



45 min



3-5



14 +

YOHAN CALLET

YANN GRIZONNET

RAINMAKING

FRANÇOIS VERIN

DAVID TAPUT

FORTHEM



« Les temps sont venus. Les astres sont alignés. D'anciennes malédictions surgissent du passé. »
 – Ainsi parla l'Oracle.

Tous les sorciers ont réuni leurs adeptes afin de préparer le rituel devant permettre au PANTACLE de délivrer son secret. Tous sollicitent les gardiens des lieux depuis la nuit des temps. Tous espèrent que ces derniers les serviront eux plutôt que leurs rivaux. Saurez-vous plier les gardiens à votre volonté et être le premier à contrôler le PANTACLE ?

MATÉRIEL



1 plateau PANTACLE



1 marqueur
Faveur en cours



40 cubes
Influence

1 plateau
Faveurs
proposées



5 plateaux Sanctuaire
(1/joueur)



25 Adeptes



5 séries de 5 palets Flamme
(1 série/joueur)



24 lames
Gardien



5 lames Aide
de jeu



5 marqueurs Bonus de
Détermination (1/joueur)



5 séries de 5 jetons Pouvoir
distincts (1 série/joueur)



27 cartes
Malédiction

Visuels non contractuels



Auteurs : Yohan Callet, Yann Grizonnet
et David Paput
Illustrateurs : Fortifem
Direction artistique : François Vesin

© Bragelonne Games 2021
Imprimé en Chine par WhatzGames
EAN : 3770011038268

Bragelonne Games – 60-62, rue d'Hauteville
75010 Paris
www.bragelonne.games

BUT DU JEU

Les joueurs incarnent des sorciers qui sollicitent les gardiens du Pantacle, représentés par des lames, afin de le déverrouiller grâce à 5 palets Flamme.

Le premier joueur à placer sur le Pantacle ses 5 palets Flamme et à réaliser ou détourner une ultime Faveur est déclaré vainqueur.

LE MONDE DU PANTACLE

Avant de lire les règles, il est important de partager un vocabulaire commun.

Dans les exemples, le joueur bleu a été choisi pour illustrer les règles.

*Défausse des lames Gardien.
Chaque lame sera décalée par rapport à la précédente pour laisser visibles les emblèmes des Gardiens et les Phases de Lune.*

Le PANTACLE

Pioche des cartes Malédiction



*Un des emplacements futurs des palets Flamme (1 palet **par** joueur par emplacement, mais tous les joueurs peuvent se trouver sur un emplacement donné).*

Vide en début de partie.

Symbole de l'avantage obtenu à la pose du palet Flamme sur l'emplacement en regard.

Pioche des lames Gardien

LES PLATEAUX SANCTUAIRE

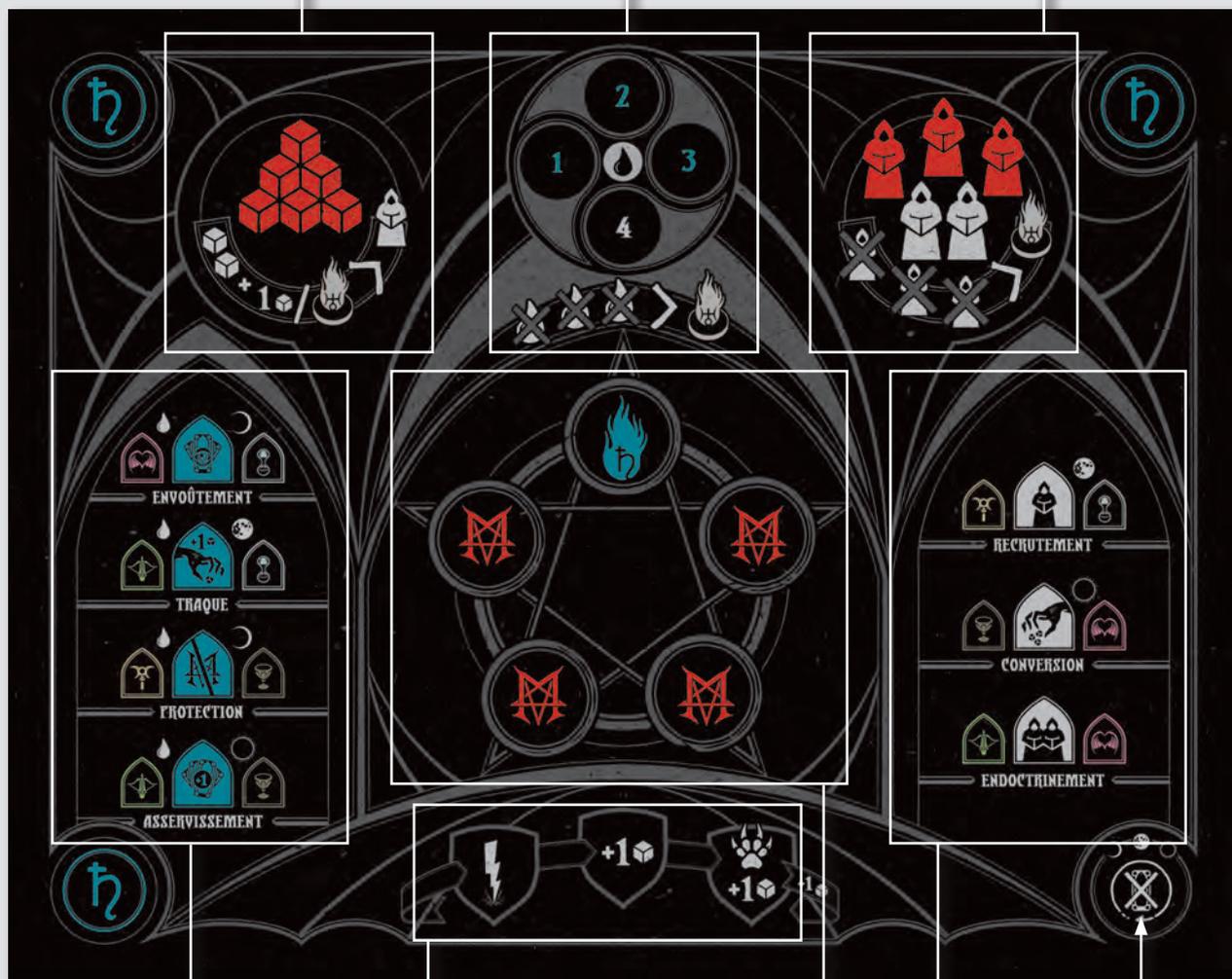
Chaque plateau individuel comporte sept zones qui serviront à gérer les trois phases du tour de chaque joueur (voir page 12).

A1 **Influence** : Zone permettant au joueur de stocker ses cubes Influence.

Vide en début de partie.

A2 **Sacrifice de pouvoirs** : Zone permettant au joueur de stocker jusqu'à 4 jetons Pouvoir. Le joueur bénéficie d'avantages supplémentaires quand des jetons y sont présents. Vide en début de partie.

A3 **Sacrifice d'adeptes** : Zone permettant au joueur de stocker ses Adeptes. Contient 1 Adeptes en début de partie.



B1 Rappel des 4 Faveurs qui permettent d'obtenir un jeton Pouvoir, avec le symbole de l'avantage qu'il procure, entouré des emblèmes de ses Gardiens, surmonté de sa Phase de Lune.

C **Bonus de Détermination** : Piste (3 positions) permettant de suivre les avantages obtenus suite au détournement d'une Faveur par un adversaire.

B2 **Pentagramme des Flammes** : Zones des emplacements contenant chacun 1 palet Flamme en début de partie.

B3 Rappel des 3 Faveurs qui permettent d'obtenir autre chose qu'un jeton de Pouvoir, avec le symbole de l'avantage qu'il procure, entouré des symboles de ses Gardiens, surmonté de sa phase de Lune (à l'exception d'« Endoctrinement » qui n'en a pas).

Rappel de la dernière action du tour.

LES JETONS POUVOIR

Les jetons Pouvoir obtenus sont placés sur les emplacements dédiés de la zone (A2). Les avantages de ces jetons sont détaillés en page 17.

Quatre des cinq jetons de Pouvoir sont obtenus grâce à une des Faveurs de la zone (B1).



ENVOÛTEMENT



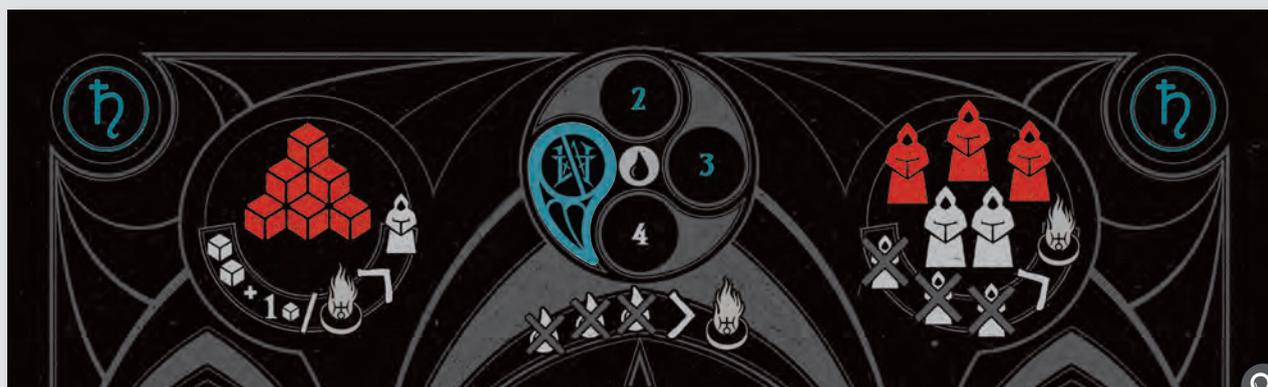
TRAQUE



PROTECTION



ASSERVISSEMENT



Placé sur votre Sanctuaire (A2), un jeton Pouvoir vous procure un avantage qui est expliqué en page 17.

DÉFAUSSE DÉMONIAQUE



Le cinquième Pouvoir, Défausse démoniaque, est obtenu en plaçant 1 palet Flamme sur la pointe en bas à droite du PANTACLE.



BONUS DE DÉTERMINATION

(C) Piste (3 positions) permettant de suivre les avantages obtenus suite au détournement d'une Faveur par un adversaire.



marqueur Bonus de Détermination

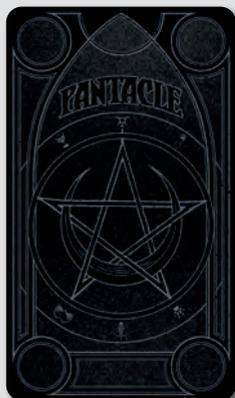
LES LAMES GARDIEN

FACE AVANT

Ces points indiquent le nombre de lames d'un même Gardien dans le jeu. 3 dans cet exemple.

Emblème du Gardien.

DOS DE CARTE



Nom du Gardien

Phase de la Lune (peut être différente entre 2 lames d'un même Gardien).



LAMES GARDIEN

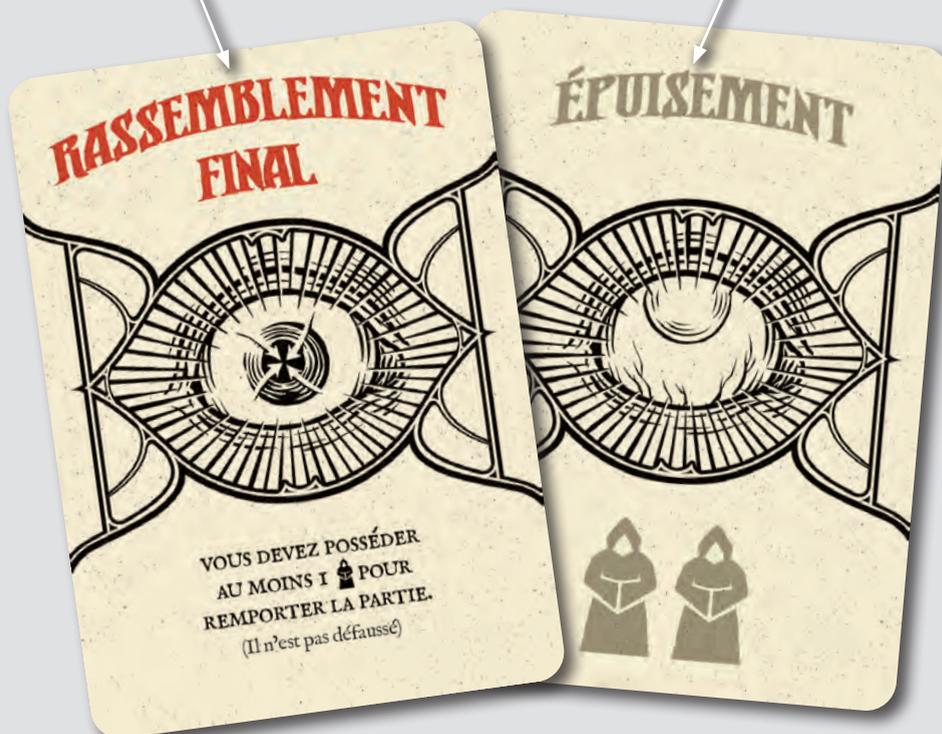
LES CARTES MALÉDICTION

DOS DE CARTE



Un joueur subit l'effet des cartes Malédiction de type Permanent tant qu'elles sont face visible devant lui. Ces cartes ont un titre rouge.

Les titres des cartes Malédiction de type Épuisement sont gris. Voir page 18.



CARTES MALÉDICTION

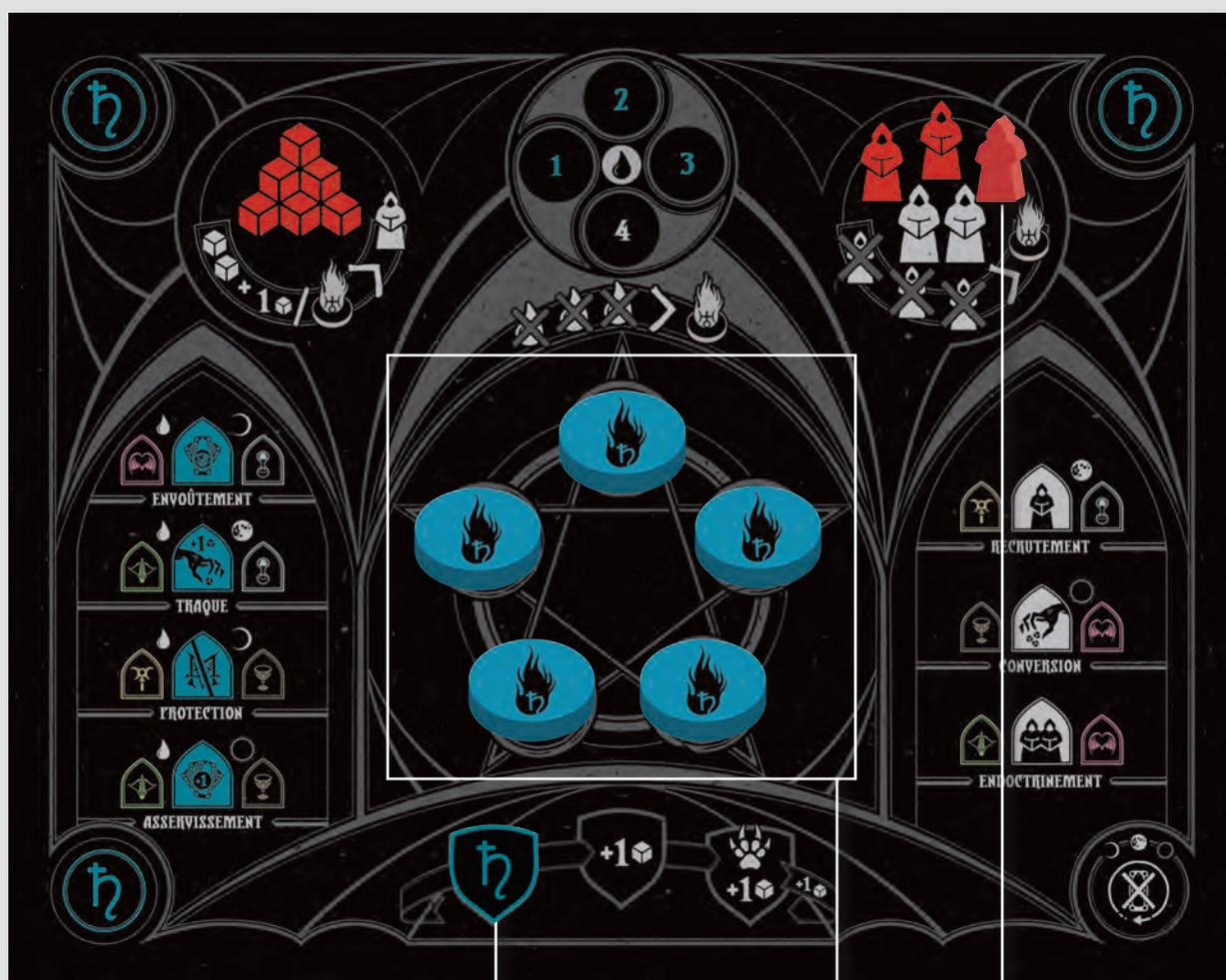
MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit une couleur, puis met devant lui les éléments suivants de sa couleur :

- 5 palets Flamme
- 1 plateau Sanctuaire
- 5 jetons Pouvoir
- 1 jeton Détermination

Ensuite, chacun place sur son Sanctuaire :

- a) Son marqueur Bonus de Détermination  sur la case la plus à gauche de sa piste Bonus de Détermination .
- b) 1 Adeptes  sur 1 des 5 Zones de sa couleur .
- c) Ses 5 palets Flamme sur leurs Zones, soit 1 par extrémité du pentagramme au centre du Sanctuaire .



2. Placez le plateau Pantacle au centre de la table.



3. Mélangez les lames Gardien et formez une pioche commune (face cachée) sur le plateau Pantacle.

4. Chaque joueur forme sa main de départ en piochant 3 lames Gardien.

5. Placez les Adeptes  à portée de main de tous les joueurs.

6. Placez les cubes Influence  à proximité.

7. Mélangez les cartes Malédiction  et formez une pioche commune (face cachée) sur le plateau Pantacle.

8. Placez le plateau Faveur sur une face ou l'autre (selon les dimensions et l'agencement de votre table de jeu). Les deux faces présentent les mêmes informations.

9. Le joueur qui a déjà invoqué un démon ou joué un magicien dans un autre jeu le plus récemment est désigné pour jouer le premier. En cas de doute, c'est le plus jeune qui commence. Le joueur à sa droite place le marqueur Faveur sur la Zone de son choix du plateau Faveur. Il interdit ainsi cette Faveur au premier joueur.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

« Recrutez de nouveaux adeptes ou sacrifiez-les. Envoûtez vos adversaires ou galvanisez vos troupes. Tous les coups vous sont permis, tout comme les nombreux sacrifices d'adeptes pour l'emporter. Mais prenez garde ! Tenter de maîtriser le PANTACLE n'est pas sans risque. Vous réveillerez d'anciennes malédictions en chemin. »

– L'Érudit.

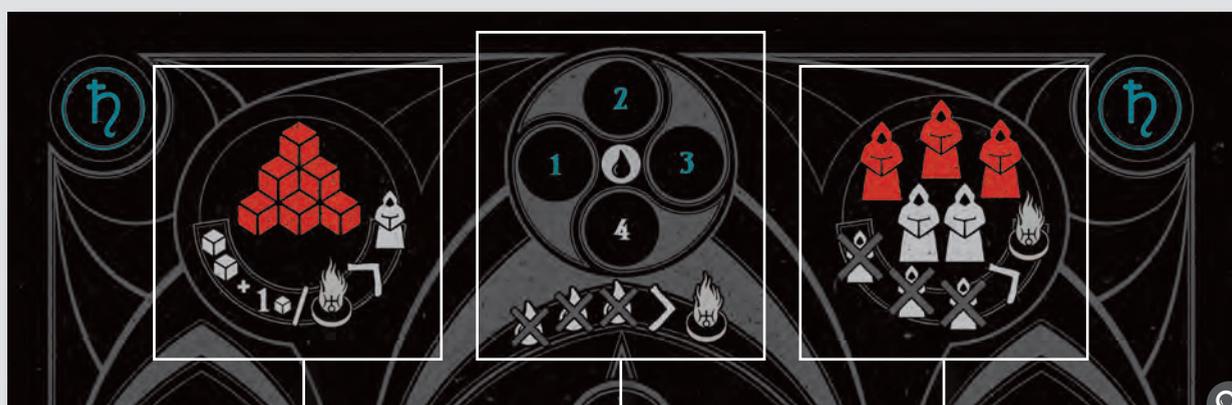
La partie se déroule en plusieurs tours de jeu (dans le sens horaire). Celui dont c'est le tour est appelé « Sorcier actif ». Pendant son tour de jeu, les autres joueurs sont appelés « adversaires ».

Un tour de jeu est découpé en trois phases qui sont résolues dans l'ordre suivant :

A. PRÉPARATION

(Ignorez cette phase lors du premier tour de jeu.)

Dans cette phase, le Sorcier actif réalise, s'il le peut, 1 dépense d'Influence, 1 Sacrifice de pouvoirs et 1 Sacrifice d'adeptes (voir page 12).



Action Influence

Sacrifice de pouvoirs

Sacrifice d'adeptes

B. FAVEUR

Cette phase est le cœur du jeu.

Le Sorcier actif choisit une Faveur disponible et l'annonce à ses adversaires.

À tour de rôle, chaque adversaire annonce s'il **détourne** ou non cette Faveur, en défaussant les lames Gardien correspondantes (1 par Gardien associé à la Faveur). Le premier joueur à détourner la Faveur du Sorcier actif interrompt le tour de table.

Le Sorcier actif résout la Faveur annoncée si aucun adversaire ne l'a détournée. Il ne défausse pas de carte. Sinon, c'est l'adversaire qui a détournée la Faveur qui en a le bénéfice.

Un adversaire qui détourne une Faveur **doit défausser les 2 lames Gardien (ou 1 lame Gardien et 2 lames Limier, voir encadré page 15) correspondant à la Faveur annoncée.**

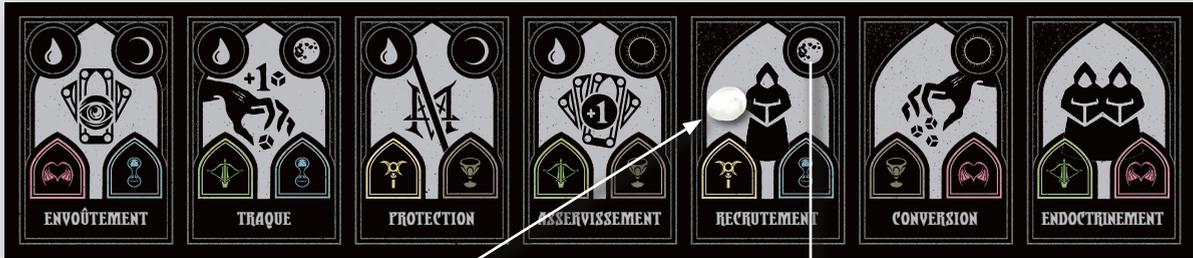


C. CHANGEMENT DE LUNE

Le Sorcier actif défausse 1 lame Gardien et gagne 1  si cette dernière présente la même Phase de Lune que celle de la Faveur annoncée ce tour, qu'il en ait bénéficié ou non.

Une fois cette dernière phase résolue, le tour du Sorcier actif s'achève. Le joueur suivant dans l'ordre du tour devient le Sorcier actif et commence un nouveau tour de jeu.

Dès qu'un joueur doit piocher une lame et que cette pioche est vide, cette dernière est reconstituée. Toutes les lames à l'exception de la dernière défaussée sont réunies en une nouvelle pioche.



Marqueur Faveur

+1 



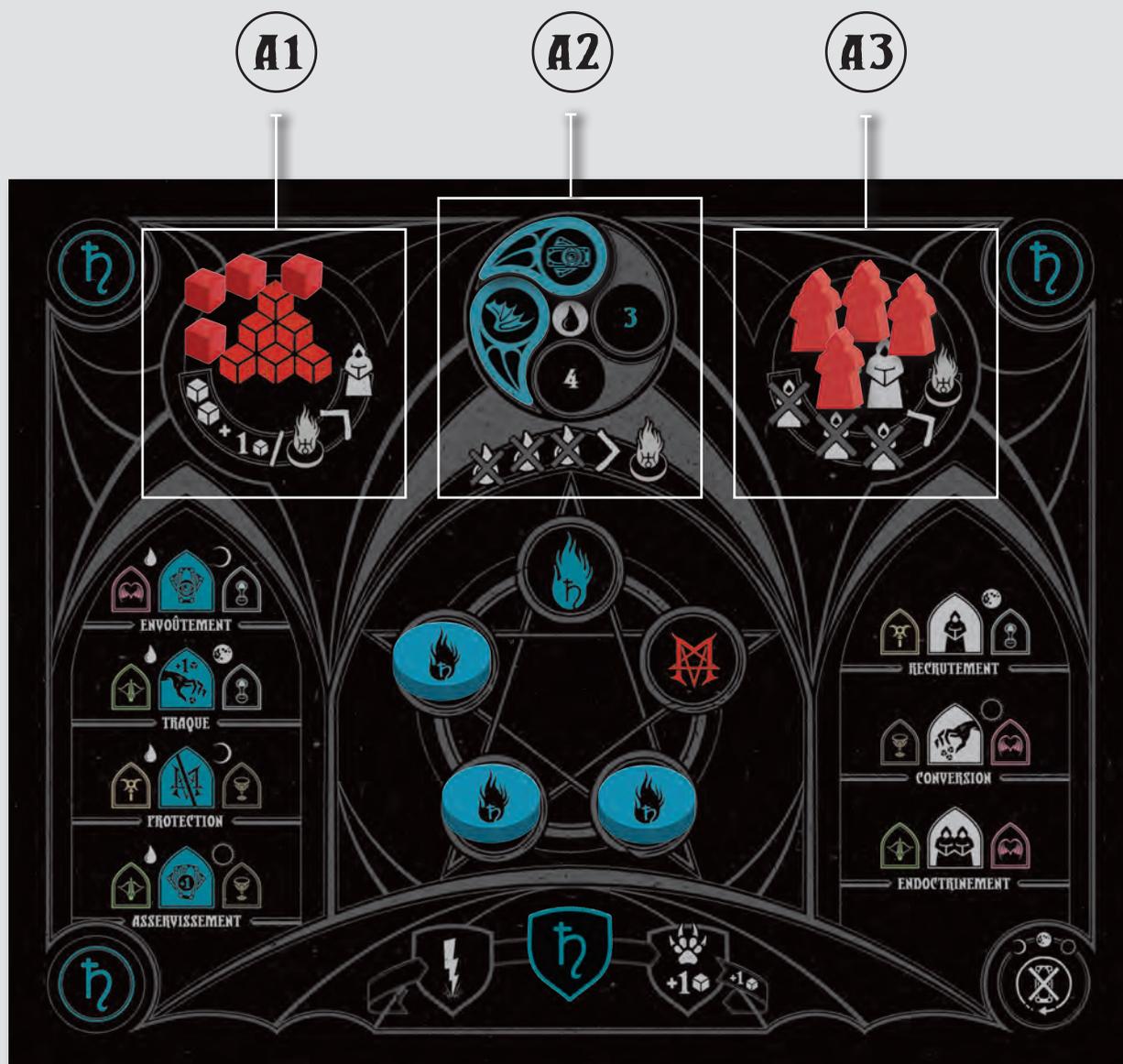
Dans l'exemple ci-dessus, si le Sorcier actif défausse l'Oracle ayant la même phase de Lune que la Faveur « Recrutement » à la fin de son tour, il gagne 1 .

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

A. PRÉPARATION

Au début de son tour, le Sorcier actif vérifie s'il a le bon nombre de cubes Influence, de jetons Pouvoir et d'Adeptes sur son plateau Sanctuaire, dans cet ordre, pour réaliser les actions suivantes.

Le Sorcier actif ne réalise qu'**une dépense d'Influence (A1)**, qu'**un Sacrifice de pouvoir (A2)** et qu'**un Sacrifice d'adeptes par tour de jeu (A3)**, et dans cet ordre. Il conserve les cubes Influence, les jetons Pouvoir et les Adeptes excédentaires car ils pourront être utilisés à son prochain tour de jeu.

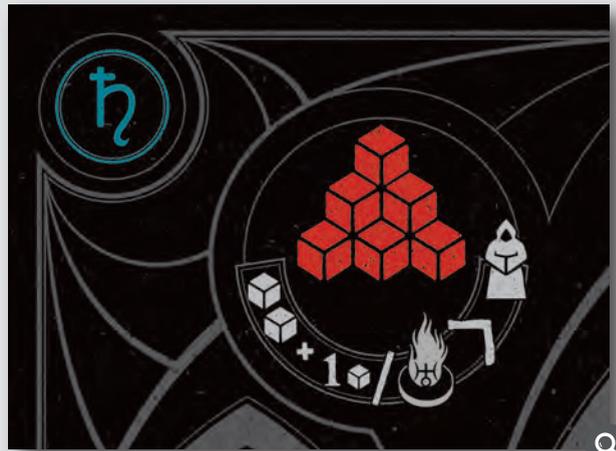


Note : Si 1 Malédiction affecte 1 type de « Sacrifice », sans préciser lequel, le Sorcier actif choisit lequel (Pouvoirs ou Adeptes). Si elle affecte les « Sacrifices », ils sont évidemment tous deux concernés.

1) Influence

Les cubes Influence qui s'accumulent dans cette Zone servent à acquérir des Adeptes. Le coût d'acquisition d'un Adepté est égal au nombre de Flamme de sa couleur sur le plateau Pantacle plus 2.

S'il a assez de cubes Influence pour obtenir 1 Adepté, le Sorcier actif **doit** se défaire du nombre correspondant de cubes afin de placer immédiatement 1 Adepté sur sa zone (A3).



COÛT D'UN ADEPTE 						
 FLAMME sur le PANTACLE	0	1	2	3	4	5
Coût	2	3	4	5	6	7

2) Sacrifice de pouvoirs

Si le Sorcier actif a au moins 3 jetons Pouvoir dans cette zone, il **doit** ôter les 3 premiers de son Sanctuaire (emplacement 1, 2 et 3), puis placer 1 de ses palets Flamme sur le PANTACLE.

Il est possible d'avoir un quatrième jeton Pouvoir. Seuls les trois premiers sont défaussés. L'éventuel quatrième est alors déplacé sur l'emplacement 1.

Lorsqu'un joueur perd 1 jeton Pouvoir, il perd le bénéfice de ce dernier.



3) Sacrifice d'adeptes

Si le Sorcier actif a au moins 3 Adeptes  dans cette zone, il **doit** en ôter 3 de son plateau Sanctuaire, puis placer 1 de ses palets Flamme  sur le PANTACLE.

Il conserve les Adeptes restants.



CONSÉQUENCE DE CHAQUE SACRIFICE

Dès que le Sorcier actif procède à un Sacrifice, il prend 1 de ses palets Flamme encore présent sur son Sanctuaire et le place sur le PANTACLE central.

Il peut prendre n'importe lequel de ses palets. Toutefois, à l'exception de celui situé au sommet de son pentagramme, chaque palet est **maudit**.

Lorsque le Sorcier actif place un palet Flamme révélant une icône Malédiction , il **doit piocher** au moins (voir page 18) **1 carte Malédiction** qu'il place face visible devant lui, de manière que tous les joueurs puissent la consulter à n'importe quel moment.

Le Sorcier actif bénéficie ensuite immédiatement de l'avantage associé à l'emplacement du PANTACLE où il a posé son palet Flamme.



Chaque emplacement du PANTACLE ne peut accueillir qu'**un et un seul** palet Flamme **de chaque** joueur ! Chacun ne bénéficiera donc de l'avantage de chaque emplacement qu'une seule fois par partie.

Rappel : *Le gagnant sera le joueur qui aura posé ses 5 palets Flamme sur le PANTACLE et réalisé 1 ultime Faveur (lors de son tour ou en détournant une Faveur adverse).*

Rappels :

- *Le Sorcier actif ne réalise qu'une Influence, qu'un Sacrifice de pouvoirs et qu'un Sacrifice d'adeptes par tour de jeu, et dans cet ordre.*
- *Lors de chaque étape de cette phase, le Sorcier actif conserve les excédents (cubes Influence, jetons Pouvoir acquis ou Adeptes) sur son Sanctuaire.*

B) FAVEUR

La phase de Faveur est la mécanique au cœur du jeu : le Sorcier actif va tenter de réaliser une Faveur, qu'un de ses adversaires pourra détourner s'il a les 2 lames Gardien associées. Une Faveur réussie permet soit **d'acquérir le jeton Pouvoir correspondant**, pour le placer dans sa zone de Sacrifice de pouvoirs, soit **de bénéficier de son avantage immédiat**.

- a) Le Sorcier actif **choisit une Faveur** parmi les 6 disponibles (c'est-à-dire sans le marqueur Faveur). Il l'annonce à ses adversaires et **déplace le marqueur Faveur** sur celle choisie. Il ne peut pas choisir la même Faveur que celle marquée sur le plateau Faveur ni la Faveur associée à un jeton Pouvoir déjà en place sur son Sanctuaire (voir « Les Faveurs », page 17).



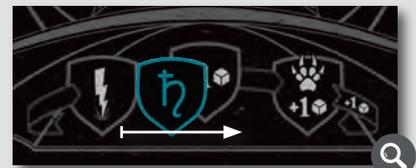
Marqueur Faveur

- b) Une fois que le Sorcier actif a déclaré la Faveur qu'il a choisie, ses adversaires, dans l'ordre du tour, peuvent la **détourner** à leur profit.

Le tour de table est réalisé dans le sens des aiguilles d'une montre : dès qu'un adversaire déclare **détourner** la Faveur du Sorcier actif, il met fin au tour de table. Les joueurs suivants ne pourront donc pas détourner la Faveur annoncée par le Sorcier actif à ce tour.

Un adversaire qui détourne une Faveur **doit défausser les 2 lames Gardien (ou une lame Gardien et 2 Limiers, voir encadré)** correspondant à la Faveur annoncée (rappelée sur le plateau Faveur et sur le plateau Sanctuaire de chaque joueur). Lorsqu'un joueur défausse des lames Gardien, il les place à gauche sur le plateau PANTACLE, en prenant soin de laisser l'Emblème des autres lames Gardien toujours visibles.

Si la Faveur demandée est détournée par un adversaire, le Sorcier actif fait **progresser son marqueur Bonus de Détermination** d'une position vers la droite sur son plateau Sanctuaire (s'il le peut) et **gagne 1 cube Influence** en compensation.



- c) Si un adversaire détourne la Faveur annoncée par le Sorcier actif, il bénéficie de ses avantages (à la place du Sorcier actif). Sinon, le Sorcier actif bénéficie de la Faveur annoncée **sans avoir à défausser de lames Gardien**. En effet, seul un adversaire qui détourne une Faveur doit se défausser des deux lames qui lui sont associées : c'est le prix à payer pour sa vilénie !



LES LIMIERS



Une paire de Limiers permet de remplacer n'importe quelle lame Gardien. Les Limiers peuvent venir d'une lame « Le Limier » ou de la piste du Bonus de Détermination si le marqueur est sur la position la plus à droite. Si le Limier de cette piste est utilisé, le marqueur Bonus de Détermination est déplacé jusqu'à sa position initiale.

PRIVILÈGE DES ADVERSAIRES

Un adversaire peut détourner une Faveur permettant d'acquérir un jeton Pouvoir même s'il possède déjà ce dernier ! Il ne pourra pas récupérer un second jeton de même nature, mais empêchera quand même le Sorcier actif de bénéficier de la Faveur sollicitée.

C) CHANGEMENT DE LUNE

Le Sorcier actif défausse, s'il le peut, 1 de ses lames Gardien en main, puis pioche autant de cartes que nécessaire afin d'avoir 3 cartes en main (4 s'il bénéficie du jeton ).

Si la phase lunaire de la carte défaussée correspond à celle de la Faveur qu'il avait choisie, le Sorcier actif gagne 1 cube Influence  (même si sa Faveur a été détournée).



Si un adversaire a détourné la Faveur annoncée par le Sorcier actif ce tour, cet adversaire ne reconstitue pas sa main, ni ne gagne de cube Influence pour les lames défaussées.

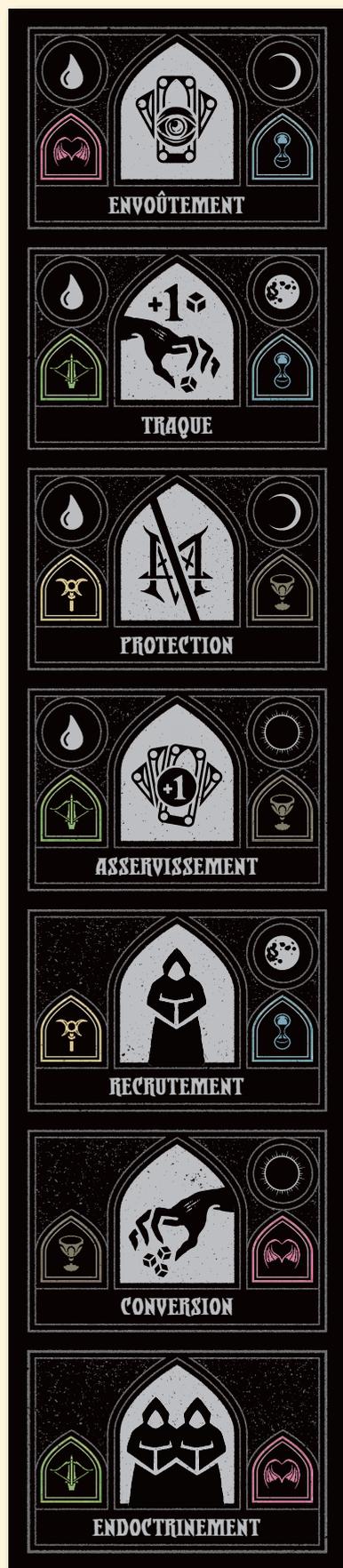
FIN DE PARTIE

La partie prend fin immédiatement quand un joueur a placé son cinquième palet  et qu'il obtient le bénéfice d'une Faveur (que ce soit à son tour, sans que la Faveur ne soit détournée, ou en détournant la Faveur du Sorcier actif).



LES FAVEURS

Il existe sept Faveurs. Trois se résolvent immédiatement. Quatre sont associées à des jetons Pouvoir qui procurent chacun un avantage tant qu'ils sont présents sur le plateau Sanctuaire d'un joueur.



Envoûtement : Lors de la Préparation, prenez connaissance de la main d'un autre joueur.



Traque : Chaque fois que vous gagnez au moins 1 cube Influence , gagnez-en 1 de plus.



Protection : Retournez face cachée 1 de vos cartes Malédiction . Ignorez-en l'effet tant qu'elle est retournée.



Asservissement : À la fin de votre tour, refaites votre main avec 1 carte supplémentaire (4 au lieu de 3).



Recrutement : Prenez 1 Adeptes  dans la réserve et placez-le sur votre Sanctuaire.

Faveur à effet immédiat

Conversion : Volez à chaque adversaire, si possible, 1 cube Influence  posé sur son Sanctuaire, puis placez-les sur le vôtre. (Si vous possédez le jeton Traque, ne prenez qu'un seul cube Influence supplémentaire, pris dans la réserve.)

Faveur à effet immédiat

Endoctrinement : Prenez 2 Adeptes  dans la réserve et placez-les sur votre Sanctuaire. Cette Faveur n'est liée à aucun changement de lune.

Faveur à effet immédiat

LES MALÉDICTIONS

Quand le Sorcier actif révèle l'icône Malédiction  en prenant 1 palet Flamme  sur son Sanctuaire pour le placer sur le PANTACLE, il pioche au moins 1 carte Malédiction (voire page 14). En effet, le Sorcier actif peut choisir de piocher plusieurs cartes Malédiction, en en payant le coût, afin de **choisir la carte** qu'il conservera devant lui. La première carte est « gratuite », mais il doit dépenser des cubes d'Influence pour en piocher davantage (voir tableau ci-dessous). Les cartes Malédiction écartées sont remises sous la pioche de cartes Malédiction.

Cartes supplémentaires	Coûts
+ 1	1 
+ 2	4 
+ 3	9 
+ 4	16 

Les cartes Malédiction sont de deux types : *Permanent* ou *Épuisement*.

- Un joueur subit l'effet des Malédictions de type *Permanent* tant qu'elles sont face visible devant lui. Ces cartes ont un titre rouge.
- Les titres des cartes Malédiction de type *Épuisement* sont gris. Quand une carte *Épuisement* arrive en jeu, de l'Influence et/ou des Adeptes de la réserve sont placés dessus selon ce qu'indique cette carte. Chaque fois que son propriétaire gagne des cubes Influence ou des Adeptes, il doit, à la place de récupérer cet élément, le retirer d'une de ses cartes et le replacer dans la réserve. Quand une Malédiction de type *Épuisement* n'a plus de ressources sur elle, elle retourne sous la pioche des cartes Malédiction.



Note : La Faveur « Protection »  permet de retourner face cachée 1 carte Malédiction et d'en ignorer l'effet tant qu'elle est retournée. Concernant les cartes de type *Épuisement*, s'il restait des ressources dessus, ces dernières sont placées sur la carte retournée (pour s'en souvenir). Son propriétaire gagne à nouveau des ressources (Influence et Adeptes) normalement. S'il perd l'avantage de la Protection, la carte Malédiction est à nouveau retournée face visible, les cubes ou Adeptes associés sont remis sur elle car elle est de nouveau active.

BÉNÉFICES DU PANTACLE

Quand un joueur réalise un Sacrifice, il place 1 de ses palets Flamme sur le PANTACLE. Ce faisant, il bénéficie d'un des cinq avantages ci-dessous selon la Zone choisie.



Rappel : Un même joueur ne peut placer que 1 seul palet Flamme par Zone de toute la partie.



Prenez 3 cubes Influence par palet Flamme de votre couleur posé sur le PANTACLE, y compris celui-ci.



Prenez 2 Adeptes depuis la réserve et placez-les sur votre Sanctuaire.



Prenez 2 cubes Influence depuis la réserve et placez-les sur votre Sanctuaire.



Défausse démoniaque : Prenez le jeton Pouvoir correspondant. À la fin de votre tour, lors du Changement de Lune, vous pouvez défausser autant de lames que vous voulez (au lieu d'une seule), puis refaire votre main. Seule la carte sur le dessus de la défausse sera prise en compte pour le gain associé à la Lune.



Terminez votre tour, puis jouez 1 tour supplémentaire après celui-ci, en suivant toutes les phases.



Couleur
du Sorcier
actif

TOUR DE JEU

A. Préparation (ignorer au premier tour)

1. Une seule dépense d'Influence (obligatoire si possible).
2. Un seul Sacrifice de pouvoirs (obligatoire si possible).
3. Un seul Sacrifice d'adeptes (obligatoire si possible).

B. Faveur

Choisir une Faveur libre et dont le jeton Pouvoir n'est pas déjà possédé.



Lors de la Préparation, prenez connaissance de la main d'un autre joueur.



Prenez 1 Adeptes  dans la réserve et placez-le sur votre Sanctuaire.



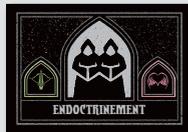
Chaque fois que vous gagnez au moins 1 cube Influence , gagnez-en 1 de plus.



Volez à chaque adversaire, si possible, 1 cube Influence  posé sur son Sanctuaire, puis placez-les sur le vôtre. (Si vous possédez le jeton Traque, ne prenez qu'un seul cube Influence supplémentaire, pris dans la réserve.)



Retournez face cachée 1 de vos cartes Malédiction. Ignorez-en l'effet tant qu'elle est retournée.



Prenez 2 Adeptes  dans la réserve et placez-les sur votre Sanctuaire. Cette Faveur n'est liée à aucun changement de lune.



À la fin de votre tour, refaites votre main avec 1 carte supplémentaire (4 au lieu de 3).

C. Changement de lune

Défausser 1 lame Gardien. Si vous possédez DÉFAUSSE DÉMONIAQUE sur votre Sanctuaire, vous pouvez défausser davantage de lames. Enfin, vous reconstituez votre main.



Couleur du Sorcier actif

Le PANTACLE

1 palet Flamme par joueur et par Zone :



Prenez 3 cubes Influence par palet Flamme de votre couleur posé sur le PANTACLE.



Prenez 2 Adeptes depuis la réserve et placez-les sur votre Sanctuaire.



Prenez 2 cubes Influence depuis la réserve et placez-les sur votre Sanctuaire.



Défausse démoniaque : Prenez le jeton Pouvoir correspondant. À la fin de votre tour, lors du Changement de Lune, vous pouvez défausser autant de lames que vous voulez (au lieu d'une seule), puis refaire votre main. Seule la carte sur le dessus de la défausse sera prise en compte pour le gain associé à la Lune.



Terminez votre tour, puis jouez 1 tour supplémentaire après celui-ci, en suivant toutes les phases.

RÉSOLUTION D'UN SACRIFICE

- 1) Le Sorcier actif choisit un palet Flamme à placer sur le PANTACLE.
- 2) Il pioche au moins 1 carte Malédiction si une icône Malédiction est révélée (voir page 14).
- 3) Il place son palet Flamme sur le PANTACLE central et applique l'avantage associé.
- 4) L'effet de la carte Malédiction s'applique tant qu'elle reste visible.

IMPORTANT !

Le Sorcier actif ne défausse pas de lames Gardien pour sa Faveur.

Le Sorcier actif ne peut pas annoncer une Faveur s'il dispose déjà du jeton Pouvoir correspondant.

Un adversaire peut détourner une Faveur même s'il possède déjà le jeton Pouvoir concerné. Il n'en aura pas un second.

Une dernière Faveur doit être réalisée pour être déclaré vainqueur, une fois ses 5 palets Flamme sur le PANTACLE.

Une paire de Limiers  permet de remplacer