

### Structure d'un Tour

#### - Phase d'Influence :

Jouer un arcane de sa main OU engendrer un être qui n'est pas déjà présent sur votre versant OU éduquer un être (élévation ou échange).

#### - Phase des Actes :

Utiliser l'une des ressources cardinales de chaque être.

#### - Phase de Source :

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

### Effets des Ressources

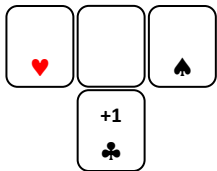
- ♥ - Cœur : gagner de la majesté. Résister aux assauts de l'Arme.
- ♠ - Arme : attaquer le Cœur d'un être. Attaquer la majesté rivale si aucun Cœur ne bat sur l'autre versant. Ne peut pas être utilisé au premier tour.
- ♦ - Esprit : attaquer directement la majesté rivale ou le Pouvoir d'un être sur l'autre versant sauf si un Spectre est présent sur l'autre versant auquel cas seul ce dernier peut être ciblé. Ne peut pas être utilisé au premier tour.
- ♣ - Pouvoir : puiser un arcane à la source et regarder un (deux si reine ou trois si roi lancé de votre main) arcane de ressource face contre terre.

### Effets des Figures

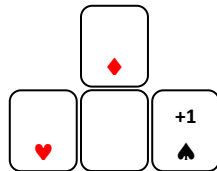
- Dans une formation une figure donne un bonus à la ressource de sa famille : roi +3, reine +2, valet +1, sauf le joker qui donne +1 à toutes les ressources.
- De la main elle produit l'effet de sa famille avec pour valeur 3 (roi), 2 (reine), 1 (valet), 1 en ♠ et ♣ (joker noir) ou 1 en ♥ et ♦ (joker rouge).

#### Le Fou

Permet de puiser 2 arcanes avec son Pouvoir.

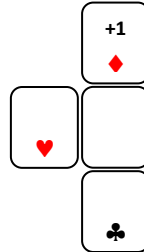


#### Le Chevalier



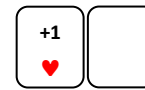
#### Le Magicien

Permet de puiser 1 arcane s'il vainc un Pouvoir.

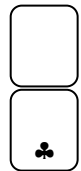


#### L'Enfant

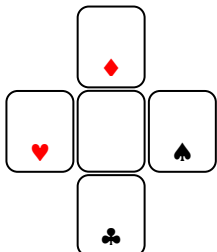
Fait perdre 5pt de majesté à l'étoile qui le tue.



#### L'Ombre

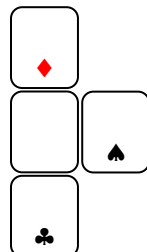


#### L'Accompli

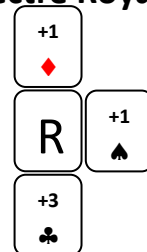


#### Le Spectre

Focalise l'Esprit adverse. Permet de puiser vos arcanes à la rivière. Ne peut pas retrouver son Cœur. Empreinte 5pt de majesté à son étoile lorsqu'il apparaît.

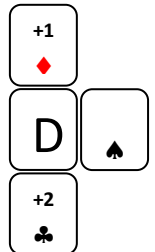


#### Le Spectre Royal



#### La Dame Noire

Son Pouvoir permet de puiser 1 arcane à la source ou 2 arcanes à la rivière de la mort. Si son roi revient elle part à la rivière de la mort et son étoile gagne 15pt de majesté.



### Cas particuliers

#### Roi et reine amoureux :

On peut mettre en Cœur la reine ou le roi de la même famille que la figure roi ou reine d'un Accompli. Si la reine ou le roi ainsi placé en Cœur meurt ou est vue par l'autre étoile, il ou elle va immédiatement à la rivière de la mort. Si un Spectre apparaît ainsi, c'est soit un Spectre Royal soit une Dame Noire.

#### Arme contre un de ses êtres :

Perdez 5pt de majesté, plus 5 si c'est contre un être amoureux.

#### Figures d'Esprit :

Le roi, la reine et le valet d'Esprit quittent le val au lieu d'aller à la rivière de la mort.

### Version Antarès

#### Les amoureux :

Tous les êtres qui ont du Cœur peuvent être amoureux.

#### Les êtres possédés ou messianiques :

Un joker peut être placé en ressources. Il vaut 6 s'il est de la même couleur que la ressource, sinon il vaut 1. On doit annoncer la création ou la disparition d'un être possédé (rouge) ou messianique (noir). L'éducation ne permet pas de placer un joker en ressource.

#### Les valets, homme-lige :

Un valet peut être placé sur la ressource de sa famille si à ce moment la figure de l'être est soit sa reine soit son roi. Il vaut 5.

- ♥ tué par une Arme, l'étoile qui le tue perd 5pt de majesté.
- ♠ si tue un être, il rapporte la tête de l'être tué.
- ♦ si contribue à vaincre un Pouvoir, puiser un arcane à la Source.
- ♣ puiser un arcane et regarder une ressource en plus.

**Hélios** : 36 points de Majesté au lieu de 25. Le Fou permet de puiser 3 arcanes la première fois qu'on utilise son ♣.

Le Magicien permet de puiser 2 arcanes et non 1 arcane s'il vainc un Pouvoir. L'Ombre est un être possible.