

## Structure d'un Tour

### Phase d'Influence :

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

### 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 arcanes à la source.

## Effets des Ressources

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

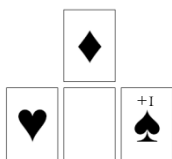
♠ - Arme : Attaquer le Cœur d'un être. Attaquer la majesté adverse si aucun Cœur ne bat sur le versant de la rivale. Ne peut pas être utilisé au premier tour.

♦ - Esprit : Attaquer directement la majesté adverse ou le Pouvoir d'un être sur le versant de la rivale, sauf si un spectre est présent sur ce même versant, auquel cas, c'est le spectre qui subit l'attaque.

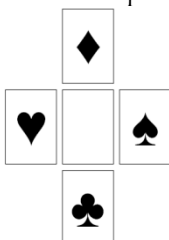
♣ - Pouvoir : Puiser un arcanes à la source et regarder un arcanes de ressource face contre terre.

### Le Chevalier

+1 en Attaque ♠



### L'Accompli



### L'Ombre



### L'Enfant

+1 en Cœur ♥

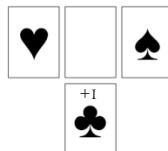
L'étoile qui tue  
un enfant perd  
5 pts de majesté



### Le Fou

+1 en Pouvoir ♣

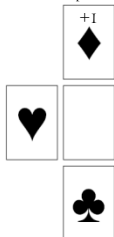
Permet de puiser *trois*  
arcanes quand il utilise  
son pouvoir



### Le Mage

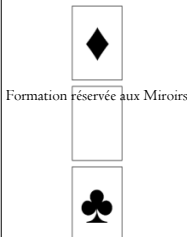
+1 en Esprit ♦

Permet de puiser deux  
arcanes s'il contribue à  
vaincre un pouvoir



### Le Damné

Emprunte 5 pts de  
majesté lorsqu'il apparaît.  
Ne peut pas retrouver  
son Cœur.



### Le Spectre

Focalise l'esprit adverse. Permet de puiser vos arcanes à la rivière.  
Ne peut pas retrouver son cœur. Emprunte 5 pts de majesté lorsqu'il apparaît.

#### Spectre Royal



#### Dame Noire

Son pouvoir permet de  
puiser *trois* arcanes à la  
rivière de la mort ou  
un arcanes à la source.

Si son roi revient sur le  
versant de son étoile,  
cette dernière gagne  
20 pts de majesté.



## Effets des figures

### Dans une formation :

Une figure donne un bonus  
à la ressource de sa couleur  
roi +3 ; dame +2 ; valet +1  
joker +1 à toutes les ressources.

### De la main :

Le roi vaut un 3 de sa couleur,  
la dame vaut un 2, le valet un 1.  
Joker de cendre vaut 1 de ♠ et de ♣  
Joker de sang vaut 1 de ♥ et de ♦  
Le roi de ♠ permet de puiser un arcanes  
et d'en regarder 3 ; la dame de ♠ permet  
de puiser un arcanes et d'en regarder 2 ;  
le valet permet de puiser 1 arcanes et d'en  
regarder 1.

### Les Amoureux :

La dame peut servir de Cœur au roi de  
sa couleur et inversement. Si la rivale  
voit cette dame ou ce roi, celui-ci gagne  
la rivière de la mort. Si cela provoque la  
création d'un spectre, ce dernier devient  
un spectre royal ou une dame noire.

### L'Arme est Tranchante

L'arme peut être retournée contre un  
cœur de son propre versant pour 5 pts  
de majesté et 5 pts supplémentaires si ce  
cœur est celui d'un amoureux.

### Diable et Messie :

Le joker de sang et le joker de cendre  
peuvent servir de ressource. S'ils sont  
employés pour une ressource de leur  
couleur, ils valent 6, sinon ils valent 1.

### Vers l'Enfer :

Si le roi, la dame ou le valet d'esprit est placé  
dans la rivière de la mort, il va en enfer.

### Les Hommes-Liges :

Dans tous les cas suivants, les valets valent 5.

Le valet de ♠ utilisé comme ♠ de la dame ou du roi de ♠ est le  
boureau. Les figures qu'il tue vont dans la main de son étoile.

Le valet de ♥ utilisé comme ♥ de la dame ou du roi de ♥ est le  
dauphin. L'étoile qui le tue perd 5 pts de majesté. Si sa mort  
provoque la création d'un spectre, c'est un spectre royal ou une  
dame noire.

Le valet de ♣ utilisé comme ♣ de la dame ou du roi de ♣ est le  
conseiller. Il permet de puiser un arcanes de plus et de regarder  
autant d'arcanes que d'arcanes piochés de cette manière.

Le valet de ♦ utilisé comme ♦ de la dame ou du roi de ♦ est  
l'apprenti. S'il vainc ou contribue à vaincre un pouvoir, il  
permet à son étoile de puiser un arcanes supplémentaire.