



CURIEUX OBSERVATEUR

MINI-EXTENSION POUR THE 7TH CONTINENT

Un étrange appareil vous suit et observe vos faits et gestes. Qu'attend-t-il de vous ?

Cette mini-extension FanMade pour **THE 7th CONTINENT** est compatible avec les éditions Classique et Collector du jeu, ainsi qu'avec toutes les extensions disponibles.

Ce document se compose de :

- 2 pages *couverture* de Guide d'impression (feuille 1);
- 4 pages de cartes de la mini-extension (feuilles 2 et 3);
- 2 pages *couverture* de dos (feuille 4);

La majorité des cartes de cette mini-extension sont en format "mini-European" (68x45mm) ce qui permet de les faire tenir sur 2 feuilles uniquement. Écologique et économique.

Les pages de couvertures (feuilles 1 et 4) permettent de cacher le devant et l'arrière des pages en sortie d'imprimante pour ne pas divulguer. Elles n'ont aucun autre rôle.

Préparation de l'extension :

1. Imprimer le document entier en **recto-verso**, sans adaptation d'échelle, sur du A4.
 - Conseil : Imprimer sur du papier épais (>120g)
 - Conseil : Ne pas regarder les feuilles sortir de l'imprimante !
2. Récupérer le paquet et vérifier par les coins qu'il comporte bien 4 feuilles;
3. Retourner si besoin le paquet entier de façon à voir un **symbole**   au-dessus ;
4. Extraire les pages 2 et 3, sans les retourner, et découper les cartes, sans les lire.
 - Conseil : tenir les feuilles tête en bas (mieux : faites découper par un proche ne jouant pas) ;
5. Trier et ranger les cartes en suivant les règles habituelles : par numéro et les jaunes derrière;
6. Plier l'intercalaire et le placer avec les cartes;

Pour commencer, lire l'intercalaire.

Bon jeu !

Saturn

NE PAS LIRE PLUS BAS



CURIEUX OBSERVATEUR

Cette mini-extension FanMade pour **THE 7th CONTINENT** est compatible avec les éditions *Classique* et *Collector* du jeu, ainsi qu'avec toutes les extensions disponibles.

Cette extension contient principalement des cartes au format "mini-European". Elles doivent être rangées couchées en début de boîtier (devant l'emplacement 000 ou devant les cartes Explorations par exemple).

Cette notice peut être pliée pour former un intercalaire à cette extension.

EXTENSION NON OFFICIELLE POUR THE 7TH CONTINENT.
NE PEUT PAS ÊTRE VENDUE.
NE PEUT PAS ÊTRE DISTRIBUÉE SANS
L'ACCORD DE L'AUTEUR.

Idée et conception:
Stéphane 'Saturn' Démots

Illustrations originales:
Ludovic Roudy - Serious Pulp

Un grand merci aux relecteurs et testeurs:

Drawback
Eve Bousсенard
Yannick et Hugo
Kevin Deloffre
BadJybe
Spip
XanderLeaDaren

www.extraboard.net

Observé ?

Vous réalisez soudainement la présence d'un étrange engin flottant à quelques mètres de vous. Il vous observe silencieusement de son unique œil rose profond. En tentant d'interagir avec lui, il recule et émet un son de désapprobation. En vous éloignant, il vous suit, impassible. Vous finissez par accepter sa présence perturbante...



CO.01

01

La machine vous rappelle les appareils de chronophotographie aperçus à la dernière Exposition Universelle. À l'époque vous pensiez cette invention révolutionnaire pour capturer des images de vos futures expéditions.

CO.02

06

La machine commence à émettre une forte chaleur et son corps à se fissurer. Elle s'écroule alors au sol, ne laissant qu'un tas de pierres fumantes.

CO.15

07

Après cette expérience, vous vous retournez bien trop souvent pour vérifier qu'aucun autre curieux observateur ne vous suive...

CO.17

09

Vous remarquez des symboles inconnus se dessinant sur l'œil de votre surveillant. Serait-ce l'intérieur de son cerveau mécanique ? Prendrait-il des notes de vos agissements ?



CO.18

Ne pas couper cette ligne



 **Observateur**

Que peut-il attendre de vous ?

Lorsque cette carte est révélée, piochez une carte .

 Passez cette carte et la carte  en jeu à un autre joueur.



  Bannissez la carte  en jeu puis piochez une carte .



Si à l'étape Coût, au moins 6 cartes Action sont piochées : rangez cette carte  sous la carte "Besace et Carnet", puis piochez une carte .

Observation (1 point)

 *Vous êtes soulagé que cette chose ne soit plus sur votre dos. Peut-être comprendrez-vous le rôle de cette machine et de ses symboles en explorant les profondeurs du continent...*

Prenez autant de cartes  que le total de points d'Observation sous la carte "Besace et Carnet".

Bannissez la carte  en jeu et la carte "Observateur".

 **Sûr de soi**

Le jugement positif de l'engin vous donne confiance en vous et vos capacités.

Tant que vous avez cette carte en main, le nombre maximum de cartes  que vous pouvez avoir en main est augmenté de 1.

Si vous êtes ou devenez **effrayé**, **terrifié** ou **démoralisé**, défaussez cette carte et toutes vos cartes  en main.

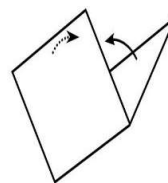
Volonté

 *La chose s'éloigne en émettant un son grave.*

Rangez cette carte  sous la carte "Besace et Carnet".

Conservez en jeu la carte  avec le numéro caché.

Observation (1 point)



Ne pas couper cette ligne



CURIEUX OBSERVATEUR



Une singulière machinerie scrute mystérieusement vos faits et gestes sur le continent...

Pour jouer cette mini-extension en début ou en milieu de partie, un joueur doit prendre la carte **Observé ?** et la lire en début de session.

Légende



 Carte  de cette extension suivant les mêmes règles d'utilisation que les cartes Aventure.



Carte conservée à tout instant par le joueur possédant la carte "Observateur". Ne compte pas dans la limite de carte en main.



Appliquez cet effet obligatoirement si le joueur effectue ou participe à l'action indiquée



Vous êtes **paranoïaque**

Défaussez cette carte.



1

Cet engin pourrait être à la recherche de quelque chose. Mais que se passerait-il si vous mettiez la main dessus ?

CO.09

1

À chaque fois que vous consultez ou écrivez dans votre carnet, votre mystérieux invité semble intrigué par son contenu...

CO.03

1

Étonnamment, la faune environnante semble ignorer l'objet flottant. Il n'a peut-être pas encore rencontré de prédateur assez curieux...

CO.04

1

Comme pour mieux observer chaque détail, l'engin se rapproche temporairement de vous lors des comportements jamais vus auparavant.

CO.05

1

L'idée de vous endormir avec cette chose qui vous épie vous met mal à l'aise. Que va-t-elle faire pendant votre sommeil ?

CO.06

1

Vous vous demandez si dans une situation difficile cet engin interviendrait pour vous aider... ou l'inverse.

CO.07

5

Vous vous approchez doucement. Cette fois, l'engin volant ne réagit d'aucune manière. Il semble être dans une sorte de sommeil, mais des symboles apparaissent sur son oeil.

CO.14

1

Vous luttez pour votre survie tandis que cette chose vous regarde. Quel être pourrait se satisfaire d'un tel spectacle ?

CO.08

1

Vous remarquez que votre poursuivant s'est arrêté. Il émet une série de bruits aigus peu agréables.

CO.10

2

Vous vous approchez doucement. Cette fois, l'engin volant ne réagit d'aucune manière. Il semble être dans une sorte de sommeil, mais des symboles apparaissent sur son oeil.

CO.11

3

Vous vous approchez doucement. Cette fois, l'engin volant ne réagit d'aucune manière. Il semble être dans une sorte de sommeil, mais des symboles apparaissent sur son oeil.

CO.12

4

Vous vous approchez doucement. Cette fois, l'engin volant ne réagit d'aucune manière. Il semble être dans une sorte de sommeil, mais des symboles apparaissent sur son oeil.

CO.13



Si au moins 12 cartes se trouvent sous la carte "Besace et Carnet" : rangez cette carte ☹ sous la carte "Besace et Carnet", puis piochez une carte 01.

350

Lorsqu'une ou plusieurs cartes *Aventure* de ce numéro sont piochées : rangez cette carte ☹ sous la carte "Besace et Carnet", puis piochez une carte 01.

Observation (1 point)

Si une carte *Aventure* est piochée grâce à l'addition du numéro inscrit dans un drapeau bleu : rangez cette carte ☹ sous la carte "Besace et Carnet", puis piochez une carte 01.

Observation (2 points)

Si la carte de cette action possède le mot-clef **PRÉDATEUR** : rangez cette carte ☹ sous la carte "Besace et Carnet", puis piochez une carte 01.

Observation (1 point)

A l'étape Coût d'une action, si le Deck d'Action est vide et qu'au moins une carte *Action* est piochée depuis la Défausse : rangez cette carte ☹ sous la carte "Besace et Carnet", puis piochez une carte 01.

000

Si une carte *Compétence Avancée* est acquise et rejoint votre main pendant la résolution de la carte *Aventure* de ce numéro : rangez cette carte ☹ sous la carte "Besace et Carnet", puis piochez une carte 01.

Observation (3 points)

250 ou 300

Si au moins 3 cartes *Aventure* de ce numéro sont piochées simultanément : rangez cette carte ☹ sous la carte "Besace et Carnet", puis piochez une carte 01.

Observation (1 point)

Accompagnant ce dessin, une brève mais entraînante mélodie résonne dans l'air.

Tous les joueurs rangent leurs états **effrayé, terrifié et démoralisé**. Piochez les cartes 06 et 07.

Observation (2 points)

Accompagnant ce dessin, une mélodie crispante vous agresse les tympans tel un cri d'effroi. Vous reculez de quelques pas.

Piochez la carte 06 puis 08.

Comptez le total de points sur les cartes *Observation* placées sous la carte "Besace et Carnet", puis prenez la carte 0? en fonction de votre score :

0 à 2	→	02
3 à 5	→	03
6 à 8	→	04
9+	→	05

Accompagnant ce dessin, une mélodie apaisante flotte dans l'air.

Tous les joueurs rangent leurs états **effrayé, terrifié et démoralisé**. Piochez la carte 06.

Accompagnant ce dessin, une suite de sons désagréables. Il semble que la chose attendait mieux de vous.

Tous les joueurs rangent leur état **effrayé**. Piochez la carte 06.





