

Valroc



« Bienvenue à Valroc, la célèbre cité des mages. Dans cette ville fort animée, chaque habitant vit en harmonie avec les quatre éléments : le Feu, l'Eau, la Terre et l'Air. En effet, les quatre grands créateurs de Valroc étaient chacun maîtres dans un élément. Aujourd'hui vénérés, ils ont leur statue autour du lac au sud-ouest de la ville.

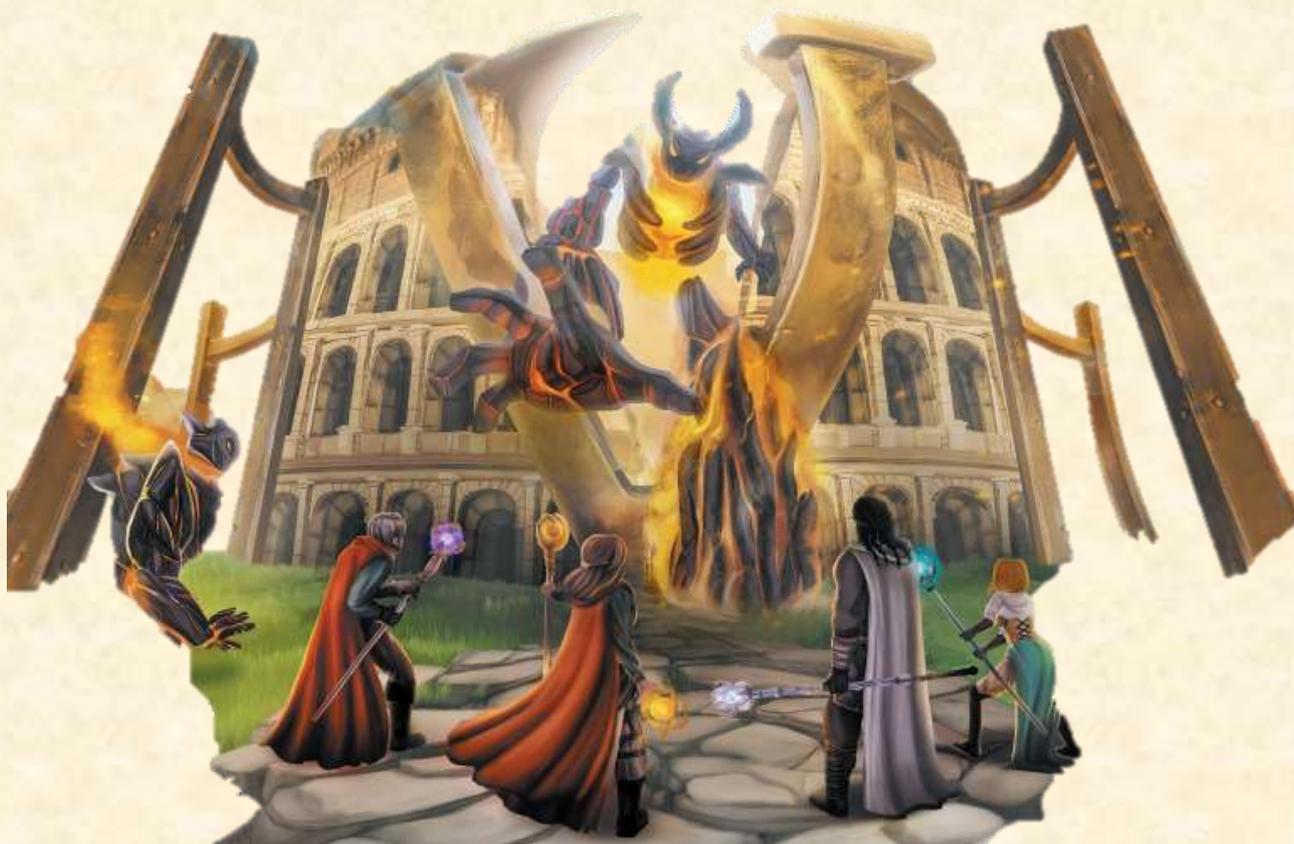
Plusieurs créatures vivent dans la cité de Valroc. Certaines d'entre-elles, appelées domptables, peuvent même être apprivoisées par les mages. Dompter une créature a une réelle symbolique pour un mage puisqu'il se lie à elle par l'esprit lors d'une cérémonie durant laquelle tous les citoyens viennent célébrer cette union. C'est dans ce but qu'a été créée l'arène de Valroc»

Incarnez un mage et affrontez-vous dans un grand tournoi pour acquérir le titre d'Archimage. Avec l'aide de votre assistant, gagnez des points de compétence dans chacun des quatre éléments et entrez dans l'arène pour dompter et chasser les créatures les plus dangereuses de la contrée.

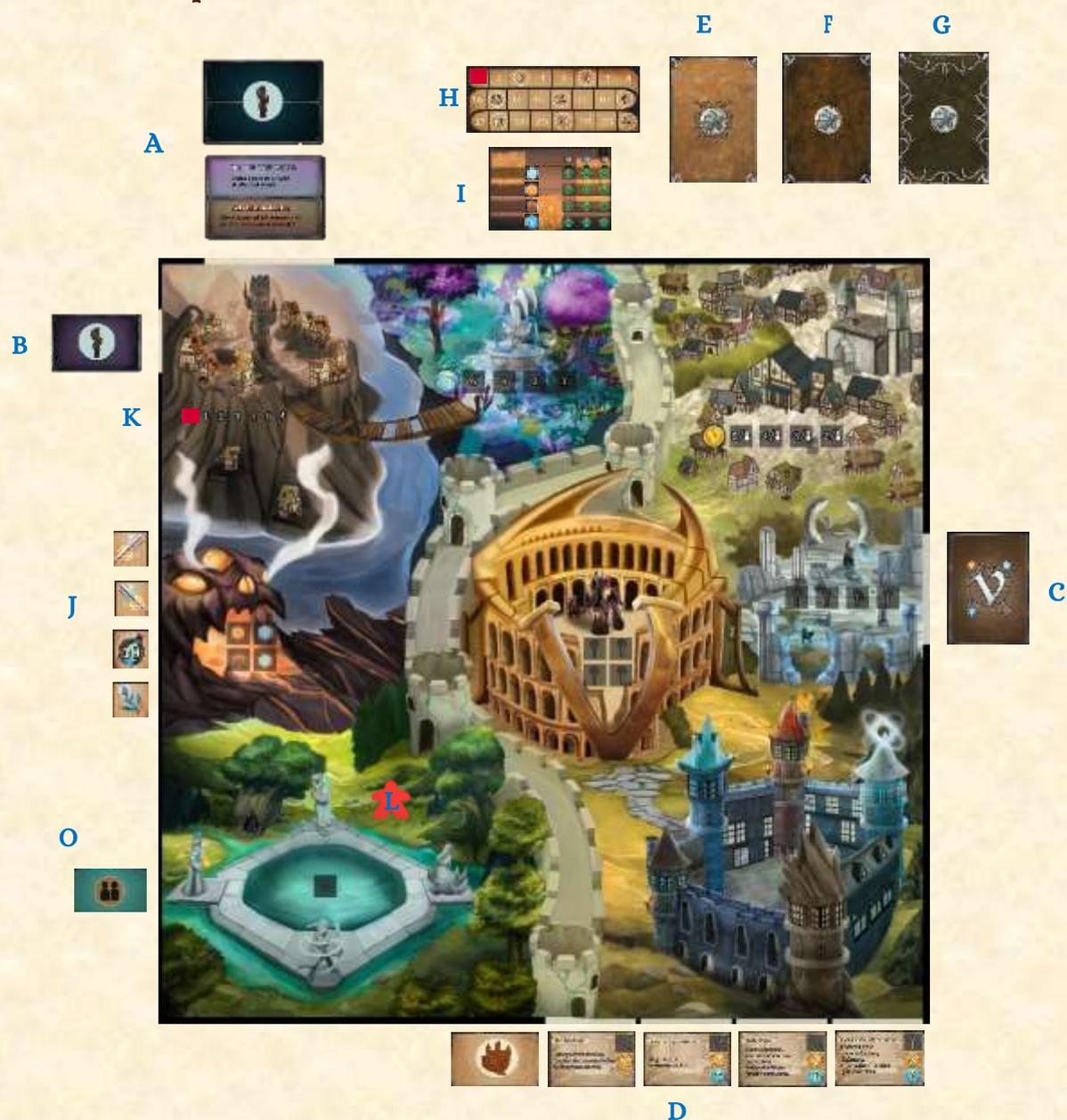
Prendrez-vous des risques en repoussant vos limites, userez-vous de la magie noire ou vous fierez-vous à vos propres connaissances pour y parvenir ? Entraînez-vous, suivez des cours de magie et faites des offrandes aux dieux... Autant de stratégies possibles qu'imaginables mais seule la vôtre vous mènera à la victoire !

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 4 plateaux Joueur
- 1 jeton Premier Joueur
- 4 pions Mage (1 par couleur, pions avec chapeau)
- 4 pions Assistant (1 par couleur, grands pions)
- 4 pions Mercenaire (1 par couleur, meeples « classiques »)
- 1 pion Moine (meeple rouge ou vert)
- 26 cubes
- 48 cartes Créature dont
 - 16 cartes Domptable
 - 16 cartes Sauvage
 - 16 cartes Mythique
- 32 cartes Action
- 26 cartes Cours
- 16 cartes Sort
- 8 cartes Magie Noire
- 10 cartes Offrande
- 32 jetons Fouille dont
 - 4 jetons Diamant
 - 4 jetons Champignon magique
 - 4 jetons Plante médicinale
 - 4 jetons Baie magique
 - 4 jetons Gourde
 - 4 jetons Jauge pleine
 - 4 jetons Jauge moyenne
 - 4 jetons Jauge petite
- 24 pièces 1 Val
- 12 pièces 3 Vals
- 8 pièces 5 Vals
- 1 piste Compteur de tours
- 2 tuiles Tableau de chasse
- 6 jetons Interdiction
- 4 jetons Élément (1 de chaque type)
- 4 cartes Aide de jeu



Mise en place



1. Dépliez le plateau de jeu et placez-le au centre de la table.
2. Mélangez les cartes Magie Noire, révélez-en 1 et formez une pioche avec le reste **A**.
3. Mélangez les cartes Sort et formez une pioche face cachée **B**.
4. Mélangez les cartes Action et formez une pioche face cachée **C**.
5. Mélangez les cartes Cours, révélez-en 4 et formez une pioche avec le reste **D**.
6. Mélangez les cartes Domptable **E**, Sauvage **F** et Mythique **G** séparément pour former 3 pioches faces cachées à proximité du plateau.
7. Placez la piste Compteur de tours au-dessus du plateau de jeu. Positionnez le cube rouge Compteur de tours sur l'emplacement 1 de la piste **H**.
8. Placez la tuile Tableau de chasse à proximité du plateau de jeu sur la face correspondant au nombre de joueurs. Mélangez les 4 jetons Élément et placez-les au hasard sur les 4 emplacements prévus du tableau de chasse **I**.

Pour une première partie, nous vous conseillons de mettre les jetons Élément sur le tableau de chasse dans l'ordre Air, Eau, Feu et Terre et de jouer avec la sélection recommandée des cartes Créatures (voir paragraphe **Phase de draft**).

9. Placez les jetons Fouille à proximité du plateau **J**.
10. Placez le cube rouge Sceptre maléfique sur le 0 de la piste Colère des dieux **K**.
11. Placez le pion Moine au Sanctuaire **L**.
12. Chaque joueur prend un plateau Joueur ainsi que le pion Mage, le pion Assistant, le pion Mercenaire et les 6 cubes de sa couleur. Placez les cubes de la façon suivante sur votre plateau : le premier est placé à l'emplacement 3 de la piste Puissance Magique, les 4 suivants sont placés à l'emplacement 1 des pistes Compétence et le dernier sur l'emplacement 0 de la piste Hybride **M**.
13. Chaque joueur reçoit 3 Vals. Placez les autres pièces à proximité du plateau **N**.



Mise en place spéciale :

- À 3 joueurs

- Placez un jeton Interdiction sur le second emplacement du Terrain d'Entraînement.



- À 2 joueurs

- Placez un jeton Interdiction sur le second emplacement de la Fontaine Magique.
- Placez un jeton Interdiction sur le second emplacement de la Taverne.
- Placez un jeton Interdiction sur le premier emplacement de la Caverne. Ce jeton sera déplacé d'une case au début de chaque tour pour couvrir respectivement les salles Feu, Eau, Terre et Air.
- Placez un jeton Interdiction sur le second et sur le troisième emplacement du Terrain d'Entraînement.



- Placez un jeton Interdiction sur le second emplacement de l'Arène. 

- Mélangez les cartes Offrande et placez-les à proximité du Sanctuaire .



But du jeu

Dans Valroc, vous incarnez des mages en compétition pour détenir le titre d'Archimage. Pour l'obtenir, vous allez devoir dompter et vaincre des créatures. Le premier joueur à avoir vaincu ou dompté six créatures met fin à la partie. Le gagnant est le joueur possédant le plus de points de prestige lors du décompte final. Ces points de prestige peuvent s'acquérir de 5 façons différentes :

- Chaque créature vaincue ou domptée rapporte des points de prestige (voir paragraphe **Cartes Créature**).
- Chaque point de compétence gagné rapporte un point de prestige (voir paragraphe **Plateau Joueur**).
- Le Tableau de chasse permet de gagner des points de prestige en fonction du type des créatures vaincues (voir paragraphe **Fin de la partie**).
- Le ou les joueurs ayant suivi le plus de cours à l'Université remporte(nt) 5 points de prestige (voir paragraphe **Fin de la partie**).
- Chaque groupe de 3 Vals rapporte 1 point de prestige.

L'utilisation de la Magie Noire peut faire perdre des points de prestige (voir paragraphe **Magie Noire**). Les créatures hybrides vaincues font également perdre des points de prestige (voir paragraphe **Créatures**).



Plateau Joueur

Pour chaque édition du tournoi, les 4 étudiants les plus prometteurs de Valroc sont nommés pour participer au tournoi. Voici les 4 étudiants sélectionnés cette année :



Erin : Depuis son plus jeune âge, Erin est plongée dans les livres de la bibliothèque sacrée de Valroc. Elle s'est passionnée pour l'étude des créatures, qu'elle observe pendant des heures près du Sanctuaire situé aux abords de la ville. Elle préfère largement leur compagnie à celles des autres citoyens de Valroc.

Eser : Doté d'un charisme hors pair, toute la ville connaît Eser bien qu'il n'ait encore rien accompli de notable. Il n'en reste pas moins curieux et est fasciné par la magie noire. Attention, personne n'est au courant car il envoie son fidèle assistant au quartier sombre. Cela lui permet d'en savoir plus sur les sorts et les différents artefacts maléfiques tout en gardant sa popularité légendaire.

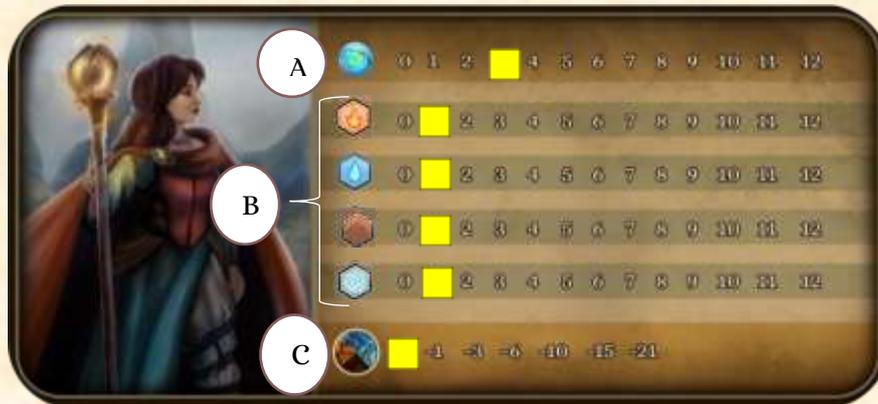


Ethan : Venant d'un milieu défavorisé, Ethan a appris tout ce qu'il sait à la sueur de son front. Il est un véritable acharné de travail qui passe des heures à étudier à l'université. C'est l'exemple parfait du mage parti de rien qui peut accomplir de grandes choses. Sa persévérance fait même la fierté des professeurs de l'université.

Elfie : Elfie a beaucoup d'énergie à revendre et se lance tête baissée dans tout ce qu'elle entreprend. Sa force et sa ténacité sont ses plus grands atouts. Elle passe des heures au terrain d'entraînement pour développer toujours plus ses compétences dans chacun des éléments. Cela fait d'elle l'une des mages les plus redoutées de Valroc.



Voici les éléments présents sur le plateau Joueur :



- A. **Jauge de Puissance Magique (PM)** : le cube sur cette jauge indique le nombre de PM que vous possédez. En début de partie, vous commencez avec 3 PM.
- B. **Pistes de points de compétences (PC) des 4 éléments feu (F), eau (E), terre (T) et air (A)** : les cubes indiquent le nombre de PC que vous possédez dans les éléments. En début de partie, vous démarrez avec 1 PC en F, E, T et A.

Les pistes A et B vont de 0 à 12. Vous ne pouvez jamais dépasser 12 (le surplus est perdu) et jamais descendre plus bas que 0.

- C. **Piste des créatures hybrides** : le cube indique le nombre de créatures hybrides vaincues ou domptées. En début de partie, vous placez le cube sur la case 0.

Cartes Créature

Les créatures ont une ou deux affinité(s) avec les éléments F, E, T et A indiquée(s) par le fond de la carte. Une créature ayant **deux** affinités est appelée une créature **hybride**.

Exemple : Blaze est une créature hybride F et A.

Les créatures sont réparties en trois catégories : Domptable (verso beige), Sauvage (verso brun) et Mythique (verso vert).

Voici les éléments présents sur une carte Créature :



- A. Points de prestige que la créature vous rapporte à la fin de la partie si elle a été vaincue.
- B. PC requis pour pouvoir vaincre la créature. **Vous ne perdez pas les PC indiqués.**
- C. Coût en PM pour vaincre la créature. **Vous dépensez les PM indiqués.**

Exemple : Pour vaincre Blaze, il faut **avoir** sur son plateau Joueur 3 PC E et 5 PC A et il faut **dépenser** 1 PM. En fin de partie, Blaze vous rapporte 5 points de prestige à condition d'avoir été vaincue en cours de partie.

Les cartes **Domptable** ont deux particularités supplémentaires :

- D. Une fois domptée, une créature domptable peut être montée par un mage : on la place alors à côté de son plateau Joueur, à droite. On ne peut monter qu'une créature à la fois et on peut changer de monture à tout moment.
- E. Les créatures montées fournissent des bonus en PC mais peuvent également apporter des malus. **Ces bonus et malus ne sont pas à reporter directement sur vos pistes de PC.** Ils sont à prendre en compte dans tous vos combats tant que la créature est montée.



Déroulement d'une partie

Une partie de Valroc se déroule en deux phases :

1. La phase de draft dans laquelle les joueurs vont sélectionner les créatures qu'ils devront dompter ou vaincre, ils vont ainsi préparer au mieux leur tournoi.
2. La deuxième phase est le tournoi dans lequel les joueurs vont s'affronter pour acquérir le titre d'Archimage en accumulant le plus de points de prestige.

1. Phase de draft

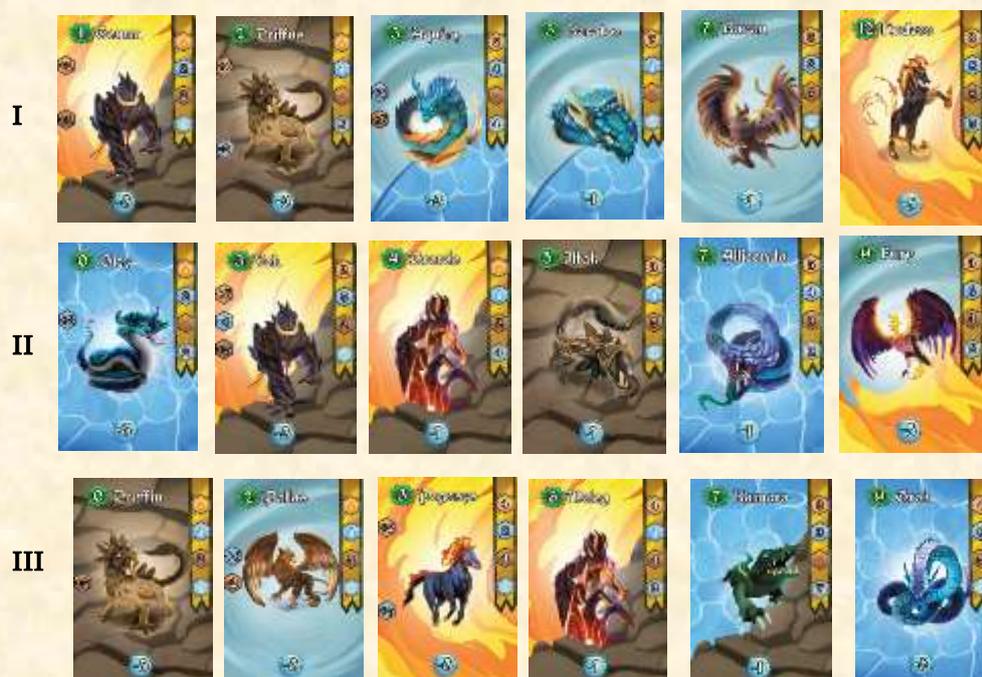
Répétez les 4 actions suivantes pour la pioche de cartes **Domptable** puis pour les cartes **Sauvage** et enfin pour les cartes **Mythique** :

1. Distribuez 4 cartes face cachée à chaque joueur.
2. Tous les joueurs choisissent une carte qu'ils placent face cachée à côté de leur plateau.
3. Tous les joueurs passent le restant de leur paquet à leur voisin de gauche (pour les cartes Domptable et Mythique) ou de droite (pour les cartes Sauvage).
4. Tous les joueurs prennent connaissance du paquet reçu et on répète les actions 2 et 3 jusqu'à ce que tout le monde ait choisi 3 cartes. La 4^{ème} carte est défaussée.

A la fin de cette phase, les joueurs ont ainsi 9 cartes Créature en main : 3 cartes Domptable, 3 cartes Sauvage et 3 cartes Mythique. Chaque joueur doit maintenant en sélectionner 6 et donc se défausser des 3 autres cartes. **Chaque joueur doit garder exactement une carte Mythique.**

Pour une première partie, nous vous conseillons de jouer avec la sélection de cartes recommandée ci-dessous selon le nombre de joueurs.

- A 4 joueurs : I, II, III et IV
- A 3 joueurs : I, II et III
- A 2 joueurs : I et II



IV



Donnez alors aléatoirement une main préparée par joueur.

Maintenant que tous les joueurs ont choisi les créatures qu'ils essaieront de vaincre dans l'Arène, **chaque joueur gagne 2 PC** à répartir comme il le souhaite (2 PC dans le même élément ou 1 PC dans 2 éléments différents).

Les joueurs annoncent ensuite le total de points de prestige affichés sur l'ensemble de leurs cartes gardées en main. **Le joueur cumulant ainsi le plus de points de prestige est désigné Premier Joueur.** S'il y a égalité, les joueurs annoncent les points de prestige de leur plus forte carte Mythique, le joueur ayant annoncé le plus haut score est désigné Premier Joueur. S'il y a toujours égalité faites de même avec votre seconde plus forte carte Créature et ainsi de suite... Si malgré tout l'égalité persiste, êtes-vous sûr de bien avoir mélangé les cartes ? Si tel est le cas, désignez aléatoirement le Premier Joueur.

À 2 joueurs

Dans une partie à 2 joueurs, vous réalisez la phase de Draft comme si vous étiez 3. Vous distribuez donc des cartes à un 3^{ème} joueur fictif. Pour sélectionner la carte choisie par ce joueur, vous piochez au hasard une carte de son paquet et vous pouvez directement la défausser face cachée. En effet, on ne jouera pas avec les cartes « choisies » par le joueur fictif.

Phase de tournoi

Lors de cette phase, les joueurs vont enchaîner des tours de jeu, jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait vaincu ou dompté six créatures. Chaque tour de jeu se décompose en trois phases. La première et la seconde sont la Planification et les Actions. La dernière est soit la phase de Maintenance, soit la phase d'Offrandes.

I. Planification

En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur va placer, **dans l'ordre de son choix**, un de ses pions Mage, Assistant, Mercenaire ou, s'il le possède, le pion Moine sur un lieu disponible du plateau de jeu.

Placer son pion **Mercenaire** est facultatif. Vous devez payer **2 Vals** pour le jouer.

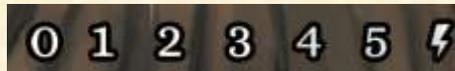
Vous effectuez ensuite un second tour de table pour positionner un second pion sur le plateau et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait placé tous les pions souhaités.

Les règles de placement dépendent du lieu, mais trois règles s'appliquent toujours :

- Un lieu ne peut jamais accueillir 2 pions d'un même joueur.
- Un emplacement, sur un lieu ou une carte, ne peut jamais contenir plus d'un pion.
- Le mercenaire, vous coûtant 2 Vals, ne peut jamais vous en rapporter. Si c'est le cas, ils sont perdus.

Sur le plateau se trouvent 8 lieux possédant des règles spécifiques de placement :

1. Le **Quartier Sombre** : le mage ne se salit jamais les mains, il refuse donc d'aller au quartier sombre pour y pratiquer de la magie noire. Le joueur place donc son assistant ou son mercenaire sur l'un des deux emplacements de la carte Magie Noire révélée sur le lieu. Il avance directement le cube rouge Sceptre maléfique d'un niveau sur la piste Colère des Dieux. Si le jeton atteint le dernier emplacement de la piste, le joueur provoque immédiatement la Colère des Dieux (voir paragraphe **Colère des Dieux**).



2. La **Fontaine Magique** : le joueur place un pion sur l'emplacement libre le plus à gauche.
3. La **Taverne** : le joueur place un pion sur l'emplacement libre le plus à gauche.
4. La **Caverne** : le joueur place un pion sur emplacement libre de son choix.
5. Le **Terrain d'Entraînement** : le joueur place son mage sur l'emplacement libre le plus à gauche.
6. Le **Sanctuaire** : en y plaçant un pion, le joueur rend ce lieu inaccessible pour les autres.
7. L'**Université** : le joueur place un pion directement sur l'emplacement d'une des cartes Cours révélées. Certains cours ne peuvent être suivis que par le mage.
8. L'**Arène** : le joueur place son mage sur l'emplacement libre le plus en haut et le plus à gauche.



Seul le mage peut se placer sur cet emplacement.



Le Mage ne peut jamais se placer sur cet emplacement.

II. Actions

Chaque joueur ayant placé un pion sur un lieu va pouvoir réaliser l'action de ce lieu ou bénéficier de ses effets. Une fois que tous les pions souhaités ont été placés sur le plateau-les actions et effets sont résolus lieu par lieu dans l'ordre cité ci-dessus. A l'exception du Quartier Sombre, une fois un lieu résolu, les joueurs retirent leur pion de ce lieu.

1. Le Quartier Sombre



La tour de ce quartier est habitée par un puissant Mage Noir qui vous permet de bénéficier, uniquement durant ce tour, d'un rituel, d'une incantation ou du pouvoir d'un sombre artefact.

Vous y apprendrez également un sort utilisable à n'importe quel moment de la partie.

Deux joueurs différents peuvent placer leur assistant ou leur mercenaire sur l'une des deux cases disponibles de la carte Magie Noire. Les joueurs, en commençant par celui se trouvant sur la zone supérieure de la carte, feront les actions suivantes lors de la phase de résolution :

1. **Appliquer** l'effet de la carte Magie Noire indiquée à côté de l'emplacement où vous vous trouvez.



2. **Prendre deux** cartes Sort en **conserver une** face cachée et défausser l'autre face cachée. Si à un moment dans la partie il n'y a plus de sorts dans la pioche, il faut reformer une pioche face cachée en mélangeant les cartes Sort défaussées.



L'utilisation d'une carte Sort ne peut jamais couper l'action en cours d'un adversaire.

Lorsqu'il décide de jouer une carte Sort, le joueur la révèle face visible et en **applique** son effet. Il **avance** ensuite d'un niveau le cube rouge Sceptre Maléfique sur la piste Colère des Dieux. Si le cube rouge atteint la fin de la piste, le joueur provoque immédiatement la Colère des Dieux (voir paragraphe **Colère des Dieux**).

Il **conserve** finalement la carte Sort face visible près de son plateau Joueur puisqu'un sort utilisé fait perdre les points de prestige, indiqués en bas à droite de la carte, à la fin de la partie.

Les explications des cartes Magie Noire et des cartes Sort sont détaillées en fin de règles.

Colère des Dieux

Les dieux sont hostiles à l'utilisation de la Magie Noire. Lorsque le niveau de la piste Colère des Dieux est à son maximum, le joueur l'ayant amené bénéficie de la **puissance de la tour sombre** et tous les joueurs subissent **la colère des dieux**.

La **puissance de la tour sombre** permet au joueur qui a déclenché la colère des dieux de défausser une carte Sort déjà utilisée sur laquelle la perte de points de prestige est la plus petite. Cette carte défaussée ne lui fera donc plus perdre de points en fin de partie ! S'il n'a pas encore utilisé de carte Magie Noire, il ne bénéficie pas de la **puissance de la tour sombre**.

La colère des dieux s'abat alors sur tous. Tous les joueurs perdent immédiatement 1 PC dans l'élément dominant au Sanctuaire, soit la statue sur lequel il y a le plus de Vals (voir paragraphe **6. Le Sanctuaire**).

2. La Fontaine Magique



La Fontaine Magique permet de gagner de la Puissance Magique. Les joueurs qui y ont un de leur pion gagnent un nombre de PM qui dépend de leur positionnement à la fontaine. Les gains sont, en allant du premier placé au dernier placé :

6 PM / 4 PM / 2 PM / 1 PM

Exemple : Pierre et Pauline ont tous les deux placé un Assistant sur la Fontaine Magique. Pierre l'a placé en premier, Pauline en second. Pierre prend donc 6 PM qu'il reporte sur sa jauge de PM de son plateau Joueur : il passe de 3 PM à 9 PM. Pauline prend 4 PM et passe de 9 PM à 12 PM (le surplus est perdu). N'ayant pas placé de pions sur ce lieu, Anaïs et Margot ne prennent pas de PM.

3. La Taverne

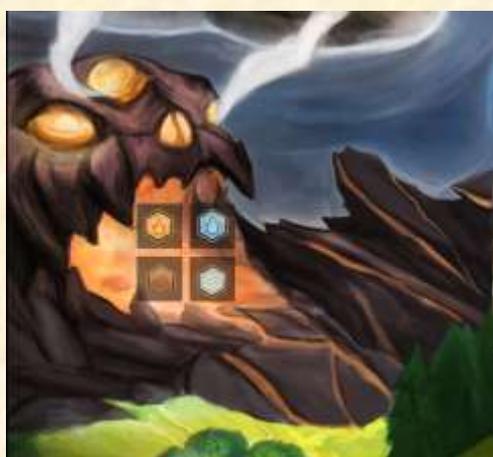


La taverne permet aux joueurs de remporter des Vals qu'ils se répartiront équitablement entre eux. Plus il y a de joueurs à la Taverne, moins la récompense sera importante. Les gains sont, d'un seul joueur présent à la Taverne à quatre joueurs présents :

5 Vals par joueur / 4 Vals par joueur / 3 Vals par joueur / 2 Vals par joueur

Exemple : Margot, Anaïs et Pierre ont chacun un pion sur la Taverne. Pauline n'y a pas placé de pions. Margot, Anaïs et Pierre gagnent donc chacun 3 Vals.

4. La Caverne



La Caverne permet aux joueurs de fouiller pour obtenir des objets donnant des bonus intéressants. La Caverne contient 4 salles, une par élément.

En commençant par la première salle en haut à gauche et en poursuivant jusqu'à la dernière en bas à droite (dans l'ordre F, E, T et A), on résout l'action de la façon suivante dans les salles où se trouvent un joueur :

1. **Piocher** une carte Action.
2. **Regarder** la zone correspondant à la salle fouillée.
3. **Prendre** les éventuels gains ou le jeton correspondant.
4. **Défausser** la carte Action.

Exemple : Pierre et Anaïs ont tous les deux choisi d'aller effectuer une fouille à la caverne. Pierre a placé un pion sur la case Eau et Anaïs sur la case Terre. Pierre commence par retourner une carte action et observe son gain dans la zone supérieure de la carte action : 10 PM. Il prend le jeton associé à son gain et défausse sa carte action. Anaïs retourne ensuite une nouvelle carte action et procède comme Pierre en observant cette fois la zone droite de la carte. La zone est vide, Anaïs ne gagne donc rien.



Ci-dessous les bonus possibles ainsi que leur répartition selon la salle :

- Salle F : 2 x 1 PC Feu , 8 x 1 Val , 6 x 4 Vals , 6x 8 Vals  et 2 x Diamant 
- Salle E : 2 x 1 PC Eau , 8 x 1 PM , 6x 5 PM , 6 x 10 PM  et 2 x Diamant 
- Salle T : 2 x 1 PC Terre , 8 x Baie Magique , 6x Plante médicinale , 6 x Champignon Magique  et 2 x 1 Diamant 
- Salle A : 2 x 1 PC Air , 8 x Jauge petite , 6 x 1 Jauge pleine , 6 x 1 Jauge moyenne  et 2 x Diamant 

Les explications des différents bonus sont détaillées en fin de règles.

À 2 joueurs

Lorsque vous jouez à Valroc à deux joueurs, une des salle est indisponible à chaque tour. Au début de la partie, vous placez un jeton Interdiction sur la salle F de telle sorte qu'aucun joueur ne puisse fouiller dans cette salle. Au début du deuxième tour, on place le jeton Interdiction sur la salle E, pour les troisième et quatrième tour on place le jeton respectivement sur la salle T et la salle A. Ensuite on recommence un cycle.

5. Le Terrain d'Entraînement



Chaque joueur ayant son mage au Terrain d'entraînement va pouvoir effectuer une action d'entraînement (dans l'ordre de placement des pions) sur le principe du stop ou encore. Voici comment se déroule cette action :

1. **Dépenser** 1 PM. (si le joueur ne peut pas dépenser 1 PM, son action s'arrête et il passe au décompte des PC acquis).
2. **Piocher** une carte Action.
3. **Consulter la zone centrale** de la carte qui vous indique si vous avez gagné une Jauge pleine, une Jauge moyenne, une Jauge petite ou une Blessure.

-> Si la carte piochée représente une **Blessure** et que le joueur n'est pas **immunisé** contre celle-ci, le joueur place la carte à côté de son plateau. Son entraînement se **termine** immédiatement et il passe donc au décompte des PC.

-> Sinon, le joueur peut choisir de continuer ou d'arrêter son entraînement. S'il continue, il reprend à l'étape 1, s'il arrête, il passe au décompte des PC acquis.

*Selon son emplacement au terrain d'entraînement, le joueur est **immunisé** contre les blessures pour le ou les premiers tirages. Le premier emplacement donne une **immunité** pour les trois premiers tirages, le second emplacement pour les deux premiers tirages, le troisième emplacement pour le premier tirage uniquement et le dernier emplacement ne donne aucune **immunité**. Attention le joueur dépense quand même 1 PM pour les cartes Blessure défaussées grâce à l'**immunité**.*



carte Blessure



carte Jauge pleine

Une fois l'entraînement fini, le joueur choisit un **unique** élément dans lequel il souhaite gagner des PC et compte le nombre de PC acquis. Une Jauge pleine équivaut à 1 PC gagné. Les cartes peuvent être combinées comme vous le souhaitez pour obtenir des jauges pleines, mais chaque carte ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Le nombre de Jauges pleines que vous arrivez à former donne le nombre de PC acquis dans l'élément choisi. Avancez alors immédiatement votre cube du nombre obtenu sur la piste correspondante de votre plateau Joueur et défaussez les cartes utilisées.

Le surplus en carte Action que vous ne pouvez ou ne voulez pas utiliser lors de ce tour peut être conservé pour un tour ultérieur. Placez ces cartes à proximité de votre plateau Joueur. Vous pouvez conserver jusqu'à 4 cartes (blessure comprise). »

Si votre entraînement s'est terminé par une carte Blessure, et que vous possédez maintenant deux cartes Blessure devant vous, votre mage ne pourra pas être utilisé lors du tour suivant. Placez-le alors sur la dernière carte Blessure acquise et défaussez l'autre. Une fois le tour suivant terminé, défaussez cette autres carte Blessure et récupérez votre pion Mage. Ne soyez donc pas trop gourmand dans vos entraînements ! Ci-dessous la répartition des cartes Jauge et des cartes Blessure parmi les 32 cartes Action :

- 6 x Blessure
- 12 x Jauge moyenne
- 12 x Jauge petite
- 2 x Jauge pleine

Exemple : Margot a placé son mage sur la première case du Terrain d'Entraînement. Elle dépense 1 PM et tire une carte blessure qu'elle défausse grâce à son immunité sur les trois premiers tirages. Elle dépense 1 PM et obtient une Jauge petite. Elle dépense 1 PM et obtient une Jauge moyenne. Elle dépense 1 PM et obtient 1 Jauge petite. Elle dépense 1 PM et obtient une blessure. N'ayant plus l'immunité sur le 5^e tirage, son entraînement se termine donc obligatoirement. Margot peut décider de dépenser toutes ses cartes pour obtenir 1 PC dans n'importe quel élément ou elle peut décider de conserver toutes les cartes pour un futur entraînement. Quoiqu'il en soit, elle place près de son plateau Joueur sa carte Blessure. Comme il s'agit de sa première blessure, elle continue à utiliser son pion Mage pour les prochains tours.

6. Le Sanctuaire



Le Sanctuaire est un endroit sacré composé de quatre statues, chacune représentant un dieu ou une déesse d'un élément. Un moine est toujours présent dans ce lieu de culte. Un joueur peut s'y rendre pour effectuer une offrande afin d'influencer le **Bonus des Dieux** et tenter d'obtenir une Faveur Divine. Voici comment se déroule une offrande :

1. **Dépenser** autant de Vals que souhaité et les **déposer** sur une des quatre statues présentes au Sanctuaire (une statue par élément).
2. **Piocher** une carte Action.
3. **Observer** la zone centrale de la carte et vérifier si une Faveur divine a lieu. Selon la valeur de son offrande, voici les cas où il en obtient une :
 - Valeur de 1 à 3 Vals, Faveur Divine si la carte contient une Blessure.
 - Valeur de 4 à 6 Vals, Faveur Divine si la carte contient une Blessure ou une Jauge petite.
 - Valeur de 7 Vals ou plus, Faveur Divine si la carte contient une Blessure, une Jauge petite ou une Jauge moyenne.
4. Si la Faveur Divine a lieu, **augmenter** de 1 PC sur votre plateau Joueur dans l'élément correspondant au dieu choisi pour l'offrande.
5. **Défausser** la carte Action.

Par ailleurs, le moine satisfait de votre générosité envers les dieux, vous accompagnera au tour suivant. Le joueur ayant effectué une offrande (minimum 1 Val) récupère le pion Moine. Il aura ainsi un pion supplémentaire au prochain tour. Ce pion se comporte comme un pion Assistant à l'exception qu'il ne peut pas se rendre au Quartier Sombre. (Ce serait de l'hérésie !)

Le moine garde toujours un œil sur le sanctuaire, il vous accompagnera au prochain tour qu'il soit présent au sanctuaire ou pas.

Bonus des Dieux

Le dieu ou la déesse de la statue possédant le plus de Vals accorde un bonus à tous les mages : tous les mages se rendant dans l'Arène bénéficient d'un bonus de +1 PC dans l'élément de ce dieu ou cette déesse. S'il y a des égalités sur les statues, aucun bonus n'est d'application. Il s'agit bien d'un bonus et non d'un gain dans l'élément, les joueurs ne reportent donc pas de PC sur la piste de leur plateau Joueur.

Exemple : Pierre a placé un pion sur le Sanctuaire. Il décide d'effectuer une offrande de 4 Vals sur la statue Air. Il pioche une carte Action et obtient une Jauge petite. Il remporte donc la Faveur Divine et avance de 1 son cube sur la piste Air de son plateau Joueur.

En faisant cette offrande, Pierre a également rendu la statue Air majoritaire, tous les joueurs bénéficient donc à partir de maintenant d'un bonus de 1 PC en Air à l'Arène. Ce bonus est actif tant que la statue Air est dominante au Sanctuaire.

7. L'Université



Les joueurs qui ont placé un pion sur une carte Cours payent le prix en Vals et/ou en PM qui y est indiqué et prennent la carte qu'ils placent à côté de leur plateau Joueur.

Il y a des cours à usage unique et des cours à usage permanent. S'il s'agit d'un cours à usage unique, vous bénéficiez de l'effet du cours au moment où vous le souhaitez. Une fois le cours utilisé, vous retournez la carte face cachée et la conservez jusqu'au décompte final. S'il s'agit d'un cours permanent, vous pouvez utiliser son effet jusqu'à la fin de la partie.

Un joueur ne peut pas suivre deux fois un même cours durant la partie.



Les explications des cartes Cours sont détaillées en fin de règles.

8. L'Arène



L'Arène est le lieu où le mage doit dompter ou vaincre ses créatures. Tour à tour, les joueurs qui y ont placé leur mage vont suivre les étapes suivantes :

1. **Choisir** dans sa main la créature à vaincre
2. **Montrer** aux autres joueurs que les **conditions** pour la vaincre sont **remplies** grâce aux PC, aux bonus/malus d'une carte Domptable, à une carte Sort/Magie Noire et au Bonus des Dieux.

Si les conditions ne sont pas remplies, le joueur remet la créature dans sa main et son tour s'arrête.

3. **Placer** la carte Créature face visible à côté de son plateau Joueur. Si la carte Créature est une carte

Domptable, le joueur pourra ensuite la monter pour des combats ultérieurs.

En plus des étapes décrites ci-dessus, les joueurs ayant placé leur mage sur le premier et le second emplacement ont la possibilité d'empocher respectivement 2 Vals et 1 Val. C'est le cas si leur combat se solde par une réussite.

Phase de maintenance

1. Si le jeton Compteur de tours se trouve sur un emplacement multiple de 3 de la piste Compteur de tours, ignorez cette phase et passez à la **Phase d'Offrandes**.
2. Avancer le jeton Compteur de tours d'une case sur la piste Compteur de tours.
3. A l'Université, compléter les éventuels emplacements vides par de nouvelles cartes cours.

Phase d'Offrandes

Tous les trois tours, les mages éprouvés de leurs combats vont se recueillir au Sanctuaire. Ils prient la déesse du Feu, le dieu de l'Eau, la déesse de la Terre et le dieu de l'Air d'être de leur côté. Ils savent que ces dieux bienveillants veillent sur eux et leur insufflent la force nécessaire...

Mais de qui se moque-t-on ? Les dieux de Valroc sont les êtres les plus cupides de ce monde. Ils vous aideront oui... à condition que vous leur fassiez des offrandes dignes de ce nom !

Lorsque le jeton Compteur de tours atteint un niveau multiple de 3, on effectue une phase d'offrandes. Avant de commencer, s'il y a des Vals ou Diamants au Sanctuaire, ils sont tous immédiatement retirés. Ensuite, chaque joueur annonce le nombre de Vals qu'il possède et les cache pour le reste de la phase d'offrandes.

En commençant par la statue du Feu et en poursuivant ensuite dans le sens horaire jusqu'à avoir fait les 4 statues, on réalise les étapes suivantes :

1. Chaque joueur choisit en secret un certain nombre de Vals qu'il place dans son poing fermé.

2. Lorsque tout le monde a choisi, tous les joueurs ouvrent leur poing. Celui dont la mise est la plus élevée bénéficie d'une faveur divine et avance directement d'une case son cube sur la piste PC correspondant à la statue sur son plateau Joueur.
3. Tous les joueurs placent ensuite leurs pièces mises sur la statue correspondante.

En cas d'égalité lors d'une offrande, personne ne gagne le PC mais tous les Vals sont dépensés. Une fois les offrandes finies, procédez à la mise en place suivante :

1. Avancez le jeton Compteur de tours d'une case sur la piste Compteur de tours.
2. Au Quartier Sombre, défaussez la carte Magie Noire actuelle et révélez-en une nouvelle face visible.
3. A l'Université, retirez toutes les cartes Cours restantes et mettez-en quatre nouvelles prises depuis la pioche (placées face visible).

Un nouveau tour de jeu commence alors. Notez que la phase d'offrandes affecte le bonus des dieux.

À 2 joueurs

Pour une partie à deux, un troisième joueur fictif participe à la phase d'offrandes. Pour ce faire, commencez par mélanger la pioche de carte Offrande (remettez les éventuelles cartes défaussées avant de reconstituer la pioche). Placez une carte Offrande face cachée sur chaque statue. Après que les joueurs ont révélé la valeur de leur offrande, retournez la carte offrande face visible. Il s'agit de la mise du joueur fictif pour la statue en cours. Les règles s'appliquent alors comme s'il s'agissait d'une phase d'offrandes à 3 joueurs, bien sûr le joueur fictif ne gagne pas réellement de PC mais on place autant de Vals que la valeur de son offrande sur la statue correspondante. La carte Offrande révélée est défaussée.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'un joueur a vaincu (ou dompté) ses 6 créatures. On achève alors la phase d'actions en cours (si d'autres mages sont dans l'Arène ils peuvent également vaincre ou dompter leur créature). On passe ensuite au décompte des points de prestige (PP).

- Chaque créature domptée ou vaincue rapporte un nombre de PP indiqué en haut à gauche de la carte.
- Chaque PC acquis sur le plateau Joueur (les bonus et malus des créatures domptables ne sont pas appliqués ici) rapporte 1 PP.
- Le tableau de chasse vous permet de gagner des PP également :
 - L'élément présent sur la première ligne rapporte 9 PP à celui qui a vaincu le plus de créatures ayant pour affinité cet élément, selon le nombre de joueurs les second et troisième gagnent aussi des PP ;
 - L'élément présent sur la deuxième ligne rapporte 7 PP à celui qui a vaincu le plus de créatures ayant pour affinité cet élément, selon le nombre de joueurs les second et troisième gagnent aussi des PP;
 - L'élément présent sur la troisième ligne rapporte 5 PP à celui qui a vaincu le plus de créatures ayant pour affinité cet élément, selon le nombre de joueurs les second et troisième gagnent aussi des PP;

- L'élément présent sur la quatrième ligne rapporte 3 PP à celui qui a vaincu le plus de créatures ayant pour affinité cet élément, selon le nombre de joueurs les second et troisième gagnent aussi des PP.

Rappelons que les créatures hybrides ont des affinités pour 2 éléments et comptent donc pour le décompte de ces 2 éléments au tableau de chasse.



Si pour un élément plusieurs joueurs ont vaincu le même nombre de créatures, ils gagnent le nombre de PP correspondant à la position où ils étaient à égalité. Si deux joueurs sont à égalité, la position suivante n'est pas disponible. Si trois joueurs sont à égalité, les deux positions suivantes ne sont pas disponibles. Pour marquer des PP dans un élément, il faut avoir vaincu au moins une créature avec une affinité pour cet élément.

Exemple 1 : Pauline et Pierre ont tous deux vaincu 3 créatures avec une affinité pour l'Air et Margot et Anaïs en ont vaincue 1 seule. Pauline et Pierre gagnent tous les deux 9 PP. Par contre la deuxième position n'étant plus disponible, Margot et Anaïs gagnent toutes les deux 3 PP.

Exemple 2 : Margot a vaincu 4 créatures avec une affinité pour le Feu, Pauline et Anaïs 2 et Pierre 1 seule. Margot gagne 5 PP, Pauline et Anaïs gagnent toutes les deux 3 PP. Par contre, la troisième position n'étant plus disponible, Pierre ne gagne aucun PP.

- Le joueur ayant suivi le plus de cours est élu maître Savant et remporte 5 PP.
- Chaque groupement de 3 Vals rapporte 1 PP.
- Les créatures hybrides font perdre des PP, ces PP sont indiqués par l'emplacement de votre cube sur la piste des créatures hybrides sur votre plateau Joueur.
- Enfin, vous perdez un nombre de PP pour chaque carte Sort utilisée : ces cartes peuvent faire perdre 0, 1, 2 ou 3 PP.

Le gagnant est le joueur possédant le plus de points de prestige à la fin de la partie. En cas d'égalité c'est le joueur qui a marqué le plus de points de prestige à l'aide de ses cartes créatures (hors tableau de chasse et malus hybrides) qui remporte la partie. S'il y a de nouveau égalité, c'est le joueur qui a la créature avec le plus de PP qui remporte la victoire. Si l'égalité

persiste, comparez la créature suivante avec le plus de PP et ainsi de suite. Si toutes les cartes Créature des joueurs à égalité ont le même nombre de PP, le joueur ayant marqué le plus de points de prestige grâce à ses PC remporte la partie. S'il y a à nouveau égalité les joueurs ex-aequo se partagent la victoire.

Variante

Si vous souhaitez changer l'expérience de jeu et ajouter de la difficulté dans vos parties, vous pouvez modifier le nombre de créatures Mythique à conserver à la fin de la phase de draft. Vous pouvez ainsi décider de garder exactement deux cartes Mythique ou trois cartes Mythiques.

Explications des éléments de jeu

Jetons Fouille



Gagnez immédiatement 8 Vals.



Gagnez immédiatement 4 Vals.



Gagnez immédiatement 1 Val.



Gagnez immédiatement 1 PC Feu.



Prenez une tuile Gourde et placez-la face 10 PM visible. A tout moment, vous pouvez la boire pour gagner 10 PM, défaussez-vous alors de la gourde. Vous pouvez également la boire à moitié et gagner 5 PM, dans ce cas, retournez la tuile pour faire apparaître la face 5 PM. Vous pourrez boire le reste de votre gourde à n'importe quel moment de la partie pour gagner 5 PM supplémentaires. Dans ce cas, vous défaussez la gourde après sa deuxième utilisation.



Prenez une tuile Gourde et placez-la face 5 PM visible. A tout moment, vous pouvez la boire pour gagner 5 PM, défaussez-vous alors de la gourde.



Gagnez immédiatement 1 PM, si vous ne pouvez pas la prendre (vous avez déjà 12 PM), vous ne gagnez malheureusement pas de PM.



Gagnez immédiatement 1 PC Eau.



Prenez une tuile Champignon magique. Lors de la phase de Planification, vous pouvez l'utiliser pour transformer votre assistant, mercenaire (en le payant 2 Vals) ou le moine en un mage. De cette manière, l'assistant, le mercenaire ou le moine métamorphosé peut effectuer une action normalement réservée au mage (Terrain d'Entraînement, Arène et certains cours à l'Université). Une fois utilisé, défaussez le Champignon magique. Si votre entraînement se termine par une Blessure et que vous possédez maintenant deux cartes Blessure devant vous, c'est bien votre mage qui sera inactif **au tour suivant**.



Prenez une tuile Plante médicinale. Pendant un entraînement, vous pouvez l'utiliser pour vous défausser d'une carte Blessure piochée et ainsi continuer votre entraînement. Une fois utilisée, défaussez la Plante médicinale.



Prenez une tuile Baie magique. Pendant un entraînement, vous pouvez l'utiliser pour piocher une carte Action supplémentaire gratuitement. L'utilisation de la Baie magique peut donc augmenter le nombre de cartes immunisées au Terrain d'Entraînement. Une fois utilisée, défaussez la Baie magique.



Gagnez immédiatement 1 PC Terre.

 Prenez une tuile Jauge petite. Lors de la résolution d'un entraînement, vous pouvez l'utiliser pour améliorer votre entraînement. Vous combinez la tuile Jauge petite avec les autres jauges comme s'il s'agissait d'une carte Action piochée.

 Prenez une tuile Jauge moyenne. Lors de la résolution d'un entraînement, vous pouvez l'utiliser pour améliorer votre entraînement. Vous combinez la tuile Jauge moyenne avec les autres jauges comme s'il s'agissait d'une carte Action piochée.

 Prenez une tuile Jauge pleine. Lors de la résolution d'un entraînement, vous pouvez l'utiliser pour améliorer votre entraînement. Vous combinez la tuile Jauge pleine avec les autres jauges comme s'il s'agissait d'une carte Action piochée.

 Gagnez immédiatement 1 PC Air.

 Prenez une tuile Diamant. Vous pouvez l'utiliser pour payer n'importe quel cours, attention si le cours a également un coût en PM, vous devez dépenser les PM indiquées. Vous pouvez utiliser les diamants lorsque vous vous rendez au Sanctuaire, considérez alors que vous avez effectué une offrande de 7+ pour le résultat de la faveur divine. Vous pouvez enfin l'utiliser lors de la phase d'offrande pour n'importe quelle statue. Un joueur qui a misé un diamant remporte d'office l'offrande face à n'importe quelle somme de Vals. En cas d'égalité (diamant contre diamant), personne ne remporte l'offrande, n'hésitez donc pas à mettre des Vals en plus s'il y a plusieurs diamants en jeu. Une statue avec un diamant est dominante. Si plusieurs statues possèdent un diamant, comparez alors les Vals sur ces statues pour déterminer la dominance.

Cartes Magie Noire



Lors d'un même tour, si vous utilisez le Serment de la Nature et que votre mage se trouve dans l'Arène alors ce dernier peut combiner le bonus de deux de ses domptails vaincus pour combattre une créature.

Lors d'un même tour, si vous utilisez la Grâce de l'Absorption et qu'un adversaire a placé un pion à la Fontaine Magique, vous pouvez le cibler. Vous vous partager alors en deux ses gains à la Fontaine magique.



Lors d'un même tour, si vous utilisez le Rituel de Rage et que votre mage se trouve dans l'Arène alors ce dernier peut profiter d'un bonus + 2 dans un élément au choix pour combattre une créature.

Lors d'un même tour, si vous utilisez la Malédiction de Corruption et qu'un adversaire a placé un pion à la Taverne, vous pouvez le cibler. Vous vous partagez alors en deux ses gains à la Taverne. Si le gain de base est impair, le joueur utilisant la Magie Noire récupère 1 Val de plus que son adversaire.



Si vous utilisez l'Envoûtement d'Inversion, vous choisissez un adversaire. Celui-ci doit immédiatement transformer jusqu'à 3 Vals en 3 PM ou 3 PM en 3 Vals. Vous choisissez le sens de la transformation. Si votre adversaire possède moins de 3 PM (ou 3 Vals), il dépense tout ce qu'il possède en

PM (ou en Vals) et récupère la même quantité de Vals (ou PM).

Lors d'un même tour, si vous utilisez la Sphère d'Équilibre et que votre mage se trouve dans



L'Arène alors ce dernier peut profiter d'un bonus de + 1 dans tous les éléments non-dominants au Sanctuaire pour combattre une créature. Il ne bénéficie alors pas du Bonus des Dieux.

Lors d'un même tour, si vous utilisez le Sceau de Démence et qu'un adversaire a placé un pion à la Caverne, vous pouvez le cibler. Une fois le résultat de la fouille du joueur ciblé révélé, vous pouvez choisir le résultat d'une autre salle à condition que

l'emplacement de cette salle soit disponible. L'adversaire applique ce résultat à la place du résultat initial.



Lors d'un même tour, si vous utilisez le Rayon Charmeur et qu'un autre de vos pions se trouve à la Taverne alors doublez vos gains.

Lors d'un même tour, si vous utilisez le Sort de Frénésie et qu'un adversaire a placé son mage dans l'Arène, vous pouvez le cibler. Le mage adverse ne pourra profiter d'aucun bonus d'une créature

Domptable pour combattre une créature.

Lors d'un même tour, si vous utilisez le Don du Crépuscule et qu'un autre de vos pions se



trouve à la Caverne, vous pouvez récupérer deux gains présents sur la carte Action si votre fouille est réussie. Et ce même si l'emplacement de cette salle n'est pas disponible.

Lors d'un même tour, si vous utilisez la Salve de Douleur et qu'un adversaire a placé son mage au Terrain d'Entraînement, vous pouvez le cibler. L'adversaire doit dépenser 2 PM par carte Action au lieu d'1.

Lors d'un même tour, si vous utilisez l'Eclat du Clair de Lune et que votre mage se trouve au Terrain d'Entraînement, vous pouvez piocher deux cartes Action au lieu d'une en dépensant



1 PM et ce pour vos trois premiers tirages. Après l'Eclat du Clair de Lune utilisé, vous pouvez continuer votre entraînement normalement, en dépensant 1 PM pour piocher 1 carte Action.

Lors d'un même tour, si vous utilisez la Frappe Infernale et qu'un adversaire a placé son mage dans L'Arène, vous pouvez le cibler. Vous choisissez alors un élément, le joueur ciblé subit un malus de - 2 dans cet élément pour combattre une créature.



Si vous utilisez la Rune Divine, vous pouvez transformer des Vals en PM ou des PM en Vals et ce autant que souhaité. Vous dépensez autant de Vals (ou PM) que vous récupérez de PM (ou de Vals).

Lors d'un même tour, si vous utilisez l'Hymne de la Tour et qu'un adversaire a placé son mage dans l'Arène, vous pouvez le cibler. Celui-ci subit alors un malus de - 1 dans tous les éléments non-dominants au Sanctuaire pour combattre une créature.

Cartes Sort



A n'importe quel moment de la partie, utilisez le sort Aurum pour voler immédiatement jusqu'à 10 Vals au Sanctuaire. Ces Vals peuvent être pris d'une ou plusieurs statues. Le bonus des dieux peut être modifié grâce à l'utilisation de ce sort.



Lors de la résolution de l'Arène, utilisez le sort Decimendo pour pouvoir combattre deux créatures à la suite au lieu d'une. Si la première créature vaincue est une créature Domptable, vous pouvez la monter immédiatement pour bénéficier de ses bonus pour combattre la deuxième créature. Les deux combats doivent être une réussite pour empocher l'éventuel bonus en Val.



A n'importe quel moment de la partie, utilisez le sort Immesco pour voler un objet à un autre joueur. Les objets sont les jetons Fouille : gourdes, plantes, diamants et jauges d'entraînement.



Pendant un entraînement, utilisez le sort Araori pour transformer une Jauge petite ou une Jauge moyenne en une jauge pleine. Vous pouvez donc décider d'utiliser ce sort juste après avoir résolu un entraînement.



A n'importe quel moment de la partie, utilisez le sort Impedimendio pour absorber un point de compétence à un autre joueur. Vous choisissez un élément et ciblez un joueur. Le joueur ciblé perd un point de compétence dans cet élément et vous gagnez un point de compétence dans le même élément.



A n'importe quel moment de la partie, utilisez le sort Restoructo pour prendre le surplus d'entraînement d'un autre joueur, c'est-à-dire l'ensemble des cartes Action qu'il possède devant lui (hors Blessure). Vous pouvez alors utiliser vous-même ce surplus lors d'un prochain entraînement.



Pendant une phase d'Offrandes, utilisez le sort Mobiluro pour changer d'avis lors d'une enchère à l'une des statues. Par exemple si personne n'a misé pour la statue Eau, vous pouvez utiliser Mobiluro pour changer d'avis et mettre 1 Val en offrande. Vous remportez alors l'enchère et donc la faveur divine.



Pendant un combat, utilisez le sort Evictendus pour réduire de trois les points de compétence nécessaires pour combattre une créature. Vous pouvez ainsi amoindrir le coût de votre créature à vaincre de trois points de compétence quelle que soit la combinaison d'éléments souhaitée.

Cartes Cours



Gagnez immédiatement 1 PC en Feu.



Gagnez immédiatement 1 PC en Eau.



Gagnez immédiatement 1 PC Terre.



Gagnez immédiatement 1 PC Air .



A tout moment de la partie, avancez ou reculez jusqu'à trois cases le cube sur la piste Colère des Dieux. Dès que vous atteignez le dernier emplacement de la piste, déclenchez immédiatement la Colère des Dieux.



A chaque fois que vous fouillez, piochez deux cartes Action au lieu d'une. Vous choisissez alors quelle carte garder pour le résultat de votre fouille



Au début de chaque tour, avant la phase de planification, gagnez 1 Val.



Au début de chaque tour, avant la phase de planification, gagnez 1 PM.



A chaque fois que vous réalisez une offrande, piochez deux cartes Action au lieu d'une pour résoudre la Faveur divine.



A chaque fois que vous fouillez, après avoir vu le résultat de la fouille, vous pouvez vous téléporter sur une autre case **adjacente** disponible. Prenez alors le gain de cet emplacement.



Entre la résolution de deux actions, vous pouvez décider de remélanger les cartes Action de la défausse au reste du paquet.



Lorsque vous effectuez un entraînement, après les éventuelles cartes immunisées, ignorez la première carte Blessure que vous tirez et défaussez-la. Vous dépensez tout de même 1 PM pour cette carte.



A chaque fois que vous réalisez une offrande, ajoutez 1 Val à la valeur de celle-ci. Vous placez donc 1 Val supplémentaire de la réserve sur la statue. Vous devez effectuer une offrande de minimum 1 Val pour utiliser ce pouvoir.