

Structure d'un Tour

Phase d'Influence :

Jouer un arcane de sa main OU engendrer un être OU éduquer un être.

Phase des Actes :

Utiliser l'une des ressources cardinales de chaque être.

Phase de la Source :

Retourner toutes les arcanes face contre terre PUIS puiser un arcane à la source.

Effets des Ressources

♥ - Cœur : Gagner de la majesté. Résister aux assauts de l'Arme.

♠ - Arme : Attaquer le Cœur d'un être. Attaquer la majesté rivale si aucun Cœur ne bat sur son versant. Ne peut pas être utilisé au premier tour.

♦ - Esprit : Attaquer directement la majesté rivale ou le Pouvoir d'un être. Ne peut pas être utilisé au premier tour.

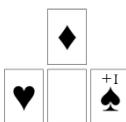
♣ - Pouvoir : Puiser un arcane à la source et regarder un arcane de ressource face contre terre.

L'Accompli



Le Chevalier

+1 en Arme ♠



L'Enfant

+1 en Cœur ♥



Le Magicien

+1 en Esprit ♦

Permet de puiser un arcane s'il vaine un pouvoir.



Le Spectre

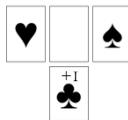
Focalise l'Esprit
Permet de puiser vos arcanes à la rivière.



Le Fou

+1 en Pouvoir ♣

Permet de puiser 2 arcanes avec son pouvoir.



Effets des Figures

Le roi, au sein d'une formation, augmente la ressource cardinale de sa couleur de « +3 ». Joué de la main, le roi produit un effet équivalent au « trois » de sa couleur. – La dame l'augmente de « +2 » et, de la main, elle produit un effet équivalent au « deux » de sa couleur. – Le valet l'augmente de « +1 » et, de la main, il produit un effet équivalent au « un » de sa couleur. – Les jokers de sang et de cendre, au sein d'une formation, augmentent toutes leurs ressources cardinales de « +1 ». Joué de la main le joker de sang produit les effets cumulés des 2 valets rouges et le joker de cendre des deux valets noirs.