Valroc
RÈGLES DU JEU

Valroc

«Bienvenue à Valroc, la célèbre cité des mages.
Dans cette ville fort animée, chaque habitant
vit en harmonie avec les quatre éléments :
le Feu, l'Eau, la Terre et l'Air.
En effet, les quatre grands créateurs de Valroc
étaient chacun maîtres dans un élément.
Aujourd'hui vénérés, ils ont leur statue
autour du lac au sud-ouest de la ville.

Plusieurs créatures vivent dans la cité de Valroc.
Certaines d'entre-elles, appelées domptables,
peuvent même être apprivoisées par les mages.
Dompter une créature a une réelle symbolique
pour un mage puisqu'il se lie à elle par l'esprit
lors d'une cérémonie durant laquelle tous les citoyens
viennent célébrer cette union.
C'est dans ce but qu'a été créée l'arène de Valroc.»

Incarnez un mage et affrontez-vous dans
un grand tournoi pour acquérir le titre d'Archimage.
Avec l'aide de votre assistant, gagnez des points
de compétence dans chacun des quatre éléments
et entrez dans l'arène pour dompter et chasser
les créatures les plus dangereuses de la contrée.

Prendrez-vous des risques en repoussant vos limites,
userez-vous de la magie noire ou vous fierez-vous
à vos propres connaissances pour y parvenir ?
Entraînez-vous, suivez des cours de magie et faites
des offrandes aux dieux... Autant de stratégies
possibles qu'imaginables mais seule la vôtre
vous mènera à la victoire !

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 4 plateaux Joueur
- 1 jeton Premier Joueur
- 4 pions Mage
- 4 pions Assistant
- 4 pions Mercenaire
- 1 pion Moine
- 23 cubes
- 48 cartes Créature dont :
    - 16 cartes Domptable
    - 16 cartes Sauvage
    - 16 cartes Mythique
- 32 cartes Action
- 30 cartes Cours
- 22 cartes Sort
- 8 cartes Magie Noire
- 10 cartes Offrande
- 20 cartes Solo
- 32 jetons Fouille dont :
    - 4 jetons Diamant
    - 4 jetons Champignon magique
    - 4 jetons Plante médicinale
    - 4 jetons Baie magique
    - 4 jetons Gourde
    - 4 jetons Fiole pleine
    - 4 jetons Fiole moyenne
    - 4 jetons Fiole petite
- 24 pièces 1 Val
- 16 pièces 2 Vals
- 8 pièces 5 Vals
- 1 piste Compteur de tours
- 2 tuiles Tableau de chasse
- 6 jetons Interdiction
- 4 jetons Elément
- 52 feuilles de score
- 4 cartes Aide de jeu

Mise en place

1. Dépliez le plateau de jeu et placez-le au centre de la table.

2. Mélangez les cartes Magie Noire, révélez-en 1 et formez une pioche avec le reste **A**.

3. Mélangez les cartes Sort et formez une pioche face cachée **B**.

4. Mélangez les cartes Action et formez une pioche face cachée **C**.

5. Mélangez les cartes Cours, révélez-en 4 et formez une pioche avec le reste **D**.

6. Mélangez les cartes Domptable **E**, Sauvage **F** et Mythique **G** séparément pour former 3 pioches faces cachées à proximité du plateau.

7. Placez la piste Compteur de tours au-dessus du plateau de jeu. Positionnez le cube rouge Compteur de tours sur l'emplacement 1 de la piste **H**.

8. Placez la tuile Tableau de chasse à proximité du plateau de jeu sur la face correspondant au nombre de joueurs. Mélangez les 4 jetons Elément et placez-les au hasard sur les 4 emplacements prévus du tableau de chasse **I**.

Pour une première partie, nous vous conseillons de mettre les jetons **Elément** sur le tableau de chasse dans l'ordre **Air, Eau, Feu et Terre** et de jouer avec la sélection recommandée des cartes Créatures (voir paragraphe **Phase de draft**).

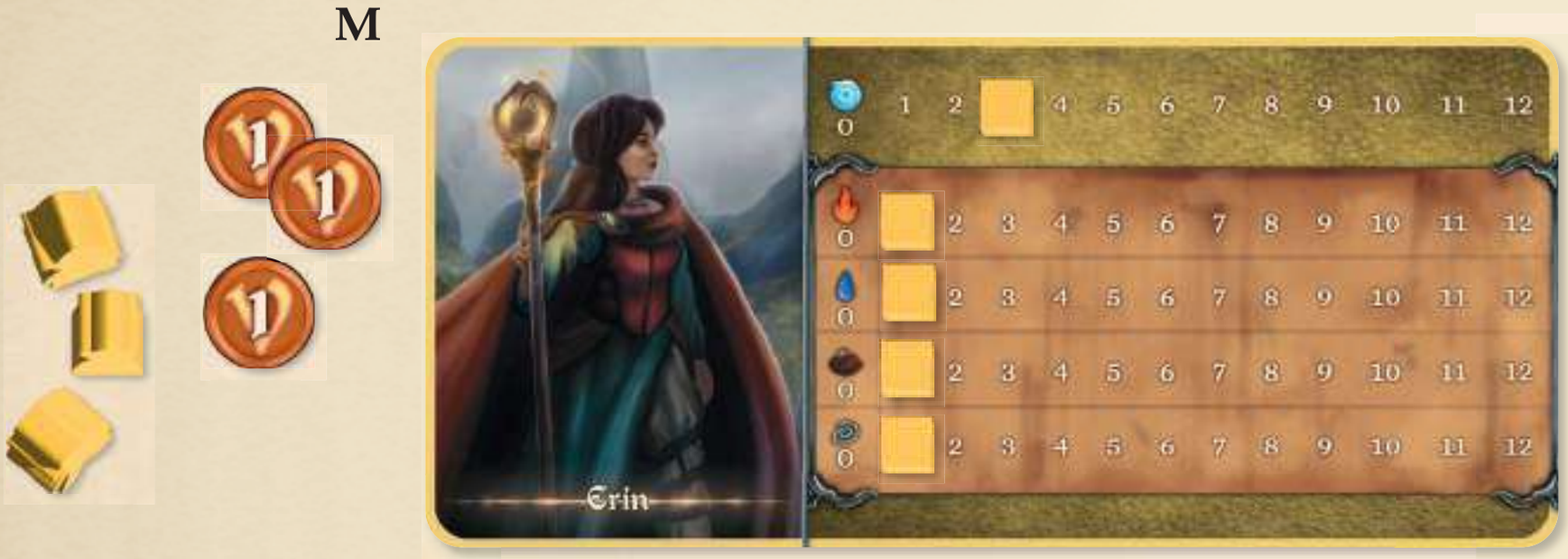
9. Placez les jetons Fouille et les Vals à proximité du plateau **J**.

10. Placez un cube rouge sur le 0 de la piste Colère des dieux **K**.

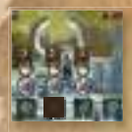
11. Placez le pion Moine au Sanctuaire **L**.

I
E
F
G
H
B
K
A
C
J
O
D
L

12. Chaque joueur prend un plateau Joueur ainsi que le pion Mage, le pion Assistant, le pion Mercenaire et les 5 cubes de sa couleur. Placez les cubes de la façon suivante sur votre plateau : le premier est placé à l'emplacement 3 de la piste Puissance Magique et les 4 suivants sont placés à l'emplacement 1 des pistes Compétence. Chaque joueur reçoit 3 Vals **M**.

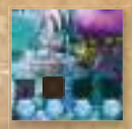


Mise en place à 3 joueurs

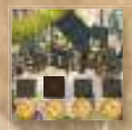


- Placez un jeton Interdiction sur le second emplacement du Terrain d'Entrainement.

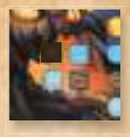
Mise en place à 2 joueurs



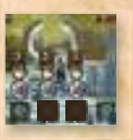
- Placez un jeton Interdiction sur le second emplacement de la Fontaine Magique.



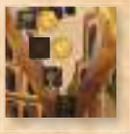
- Placez un jeton Interdiction sur le second emplacement de la Taverne.



- Placez un jeton Interdiction sur le premier emplacement de la Caverne. Ce jeton sera déplacé d'une case au début de chaque tour pour couvrir respectivement les salles Feu, Eau, Terre et Air.



- Placez un jeton Interdiction sur le second et sur le troisième emplacement du Terrain d'Entrainement.



- Placez un jeton Interdiction sur le second emplacement de l'Arène.

- Mélangez les cartes Offrande et placez-les à proximité du Sanctuaire **O**.

jeton Interdiction

But du jeu

Dans Valroc, vous incarnez des mages en compétition pour détenir le titre d'Archimage. Pour l'obtenir, vous allez devoir dompter et vaincre des créatures. Le premier joueur à avoir vaincu ou dompté six créatures met fin à la partie.
Le gagnant est le joueur possédant le plus de points de prestige lors du décompte final.
Ces points de prestige peuvent s'acquérir de 5 façons différentes :

- Chaque créature vaincue ou domptée rapporte des points de prestige.
  (Voir paragraphe **Cartes Créature**).
- Chaque point de compétence gagné rapporte un point de prestige.
  (Voir paragraphe **Plateau Joueur**).
- Le Tableau de chasse permet de gagner des points de prestige en fonction du type des créatures vaincues.
  (Voir paragraphe **Fin de la partie**).
- Le ou les joueurs ayant suivi le plus de cours à l'Université remporte(nt) 5 points de prestige.
  (Voir paragraphe **Fin de la partie**).
- Chaque groupe de 3 Vals rapporte 1 point de prestige.
  (Voir paragraphe **Fin de la partie**).

L'utilisation de la Magie Noire peut faire perdre des points de prestige (voir paragraphe **Magie Noire**).
Les créatures hybrides vaincues font également perdre des points de prestige (voir paragraphe **Cartes Créature**).

Plateau Joueur

Pour chaque édition du tournoi, les 4 étudiants les plus prometteurs de Valroc sont nommés pour participer au tournoi.
Voici les 4 étudiants sélectionnés cette année :

Erin

Depuis son plus jeune âge, Erin est plongée dans les livres de la bibliothèque sacrée de Valroc. Elle s'est passionnée pour l'étude des créatures qu'elle observe pendant des heures près du Sanctuaire situé aux abords de la ville.
Elle préfère largement leur compagnie à celle des autres citoyens de Valroc.

Ethan

Venant d'un milieu défavorisé, Ethan a appris tout ce qu'il sait à la sueur de son front. Il est un véritable acharné de travail qui passe des heures à étudier à l'université. C'est l'exemple parfait du mage parti de rien qui peut accomplir de grandes choses. Sa persévérance fait même la fierté des professeurs de l'université.

Eser

Doté d'un charisme hors pair, toute la ville connait Eser bien qu'il n'ait encore rien accompli de notable.
Il n'en reste pas moins curieux et est fasciné par la magie noire. Attention, personne n'est au courant car il envoie son fidèle assistant au quartier sombre. Cela lui permet d'en savoir plus sur les sorts et les différents artefacts maléfiques tout en gardant sa popularité légendaire.

Elfie

Elfie a beaucoup d'énergie à revendre et se lance tête baissée dans tout ce qu'elle entreprend. Sa force et sa ténacité sont ses plus grands atouts.
Elle passe des heures au terrain d'entrainement pour développer toujours plus ses compétences dans chacun des éléments. Cela fait d'elle l'une des mages les plus redoutées de Valroc.

Voici les éléments présents sur le plateau Joueur :

Ⓐ Jauge de **Puissance Magique** (PM) :
le cube sur cette jauge indique le nombre de PM que vous possédez.
En début de partie, vous commencez avec 3 PM.

Ⓑ Pistes de **Points de Compétences** (PC) des 4 éléments Feu (F), Eau (E), Terre (T) et Air (A) :
les cubes indiquent le nombre de PC que vous possédez dans les éléments.
En début de partie, vous démarrez avec 1 PC en F, E, T et A.

Les pistes A et B vont de 0 à 12. Vous ne pouvez jamais dépasser 12 (le surplus est perdu) et jamais descendre plus bas que 0.

Cartes Créature

Les créatures sont réparties en trois catégories :

Domptable ☆ **Sauvage** ☆☆ **Mythique** ☆☆☆

Les créatures ont une ou deux affinité(s) avec les éléments F, E, T et A indiquée(s) par le fond de la carte.
Une créature ayant **deux affinités** est appelée une créature **hybride.** A l'inverse, une créature ayant **une seule affinité** est appelée une créature **sang pur.**

Exemple : Blaze est une créature <u>Sauvage et hybride F et A.</u>

Voici les éléments présents sur une carte Créature :

Ⓐ Points de prestige que la créature vous rapporte à la fin de la partie si elle a été vaincue.

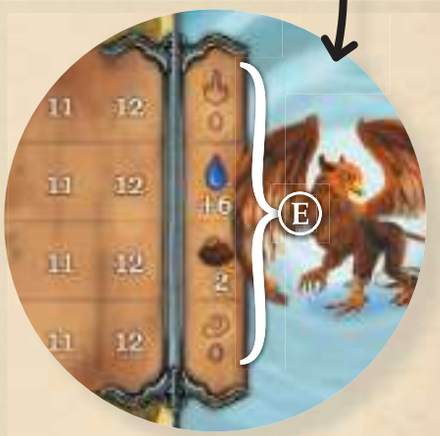
Ⓑ Coût en PM pour vaincre la créature.
Vous dépensez les PM indiqués.

Ⓒ PC requis pour pouvoir vaincre la créature.
Vous ne perdez pas les PC indiqués.

Exemple : Pour vaincre Blaze, il faut **avoir** sur son plateau Joueur 3 PC E et 5 PC A et il faut **dépenser** 1 PM. En fin de partie, Blaze vous rapporte 5 points de prestige à condition d'avoir été vaincue en cours de partie.

Les cartes **Domptable** ont deux particularités supplémentaires :

Ⓓ Une fois domptée, une créature domptable peut être montée par un mage : on la place alors à côté de son plateau Joueur, à droite.
On ne peut monter qu'une créature à la fois et on peut changer de monture à tout moment.



Ⓔ Les créatures montées fournissent des bonus en PC mais peuvent également apporter des malus. Ces bonus et malus ne sont pas à reporter directement sur vos pistes de PC.
Ils sont à prendre en compte dans tous vos combats tant que la créature est montée.

Déroulement d'une partie

Une partie de Valroc se déroule en deux phases :

1. La Phase de draft dans laquelle les joueurs vont sélectionner les créatures qu'ils devront dompter ou vaincre, ils vont ainsi préparer au mieux leur tournoi.

2. La deuxième phase est le tournoi dans lequel les joueurs vont s'affronter pour acquérir le titre d'Archimage en accumulant le plus de points de prestige.

1. Phase de draft

Répétez les 4 actions suivantes pour la pioche de cartes **Domptable** puis pour les cartes **Sauvage** et enfin pour les cartes **Mythique** :

1. Distribuez 4 cartes face cachée à chaque joueur.

2. Tous les joueurs choisissent une carte qu'ils placent face cachée à côté de leur plateau.

3. Tous les joueurs passent le restant de leur paquet à leur voisin de gauche (pour les cartes Domptable et Mythique ou de droite (pour les cartes Sauvage).

4. Tous les joueurs prennent connaissance du paquet reçu et on répète les actions 2 et 3 jusqu'à ce que tout le monde ait choisi 3 cartes. La 4ème carte est défaussée.

À la fin de cette phase, les joueurs ont ainsi 9 cartes Créature en main : 3 cartes Domptable, 3 cartes Sauvage et 3 cartes Mythique. Chaque joueur doit maintenant en sélectionner 6 et donc se défausser des 3 autres cartes. Pour le mode de jeu Classique, **chaque joueur doit garder exactement deux cartes Mythique.**

Cependant, pour une première partie, nous vous conseillons de jouer avec la variante Mode Facile en ne conservant qu'une carte Mythique. Nous vous conseillons également de jouer avec la sélection de cartes recommandée ci-dessous selon le nombre de joueurs.

À 4 joueurs :	*À 3 joueurs :*	*À 2 joueurs :*
I, II, III et IV	*I, II et III*	*I et II*

I

II

III

IV

Donnez alors aléatoirement une main préparée par joueur.

Maintenant que tous les joueurs ont choisi les créatures qu'ils essaieront de vaincre dans l'Arène, **chaque joueur gagne 2 PC** à répartir comme il le souhaite (2 PC dans le même élément ou 1 PC dans 2 éléments différents).
Les joueurs annoncent ensuite le total de points de prestige affichés sur l'ensemble de leurs cartes gardées en main.
Le joueur cumulant ainsi le plus de points de prestige est désigné Premier Joueur. S'il y a égalité, les joueurs annoncent les points de prestige de leur plus forte carte Mythique, le joueur ayant annoncé le plus haut score est désigné Premier Joueur. S'il y a toujours égalité faites de même avec votre seconde plus forte carte Créature et ainsi de suite… Si malgré tout l'égalité persiste, êtes-vous sûr de bien avoir mélangé les cartes ? Si tel est le cas, désignez aléatoirement le Premier Joueur. Donnez alors le jeton Premier Joueur. Celui-ci tournera dans le sens horaire à la fin de chaque tour.

À 2 joueurs

Dans une partie à 2 joueurs, vous réalisez la Phase de draft comme si vous étiez 3. Vous distribuez donc des cartes à un 3ème joueur fictif. Pour sélectionner la carte choisie par ce joueur, vous piochez au hasard une carte de son paquet et vous pouvez directement la défausser face cachée. En effet, on ne jouera pas avec les cartes « choisies » par le joueur fictif.

2. Phase de tournoi

Lors de cette phase, les joueurs vont enchainer des tours de jeu, jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait vaincu ou dompté six créatures. Chaque tour de jeu se décompose en trois phases. La première et la seconde sont la Planification et les Actions. La dernière est soit la Phase de maintenance, soit la Phase d'Offrandes.

1. Planification

En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur va placer, **dans l'ordre de son choix**, un de ses pions Mage, Assistant, Mercenaire ou,

s'il le possède, le pion Moine sur un lieu disponible du plateau de jeu.
Placer son pion **Mercenaire** est facultatif. Vous devez payer **2 Vals** pour le jouer. Vous effectuez ensuite un second tour de table pour positionner un second pion sur le plateau et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait placé tous les pions souhaités. Dès qu'un joueur ne pose plus de pion, sa Phase de planification est terminée.
Les règles de placement dépendent du lieu, mais trois règles s'appliquent toujours :

- Un lieu ne peut jamais accueillir 2 pions d'un même joueur.
- Un emplacement, sur un lieu ou une carte, ne peut jamais contenir plus d'un pion.
- Le mercenaire, vous coûtant 2 Vals, ne peut jamais vous en rapporter. Si c'est le cas, ils sont perdus.

Sur le plateau se trouvent 8 lieux possédant des règles spécifiques de placement :

1. **Le Quartier Sombre :** le mage ne se salit jamais les mains, il refuse donc d'aller au quartier sombre pour y pratiquer de la magie noire. Le joueur place donc son assistant ou son mercenaire sur l'un des deux emplacements de la carte Magie Noire révélée sur le lieu. Il avance directement le cube rouge d'un niveau sur la piste Colère des Dieux. Si le cube atteint le dernier emplacement de la piste, le joueur provoque immédiatement la Colère des Dieux (voir paragraphe Colère des Dieux).

2. **La Fontaine Magique :** le joueur place un pion sur l'emplacement libre le plus à gauche.
3. **La Taverne :** le joueur place un pion sur l'emplacement libre le plus à gauche.
4. **La Caverne :** le joueur place un pion sur un emplacement libre de son choix.
5. **Le Terrain d'Entrainement :** le joueur place son mage sur l'emplacement libre le plus à gauche.
6. **Le Sanctuaire :** en y plaçant un pion, le joueur rend ce lieu inaccessible pour les autres.
7. **L'Université :** le joueur place un pion directement sur l'emplacement d'une des cartes Cours révélées. Certains cours ne peuvent être suivis que par le mage.
8. **L'Arène :** le joueur place son mage sur l'emplacement libre le plus en haut et le plus à gauche.

Seul le mage peut se placer sur cet emplacement.

Le Mage ne peut jamais se placer sur cet emplacement.

II. Actions

Chaque joueur ayant placé un pion sur un lieu va pouvoir réaliser l'action de ce lieu ou bénéficier de ses effets. Une fois que tous les pions souhaités ont été placés sur le plateau, les actions et effets sont résolus lieu par lieu dans l'ordre cité ci-dessus. A l'exception du Quartier Sombre, une fois un lieu résolu, les joueurs retirent leur pion de ce lieu. Les ressources du jeu sont en nombre limité. Vous ne pouvez pas récolter de ressources qui ne sont plus disponibles (Vals et jetons Fouille).

1. Le Quartier Sombre

La tour de ce quartier est habitée par un puissant Mage Noir qui vous permet de bénéficier, uniquement durant ce tour, d'un rituel, d'une incantation ou du pouvoir d'un sombre artefact.

Vous y apprendrez également un sort utilisable à n'importe quel moment de la partie.

Deux joueurs différents peuvent placer leur assistant ou leur mercenaire sur l'une des deux cases disponibles de la

carte Magie Noire. Les joueurs, en commençant par celui se trouvant sur la zone supérieure de la carte, feront les actions suivantes lors de la phase de résolution :

1. **Appliquer** l'effet de la carte Magie Noire indiqué à côté de l'emplacement où vous vous trouvez.

2. **Prendre deux cartes Sort, en conserver une face cachée et défausser l'autre face cachée.** Si à un moment dans la partie il n'y a plus de sorts dans la pioche, il faut reformer une pioche face cachée en mélangeant les cartes Sort défaussées.

Une carte Sort peut être jouée à n'importe quel moment sauf mention contraire de la carte.
L'effet de celle-ci s'applique directement. L'utilisation d'une carte Sort **ne peut jamais couper l'action en cours d'un adversaire.**

Lorsqu'il décide de jouer une carte Sort, le joueur la révèle face visible et en **applique** son effet. Il **avance** ensuite d'un niveau le cube rouge sur la piste Colère des Dieux. Si le cube rouge atteint la fin de la piste, le joueur provoque immédiatement la Colère des Dieux (voir paragraphe **Colère des Dieux**).
Il **conserve** finalement la carte Sort face visible près de son plateau Joueur puisqu'un sort **utilisé** fait perdre les points de prestige, indiqués en bas à droite de la carte, à la fin de la partie. Les explications des cartes Magie Noire et des cartes Sort sont détaillées en fin de règles.

L'application des sorts et des effets des cartes Magie Noire prime sur les règles de base et autres cartes.

Un joueur peut combiner plusieurs cartes Sort. Les effets des cartes Sort peuvent aussi être combinés avec l'effet d'une carte Magie Noire.

Colère des Dieux

Les dieux sont hostiles à l'utilisation de la Magie Noire. Lorsque le niveau de la piste Colère des Dieux est à son maximum, le joueur l'ayant amené bénéficie de la **puissance de la tour sombre** et tous les joueurs subissent **la Colère des Dieux.**

La puissance de la tour sombre permet au joueur qui a déclenché la colère des dieux de défausser une carte Sort déjà utilisée sur laquelle la perte de points de prestige est la plus petite. Cette carte défaussée ne lui fera donc plus perdre de points en fin de partie ! S'il n'a pas encore utilisé de carte Sort, il ne bénéficie pas de la **puissance de la tour sombre.**

La colère des dieux s'abat alors sur tous. Tous les joueurs perdent immédiatement 1 PC dans l'élément dominant au Sanctuaire, soit la statue sur lequel il y a le plus de Vals (voir paragraphe **6. Le Sanctuaire**). Si plusieurs éléments sont dominants au Sanctuaire, les joueurs ne perdent aucun PC.

2. La Fontaine Magique

La Fontaine Magique permet de gagner de la Puissance Magique. Les joueurs qui y ont un de leur pion gagnent un nombre de PM qui dépend de leur positionnement à la fontaine. Les gains sont, en allant

du premier placé au dernier placé :

Exemple : Pierre et Pauline ont tous les deux placé un Assistant sur la Fontaine Magique. Pierre l'a placé en premier, Pauline en second. Pierre prend donc 6 PM qu'il reporte sur sa jauge de PM de son plateau Joueur : il passe de 3 PM à 9 PM. Pauline prend 4 PM et passe de 9 PM à 12 PM (le surplus est perdu). N'ayant pas placé de pions sur ce lieu, Anaïs et Margot ne prennent pas de PM.

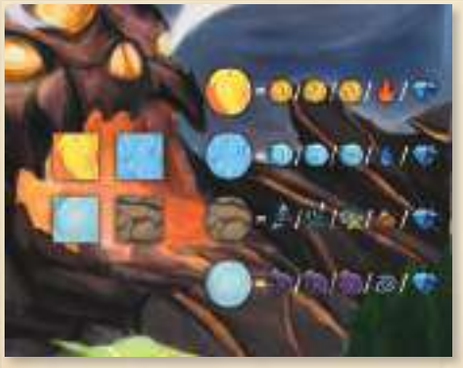
3. **La Taverne**

La taverne permet aux joueurs de remporter des Vals qu'ils se répartiront équitablement entre eux. Plus il y a de joueurs à la Taverne, moins la récompense sera importante. Les gains sont, d'un seul joueur présent à la Taverne à quatre joueurs présents :

Exemple : Margot, Anaïs et Pierre ont chacun un pion sur la Taverne. Pauline n'y a pas placé de pions. Margot, Anaïs et Pierre gagnent donc chacun 3 Vals.

4. **La Caverne**

La Caverne permet aux joueurs de fouiller pour obtenir des objets donnant des bonus intéressants. La Caverne contient 4 salles, une par élément. En commençant par la



première salle en haut à gauche et en poursuivant jusqu'à la dernière en bas à gauche (dans l'ordre F, E, T et A), on résout l'action de la façon suivante dans les salles où se trouvent un joueur :

1. **Piocher** une carte Action.
2. **Regarder** la zone correspondant à la salle fouillée.
3. **Prendre** les éventuels gains ou le jeton Fouille correspondant.
4. **Défausser** la carte Action.

Exemple : Pierre et Anais ont tous les deux choisi d'aller effectuer une fouille à la Caverne.

Pierre a placé un pion sur la case Eau et Anais sur la case Terre. Pierre commence par retourner une carte action et observe son gain dans la zone supérieure de la carte action : 10 PM. Il prend le jeton associé à son gain et défausse sa carte action.
Anais retourne ensuite une nouvelle carte action et procède comme Pierre en observant cette fois la zone droite de la carte. La zone est vide, Anais ne gagne donc rien.

Ci-dessous les bonus possibles :

Les explications des différents bonus sont détaillées en fin de règles.

À 2 joueurs

Lorsque vous jouez à Valroc à deux joueurs, une des salle est indisponible à chaque tour. Au début de la partie, vous placez un jeton Interdiction sur la salle F de telle sorte qu'aucun joueur ne puisse fouiller dans cette salle. Au début du deuxième tour, on place le jeton Interdiction sur la salle E, pour les troisième et quatrième tour on place le jeton respectivement sur la salle T et la salle A. Ensuite on recommence un cycle.

5. **Le Terrain d'Entrainement**

Chaque joueur ayant son mage au Terrain d'entrainement va pouvoir effectuer une action d'entraînement (dans l'ordre de placement des pions) sur le principe du stop ou encore.
Voici comment se déroule cette action :

1. **Dépenser** 1 PM. (Si le joueur ne peut pas dépenser 1 PM, son action s'arrête et il passe au décompte des PC acquis).
2. **Piocher** une carte Action.
3. **Consulter la zone centrale** de la carte qui vous indique si vous avez gagné une Fiole pleine, une Fiole moyenne, une Fiole petite ou une Blessure.

→ Si la carte piochée représente une **Blessure** et que le joueur n'est pas **immunisé** contre celle-ci, le joueur place la carte à côté de son plateau. Son entrainement se **termine** immédiatement et il passe donc au décompte des PC.

→ Sinon, le joueur peut choisir de continuer ou d'arrêter son entrainement. S'il continue, il reprend à l'étape 1, s'il arrête, il passe au décompte des PC acquis.

Selon son emplacement au terrain d'entrainement, le joueur est **immunisé** contre les blessures pour le ou les premiers tirages. Le premier emplacement donne une **immunité** pour les trois premiers tirages, le second emplacement pour les deux premiers tirages, le troisième emplacement pour le premier tirage uniquement et le dernier emplacement ne donne aucune **immunité**. Attention le joueur dépense quand même 1 PM pour les cartes Blessure défaussées grâce à l'**immunité**.

carte Blessure

carte Fiole pleine

Une fois l'entraînement fini, le joueur choisit un unique élément dans lequel il souhaite gagner des PC et compte le nombre de PC acquis. Une fiole pleine équivaut à 1 PC gagné. Les cartes peuvent être combinées comme vous le souhaitez pour obtenir des fioles pleines, mais chaque carte ne peut être utilisée qu'une seule fois.

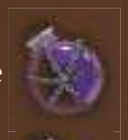
Le nombre de fioles pleines que vous arrivez à former donne le nombre de PC acquis dans l'élément choisi. Avancez alors immédiatement votre cube du nombre obtenu sur la piste correspondante de votre plateau Joueur et défaussez les cartes utilisées.

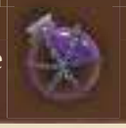
Le surplus en carte Action que vous ne pouvez ou ne voulez pas utiliser lors de ce tour peut être conservé pour un tour ultérieur. Placez ces cartes à proximité de votre plateau Joueur. Vous pouvez conserver jusqu'à 4 cartes (Blessure comprise). Si votre entraînement s'est terminé par une carte Blessure et que vous possédez maintenant deux cartes Blessure devant vous, votre mage est blessé. Il ne pourra pas être utilisé lors

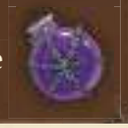
du tour suivant. Placez-le alors sur la dernière carte Blessure acquise et défaussez l'autre. Une fois le tour suivant terminé, défaussez cette autre carte Blessure et récupérez votre pion Mage. Ne soyez donc pas trop gourmand dans vos entrainements !

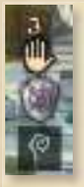
Ci-dessous la répartition des cartes Fiole et des cartes Blessure parmi les 32 cartes Action :

6 x Blessure

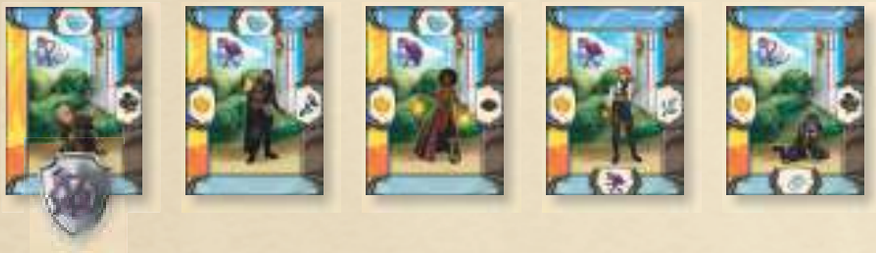
12 x Fiole moyenne 

12 x Fiole petite 

2 x Fiole pleine 



Exemple : Margot a placé son mage sur la première case du Terrain d'Entrainement. Elle dépense 1 PM et tire une carte Blessure qu'elle défausse grâce à son ***immunité sur les trois premiers tirages****. Elle dépense 1 PM et obtient une Fiole petite. Elle dépense 1 PM et obtient une Fiole moyenne. Elle dépense 1 PM et obtient une Fiole petite. Elle dépense 1 PM et obtient une Blessure. N'ayant plus l'immunité sur le 5ème tirage, son entrainement se termine donc obligatoirement. Margot peut décider de dépenser toutes ses cartes pour obtenir 1 PC dans n'importe quel élément ou elle peut décider de conserver toutes les cartes pour un futur entrainement. Quoiqu'il en soit, elle place près de son plateau Joueur sa carte Blessure. Comme il s'agit de sa première Blessure, elle continue à utiliser son pion Mage pour les prochains tours.*



6. Le Sanctuaire

Le Sanctuaire est un endroit sacré composé de quatre statues, chacune représentant un dieu ou une déesse d'un élément. Un moine est toujours présent dans ce lieu de culte.

Un joueur peut s'y rendre pour effectuer une offrande afin d'influencer le **Bonus des Dieux** et tenter d'obtenir une Faveur Divine. Voici comment se déroule une offrande :

1. **Dépenser** autant de Vals que souhaité et les déposer sur une des quatre statues présentes au Sanctuaire (une statue par élément).
2. **Piocher** une carte Action.
3. **Observer** la zone centrale de la carte et vérifier si une Faveur Divine a lieu. Selon la valeur de son offrande, voici les cas où il en obtient une :
   - Valeur de 1 à 3 Vals, Faveur Divine s'il s'agit d'une carte Blessure.
   - Valeur de 4 à 6 Vals, Faveur Divine s'il s'agit d'une carte Blessure ou Fiole petite.
   - Valeur de 7 Vals ou plus, Faveur Divine s'il s'agit d'une carte Blessure, Fiole petite ou Fiole moyenne.
4. Si la Faveur Divine a lieu, **augmenter** de 1 PC sur le plateau Joueur dans l'élément correspondant au dieu choisi pour l'offrande.
5. **Défausser** la carte Action.

Par ailleurs, le moine satisfait de votre générosité envers les dieux, vous accompagnera au tour suivant. Le joueur ayant effectué une offrande (minimum 1 Val) récupère le pion Moine.

Il aura ainsi un pion supplémentaire au prochain tour.
Ce pion se comporte comme un pion Assistant
à l'exception qu'il ne peut pas se rendre
au Quartier Sombre.
(Ce serait de l'hérésie !)

Le moine garde toujours un oeil sur le Sanctuaire, il vous accompagnera au prochain tour, qu'il soit présent au Sanctuaire ou pas.

Bonus des Dieux

Le dieu ou la déesse de la statue possédant le plus de Vals (statue dominante) accorde un bonus à tous les mages : tous les mages se rendant dans l'Arène bénéficie d'un bonus de +1 PC dans l'élément de ce dieu ou cette déesse. Placez

alors un cube rouge pour rappeler le Bonus des Dieux sur l'élément correspondant à l'Arène. S'il y a des égalités sur les statues dominantes, aucun bonus n'est d'application. Retirez alors le cube du plateau. Il s'agit bien d'un bonus et non d'un gain dans l'élément, les joueurs ne reportent donc pas de PC sur la piste de leur plateau Joueur.

Exemple : Pierre a placé un pion sur le Sanctuaire. Il décide d'effectuer une offrande de 4 Vals sur la statue Air. Il pioche une carte Action et obtient une Fiole petite. Il remporte donc la Faveur Divine et avance de 1 son cube sur la piste Air de son plateau Joueur.

En faisant cette offrande, Pierre a également rendu la statue Air majoritaire, tous les joueurs bénéficient donc à partir de maintenant d'un bonus de 1 PC en Air à l'Arène. Ce bonus est actif tant que la statue Air est dominante au Sanctuaire. Il place le cube rouge sur l'élément Air à l'Arène pour rappeler ce bonus.

7. L'Université

Les joueurs qui ont placé un pion sur une carte Cours payent le prix en Vals et en PM qui y est indiqué et prennent la carte qu'ils placent à côté de leur plateau Joueur.
Il y a des cours à usage unique (⚡) et des cours à usage permanent. S'il s'agit d'un cours à usage unique, vous bénéficiez de l'effet du cours au moment où vous le souhaitez. Une fois le cours utilisé, vous retournez la carte face cachée et la conservez jusqu'au décompte final.
S'il s'agit d'un cours permanent, vous pouvez utiliser son effet jusqu'à la fin de la partie. Un joueur ne peut pas suivre deux fois un même cours durant la partie.

Les explications des cartes Cours sont détaillées en fin de règles.

8. L'Arène

L'Arène est le lieu où le mage doit dompter ou vaincre ses créatures.
Tour à tour, les joueurs qui y ont placé leur mage vont suivre les étapes suivantes :

1. **Choisir** dans sa main la créature à vaincre.
2. **Montrer** aux autres joueurs que les conditions pour la vaincre sont remplies grâce aux PC, aux bonus/malus d'une carte Domptable, à une carte Sort/Magie Noire et au Bonus des Dieux.
   Si les conditions ne sont pas remplies, le joueur remet la créature dans sa main et son tour s'arrête.
3. **Placer** la carte Créature face visible à côté de son plateau Joueur. Si la carte Créature est une carte Domptable, le joueur pourra ensuite la monter pour des combats ultérieurs.

En plus des étapes décrites ci-dessus, les joueurs ayant placé leur mage sur le premier et le second emplacement empochent respectivement 2 Vals et 1 Val.
C'est le cas si leur combat se solde par une réussite.

Phase de maintenance

1. Si le cube de la piste Compteur de tours se trouve sur un emplacement multiple de 3 de la piste Compteur de tours, ignorez cette phase et passez à la **Phase d'Offrandes**.

2. Avancer le cube d'une case sur la piste Compteur de tours.

3. À l'Université, compléter les éventuels emplacements vides par de nouvelles cartes Cours.

À 2 joueurs

• Déplacez le jeton Interdiction de la Caverne d'une case dans le sens F, E, T, A.

Phase d'Offrandes

Tous les trois tours, les mages éprouvés de leurs combats vont se recueillir au Sanctuaire. Ils prient la déesse du Feu, le dieu de l'Eau, la déesse de la Terre et le dieu de l'Air d'être de leur côté. Ils savent que ces dieux bienveillants veillent sur eux et leur insufflent la force nécessaire…

Mais de qui se moque-t-on ? Les dieux de Valroc sont les êtres les plus cupides de ce monde. Ils vous aideront oui… à condition que vous leur fassiez des offrandes dignes de ce nom !

Lorsque le cube Compteur de tours atteint un niveau multiple de 3, on effectue une Phase d'Offrandes. Avant de commencer, s'il y a des Vals ou Diamants au Sanctuaire, ils sont tous immédiatement retirés. Ensuite, chaque joueur annonce le nombre de Vals qu'il possède et les cache pour le reste de la Phase d'Offrandes.

En commençant par la statue du Feu et en poursuivant ensuite dans le sens horaire jusqu'à avoir fait les 4 statues, on réalise les étapes suivantes :

1. Chaque joueur choisit en secret un certain nombre de Vals qu'il place dans son poing fermé.

2. Lorsque tout le monde a choisi, tous les joueurs ouvrent leur poing. Celui dont la mise est la plus élevée bénéficie d'une faveur divine et avance directement d'une case son cube sur la piste PC correspondant à la statue sur son plateau Joueur.

3. Tous les joueurs placent ensuite leurs pièces misées sur la statue correspondante.

En cas d'égalité lors d'une offrande, personne ne gagne le PC mais tous les Vals sont dépensés.

Une fois les offrandes finies, procédez à la mise en place suivante :

1. Avancer le cube d'une case sur la piste Compteur de tours.

2. Au Quartier Sombre, défausser la carte Magie Noire actuelle et révéler une nouvelle face visible.

3. À l'Université, retirer toutes les cartes Cours restantes et les remplacer par quatre nouvelles.

Un nouveau tour de jeu commence alors.

Notez que la Phase d'Offrandes affecte le Bonus des Dieux.

À 2 joueurs

Pour une partie à deux, un troisième joueur fictif participe à la phase d'offrandes. Pour ce faire, commencez par mélanger la pioche de carte Offrande (remettez les éventuelles cartes défaussées avant de reconstituer la pioche).
Placez une carte Offrande face cachée sur chaque statue.
Après que les joueurs ont révélé la valeur de leur offrande, retournez la carte Offrande face visible. Il s'agit de la mise du joueur fictif pour la statue en cours.
Les règles s'appliquent alors comme s'il s'agissait d'une phase d'offrandes à 3 joueurs, bien sûr le joueur fictif ne gagne pas réellement de PC mais on place autant de Vals que la valeur de son offrande sur la statue correspondante.
La carte Offrande révélée est défaussée.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'un joueur a vaincu (ou dompté) ses 6 créatures. On achève alors la phase d'actions en cours (si d'autres mages sont dans l'Arène ils peuvent également vaincre ou dompter leur créature). On passe ensuite au décompte des points de prestige (PP).

- Chaque créature domptée ou vaincue rapporte un nombre de PP indiqué en haut à gauche de la carte.
- Chaque PC acquis sur le plateau Joueur (les bonus et malus des créatures domptables ne sont pas appliqués ici) rapporte 1 PP.
- Le tableau de chasse vous permet de gagner des PP :

  - L'élément présent sur la première ligne rapporte 9 PP à celui qui a vaincu le plus de créatures ayant pour affinité cet élément. Selon le nombre de joueurs les second et troisième gagnent aussi des PP ;
  - L'élément présent sur la deuxième ligne rapporte 7 PP à celui qui a vaincu le plus de créatures ayant pour affinité cet élément. Selon le nombre de joueurs les second et troisième gagnent aussi des PP ;
  - L'élément présent sur la troisième ligne rapporte 5 PP à celui qui a vaincu le plus de créatures ayant pour affinité cet élément. Selon le nombre de joueurs les second et troisième gagnent aussi des PP ;
  - L'élément présent sur la quatrième ligne rapporte 3 PP à celui qui a vaincu le plus de créatures ayant pour affinité cet élément. Selon le nombre de joueurs les second et troisième gagnent aussi des PP.

Rappelons que les créatures hybrides ont des affinités pour 2 éléments et comptent donc pour le décompte de ces 2 éléments au tableau de chasse.

Tableau de chasse

Si pour un élément plusieurs joueurs ont vaincu le même nombre de créatures, ils gagnent le nombre de PP correspondant à la position où ils étaient à égalité. Si deux joueurs sont à égalité, la position suivante n'est pas disponible.
Si trois joueurs sont à égalité, les deux positions suivantes ne sont pas disponibles. Pour marquer des PP dans un élément, il faut avoir vaincu au moins une créature avec une affinité pour cet élément.

Exemple 1 : Pauline et Pierre ont tous deux vaincu 3 créatures avec une affinité pour l'Air et Margot et Anaïs en ont vaincue 1 seule. Pauline et Pierre gagnent tous les deux 9 PP. Par contre la deuxième position n'étant plus disponible, Margot et Anaïs gagnent toutes les deux 5 PP.

Exemple 2 : Margot a vaincu 4 créatures avec une affinité pour le Feu, Pauline et Anaïs 2 et Pierre 1 seule. Margot gagne 5 PP, Pauline et Anaïs gagnent toutes les deux 3 PP. Par contre, la troisième position n'étant plus disponible, Pierre ne gagne aucun PP.

- Vous perdez des PP selon le nombre de créatures hybrides vaincues. Référez-vous au tableau de chasse.
- Le joueur ayant suivi le plus de cours est élu maître Savant et remporte 5 PP.
- Chaque groupement de 3 Vals rapporte 1 PP, chaque jeton Diamant rapporte 1 PP et chaque groupement de 2 jetons Fouille, autre que le diamant, rapporte 1 PP.
- Enfin, vous perdez le nombre de PP indiqué sur chaque carte Sort utilisée.

Le gagnant est le joueur possédant le plus de points de prestige à la fin de la partie. En cas d'égalité c'est le joueur qui a marqué le plus de points de prestige à l'aide de ses cartes créatures (hors tableau de chasse et malus hybrides) qui remporte la partie. S'il y a de nouveau égalité, c'est le joueur qui a la créature avec le plus de PP qui remporte la victoire.
Si l'égalité persiste, comparez la créature suivante avec le plus de PP et ainsi de suite. Si toutes les cartes Créature des joueurs à égalité ont le même nombre de PP, le joueur ayant marqué le plus de points de prestige grâce à ses PC remporte la partie. S'il y a à nouveau égalité les joueurs ex-aequo se partagent la victoire.

Variantes

Mode Facile/Expert

Si vous souhaitez changer l'expérience de jeu et modifier la difficulté de vos parties, vous pouvez modifier le nombre de créatures Mythique à conserver à la fin de la Phase de draft. Vous pouvez ainsi décider de garder exactement une carte Mythique en mode Facile (comme conseillé pour une première partie) ou trois cartes Mythiques en mode Expert.

Mode Solo

But du jeu

Dans l'aventure solo de Valroc, vous tenterez d'avoir le titre le plus prestigieux en remplissant un maximum d'objectifs en 8, 9 ou 10 parties selon la difficulté choisie.

Vous allez affronter un joueur fictif qui vous mettra des bâtons dans les roues pour vous empêcher d'amasser trop de gloire.
Pour pouvoir cocher des objectifs dans la Voie des Archimages à la fin d'une partie, vous devrez avoir remporté au moins 54 PP.

À la fin de votre dernière partie, référez-vous au Tableau de Titres pour connaître votre réputation dans Valroc !

Mise en place

Suivez les étapes d'une mise en place à 2 joueurs à l'exception du tableau de chasse. Vous ne jouerez qu'avec les cartes Cours et Sort ne présentant pas l'icône (uniquement compétitif) ou (uniquement extension coopérative). Ne donnez ni plateau Joueur, ni cube ni Val au joueur fictif. Préparez-lui simplement un pion Mage, un pion Assistant et un pion Mercenaire de la couleur de votre choix. Le joueur fictif n'aura aucune contrainte de ressource durant la partie.
Ensuite :

- Placez la tuile Tableau de Chasse à proximité du plateau de jeu sur la face 1 joueur/coopératif. Mélangez les 4 jetons Elément et placez-les au hasard sur les 4 emplacements prévus du tableau de chasse.
- Mélangez les cartes Planification et formez une pioche face cachée à proximité du plateau de jeu.

Il n'y a plus de Phase Draft dans le mode Solo, les créatures sont placées sous forme de rivière. Durant la partie, 4 cartes Créature sont toujours visibles et le restant des cartes forme une pioche juste à côté. A chaque fois qu'une créature est vaincue ou défaussée, on glisse les cartes restantes vers la droite et on en place une nouvelle. Le joueur a toujours le choix entre 4 créatures au moment de combattre.

Pour constituer la pioche de créatures, prenez aléatoirement 8 cartes Domptable, 8 cartes Sauvage et 4 cartes Mythique. Révélez 4 cartes Domptable face visible dans la rivière. Les cartes Mythique sont mélangées avec autant de cartes Sauvage et placées au fond de la pioche. Mélangez le reste des cartes qui formeront le dessus de la pioche.

Selon la difficulté choisie, vous effectuerez 8, 9 ou 10 parties complètes de Valroc. Lors des parties impaires, vous prenez le jeton Premier Joueur, lors des parties paires c'est le joueur fictif qui prend le jeton Premier Joueur. Par exemple, pour les partie 1 et 3, vous débuterez la partie, alors que pour les parties 2 et 4, le joueur fictif débutera. Le jeton Premier Joueur change à chaque tour.

Déroulement de la partie

Une partie de Valroc en mode Solo se déroule comme une partie à deux joueurs avec quelques points de règles supplémentaires ou adaptées :

Planification

Lors de la phase de planification, au moment où le joueur fictif doit placer son premier pion, piochez une carte Planification. Grâce au porte-cartes, révélez seulement le haut de la carte qui détermine le premier pion et le lieu de placement du joueur fictif. Lorsque c'est à nouveau au joueur fictif de placer

un pion, révélez le lieu suivant et ainsi de suite.

Pour rappel, le joueur fictif n'a aucune contrainte de ressource, il peut donc toujours jouer son pion Mercenaire s'il est mentionné sur la carte Planification. Le pion Moine est toujours mentionné sur la carte mais il ne peut le jouer que s'il est en possession du pion Moine et donc seulement s'il est allé au Sanctuaire au tour précédent (placer le pion Moine à côté des autres pions du joueur fictif dès qu'il effectue une offrande).

Si le joueur fictif se rend sur un lieu où la règle de placement ne peut être respectée, placez le pion sur le prochain lieu disponible dans l'ordre de résolution des lieux et en respectant toujours la règle de placement.

Par exemple, si le pion assistant du joueur fictif doit se rendre au Sanctuaire mais que vous y êtes déjà placé, déplacez-le à l'Université. S'il n'y a pas de cours disponible pour l'assistant, déplacez-le au Quartier Sombre. Enfin, si celui-ci n'est pas accessible, placez-le à la Fontaine Magique.

Actions

La phase d'Action des différents lieux reste identique avec les particularités suivantes pour le joueur fictif :

Quartier sombre : Le joueur fictif place son pion sur l'emplacement du bas de la carte Magie Noire si la place est libre. Si le joueur fictif fait de la magie noire ou si le joueur Solo se place sur l'emplacement du bas de la carte Magie Noire alors défaussez la carte Créature la plus à droite de la rivière de créatures.

cartes Magie Noire – cas particuliers

Envoûtement d'inversion : si vous possédez plus de Vals que de PM, transformez jusqu'à 3 Vals en PM. Sinon transformez jusqu'à 3 PM en Vals.

Sceau de démence : si vous êtes à la Caverne, le joueur fictif vous téléporte sur l'emplacement libre le plus en haut et à gauche (dans l'ordre : F, E, T, A). Si vous êtes déjà sur cet emplacement, déplacez-vous sur le suivant.

Frappe Infernale : pour choisir un élément, tirez une carte Action. L'emplacement vide représenté sur la carte Action désigne l'élément impacté par la carte.

Caverne : Si l'emplacement de la Caverne indiqué par la carte n'est pas disponible, le joueur fictif se place sur l'emplacement libre suivant dans l'ordre de lecture F, E, T et A.
Pour résoudre ce lieu, défaussez une carte Action. Le joueur fictif ne récupère aucun objet.

Terrain d'Entrainement : Le joueur fictif n'a pas besoin de PM. Il s'entraine jusqu'à être blessé. Attention, s'il est immunisé contre la carte Blessure (selon son emplacement au Terrain d'Entrainement), il continue de piocher des cartes Action jusqu'à tomber à nouveau sur une carte Blessure non immunisée. Il ne conserve pas de cartes Blessure, son mage ne peut donc jamais être inactif.

Sanctuaire : Piochez une carte Offrande jusqu'à avoir une valeur différente de 0 et une carte Action. La carte Offrande détermine la valeur de l'offrande et l'emplacement vide de la carte Action détermine la statue pour laquelle l'offrande est effectuée. Le joueur fictif récupère le pion Moine qu'il pourra utiliser lors du tour suivant. Son offrande peut impacter le Bonus des Dieux.

Université : En respectant la règle de placement, le joueur fictif place son pion sur le cours le plus à gauche disponible. Le joueur fictif n'a besoin de dépenser aucune ressource. Mettez de côté les cours suivis par le joueur fictif pour le décompte des points.

Arène : Le joueur fictif combat la créature la plus à droite de la rivière (la créature présente depuis le plus longtemps dans la rivière). Défaussez cette créature.

Phase d'Offrandes

Pour une partie de Valroc Solo, utilisez les cartes Offrande pour les offrandes du joueur fictif.
Commencez par mélanger la pioche de carte Offrande (remettez les éventuelles cartes défaussées avant de reconstituer la pioche). Placez une carte Offrande face cachée sur chaque statue. Après avoir choisi la valeur de votre offrande,

retournez la carte Offrande face visible. Il s'agit de la mise du joueur fictif pour la statue en cours. Placez autant de Vals que la valeur de son offrande sur la statue correspondante. La carte Offrande révélée est défaussée.

Fin de partie

La partie prend fin après 12 tours de jeu. Il est donc évidemment possible que vous ayez vaincu plus de 6 créatures. Si vous combattez plus de 6 créatures hybrides, vous ne perdez que 21 PP. Dans le cas très peu probable où aucune créature ne serait disponible dans la rivière de créatures, continuez normalement sans effectuer de combat. Procédez au décompte de vos PP (le joueur fictif ne marque pas de PP), attention pour valider des objectifs dans La Voie des Archimages, vous devez avoir marqué au moins 54 PP. Vous pouvez remplir plusieurs objectifs par partie dans l'ordre souhaité. La Voie des Archimages se trouve à la dernière page du livret de règles.

Particularité dans le décompte des points :

Tableau de Chasse : Déterminez l'élément le plus représenté parmi les affinités des créatures que vous avez vaincues ou domptées et marquez les PP correspondant du tableau de chasse. S'il y a une égalité entre plusieurs éléments, faites la moyenne des PP correspondant dans le tableau de chasse arrondie à l'unité inférieure.

Exemple 1 : L'ordre des éléments du Tableau de Chasse est Feu, Eau, Terre et Air et vous avez vaincu plus de créatures avec une affinité Eau alors vous marquez au total 8 PP.

Exemple 2 : L'ordre des éléments du Tableau de Chasse est Feu, Eau, Terre et Air et vous avez vaincu plus de créatures avec une affinité Eau à égalité avec des créatures d'affinité Terre alors vous marquez au total 6 PP ((8PP+5PP)/2 = 6,5 PP → 6PP).

Cours : Marquez **5 PP** si vous avez suivi strictement plus de cours que le joueur fictif.

Difficulté

Selon la difficulté choisie, jouez le nombre de parties indiquées ci-après.

Après avoir effectué la dernière partie, référez-vous au Tableau des Titres à l'avant-dernière page du livret de règles pour découvrir votre titre.

FACILE : 8 parties
NORMALE : 9 parties
DIFFICILE : 10 parties

Explications des éléments de jeu

Bonus de la Caverne

Gagnez immédiatement 8 Vals.

Gagnez immédiatement 4 Vals.

Gagnez immédiatement 1 Val.

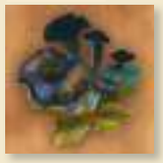
Gagnez immédiatement 1 PC Feu.

Prenez un jeton Gourde et placez-le face 10 PM visible. A tout moment, vous pouvez la boire pour gagner 10 PM, défaussez-vous alors de la gourde. Vous pouvez également la boire à moitié et gagner 5 PM, dans ce cas, retournez la tuile pour faire apparaître la face 5 PM. Vous pourrez boire le reste de votre gourde à n'importe quel moment de la partie pour gagner 5 PM supplémentaires. Dans ce cas, vous défaussez la gourde après sa deuxième utilisation.

Prenez un jeton Gourde et placez-le face 5 PM visible. A tout moment, vous pouvez la boire pour gagner 5 PM, défaussez-vous alors de la gourde.

Gagnez immédiatement 1 PM, si vous ne pouvez pas la prendre (vous avez déjà 12 PM), vous ne gagnez malheureusement pas de PM.

Gagnez immédiatement 1 PC Eau.



Prenez un jeton Champignon magique. Lors de la phase de Planification, vous pouvez l'utiliser pour transformer votre assistant, mercenaire (en le payant 2 Vals) ou le moine en un mage. De cette manière, l'assistant, le mercenaire ou le moine métamorphosé peut effectuer une action normalement réservée au mage (Terrain d'Entrainement, Arène et certains cours à l'Université). Une fois utilisé, défaussez le Champignon magique. Si votre entrainement se termine par une Blessure et que vous possédez maintenant deux cartes Blessure devant vous, c'est bien votre mage qui sera inactif **au tour suivant.**

Prenez un jeton Plante médicinale. Pendant un entrainement, vous pouvez l'utiliser pour vous défausser d'une carte Blessure piochée et ainsi continuer votre entrainement. Une fois utilisée, défaussez la Plante médicinale.

Prenez un jeton Baie magique. Pendant un entrainement, vous pouvez l'utiliser pour piocher une carte Action supplémentaire gratuitement lors d'un de vos tirages. L'utilisation de la Baie magique peut donc augmenter le nombre de cartes immunisées au Terrain d'Entrainement. Une fois utilisée, défaussez la Baie magique.

Gagnez immédiatement 1 PC Terre.

Prenez un jeton Fiole petite. Lors de la résolution d'un entrainement, vous pouvez l'utiliser pour améliorer votre entrainement. Vous combinez le jeton Fiole petite avec les autres fioles comme s'il s'agissait d'une carte Action piochée.

Prenez un jeton Fiole moyenne. Lors de la résolution d'un entrainement, vous pouvez l'utiliser pour améliorer votre entrainement. Vous combinez le jeton Fiole moyenne avec les autres fioles comme s'il s'agissait d'une carte Action piochée.

Prenez un jeton Fiole pleine. Lors de la résolution d'un entrainement, vous pouvez l'utiliser pour améliorer votre entrainement. Vous combinez le jeton Fiole pleine avec les autres fioles comme s'il s'agissait d'une carte Action piochée.

Gagnez immédiatement 1 PC Air.

Prenez un jeton Diamant. Vous pouvez utiliser les diamants lorsque vous vous rendez au Sanctuaire, considérez alors que vous avez effectué une offrande de 7+ pour le résultat de la faveur divine. Vous pouvez enfin l'utiliser lors de la phase d'offrande pour n'importe quelle statue.
Un joueur qui a misé un diamant remporte d'office l'offrande face à n'importe quelle somme de Vals. En cas d'égalité (diamant contre diamant), personne ne remporte l'offrande, n'hésitez donc pas à mettre des Vals en plus s'il y a plusieurs diamants en jeu. Une statue avec un diamant est dominante. Si plusieurs statues possèdent un diamant, comparez alors les Vals sur ces statues pour déterminer la dominance.

Cartes Magie Noire

Lors d'un même tour, si vous utilisez le **Serment de la Nature** et que votre mage se trouve dans l'Arène alors ce dernier peut combiner le bonus de deux de ses domptables vaincus pour combattre une créature.
Lors d'un même tour, si vous utilisez la **Grâce de l'Absorption** et que des adversaires sont présents à la Fontaine Magique, prenez alors la moitié de leur gain.
Ces gains sont arrondis à l'unité supérieure pour le joueur effectuant de la Magie Noire et à l'unité inférieure pour les adversaires.

Lors d'un même tour, si vous utilisez le **Rituel de Rage** et que votre mage se trouve dans l'Arène alors ce dernier peut profiter d'un bonus de +2 dans un élément au choix pour combattre une créature.
Lors d'un même tour, si vous utilisez la **Malédiction de Corruption** et que des adversaires sont présents à la Taverne, prenez alors la moitié de leur gain. Ces gains sont arrondis à l'unité supérieure pour le joueur effectuant de la Magie Noire et à l'unité inférieure pour les adversaires.

Lors d'un même tour, si vous utilisez l'**Aura d'Energie** et qu'un autre de vos pions se trouve à la Fontaine Magique alors doublez vos gains.

Si vous utilisez l'**Envoûtement d'Inversion**, vos adversaires doivent immédiatement transformer jusqu'à 3 Vals en 3 PM ou 3 PM en 3 Vals. Vous choisissez le sens de la transformation. Si votre adversaire possède moins de 3 PM (ou 3 Vals), il dépense tout ce qu'il possède en PM (ou en Vals) et récupère la même quantité de Vals (ou PM).

Lors d'un même tour, si vous utilisez la **Sphère d'Equilibre** et que votre mage se trouve dans L'Arène alors ce dernier peut profiter d'un bonus de +1 dans tous les éléments non-dominants au Sanctuaire pour combattre une créature. Il ne bénéficie alors pas du Bonus des Dieux.

Lors d'un même tour, si vous utilisez le **Sceau de Démence** et que des adversaires sont présents à la Caverne, vous pouvez choisir de téléporter chaque joueur qui réalise une fouille sur une autre salle de la Caverne à condition que l'emplacement de cette salle soit disponible. L'adversaire applique ce résultat à la place du résultat initial. Le Sceau de Démence s'applique pour tous les joueurs dans l'ordre de résolution de la Caverne. Comme les adversaires sont téléportés, leur emplacement initial est disponible alors que le nouvel emplacement ne l'est pas.

Lors d'un même tour, si vous utilisez le **Rayon Charmeur** et qu'un autre de vos pions se trouve à la Taverne alors doublez vos gains.

Lors d'un même tour, si vous utilisez le **Sort de Frénésie** et que des adversaires ont placé leur mage dans l'Arène, ceux-ci ne pourront profiter d'aucun bonus d'une créature Domptable pour combattre une créature.

Lors d'un même tour, si vous utilisez le **Don du Crépuscule** et qu'un autre de vos pions se trouve à la Caverne, vous pouvez récupérer deux gains présents sur la carte Action si votre fouille est

réussie. Et ce même si l'emplacement de cette salle n'est pas disponible.

Lors d'un même tour, si vous utilisez la **Salve de Douleur** et que des adversaires ont placé leur mage au Terrain d'Entrainement, ceux-ci doivent dépenser 2 PM par carte Action au lieu d'1.

Lors d'un même tour, si vous utilisez l'**Eclat du Clair de Lune** et que votre mage se trouve au Terrain d'Entrainement, vous pouvez piocher deux cartes Action au lieu d'une en dépensant 1 PM et ce pour vos trois premiers tirages. Après l'Eclat du Clair de Lune utilisé, vous pouvez continuer votre entrainement normalement, en dépensant 1 PM pour piocher 1 carte Action.

Lors d'un même tour, si vous utilisez la **Frappe Infernale** et que des adversaires ont placé leur mage dans L'Arène, vous pouvez choisir un élément. Tous vos adversaires présents dans l'Arène subissent un malus temporaire de – 2 dans cet élément pour combattre une créature. Les joueurs ne perdent pas de PC.

Si vous utilisez la **Rune Divine**, vous pouvez transformer des Vals en PM ou des PM en Vals et ce autant que souhaité. Vous dépensez autant de Vals (ou PM) que vous récupérez de PM (ou de Vals).

Lors d'un même tour, si vous utilisez l'**Hymne de la Tour** et que des adversaires ont placé leur mage dans l'Arène, ceux-ci subissent alors un malus de –1 dans tous les éléments non-dominants au Sanctuaire pour combattre une créature. Ils bénéficient tout de même du Bonus des Dieux.

Cartes Sort

Nous ne détaillons ici que les sorts n'étant pas suffisamment explicites ou demandant des clarifications.

Ces Vals peuvent être pris d'une ou plusieurs statues. Le bonus des dieux peut être modifié grâce à l'utilisation de ce sort.

Si la première créature vaincue est une créature Domptable, vous pouvez la monter immédiatement pour bénéficier de ses bonus pour combattre la deuxième créature. Les deux combats doivent être une réussite pour empocher l'éventuel bonus en Val.

Choisissez un élément et ciblez un joueur. Le joueur ciblé perd un point de compétence dans cet élément et vous gagnez un point de compétence dans le même élément.

Le surplus d'entrainement est l'ensemble des cartes Action qu'il possède devant lui (hors Blessure). Vous pouvez alors utiliser vous-même ce surplus lors d'un prochain entrainement.

Cartes Cours

Nous ne détaillons ici que les cours n'étant pas suffisamment explicites ou demandant des clarifications.

Lorsque vous effectuez un entrainement, après les éventuelles cartes immunisées, ignorez la première carte Blessure que vous tirez et défaussez-la. Vous dépensez tout de même 1 PM pour cette carte.

A chaque fois que vous réalisez une offrande (action du Sanctuaire ou Phase d'Offrandes), ajoutez 1 Val à la valeur de celle-ci. Vous placez donc 1 Val supplémentaire de la réserve sur la statue. Vous devez effectuer une offrande de minimum 1 Val pour utiliser ce pouvoir. De plus, vous pouvez effectuer plusieurs offrandes à différentes statues lorsque vous êtes au Sanctuaire. Vous ajoutez 1 Val supplémentaire de la réserve à chaque offrande même si vous en effectuez plusieurs lors d'un même tour. Vous piochez une carte Action par offrande effectuée pour le résultat de la Faveur Divine.

Tableau des Titres

Obtenez votre classe selon le nombre total d'objectifs accomplis dans la Voie des Archimages sur la dernière page. Obtenez vos titres pour chaque catégorie d'objectifs entièrement complétée.

Objectifs accomplis	Classe	Elements complétés	Titre
0-10	Villageois		Pyromancien
11-20	Apprenti Mage		Hydromancien
21-25	Mage		Géomancien
26-30	Professeur		Aeromancien
31-35	Archimage		
36-39	Archimage Légendaire		
40	Créateur Suprême		

Remerciements

Nous souhaitons adresser nos plus sincères remerciements à toutes les personnes qui ont rendu cette aventure possible. Tout d'abord, un grand merci aux backers qui ont pledgé le jeu et nous ont permis de concrétiser le projet.
Nous sommes également reconnaissants envers les testeurs et animateurs qui ont contribué à l'équilibrage du jeu et nous ont soutenus lors de nombreux évènements et plus particulièrement Pauline, Margot, Pierre et Margot.
Un tout grand merci aux relecteurs des règles et plus particulièrement Matthias Girardeau-Bourmaud pour son aide précieuse. Evidemment, nous n'oublions pas les parents qui nous ont soutenu durant tout le projet.
Enfin, un grand merci aux personnes rencontrées lors de festivals, qu'il s'agisse des joueurs, des boutiques ou des copains éditeurs. Votre soutien a été essentiel à la réalisation de ce projet.

Voie des Archimages

Avoir au moins 10 PC Feu	
Avoir au moins 5 PC dans chaque élément	
Vaincre au moins 4 créatures avec une affinité Feu	
Avoir 12 PP grâce au tableau de Chasse	
Avoir au moins 65 PP	
Terminer la partie avec 18 Val	
Terminer la partie avec 0 Val	
Remporter la Faveur Divine dans chaque élément lors de la même Phase d'Offrandes	
Effectuer une Offrande d'au moins 7 Vals au Sanctuaire (hors Phase d'Offrandes)	
Remporter la Faveur Divine en Feu (hors Phase d'Offrandes)	

Avoir au moins 10 PC Terre	
Vaincre au moins 4 créatures avec une affinité Terre	
Vaincre au moins 3 créatures Mythique	
Vaincre au moins 3 créatures Domptable	
Avoir au moins 70 PP	
Utiliser au moins 1 des 3 jetons Plantes	
Utiliser les 3 jetons Plantes différents	
Perdre au moins 5 PP avec les cartes Sort à la fin de la partie	
Déclencher au moins une fois la Colère des Dieux	
Remporter la Faveur Divine en Terre (hors Phase d'Offrandes)	

Avoir au moins 10 PC Eau	
Avoir au moins 3 PC dans chaque élément	
Vaincre au moins 4 créatures avec une affinité Eau	
Vaincre au moins 2 créatures Mythique	
Ne vaincre que des créatures Sang Pur	
Vaincre autant de créatures pour chaque affinité	
Suivre au moins 3 Cours	
Terminer la partie avec autant de Sort utilisés que de Cours suivis	
Terminer la partie avec 0 PM	
Remporter la Faveur Divine en Eau (hors Phase d'Offrandes)	

Avoir au moins 10 PC Air	
Vaincre au moins 4 créatures avec une affinité Air	
Vaincre au moins 1 créature Mythique	
Terminer la partie avec 0 créature restante dans la pioche de créatures	
Avoir au moins 75 PP	
Gagner au moins 3 PC au Terrain d'Entrainement	
Gagner au moins 5 PC au Terrain d'Entrainement	
Utiliser au moins 1 jeton Fiole pleine	
Avoir son Mage blessé et donc inactif pour un tour	
Remporter la Faveur Divine en Air (hors Phase d'Offrandes)	