

# L'Enfer de la Bibliothèque

*Un membre de votre abbaye  
a succombé au démon de la curiosité  
et lu le parchemin impie !  
Le péché se répand dans votre scriptorium...*

*Les jetons Aide restent dans la boîte.  
Chaque Copiste reçoit 7 pions Péché à sa couleur.  
Les règles restent les mêmes à part l'ajout d'une Troisième Heure : Pardon  
et d'une Quatrième Heure : Tentation.*

## Matériel



*28 tuiles péchés capitaux*



*1 tuile Score Péchés capitaux*

## Troisième Heure : Pardon

Si vous êtes l'Archiviste, vous pouvez annoncer une demande de Pardon entre la Deuxième et la Quatrième Heure. Dans ce cas, vous donnez immédiatement le Matériel de votre Lutrin sans les Esquisses à une autre Copiste. Vous retournez alors un pion Péché posé devant vous sur la face pardonnée. Votre bonne action a entraîné un Pardon. Sinon, vous ne faites rien. Puis c'est le/la Copiste à votre gauche qui s'exprime. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'ensemble des Copistes se soit exprimé. Dans ce cas, vous pouvez posséder plusieurs Matériels dans le même tour. Le Matériel reçu dans le cadre d'un Pardon peut être utilisé à son tour pour se faire pardonner.



# Quatrième Heure : Tentation

A la quatrième Heure, vous pouvez commettre un péché pour progresser plus rapidement dans la réalisation de votre Enluminure ou ralentir les autres Copistes. Vous pouvez alors effectuer plusieurs Péchés au même tour, mais chacun ne pourra être effectué qu'une seule fois au cours de la partie. Quand vous avez commis un Péché, vous posez la tuile Péché correspondante sur votre Parchemin, face Pentacle visible, qui indique les Points d'Enluminure qui vous seront retirés en fin de partie (votre travail est souillé par le Mal).

	1	2	3	4	5	6	7
	0	-1	-3	-6	-10	-15	-21

Il existe 7 Péchés différents :



**Acedia** (*paresse*) : votre Copiste peut dessiner une Esquisse en la plaçant où il le souhaite sur son Parchemin sans tenir compte des contraintes de placement. Il doit dépenser ses Encres et gagne les Points d'Enluminure de la Tuile posée.



**Avaritia** (*avarice*) : votre Copiste économise son encre et peut exécuter 2 Esquisses sans fournir l'Encre nécessaire. Vous ne gagnez pas les Points d'Enluminure.



**Gula** (*gourmandise*) : votre Copiste prend 5 Encres au hasard dans le sac.



**Invidia** (*envie*) : votre Copiste vole trois Esquisses de son choix sur le Scriptorium et les place dans sa réserve personnelle.



**Ira** (*colère*) : votre Copiste détruit un Matériel d'un autre copiste ; celui-ci est défaussé mais les Esquisses sont conservées et rejoignent la réserve personnelle du Copiste à la fin de la Journée.



**Luxuria** (*luxure*) : le pion de votre Copiste avance jusqu'à la case du pion du Copiste qui le précède.



**Superbia** (*orgueil*) : chaque Encre dorée de sa réserve dépensée rapporte 3 points supplémentaires à votre Copiste. Les Encres dépensées sont remises dans le sac.