

UN MONDE SANS FIN

LISTE DES ÉVÉNEMENTS

AVANT-PROPOS

Dans la suite du document, les abréviations CM et PV désignent respectivement les connaissances médicales et les points de victoire.

Les cases vertes sont bénéfiques aux joueurs, les cases roses pénalisantes (*ceci n'est que mon interprétation*).

Le numéro entre crochets pour les événements des deux dernières périodes correspondent au numéro des maisons.

Le symbole ★ indique les événements à utiliser lors des premières parties (les cartes avec une étoile jaune sur fond bleu).

Les deux types de flèches ont des fonctions différentes : → signifie « dépenser pour recevoir », ⇨ signifie « posséder pour recevoir ».

ÉVÉNEMENTS PROLONGÉS

Période I	Période II	Période III	Période IV
2 Or → 1 piété	★ 0 action → 1 CM	★ Laine et tissu ne peuvent être vendus [10]	1 laine / 1 blé → 1 PV [5]
★ Laine vendue pour 1 Or	Seul le projet <i>Palais du prieur</i> peut être construit	L'action posée face cachée est défaussée au hasard [9]	★ 1 tissu → 3 PV [10]
Les actions <i>Blé</i> et <i>Matériau de construction</i> coûtent 1 Or	0 loyauté → -1 Or / -1 PV	★ L'action <i>Récolte</i> n'agit que pour 1 maison [11]	★ L'action <i>Privilege</i> n'est plus utilisable [3]

ÉVÉNEMENTS IMMÉDIATS

Période I	Période II	Période III	Période IV
★ Le projet <i>Saint-Marc</i> est constructible	★ Le projet <i>Foulon</i> est constructible	★ Le projet <i>Hospice</i> est constructible [4]	★ Le projet <i>Chapelle Marie</i> est constructible [6]
★ Le tissu peut être vendu	Le projet <i>Palais du prieur</i> est constructible	+1 matériau / +1 CM [1]	★ 1 piété → 1 PV [8]
★ 1 laine → 3 Or	★ 1 PV par CM en sa possession	★ Action <i>Faveur</i> en main → 1 piété / 1 loyauté [5]	0 action → 2 PV [4]
★ 1 Or → 1 CM	1 piété → 2 CM	★ 1 blé → 3 PV [3]	# CM ≥ lancer du dé → 2 PV (pour chaque joueur) [1] (*)
★ 1 matériau → 3 Or / 2 PV	★ 1 piété → 2/3/4/5 PV (lancer du dé)	★ ≥ 2 CM → 2 Or [7]	★ Action cachée défaussée au hasard → 1 piété [2]
<i>Faveur Comte de Shiring</i> recouverte	★ <i>Faveurs Hors-la-loi</i> recouvertes	<i>Faveurs Evêque</i> et <i>Prieur</i> recouvertes [8]	★ <i>Faveurs Roi</i> et <i>Reine</i> recouvertes [11]
Compléter sa pile de défausse à 6 cartes	0 action	-2 biens parmi : Or, laine, tissu, bois, pierre, blé [6]	Retirer du plateau les tuiles <i>Peste</i> non visibles [7]
-1 Or / -2 PV	★ -1 PV pour les joueurs minoritaires en piété	-1 maison 0 maison → -2 PV [2]	Le projet <i>Clocher</i> est terminé, placer les matériaux manquants et procéder à son décompte [2]

(*) Chaque joueur lance le dé ; le résultat doit être inférieur ou égal à son niveau de CM pour marquer les 2 PV.