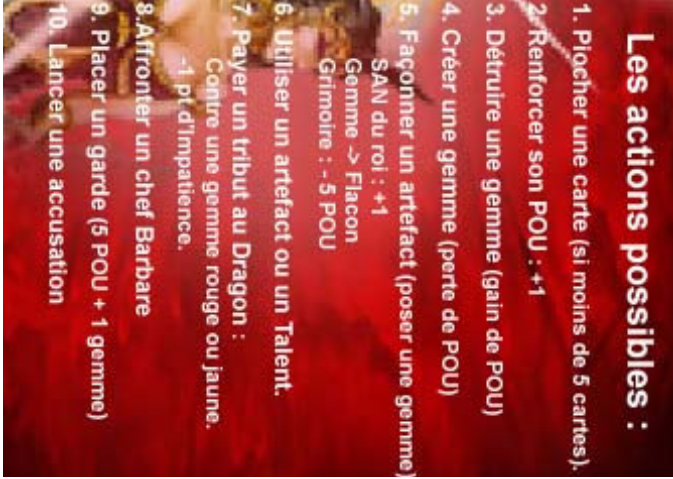




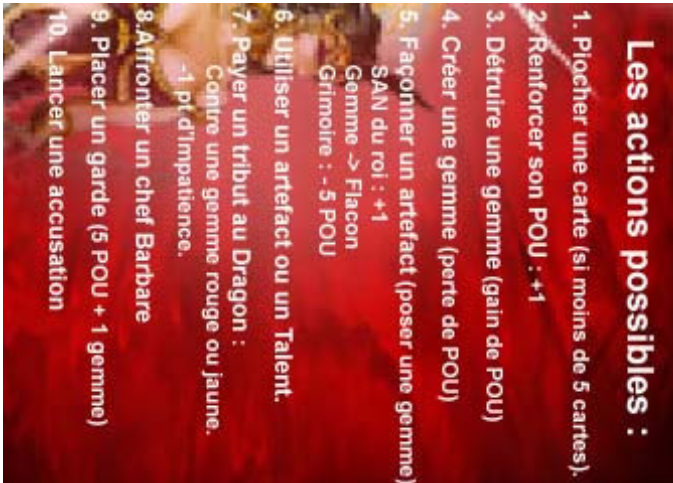
Les actions possibles :

1. Piocher une carte (si moins de 5 cartes).
2. Renforcer son POU : +1
3. Détruire une gemme (gain de POU)
4. Créer une gemme (perte de POU)
5. Façonner un artefact (poser une gemme)
SAN du roi : +1
Gemme -> Flacon
Grimoire : - 5 POU
6. Utiliser un artefact ou un Talent.
7. Payer un tribut au Dragon :
Contre une gemme rouge ou jaune.
-1 pt d'Impatience.
8. Affronter un chef Barbare
9. Placer un garde (5 POU + 1 gemme)
10. Lancer une accusation



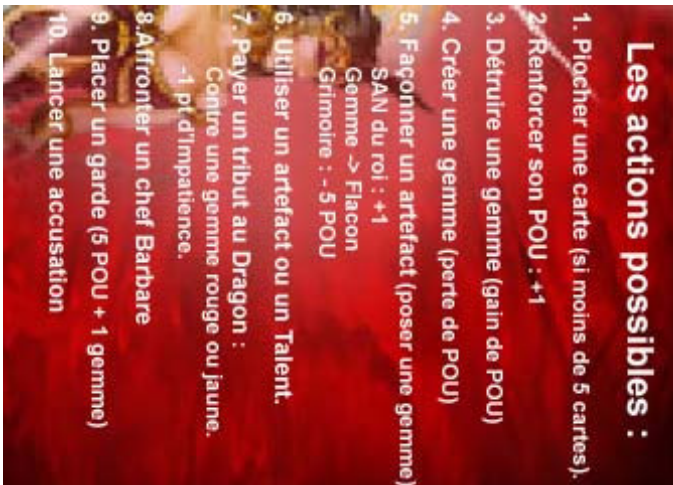
Les actions possibles :

1. Piocher une carte (si moins de 5 cartes).
2. Renforcer son POU : +1
3. Détruire une gemme (gain de POU)
4. Créer une gemme (perte de POU)
5. Façonner un artefact (poser une gemme)
SAN du roi : +1
Gemme -> Flacon
Grimoire : - 5 POU
6. Utiliser un artefact ou un Talent.
7. Payer un tribut au Dragon :
Contre une gemme rouge ou jaune.
-1 pt d'Impatience.
8. Affronter un chef Barbare
9. Placer un garde (5 POU + 1 gemme)
10. Lancer une accusation



Les actions possibles :

1. Piocher une carte (si moins de 5 cartes).
2. Renforcer son POU : +1
3. Détruire une gemme (gain de POU)
4. Créer une gemme (perte de POU)
5. Façonner un artefact (poser une gemme)
SAN du roi : +1
Gemme -> Flacon
Grimoire : - 5 POU
6. Utiliser un artefact ou un Talent.
7. Payer un tribut au Dragon :
Contre une gemme rouge ou jaune.
-1 pt d'Impatience.
8. Affronter un chef Barbare
9. Placer un garde (5 POU + 1 gemme)
10. Lancer une accusation



Les actions possibles :

1. Piocher une carte (si moins de 5 cartes).
2. Renforcer son POU : +1
3. Détruire une gemme (gain de POU)
4. Créer une gemme (perte de POU)
5. Façonner un artefact (poser une gemme)
SAN du roi : +1
Gemme -> Flacon
Grimoire : - 5 POU
6. Utiliser un artefact ou un Talent.
7. Payer un tribut au Dragon :
Contre une gemme rouge ou jaune.
-1 pt d'Impatience.
8. Affronter un chef Barbare
9. Placer un garde (5 POU + 1 gemme)
10. Lancer une accusation



Utiliser un Artefact ou un Talent

ROUGE - Attaque
-1 Barbare par glyphe
-1 Populace et +1 (max/tour) d'Agitation
Tuer un garde : 3 glyphes (+ EXIL)

JAUNE - Formule alchimique
Une gemme /glyphe du Flacon au Stock

VERT - Apaisement
-1 Barbare / glyphe
-1 Populace pour 2 glyphes

ORANGE - Pouvoir
+1 Pouvoir (+1 pt / glyphe)

VIOLET - Sorts néfastes
2 glyphes : vol d'un Artefact d'une main.
3 glyphes : -1 à la SAN du roi (+ EXIL)
3 glyphes : Tuer un garde
6 glyphes : Vol d'un artefact posé

BLEU - Protection/Divination
1 glyphe pour voir la prochaine invasion
1 glyphe pour annuler la perte d'un garde
3 glyphes : + 1 à la SAN du roi



Utiliser un Artefact ou un Talent

ROUGE - Attaque
-1 Barbare par glyphe
-1 Populace et +1 (max/tour) d'Agitation
Tuer un garde : 3 glyphes (+ EXIL)

JAUNE - Formule alchimique
Une gemme /glyphe du Flacon au Stock

VERT - Apaisement
-1 Barbare / glyphe
-1 Populace pour 2 glyphes

ORANGE - Pouvoir
+1 Pouvoir (+1 pt / glyphe)

VIOLET - Sorts néfastes
2 glyphes : vol d'un Artefact d'une main.
3 glyphes : -1 à la SAN du roi (+ EXIL)
3 glyphes : Tuer un garde
6 glyphes : Vol d'un artefact posé

BLEU - Protection/Divination
1 glyphe pour voir la prochaine invasion
1 glyphe pour annuler la perte d'un garde
3 glyphes : + 1 à la SAN du roi



Utiliser un Artefact ou un Talent

ROUGE - Attaque
-1 Barbare par glyphe
-1 Populace et +1 (max/tour) d'Agitation
Tuer un garde : 3 glyphes (+ EXIL)

JAUNE - Formule alchimique
Une gemme /glyphe du Flacon au Stock

VERT - Apaisement
-1 Barbare / glyphe
-1 Populace pour 2 glyphes

ORANGE - Pouvoir
+1 Pouvoir (+1 pt / glyphe)

VIOLET - Sorts néfastes
2 glyphes : vol d'un Artefact d'une main.
3 glyphes : -1 à la SAN du roi (+ EXIL)
3 glyphes : Tuer un garde
6 glyphes : Vol d'un artefact posé

BLEU - Protection/Divination
1 glyphe pour voir la prochaine invasion
1 glyphe pour annuler la perte d'un garde
3 glyphes : + 1 à la SAN du roi



Utiliser un Artefact ou un Talent

ROUGE - Attaque
-1 Barbare par glyphe
-1 Populace et +1 (max/tour) d'Agitation
Tuer un garde : 3 glyphes (+ EXIL)

JAUNE - Formule alchimique
Une gemme /glyphe du Flacon au Stock

VERT - Apaisement
-1 Barbare / glyphe
-1 Populace pour 2 glyphes

ORANGE - Pouvoir
+1 Pouvoir (+1 pt / glyphe)

VIOLET - Sorts néfastes
2 glyphes : vol d'un Artefact d'une main.
3 glyphes : -1 à la SAN du roi (+ EXIL)
3 glyphes : Tuer un garde
6 glyphes : Vol d'un artefact posé

BLEU - Protection/Divination
1 glyphe pour voir la prochaine invasion
1 glyphe pour annuler la perte d'un garde
3 glyphes : + 1 à la SAN du roi