

## The 7<sup>th</sup> Citadel

### Errata 1.9

Cartes
--------

#### **A0004 – Compétence « Inspiration » (Arthen) – non bloquant**

Texte modifié pour éviter « exploit » : « Choisissez jusqu'à 2 cartes dans votre Défausse. Défaussez cette carte, puis ajoutez les cartes choisies à votre main. »

#### **A0079 – Compétence « X » – non bloquant**

Le trait « embuscade » a été remplacé par « Brutal ».

#### **A0113 – Compétence « Prestidigitation » – non bloquant**

Texte modifié pour clarifier l'effet : « Lorsque vous vous apprêtez à ranger une carte ayant le mot-clef TROC, vous pouvez consulter les 3 cartes au sommet de votre Deck d'Action. Si au moins 2 icônes de classe #M ou #V sont présentes dans leur zone de résultat, défaussez cette carte au lieu de ranger une carte ayant le mot-clef TROC. Puis, remélangez les cartes consultées dans votre Deck d'Action. »

#### **A0166 à A0170 – Compétence Réflexe – non bloquant**

Précision pour éviter « exploit » : « Vous pouvez mélanger 1 autre carte... »

#### **A0436 – Aventure [050] – non bloquant**

La difficulté de l'action passe de 1 à 2 pour éviter un « exploit » de la conséquence.

#### **A0445 – Aventure [050] – non bloquant**

Suppression de : « votre carte [bourse] « Vous êtes en jambes » ou ».

#### **A0551 – Aventure [126] – non bloquant**

Dos : « ... et repartir avec une magnifique récompense ? »

Recto : Lisez dialogue 132.

#### **A0605 – Aventure [162] – non bloquant**

Modification de la difficulté et de la conséquence d'action pour la rendre plus intéressante.

#### **A0663 – Aventure [199] – non bloquant**

« Après avoir lancé un dé, vous pouvez défausser cette carte pour le relancer mais devez accepter le nouveau résultat. »

#### **A0795 – Aventure [279] – non bloquant**

Ajout du symbole « Si disponible dans le Deck d'Aventure » après le numéro [337]

#### **A0814 – Aventure [292] – bloquant uniquement en cas de sauvegarde sur la carte Terrain**

Le numéro dans le cartouche pointant vers l'ouest doit être [354] et non [216].

#### **A0823 – Aventure [299] – non bloquant**

« **défaussez** cette carte » au lieu de « **bloquez** cette carte ».

#### A0918 – Aventure [360] – et Z0001 – non bloquant

Ajout d'un drapeau évidé au verso de la carte [360].

Création d'une version alternative (ID unique Z0001) de la carte [360] spécifique à un scénario.

#### A0956 – Aventure [392] – non bloquant

... et **chaque participant range** 1 carte ayant le mot-clef **FAIBLESSE**. **Si au moins un participant le fait, prenez 2 cartes [049]#**. Défaussez cette carte.

#### A0980 – Aventure [418] – non bloquant

Immédiatement après avoir effectué une Récupération, **si aucune carte [451] n'est en jeu, vous pouvez prendre** toutes les cartes [451]#. Après les avoir révélées,...

### **Livrets de Menace**

#### Le réveil de Dadachaem page 16 – non bloquant

« Chaque joueur **bloque** ses cartes [bourse] ayant le mot-clef **COMPAGNON**, **puis range** ses autres cartes [bourse] n'ayant pas le symbole [verrou rouge], y compris celles qui sont bloquées. »

#### Les tambours funestes (conclusion B) page 7 – non bloquant

Rangez les cartes [carnet] « **Objectif** ».

Chaque joueur :

- défausse ses cartes [main bleue],
- **débloque** ses cartes [main bleue],
- **mélange** les cartes de sa Défausse dans son Deck d'Action,
- **bloque** ses cartes ayant le mot-clef **COMPAGNON**.

Prenez une carte [129]# et une carte [009]#. Si cette dernière n'est pas disponible, prenez une carte [493].

### **Livre des Dialogues**

#### Dialogue 144 et 398 – non bloquant

« ... vous pouvez lire [dialogue 599] », au lieu de « ... lisez [dialogue 599]. »

#### Dialogue 160 – non bloquant

Si vous voulez rattraper le vieillard pour lui restituer sa lunette, lisez [dialogue 360]. Sinon, il ne vous reste plus qu'à rentrer à la Citadelle avec votre trophée : cochez la case « **amorcée** » de la quête « **Tradamus et la lunette stellaire** » et **bannissez la carte Événement permanent liée à votre terrain qui mentionne le nom Tradamus**. Rangez le Livre des dialogues.

