AVEC SON CÔÛT



INVENTAIRE

Une carte Objet doit être dans l'inventaire d'un PJ pour qu'il puisse l'utiliser.

Les Objets marrons doivent être placés à droite des cartes PJ afin que les ancrés  correspondent.

Les Objets gris doivent être placés à gauche des cartes PJ afin que les ancrés ,  ou  correspondent.

Les effets sont actifs en permanence et sont cumulatifs.

• Initialiser un Objet

Les effets précédés de l'icône  permettent de l'initialiser. Ils sont appliqués :

- la 1^{re} fois que la carte Objet est récupérée au cours d'un chapitre ;
- au début d'un chapitre lors de la mise en place ;
- lors de son amélioration.

L'initialisation d'un Objet est limitée par le matériel contenu dans la boîte.



Ignorez les effets des gaz.

Exemples d'effet permanent et cumulatif.



+3 bonus Barroade sur cette carte

Exemple d'effet pour initialiser un Objet

ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Les emplacements d'action portant une des icônes , ,  sur les Objets fonctionnent comme ceux des cartes PJ.

UTILISER UN OBJET

Un PJ peut utiliser un Objet de son inventaire.

- Placez un pion Action sur l'emplacement d'action de la carte Objet
- Appliquez l'effet décrit sur la carte ou dans le chapitre.



• Objet endommagé

Un Objet avec un ou plusieurs emplacements d'action comportant une icône  peut recevoir un ou plusieurs jetons Dégât . Il peut donc être endommagé.

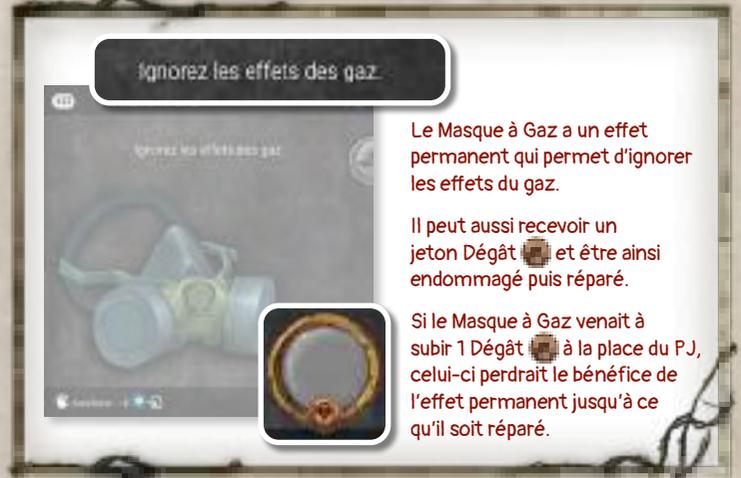
Lorsque tous les emplacements  d'un tel Objet sont recouverts avec des jetons Dégât , ses effets permanents sont annulés. Un Objet sans emplacement  ne peut pas être endommagé.

REMARQUE : UN OBJET AVEC UN EMPLACEMENT D'ACTION SANS EFFET NI ICÔNE , ,  MAIS AVEC UNE ICÔNE  PEUT RECEVOIR UN JETON DÉGÂT  MAIS NE PERMET PAS D'EFFECTUER UNE ACTION.

RÉPARER UN OBJET

Un PJ peut réparer un Objet de son inventaire qui est endommagé.

- Effectuez une action  et défaussez 1  de votre inventaire.
- Retirez un jeton Dégât  de l'Objet.



AMÉLIORER UN OBJET

Un PJ peut améliorer un Objet de son inventaire. **Attention, il n'est pas possible de retourner une carte Objet avant de l'améliorer.**

Il ne doit y avoir aucun pion Action ni aucun jeton Dégât  sur la carte Objet.

- Effectuez une action  et défaussez les Composants  requis de votre inventaire.
- Appliquez l'effet de l'amélioration.

5. ACTIONS SUR LES OBJETS ET LES COMPOSANTS

Lorsqu'un PJ effectue une action (Observation, Manipulation, etc.) qui lui fait prendre une carte Objet, **il récupère cet Objet et l'équipe à ses cartes PJ en respectant les ancres.**

Lorsqu'un PJ récupère des Composants , il les stocke sur une des cartes de son PJ.

Lorsqu'un Objet ou des Composants  sont attribués sans action (via un évènement dans la Ligne de Temps, par exemple), vous pouvez les répartir entre les PJ.

Lorsqu'un Objet ou des Composants  apparaissent à la mort d'un PNJ, ils tombent sur sa zone.

LÂCHER UN OBJET ET/OU DES COMPOSANTS

Un PJ peut, gratuitement, pendant l'action de n'importe quel PJ :

- lâcher des Composants  sur sa zone ;
- et/ou lâcher une ou plusieurs cartes Objet sur sa zone. Placez la carte Objet à côté du Terrain et placez des jetons Référence  identiques (un sur la carte Objet, l'autre sur sa zone). Conservez les jetons (Dégâts  ou autres) et pions Action, s'il y en a, sur cette carte.

RAMASSER UN OBJET ET/OU DES COMPOSANTS

Effectuez une action  avec un PJ :

- ramassez des Composants  sur la zone de votre PJ ;
- et/ou ramassez une ou plusieurs cartes Objet sur la zone de votre PJ. Retirez les jetons Référence  et conservez les autres jetons (Dégâts  ou autres) et pions Action, s'il y en a, sur cette carte.



Sur la zone de Maeve, se trouvent :

2 Composants  et 1 jeton Référence  qui indique que la Carabine est aussi sur sa zone. Le même jeton Référence  se trouvant sur la carte Carabine. Maeve effectue une action  pour ramasser les composants  et la carabine.

ÉCHANGER DES OBJETS OU DES COMPOSANTS PORTÉS

Les 2 PJ échangeant des Objets doivent être sur la même zone et les joueuses ou joueurs les contrôlant doivent être d'accord.

Effectuez une action  avec l'un des 2 PJ :

- échangez des Composants  entre les 2 PJ concernés ;
- et/ou échangez des cartes Objet entre les 2 PJ concernés. Conservez les jetons (Dégâts  ou autres) et pions Action éventuels, sur cette carte.

6. CARTES NARRATIVE

Les cartes Narrative peuvent être constituées de différentes sections, décrites ci-dessous ou plus loin dans les règles : avec la Ligne de Temps pour la section Évènement (partie rouge) (voir p.14) et en p.18 pour les PNJ.

SECTION NARRATIVE

Cette section (sur fond papier) fait progresser l'histoire.

Si le nom d'un PJ est précisé au début du texte, c'est à la joueuse ou au joueur le contrôlant de le lire.

SECTION INSTRUCTION

Cette section (sur fond noir) explique, étape par étape, ce qui doit être fait en jeu. **Il est important d'appliquer toutes les instructions spécifiées dans cette section, dans l'ordre.**

• Ordre de lecture

Si une instruction vous indique de prendre une carte, vous devez d'abord lire et appliquer les effets de cette nouvelle carte avant d'appliquer les instructions suivantes de la carte initiale.

• Instruction « SINON »

Si deux instructions sont séparées par « SINON », tentez d'appliquer la 1^{re} instruction. Si c'est impossible, appliquez alors la 2^e instruction.

• Instruction « SI ... ALORS ... SINON ... »

Dans une instruction du type « SI condition ALORS ... SINON ... », si la condition est vraie, appliquez l'instruction qui se trouve après « ALORS ». Si la condition est fautive, appliquez l'instruction qui se trouve après « SINON ».

Cette carte comporte une section Narrative et une section Instruction.

La joueuse ou le joueur qui contrôle Brick lit la carte à voix haute, puis applique les Instructions, dans l'ordre :

Prenez 56 : Prenez et lisez la carte 56 avant de passer à l'instruction suivante.

Essayez de retirer un de cette carte. C'est impossible (il n'y en a pas) ajoutez donc un sur cette carte.

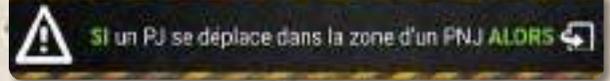
Retirez un de cette carte (c'est maintenant possible).

Vérifiez qu'il n'y a pas de présent sur cette carte (c'est le cas) : vous pouvez donc retourner la carte. Dans le cas contraire, vous auriez pris la carte 967.



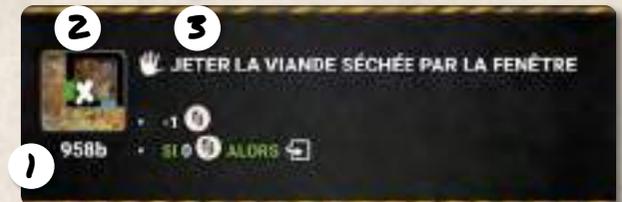
• Information Permanente

Cette instruction reste active après la lecture de la carte. Vous devez porter une attention particulière tant qu'elle reste en jeu.



• Action de Terrain

Cette instruction indique une nouvelle action disponible sur le Terrain.



- 1 Le numéro sous la mini-carte indique le Terrain concerné.
- 2 La croix sur la mini-carte indique la zone du Terrain où l'action doit être effectuée.
- 3 L'icône dans le texte indique l'action à effectuer.

Placez la carte Narrative sur la table, à proximité du Terrain concerné. Placez deux jetons Référence identiques, pour associer la zone et la carte.

Pour effectuer l'action, le PJ doit se trouver sur la zone indiquée.

- Placez un pion Action sur un emplacement correspondant à l'icône spécifiée.
- Appliquez les instructions de l'action.



REMARQUE : SI L'ACTION N'EST ASSOCIÉE À AUCUNE ZONE NI À AUCUN PNJ, LE PJ PEUT EFFECTUER L'ACTION DEPUIS N'IMPORTE QUELLE ZONE.

• Action combinée

Il peut arriver qu'une section Action indique que plusieurs PJ doivent effectuer l'action en même temps. Dans ce cas, les PJ doivent se trouver sur la ou les zones indiquées et dépenser simultanément leurs pions Action ensemble pour effectuer l'action.

7. LIGNE DE TEMPS

La Ligne de Temps est constituée de la carte Famille et de cartes Narrative issues du paquet Aventure. Le sablier  parcourt les cartes pour indiquer ce que vous devez faire à un instant donné.

À chaque fois que le sablier  se déplace sur une carte dans la Ligne de Temps, vous devez appliquer, dans l'ordre, toutes les instructions qui se trouvent dans la section Évènement (la partie rouge de la carte). Les sections Instruction (noir) et Narrative (papier) sont donc ignorées puisqu'elles ont déjà été appliquées au moment où la carte a été prise ou retournée.

C'est le parcours de la Ligne de Temps qui va rythmer le jeu et vous permettre de jouer lorsque le  est sur la carte Famille, d'activer un PNJ ou un évènement particulier lié au chapitre en cours.

FONCTIONNEMENT

- Au début de la partie, le  est placé sur la carte Famille. Appliquez sa section Évènement.
- Puis, déplacez le  vers la droite sur la carte suivante et appliquez sa section Évènement.
- Continuez ainsi jusqu'à la dernière carte de la Ligne de Temps en appliquant les sections Évènement de chaque carte.
- Remplacez le  au début de la Ligne de Temps et recommencez à parcourir toutes les cartes jusqu'à la fin de la partie en appliquant les sections Évènement de chaque carte.



1. Le  démarre sur la carte Famille. La section Évènement de la carte indique que les PJ récupèrent leurs pions Action et les dépensent. Vérifiez ensuite la condition de défaite .
2. Puis le  avance sur la carte suivante. La section Évènement indique de retirer un . Dès qu'il n'y aura plus de  sur la carte, elle devra être retournée. Le  est sur la dernière carte de la Ligne de Temps.



3. Le  revient au début de la Ligne de Temps. La section Évènement indique que les oiseaux chantent et le  va se déplacer sur la carte Famille pour permettre aux PJ de récupérer et dépenser leurs pions Actions. Le  continuera à se déplacer ainsi jusqu'à la fin de la partie.

REMARQUE : LA SECTION ÉVÈNEMENT D'UNE CARTE PEUT ÊTRE CONSULTÉE À TOUT MOMENT MAIS NE DOIT ÊTRE APPLIQUÉE QUE LORSQUE LE  SE DÉPLACE SUR CELLE-CI.

CARTE FAMILLE

La carte Famille est la carte sur laquelle se trouve le  dans la Ligne de Temps au début de la partie.

Elle marque le moment où les joueuses et les joueurs vont effectuer des actions. Cette instruction se termine quand vous avez dépensé tous les pions Action ou quand vous ne souhaitez plus en dépenser.

La section Évènement de la carte Famille se termine après avoir vérifié la condition de défaite .

ATTENTION : EN DÉBUT DE PARTIE, LE  EST PLACÉ SUR LA CARTE FAMILLE ET PAS SUR LA 1^{RE} CARTE DE LA LIGNE DE TEMPS. IL SE DÉPLACE ENSUITE NORMALEMENT.



ANCER UNE CARTE

Si l'icône  est présente dans la section Instruction (partie noire) d'une carte, vous devez Ancrer cette carte dans la Ligne de Temps.

En commençant par la position courante du  dans la Ligne de Temps, cherchez le 1^{er} emplacement libre avec une ancre (bloc avec un symbole de couleur bleu, vert, jaune, rouge ou violet) correspondante à la carte à Ancrer.

Si vous ne trouvez pas d'emplacement une fois arrivé à la fin de la Ligne de Temps, revenez au début de celle-ci.

Si malgré cela vous ne trouvez pas d'emplacement, il vous sera indiqué une alternative sur la carte.

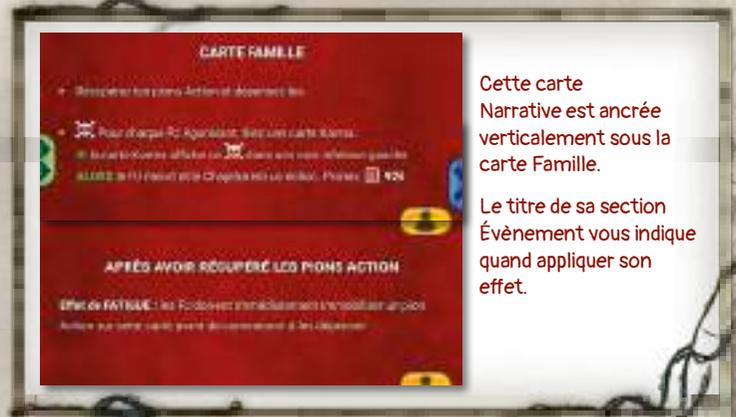
«  SINON  » signifie ancrez la carte SINON brûlez-la.



Certaines cartes peuvent être **ancrées verticalement**, en-dessous d'une carte déjà présente dans la Ligne de Temps. Une carte ancrée verticalement modifie les effets de la carte sous laquelle elle est ancrée. Si vous ne trouvez pas d'emplacement, appliquez l'alternative comme indiqué précédemment.

Lorsque le  se déplace sur une carte ayant une ou plusieurs cartes ancrées verticalement, consultez toutes ces cartes verticales et appliquez leurs effets.

Chaque carte ancrée verticalement contient une condition de déclenchement dans le titre de sa section Évènement.



RAPPEL : AU MOMENT OÙ VOUS ANCREZ UNE CARTE DANS LA LIGNE DE TEMPS, VOUS NE DEVEZ PAS APPLIQUER LES INSTRUCTIONS QUI SE TROUVENT DANS LA SECTION ÉVÈNEMENT (LA PARTIE ROUGE) DE LA CARTE. ELLES SERONT APPLIQUÉES PLUS TARD LORSQUE LE  SE DÉPLACERA SUR LA CARTE.

RETIRER UNE CARTE DANS LA LIGNE DE TEMPS

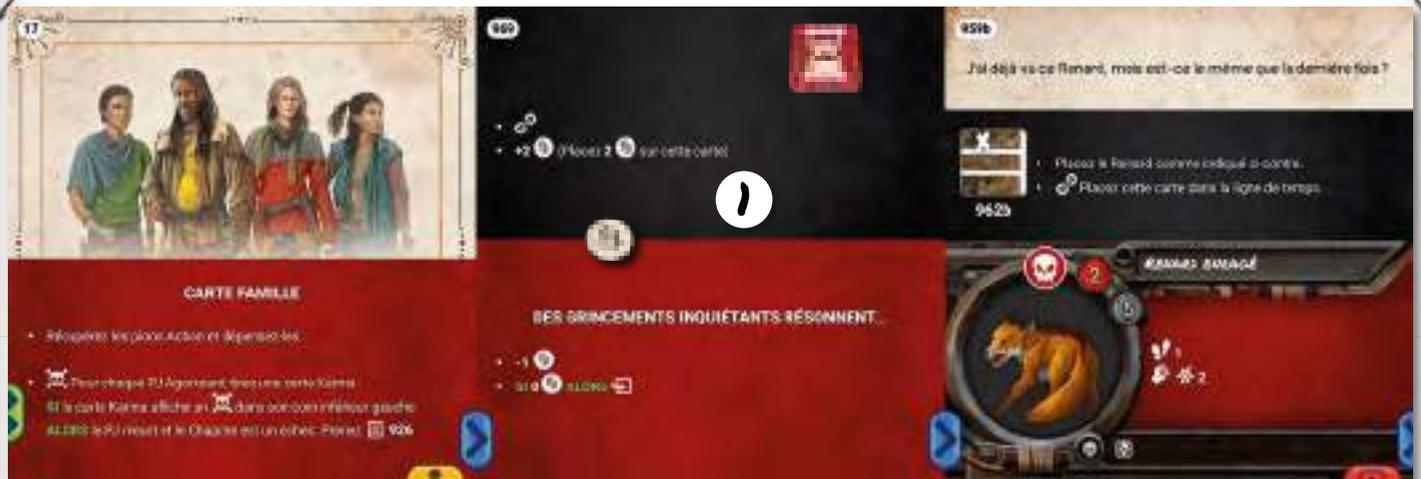
Une carte placée dans la Ligne de Temps peut être brûlée  ou retournée .

- Prenez la carte dans la Ligne de Temps.
- Si la carte est retournée , appliquez les effets du verso de la carte.

Attention : Si vous venez de retourner une carte et que le verso de cette carte vous indique d'ancrer à nouveau cette carte (ou une autre) dans la Ligne de Temps, **vous devez d'abord essayer de l'ancrer à partir de la position courante du  dans la Ligne de Temps.** Il est donc possible qu'elle reprenne sa position.

La section Évènement de cette carte ne sera toutefois appliquée que lorsque le  se déplacera à nouveau dessus.

1. Le  se déplace sur la carte 969. Vous retirez le dernier  et vous devez alors retourner la carte.



2. Le verso de la carte vous indique de l'ancrer à nouveau dans la Ligne de Temps et le 1^{er} emplacement libre avec une Ancre bleue à partir du  se trouve sous le . La section Évènement au verso de la carte sera appliquée plus tard, quand le  se déplacera à nouveau dessus.



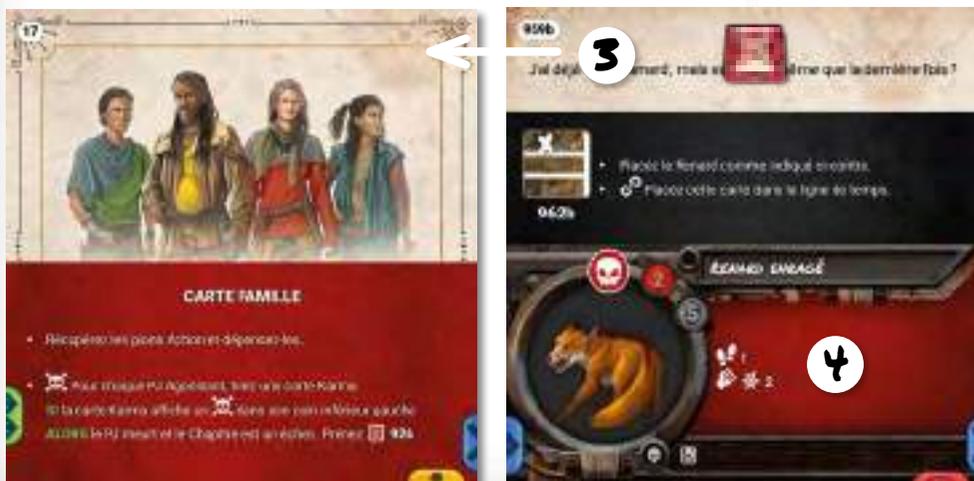
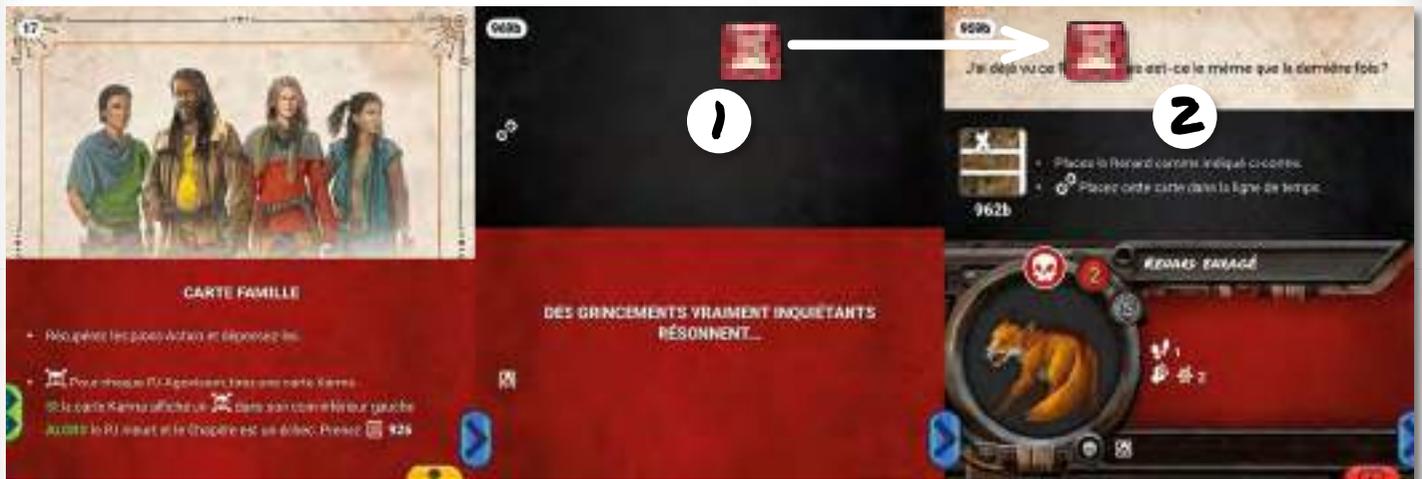
REMARQUE : AVEC UNE ANCRE VERTE AU VERSO, LA CARTE AURAIT ÉTÉ DÉPLACÉE AU DÉBUT DE LA LIGNE DE TEMPS ET LA LIGNE DE TEMPS AURAIT DÙ ÊTRE RESTAURÉE.

RESTAURER LA LIGNE DE TEMPS

Vous avez besoin de restaurer la Ligne de Temps s'il y a un emplacement vide dans la Ligne de Temps après avoir déplacé le [icône] et avant d'appliquer sa section Évènement.

- Faites glisser les cartes et si besoin le [icône] vers la carte Famille pour combler l'espace.
- Appliquez enfin la section Évènement de la carte sur laquelle se trouve le [icône].

1. La carte au centre de la Ligne de Temps est supprimée.
2. Le [icône] se déplace sur la carte suivante.



3. La Ligne de Temps est restaurée en déplaçant la carte en même temps que le [icône] vers la carte Famille.
4. Puis appliquez la section Évènement de la carte Renard Enragé que vous venez de déplacer.

RÉSUMÉ SUR LES CARTES NARRATIVE :

- SECTION NARRATIVE (FOND PAPIER) : À LIRE QUAND VOUS PRENEZ OU RETOURNEZ LA CARTE
- SECTION INSTRUCTION (FOND NOIR) : À APPLIQUER QUAND VOUS PRENEZ OU RETOURNEZ LA CARTE.
- SECTION ÉVÈNEMENT (PARTIE ROUGE) : À N'APPLIQUER QUE LORSQUE LE [icône] SE DÉPLACE SUR LA CARTE, MAIS PEUT ÊTRE CONSULTÉE À TOUT MOMENT.

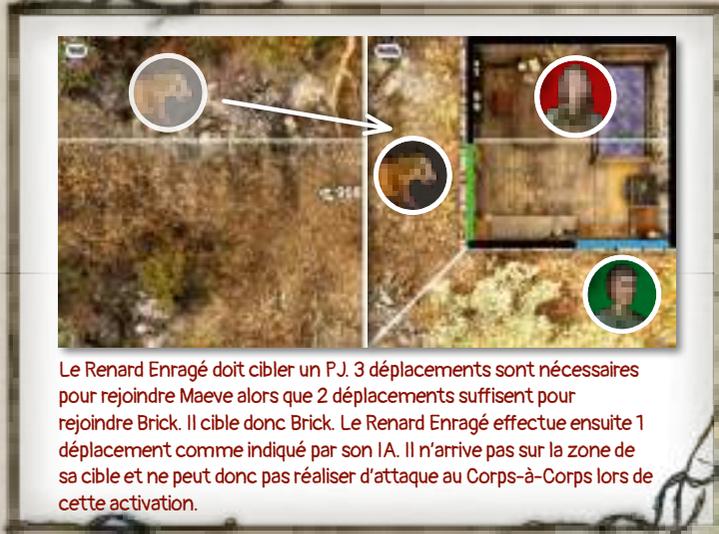
8. PNJ (PERSONNAGES NON-JOUEURS)

Description d'une carte narrative PNJ

- 1 **ANCRAGE ET POSITION DU PNJ.** La carte du PNJ est ancrée à la Ligne de Temps. Placez la silhouette du PNJ sur la zone indiquée du Terrain (ou sur l'icône s'il est apparu suite à une action).
- 2 **NOM.**
- 3 **ATTITUDE DU PNJ.** Si l'icône est présente, le PNJ est Hostile.
- 4 **VIE.**
- 5 **DÉFENSE.**
- 6 **IA (INTELLIGENCE ARTIFICIELLE).**
- 7 **MORT DU PNJ.** Si le ou les PNJ meurt, appliquez l'effet indiqué ici.



Si un PNJ n'est pas dans la Ligne de Temps, le ne peut pas s'arrêter sur sa carte et il ne fait rien pour le moment.



Zone Saturée : Si vous devez placer un PNJ sur une zone mais que la zone est saturée, il est déplacé (il peut franchir pour cela une ligne blanche ou verte) dans une zone adjacente déjà révélée, non saturée, au plus proche de la zone initiale. Si toutes les zones adjacentes sont saturées, il est déplacé d'une zone adjacente plus loin, jusqu'à trouver une zone non saturée déjà révélée.

PNJ NEUTRE OU HOSTILE

Une icône ou un jeton sur un PNJ indique qu'il est hostile. Sinon, le PNJ est Neutre.

Si vous attaquez un PNJ Neutre (qu'il subisse des dégâts ou non), ou si une carte indique qu'il devient hostile, placez un jeton sur la carte du PNJ.

IA (INTELLIGENCE ARTIFICIELLE) D'UN PNJ

Lorsque le s'arrête sur une carte PNJ, appliquez son IA.

• Une même carte PNJ peut représenter plusieurs PNJ présents sur le Terrain. Le cas échéant, activez-les les uns après les autres (chacun doit réaliser toutes ses actions avant de passer au suivant). Activez en premier le PNJ le plus proche des PJ.

• Un PNJ Hostile cible le PJ non agonisant le plus proche. À distances égales, vous pouvez choisir la cible qui vous arrange.

• Appliquez ensuite dans l'ordre de la carte les instructions pour chaque PNJ:

• **x** : le PNJ se déplace de maximum x zones vers sa cible. Il interrompt son déplacement dès qu'il peut réaliser une attaque. Il favorise toujours le chemin le plus court et, en cas d'égalité, le chemin qui lui inflige le moins de dégâts.

• ou : le PNJ attaque sa cible (voir p.19), si possible.

ALLIÉ

Une icône ou un jeton sur un PNJ indique que c'est un allié. Il se comporte comme les autres PNJ avec les exceptions suivantes :

- C'est vous qui choisissez sa cible.
- En conservant des pions Action, vous pouvez combiner vos attaques avec la sienne comme lors d'une Attaque combinée entre PJ (voir p.20).
- Un allié est considéré comme un PJ quand un PNJ doit choisir une cible.

MORT D'UN PNJ ET RETRAIT DE LA LIGNE DE TEMPS

Lorsqu'un PNJ a subi autant ou plus de Dégâts que sa Vie, il meurt et il est retiré du Terrain. Appliquez alors l'effet indiqué à droite de l'icône.

Si la carte du PNJ est retirée de la Ligne de Temps pour une autre raison, n'appliquez pas l'effet.

Dès qu'une carte PNJ est retirée de la Ligne de Temps, retirez aussi les PNJ correspondants du Terrain.

ACTION ASSOCIÉE À UN PNJ

Lorsqu'une action est disponible sur un PNJ, le PJ doit se trouver sur la zone du PNJ pour pouvoir effectuer l'action.



9. COMBAT

Les règles de combat sont les mêmes pour tous les Personnages (PJ et PNJ), sauf précisions.

Un PJ ne peut utiliser qu'un et un seul pion Action lors d'une attaque

ATTACHE AU CORPS-À-CORPS

Un PJ peut effectuer une attaque au Corps-à-Corps au poing ou au pied d'une Puissance ± 1 . Il peut aussi utiliser un Objet. La Puissance \pm de l'attaque est alors indiquée sur la carte de l'Objet utilisée ($\pm \times$).

Pour un PNJ, la Puissance \pm de l'attaque est indiquée sur la carte dans la partie IA du PNJ ($\pm \times$).

Déroulement d'une attaque au Corps-à-Corps :

- Vérifiez que la cible est dans la même zone.
- Effectuer l'attaque :
 - PJ** : Placez un pion Action sur un emplacement \mathbb{H} ou \mathbb{F} pour une attaque au poing ou au pied ou sur l'emplacement de l'Objet utilisé.
 - PNJ** : Il attaque lorsque le \mathbb{H} se trouve sur sa carte.
- Piochez une carte du paquet Karma (s'il n'y en a plus, mélangez la défausse du paquet Karma).
- Ajoutez la valeur de la carte Karma à la Puissance de l'attaque et retranchez la Défense \mathbb{D} de la cible :
 - PJ** : La Défense d'un PJ (0 par défaut) est égale à la somme des \mathbb{D} dont il dispose généralement sur ses Objets.
 - PNJ** : La Défense d'un PNJ est indiquée sur sa carte.
- Résoudre l'attaque :
 - Si le total est positif**, l'attaque réussit et la cible subit autant de Dégâts \mathbb{D} que le total (voir p.21).
 - Si le total est nul ou négatif**, ou si la carte Karma l'indique, l'attaque échoue.
- Défaussez la carte Karma à côté du paquet Karma.
- Si une attaque vise plusieurs cibles**, répétez les étapes 1 à 6 pour chaque cible.

Le Renard Enragé est dans la même zone que Brick.
 Brick l'attaque avec la Planche à Clous (± 3).
 Il pioche une carte Karma (+1), qu'il ajoute à la Puissance de son Objet (± 3), et retranche la Défense du Renard ($\mathbb{D} 5$).
 Le total est de -1, l'attaque échoue et le Renard Enragé ne subit donc aucun Dégât \mathbb{D} .
 Brick défausse la carte Karma (+1).

CORPS-À-CORPS DANS UNE ZONE SATURÉE

Si un Personnage devait terminer son déplacement dans une zone saturée pour réaliser une attaque au Corps-à-Corps, il interrompt son déplacement avant d'entrer dans la zone saturée mais il peut attaquer comme s'il se trouvait dans la zone.

À gauche : Le Renard Enragé devrait terminer son déplacement dans la zone de Brick et Maeve pour attaquer mais la zone est saturée. Le Renard Enragé stoppe son déplacement avant la zone saturée et attaque les PJ comme s'il se trouvait avec eux dans la zone.

À droite : La situation est identique pour Brick. Il devrait se déplacer dans la zone saturée pour attaquer le Renard Enragé. Mais il stoppe son déplacement avant et attaque au Corps-à-Corps comme s'il se trouvait dans la zone.



➔ ATTAQUE À DISTANCE

Un Personnage peut effectuer une attaque à Distance en utilisant un Objet ou s'il dispose d'une action indiquant une Portée ➔ suivi d'une Puissance 🎯.

• Portée

Une portée de valeur ➔ X permet d'effectuer une attaque à Distance **en ligne droite**. La portée X est le **nombre maximum de lignes** entre l'attaquant et la cible. Seules les lignes noires bloquent la Portée. Les autres Personnages ne bloquent pas une attaque à Distance, il est possible de tirer au travers.

Si la cible est à Portée, une attaque à Distance se déroule exactement comme une attaque au Corps-à-Corps.



Brick, armé d'un Fusil de portée 3, peut attaquer dans la zone 1 et dans la 2 séparée de lui par une ligne blanche.

Il peut attaquer dans la zone 3 à travers la ligne bleue. Il peut également attaquer dans les zones 4 et 5 à travers la ligne verte.

Cependant, il ne peut pas attaquer EN LIGNE DROITE dans la zone 6.

REMARQUE : IL EST IMPOSSIBLE D'EFFECTUER UNE ATTAQUE À DISTANCE ENTRE 2 ZONES SUR DES NIVEAUX DIFFÉRENTS RELIÉS PAR 🏠

Gardez en tête que si la situation sur la table de jeu est statique, les Personnages ne le sont pas. **L'attaquant et sa cible sont mobiles** et peuvent se trouver partout dans leur zone.

ATTAQUES COMBINÉES

Attention : Heredity est un jeu où vous incarnez une famille ordinaire alors que vos adversaires sont eux des combattants aguerris. Si vous faites le choix de vous battre, unir vos forces vous sera souvent très utile.

Il est possible de combiner les attaques de plusieurs PJ. Dans ce cas :

1. Vérifiez que la cible est dans la zone ou à Portée de chaque PJ en fonction de son attaque.
2. Tous les PJ souhaitant participer à l'attaque combinée dépensent **simultanément un pion Action chacun** pour effectuer une attaque.
3. Piochez une seule carte du paquet Karma.
4. Ajoutez la valeur de la carte Karma à la Puissance de toutes les attaques, et retranchez la Défense 🛡️ de la cible.
 - **Si le total est positif**, l'attaque réussit et la cible subit autant de Dégâts 🩸 que le total (voir p.21).
 - **Si le total est nul ou négatif**, ou si la carte Karma l'indique, l'attaque échoue.
5. Défaussez la carte Karma à côté du paquet Karma.



Brick attaque le Renard Enragé avec une Planche à Clous (🔨 3). Maeve, équipée de la Carabine (🔫 3), est à portée et effectue une attaque à distance.

Les 2 PJ utilisent simultanément 1 pion Action sur les cartes Objet correspondantes.

Un PJ pioche une carte Karma (0), qu'il ajoute à la Puissance de sa Carabine (🔫 3) et à la puissance de la Planche de Brick (🔨 3). Ils obtiennent un total de 6 auquel qu'ils retranchent à la Défense du Renard Enragé (🛡️ 5).

Le total est de 1, l'attaque réussit et le Renard subit 1 Dégât 🩸.

La carte Karma (0) est défaussée.

10. DÉGÂTS

Les Personnages subissent des dégâts 🗡️ lors des combats ou si une carte l'indique.

Attention, si une carte indique de subir directement des Dégâts 🗡️, alors la Défense n'est pas appliquée.

Pour un PJ, placez autant de jetons 🗡️ que nécessaire sur des emplacements d'action du PJ (sur des cartes PJ ou Objet) qui possèdent une icône de cœur 📍. Seuls ces emplacements peuvent recevoir des jetons 🗡️.

Les jetons 🗡️ peuvent être placés sur des emplacements déjà occupés par des pions Action (sous les pions Action), mais les emplacements d'action recouverts par un jeton 🗡️ ne sont plus libres.

Pour un PNJ, placez autant de jetons 🗡️ que nécessaire sur la carte du PNJ.



Les PJs subissent 5 dégâts chacun.

La carte indique que les Personnages subissent 5 dégâts chacun.

Maeve place un jeton 🗡️ sur tous ses emplacements Action sauf sur un emplacement Action 🗡️.

Puis poursuivez la lecture de la carte...

BLESSURE GRAVE

Lorsque tous les emplacements d'Action avec une icône de cœur 📍 du recto d'une carte PJ sont recouverts par des jetons 🗡️, le PJ peut subir une blessure grave.

Le PJ doit subir une blessure grave s'il n'a plus aucun emplacement pour recevoir des jetons 🗡️ (cartes Objet comprises) et qu'il lui en reste à attribuer.

Remarque : le PJ peut décider de subir une blessure grave à n'importe quel moment (pour libérer plus rapidement un emplacement d'Action, par exemple).

S'il subit une blessure grave :

- défaussez tous les jetons 🗡️ de cette carte et retournez-la sur son verso (face b). Les emplacements d'actions du verso ainsi révélés peuvent aussi être recouverts s'il vous reste des jetons 🗡️ à attribuer ;
- une blessure grave ne peut pas être soignée. Une carte PJ retournée sur son verso le restera jusqu'à la fin du chapitre.



Maeve fait le choix de subir une blessure grave à la tête, dont les deux emplacements sont recouverts par des jetons 🗡️. Vous défaussez les 2 jetons 🗡️ et retournez la carte « Tête ».

ÉTAT AGONISANT ET MORT D'UN PJ

Si le PJ a 3 blessures graves (ses 3 cartes PJ sont retournées), que tous les emplacements d'Action qui possèdent une icône de cœur 📍 sont recouverts avec des jetons 🗡️ (cartes Objet comprises), il est Agonisant.

- Un PJ Agonisant ne peut plus être pris pour cible. Il est très mal en point et ne peut pratiquement plus faire d'action.
- Si des jetons 🗡️ doivent lui être attribués, défaussez-les.
- Il peut cependant continuer à utiliser les emplacements d'Action libres qui ne possèdent pas d'icône 📍.
- Dès qu'un jeton 🗡️ est retiré d'un des emplacements d'Action du PJ (cartes Objet comprises), il n'est plus Agonisant.

Mort d'un PJ

La carte Famille indique comment un PJ agonisant peut mourir. C'est une condition de défaite 🏳️ commune à tous les chapitres.

🏳️ Pour chaque PJ Agonisant, tirez une carte Karma.
Si la carte Karma affiche un 🏳️ dans son coin inférieur gauche
ALORS le PJ meurt et le Chapitre est un échec. Prenez 📄 926

SOIN

Un Soin consiste à se soigner soi-même, ou à soigner un autre Personnage dans la même zone.

- Placez un pion Action sur un emplacement 🗡️ de votre Personnage.
- Retirez un jeton 🗡️ du Personnage soigné. L'emplacement Action ainsi soigné est immédiatement libre s'il n'est pas occupé par un pion Action.

11. CARTES KARMA

MANIPULATION DU PAQUET KARMA

Au cours du jeu, il vous sera souvent demandé de piocher une carte Karma. **Une fois piochées**, les cartes Karma sont défaussées et la défausse reste consultable.

Si votre paquet Karma est vide, mélangez la défausse et reconstituez le paquet.

ÉVOLUTION DE VOTRE PAQUET KARMA

Durant la campagne, il vous sera parfois demandé de prendre une nouvelle carte Karma. **Cette carte va obligatoirement remplacer une autre carte karma** avec un nom similaire.

Vous verrez en bas de certaines cartes Karma une flèche verte (↑) avec des indications pour effectuer ces remplacements.

La carte remplacée est brûlée 🔥.

Chaque fois que le paquet Karma est modifié, vous devez le mélanger, défausse comprise.

La taille du paquet Karma est invariable (9 cartes). Il ne contient qu'une seule carte de chaque : Violence, Brute, Pacifiste, Esquive, Chasseur de trésor, Pilleur, Social, Cicatrice et Souvenir.

Le Karma est la mémoire de vos choix et de vos actes tout au long de la campagne. Remplacer une carte dans le paquet Karma a un impact à court terme, quand vous utilisez le paquet mais aussi sur la destinée de vos personnages.



12. CONCLUSION

VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊT POUR COMMENCER LA CAMPAGNE. LE RESTE DES INFORMATIONS DONT VOUS AUREZ BESOIN ARRIVERA EN COURS DE JEU.



CRÉDITS

Auteurs : Jérôme Cance et Laurent Kobel
Développement : David Bertolo
Illustrations : Tania Sanchez-Fortun, Aurélien Delauzun
Couverture : Florian de Gesincourt
Graphisme : Denis Hervouet, Laurent Kobel
Direction artistique : Laurent Kobel
Relecture et travail sur les règles : David Bertolo, Gregory Privat, Julien Roolz
Relecture : Elise Martinez, Florence Karasek
Édition : Darucat

Testeuses et testeurs :

Laurent et Corinne Pouchain, Fred Auvert, Jonathan Haouzi, Guillaume, Paul et Delvina Feynas, Paul Henri Canonne, Caroline Rival, Guy Donadio, Dimitri Locatelli, Nicolas «Le Tentacule» Marfeuil, Nolwenn A, Sebastien Chevalier, Nathalie Dolin, Florent R, Bruno Furlan, Tinuviel, Frederic Miquel, Faycal Lalmi.



Édité par Darucat
132 Route des Palues
33450 Saint-Loubès, FRANCE



Distribué par Blackrock Games
ZA du Pra de Serre
6 rue Edme Mariotte
63960 Veyre-Monton, FRANCE

2023© Tous droits réservés. Reproduction interdite.

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Petits éléments, danger d'étouffement.



REMERCIEMENTS SPÉCIAUX :

LE MOT DE JÉRÔME : Bien évidemment, je remercie ma famille pour tout leur soutien durant ces 5 années et plus particulièrement ma compagne Marion Groschène et mes filles Lila et Jade qui sont une source de bonheur et d'inspiration quotidienne.

LE MOT DE LAURENT : Mille remerciements à ma douce Elise, légère brise d'inspiration, soufflant soutien et aide sans réserve, illuminant le chemin de la création.

LE MOT DE L'ÉDITEUR :

Nathalie et Rémi Saunier pour ce que vous êtes, pour le soutien et pour la propagande intense qui nous a bien aidés ;)

Erwan, Loïg et la team Bombyx pour le soutien et tous les coups de mains. Laurent Pouchain, pour les tests, les réflexions et l'accueil. Florent Levanic pour la porte d'entrée et pour le reste ;)

Et bien évidemment, Florence sans qui rien de tout ça ne serait possible, merci.

REMERCIEMENTS :

Ariel Marguerite, Adrien Vert, Anne Chauvat, Anne et Olivier Droit, Arnaud, Adéline et l'équipe d'Undécent, Association REEL, Aymeric Duperray, Barry Doublet, Benjamin Cailleau, Benoit Bannier, Benoit Forget, Blackrock, Canard PC, Céline Bancarel, Cédric Chaboussit, Cedric Gimzia, Croc, Exalted Studio, Famille Dollfus, Famille Verceil, Famille Varoqueaux, Guilhem Jardon, Geeta Khale, Gilbert, Guillaume Gigleux, Guillaume Montiage et Jacques Bariot, Guilhem Balmes, Jack Machillot, Joël Reguigne, Laurent Buson, Le jury du Flip 2021, Ludo Québec, Marino, Masha Kobel, Matthieu et AntreJeux Studio, Matthieu Chevallier, Magali et Antoine de l'Agence Bamm, Nathalie Zakarian, Olivier Porte, Raphaël Donzel, Lucie Merandon et Les Castors, Moi j'm'en fous je triche, K fée des jeux, le Réseau des Cafés Ludiques, Philibar, Lud'M, Sur la Route du Jeu, Terra Ludis, Nicolas Imbert, Tracey&Chaz, Push start, RV, Stéphane Brachet, Sud Piccel, Sylvain Thomas.

Nous remercions particulièrement nos familles qui nous ont soutenus pendant ces 5 années !

Nos plus de 1 200 joueuses et joueurs qui nous ont régalez ces 5 dernières années !

Tous les bénévoles qui font vivre un écosystème de festivals ludiques incroyables sur tout le territoire.

AIDE-MÉMOIRE

GESTION DE LA LIGNE DE TEMPS

Pendant toute la partie :



1. Déplacez le vers la droite pour parcourir toutes les cartes de la Ligne de Temps.
2. Appliquez dans l'ordre les sections Évènement (parties rouges) **uniquement quand le sablier se déplace sur une carte** et soyez attentifs aux conditions de défaite .
3. Quand le arrive sur la carte Famille, jouez vos pions Action.
4. Quand le arrive à la fin de la Ligne de Temps, remplacez-le sur la première carte de la Ligne de Temps et continuez...

TABLEAU DES LIGNES

Ligne	Peut être franchie	Permet les attaques à distance	Exemple
blanche	✓	✓	-
verte	✓	✓	porte
bleue	✗	✓	fenêtre
noire	✗	✗	mur
rouge	✓ mais inflige	✓	feu

VOUS POUVEZ CONSULTER
LA FAQ DU JEU



<https://hereditygame.com/faq/>

LES QUESTIONS QUE VOUS ALLEZ VOUS POSER

1. Lorsque vous retournez une carte Terrain, certaines icônes ne seront plus affichées.
 - Cela vous évitera de placer à nouveau des jetons que vous avez déjà récupérés.
 - Des actions comme peuvent disparaître au cours du jeu.
2. Quand doit-on utiliser la défense d'un Personnage (PJ ou PNJ) ?
 - Uniquement lors d'un combat. Si un Personnage subit directement des Dégâts , la Défense ne doit pas être prise en compte.
3. Comment trouver une information dans le livret de règles ?
 - Utilisez les aides de jeu avec les numéros de page, comme un index ou directement le sommaire.

Une FAQ sera disponible sur le site web du jeu.