

Quand le Roi d'Astoria a sombré dans sa torpeur soudaine, et que les guérisseurs du royaume se sont révélés impuissants, six mages étrangers ont été conviés. Chacun a reçu les clefs de la Cité, et avec elles celles de la tant convoitée Bibliothèque Royale, vestige de bien des secrets mystérieux.

Ces mages étrangers, disposant de toutes les ressources qu'il était possible de réunir, n'avaient pas pour seul but de trouver un remède. Guettant la faiblesse de son monarque, d'anciens ennemis se sont dressés contre Astoria : les barbares des steppes sont sortis de leur cachette pour assaillir les murs, les nobles soulèvent les populations pour se disputer la couronne, et le Dragon pourtant lié par serment au Roi exige un tribut de plus en plus élevé, et menace de réduire la cité en cendres.

Seul un grand pouvoir, celui de ces mages, est capable de tenir ces adversaires en échec. Pourtant l'on murmure, dans les couloirs même du palais, que certains de ces sorciers seraient liés à l'un ou l'autre des ennemis du royaume, et qu'ils ne seraient venus ici que pour trahir et mener le Roi à son dernier repos.

Pourquoi sinon remplaceraient-ils les gardes du palais par leurs propres hommes, avec pour consigne de surveiller les autres mages qui sont venus avec eux ?

BUT DU JEU : Chaque joueur joue le rôle de l'un de ces mages étrangers. Chacun reçoit en début de partie une carte d'Objectif, qui indiquera que le joueur doit soit :



→ **Sauver le Roi :** chaque joueur devant sauver le Roi remporte 20 points de Victoire si le Roi arrive à son maximum de Santé.

Tuer le Roi : les trois cartes indiquant de mener le roi à trépas mentionnent également l'une des trois factions suivantes :



Le Dragon



Les Barbares



La Populace

Le Roi peut périr :

- Suite à la victoire de l'une de ces factions : le joueur possédant cet Objectif remporte 20 points de Victoire.
- S'il est assassiné par l'assaut d'un Mage en Exil : le régicide remporte directement les 20 points de Victoire quelque soient les Forces des factions en présence (à condition, bien sûr, que son objectif ait été d'abattre le Roi).
- Si le Roi meurt de sa maladie mystérieuse et qu'il sombre à 0 point de Santé sans que l'une des factions l'ait emporté auparavant : la faction vainqueur sera celle avec la Force la plus élevée à ce moment donné, et le joueur possédant cet objectif remporte 20 points de Victoire. En cas d'égalité dans la Force la plus élevée, personne ne remporte son Objectif (les factions s'entretuent).

La Force du Dragon n'est pas inscrite :
Elle est de 1 point par case de progression
(sa valeur va donc de 1 à 8 points)

Chaque joueur gagne en nombre de points :

- 20** pour l'accomplissement de l'Objectif (conditions indiquées ci-dessus).
- +2** par gemme contenue dans son Flacon. Ces points se gagnent en construisant des Artefacts.
- +5** par Chef Barbare que vous avez vous-même éliminé.
- +1** par point de Pouvoir en votre possession à la fin de la partie. Ce Pouvoir s'obtient en gérant astucieusement la valeur des Flux Magiques à chaque tour, et peut aller de 0 à 20 points.

Atteindre ou dépasser un total de 100 points est un véritable défi ; un joueur totalisant 50 points a déjà mené une bonne voire excellente partie !

PREPARATION

Distribuez à chaque joueur l'un des personnages, et disposez les personnages non joués éventuels sur le côté du plateau. Distribuez à chaque joueur une carte Objectif et trois cartes d'Artefacts. Le reste des cartes d'Artefacts forme « la pioche ».

Mise en place

Tous les cubes sur les cases 1, cercle rouge sur la 1ère case du Dragon, et cercle mauve sur la 6ème case de Santé du Roi en partant de la gauche (sous le "té" de Santé).



Pioche

Invasion

Donnez à chaque joueur les dix gemmes de la couleur de son personnage et un Flacon. Neuf des gemmes sont à disposer face à soi en tant que « Stock Personnel ». La dernière gemme sert de « marqueur de Pouvoir » ; quand le joueur gagnera du Pouvoir, il posera cette gemme sur la piste de Pouvoir du plateau pour indiquer son niveau de Pouvoir. Au début du jeu le joueur ne possède aucun point de Pouvoir : la gemme doit être placée sur sa carte de Personnage pour se rappeler qu'elle ne fait pas partie de son Stock.

Placez sur les personnages non joués les gemmes de leur propre couleur (dix chacun), en disposant ces gemmes sur leur carte. Ces gemmes seront appelées « la Réserve ».

Placez enfin les marqueurs spéciaux aux endroits indiqués sur le plateau. Les cartes d'Invasion (dos de dragon) sont à mélanger et placer en un tas face cachée à côté du plateau.

Pour déterminer le premier joueur, mélanger la pioche des Artefacts : le dos figurant sur le haut du talon est d'une couleur donnée. Le premier joueur est celui possédant le Personnage de la couleur correspondante. Si aucun joueur n'a ce Personnage, regardez la carte suivante de la pioche, et ainsi de suite, jusqu'à déterminer le premier Joueur.

Répartissez enfin la pioche en trois tas distincts face cachée, comme indiqué dans le tableau ci-contre. Ces cartes seront les Découvertes disponibles pour les joueurs.

Vous pouvez maintenant prendre un petit instant pour observer le plateau :

- Il y a la Population et ses indicateurs de Force et d'Agitation ;
- Le Dragon et son indicateur de Colère ;
- Les Barbares et leurs indicateurs de Force et de Renforts ;
- La Santé du Roi, qui peut décliner ou s'améliorer ;
- Enfin la section du centre du plateau que l'on appelle la Salle des Gardes, qui est pour l'instant vide.
- La Salle des Gardes est entourée de la piste de Pouvoir où sera placé le marqueur de Pouvoir des joueurs qui arriveront à en accumuler.



Jeu à 5 ou 6 joueurs : Variante "Grand Alchimiste" au verso.

Jeu à 3 joueurs ou moins : A trois joueurs vous devez retirer une des cartes Objectifs « Sauver le Roi » et la carte « Victoire des Barbares » avant de distribuer les cartes d'Objectifs, et à deux joueurs vous devez retirer une carte « Sauver le Roi » supplémentaire. Les règles spéciales pour deux joueurs figurent au verso de ce manuel.

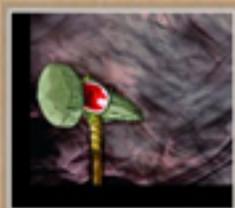


POUR JOUER

Le premier joueur agit, puis c'est au joueur suivant, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand le premier joueur agit, il commence par **tirer une carte d'Invasion** et il **applique ses effets**. Puis il effectue son tour normalement. Quand le dernier joueur agira, une fois son tour terminé, on procédera à la **Défense des Murs** pendant laquelle la cité d'Astoria peut tomber, ou continuer de tenir jusqu'au tour suivant. Si la Cité tient un nouveau tour commencera. Le premier joueur de ce nouveau tour sera la personne située à gauche du premier joueur du tour précédent.

TIRAGE D'UNE CARTE D'INVASION : la carte tirée fait apparaître :

- Une série de six Glyphes, qui sont les six domaines de magie
- Une valeur pour chacun de ces Glyphes, qui indique la force du domaine de magie correspondant pour le **tour actuel** (on appelle cela sa valeur de *Flux Magique*).
- La carte peut aussi présenter un ou plusieurs des éléments suivants...



Présence d'un marteau : La présence d'un marteau indique une progression du siège mené par les Barbares. Si la carte présente un marteau, augmentez la valeur de « **Renforts Barbares** » de un niveau (jusqu'à 4 maximum).



Colère du Dragon : La présence d'un Dragon a un effet encore plus immédiat. Vous faites progresser son marqueur de un ou deux Niveau, selon le score indiqué par la carte. Si le marqueur du Dragon arrive alors sur sa dernière case (celle avec une tête de Dragon) sa rage est complète et il consume la cité, mettant immédiatement fin à la partie (la faction du Dragon l'emporte).



Présence d'un Chef Barbare : La carte de Chef doit être posée à côté du tas de cartes d'Invasion. Le Chef mène les troupes au combat et met en danger les défenses de la ville ; ce sont aussi de puissants sorciers. Tant qu'au moins un Chef Barbare sera présent, il y aura des chances pour le Roi d'être victime de sorts néfastes faisant décliner sa santé plus rapidement.

Après avoir tiré la carte d'Invasion le premier joueur effectue son tour normalement. Lors de son tour de jeu un joueur dispose d'un nombre d'Actions qui dépend du nombre de joueurs dans la partie :

Nombre de Joueurs	2	3	4	5	6
Nombre d'Actions	2 fois 4*	5	4	3	3
Pioche - Nombre de cartes dans chaque tas	8	7	6	5	4

* : A deux joueurs, le premier joueur joue ses 4 actions, puis le second joueur, puis le premier joueur joue de nouveau 4 actions, puis le second joueur en fait autant.

Le joueur utilise ses Actions consécutivement. Avec chacune de ses Actions, il peut soit :

- Piocher une Découverte** : Si le joueur possède moins de 5 cartes dans sa main, il peut piocher une carte dans l'un des trois tas disponibles (ou l'un des tas restants si certains ont été vidés).
- Renforcer son Pouvoir** : augmente le Pouvoir du joueur de 1 point.
- Détruire une gemme (pour gagner du Pouvoir)** : en utilisant une gemme depuis votre *Stock Personnel*, que vous remettez dans la Réserve, vous gagnez autant en Pouvoir que la valeur actuelle de cette gemme (valeur indiquée par *la carte d'Invasion*).
- Créer une gemme (en dépensant du Pouvoir)** : c'est le processus inverse : en dépensant autant en Pouvoir que la valeur d'une gemme (valeur indiquée par *la carte d'Invasion*), vous pouvez prendre cette gemme depuis la Réserve et l'ajouter à votre *Stock Personnel*.

5. Façonner un Artefact (en utilisant des gemmes) :

- ▣ vous pouvez *commencer un nouvel Artefact*, que vous posez face visible depuis votre main en y plaçant une gemme prise depuis votre stock personnel (la gemme doit correspondre à l'une des couleurs demandées par la carte)
- ▣ OU vous pouvez prendre une gemme depuis votre Stock Personnel et la placer sur l'emplacement correspondant d'un Artefact *que vous aviez déjà commencé*.

Si tous les emplacements de l'Artefact sont complétés, l'objet est terminé : les gemmes le composant sont retirées et transférées dans votre Flacon. L'objet devient dès lors utilisable. Les seuls objets utilisables sont donc ceux qui n'ont plus aucune gemme sur eux. Il est toujours nécessaire d'utiliser plusieurs actions pour terminer la création d'un Artefact !

Quand vous complétez un objet, une partie du savoir acquis permet d'ajouter un composant au remède pour sauver le Roi ; **la santé du Roi augmente aussitôt de 1 point** quand un Artefact est complété. **Attention** : les objets de Grimoire sont extrêmement puissants et leur magie est difficile à maîtriser. Vous ne pouvez compléter de tels objets qu'après avoir dépensé 5 points de Pouvoir au moment où vous complétez l'objet avec sa dernière gemme.

6. **Utiliser un Artefact ou un Talent (en inclinant cette carte) :** Inclinez de 90° vers la droite la carte de l'Artefact ou du Talent utilisé pour montrer qu'il sera ensuite *non disponible*. Vous ne pouvez pas utiliser un Artefact ou un Talent qui est déjà incliné. La carte utilisée génère autant de Glyphes que le nombre indiqué sur la carte. Ces Glyphes sont d'une couleur donnée, et ne peuvent être utilisés que pour les effets correspondants, décrits sur le plateau de jeu. Vous pouvez utiliser les Glyphes générés immédiatement pour appliquer les effets correspondants.

Vous pouvez tout à fait attendre de cumuler ces Glyphes avec d'autres que vous générerez lors de vos actions suivantes dans le même Tour : vous utiliserez alors la somme de ces Glyphes pour cumuler leurs effets. Attention : vous devez pour cela générer des Glyphes lors de votre prochaine Action. Si lors de votre prochaine Action vous décidez de ne pas générer de Glyphes, vous perdrez l'utilisation des Glyphes générés auparavant. Vous ne pouvez pas non plus conserver les Glyphes générés d'un tour précédent.

Les Talents : la carte de Personnage est considérée comme un Talent. Elle permet, en l'inclinant pour l'utiliser, de générer un Glyphe du domaine indiqué sur la carte de Personnage, comme s'il s'agissait d'un Artefact générant un et un seul Glyphe. Les autres Talents ne sont disponibles qu'en utilisant la variante « *Grand Alchimiste* ».

Les Artefacts et Talents sont utilisables pour les effets suivants, selon l'illustration de leur Glyphe :

☒ **Feu (Rouge) : Sortilèges d'attaque.** Glyphes utilisables pour l'un des effets suivants :

- Chaque Glyphe permet de réduire de 1 point l'armée Barbare
- Chaque Glyphe permet de réduire de 1 point la Force de la Populace (ce qui augmente son Agitation de 1 point ; cette Agitation ne peut augmenter que de 1 point par Tour complet de tous les joueurs).
- 3 Glyphes permettent de tuer un Garde, quelque soit sa couleur ; ceci vous envoie directement en Exil.



☒ **Soufre (Jaune) : Formules alchimiques.**

- Chaque Glyphe permet de sortir une gemme depuis votre Flacon et de l'ajouter à votre Stock Personnel.



☒ **Nature (Vert) : Sortilèges d'apaisement.**

- Chaque Glyphe permet de réduire de 1 point l'armée Barbare.
- Chaque groupe de 2 Glyphes permet de réduire de 1 point la Force de la Populace, sans augmenter son Agitation.



☒ **Solaire (Orange) : Sortilèges de pouvoir.**

- Tous les Glyphes Solaires générés doivent être utilisés en une seule fois. Chaque Glyphe permet d'augmenter votre Pouvoir d'autant de points que le nombre de Glyphes, plus 1 point. Avec 1 Glyphe vous gagnez donc 2 points de Pouvoir, avec 2 Glyphes vous gagnez 3 points de Pouvoir.



☒ **Ombre (Violet) : Sortilèges néfastes.**

- 2 Glyphes permettent de voler une carte d'Artefact de la main d'un adversaire (il s'agit donc obligatoirement d'un Artefact qui n'a pas été commencé), et de l'ajouter à votre main. Vous choisissez la carte selon son côté face cachée.
- 3 Glyphes permettent de blesser le Roi et de lui faire perdre 1 en Santé ; agir ainsi vous envoie directement en Exil si vous ne l'étiez pas déjà.
- 3 Glyphes permettent de tuer un Garde quelque soit sa couleur sans pour autant vous envoyer en Exil.
- 6 Glyphes vous permettent de voler à un joueur un Artefact terminé, à l'exception des cartes de Grimoires (celles présentant six Glyphes sur leur illustration), et à condition que ce mage ne se trouve pas en Exil. Vous prenez directement la carte et l'ajoutez aux objets terminés en votre possession. Si l'objet était « incliné », il le reste.



☒ **Cobalt (Bleu) : Sortilèges de protection et de divination.**

- 1 Glyphe permet de regarder (vous seul) la prochaine carte d'Invasion (X Glyphes permettent ainsi de voir les X prochaines cartes).
- 1 Glyphe permet d'annuler la perte d'un Garde suite à l'utilisation d'un pouvoir adverse ; le Glyphe est utilisé « en réaction », c'est-à-dire qu'il ne faut pas incliner sa carte lors de votre tour mais que vous pouvez l'incliner en dehors de votre tour sans dépenser d'Action, quand un garde se fait éliminer, pour sauver ce garde.
- 3 Glyphes permettent de guérir le Roi et de lui faire gagner 1 en Santé.



Quelque soit leur domaine, vos Glyphes vous permettent également de :

- Combattre un Mage en Exil attaquant le Palais royal,
- Combattre l'un des chefs Barbares,
- Ou de protéger le Roi contre des maléfices. Rappelez-vous qu'il faudra pour cela que vos objets soient encore disponibles (non inclinés) au moment de l'attaque.

7. **Payer un Tribut au Dragon :** Prenez une gemme rouge ou une gemme jaune depuis votre Stock Personnel, et remettez la dans la Réserve. L'impatience du Dragon diminue aussitôt de 1 point.



8. Affronter un Chef Barbare : Choisissez l'un des Chefs présents sur le champ de bataille puis :

- ▣ Inclinez autant de vos Artefacts et Talents que désiré afin de *générer des Glyphes*. Ils ne seront disponibles que pour ce combat.
- ▣ Tirez ensuite une carte d'Invasion dont les effets ne seront pas appliqués. Après le combat, cette carte sera à remettre sous la pile des cartes d'Invasion déjà tirées.
- ▣ Les scores de Flux Magiques indiqués sur la carte donneront la Force d'Attaque de chacun des Glyphes d'une couleur donnée. La somme de toutes les valeurs de vos Glyphes donnera votre **Force d'Attaque totale**.
- ▣ La **Force d'Attaque** du Chef Barbare est celle indiquée sur sa carte d'Invasion.

Si votre score est supérieur ou égal au sien, il est vaincu : vous récupérez sa carte qui représente 5 Points de Victoire supplémentaires en fin de partie. Dans le cas contraire, vous perdez le combat, ce qui termine votre tour.

Exemple : Vous décidez de combattre un Chef Barbare. La Force d'Attaque indiquée sur sa carte est de 27. Vous inclinez un Grimoire de Feu qui génère 6 Glyphes de Feu, et un Pendentif qui génère 1 Glyphe de Cobalt. Vous tirez ensuite une carte d'Invasion, dont les effets ne seront pas appliqués, qui ne servira que pour ce combat. Celle-ci indique un score de « 3 » en face du Glyphe de Feu, et un score de « 2 » en face du Glyphe de Cobalt. Votre Force d'Attaque sera donc de $6 \times 3 = 18$ pour le Feu, et $1 \times 2 = 2$ pour le Cobalt, soit 20 points en tout. C'est moins que les 27 points de la Force d'Attaque du Barbare : vous perdez donc malheureusement ce combat, ce qui termine immédiatement votre tour.

9. Placer un Garde : vos Serviteurs sont des mages combattants. Pour en placer un, il faut sacrifier 5 en Pouvoir et placer une gemme de votre couleur (prise depuis votre Stock Personnel) dans l'espace « Salle des Gardes » du plateau de jeu. Chaque Garde de votre camp augmente votre force d'attaque de 5 points si vous avez à attaquer ou à défendre la chambre royale contre un assaillant direct (plus concrètement, contre un Mage en Exil, ou pour vous soutenir si vous êtes vous-même en Exil et voulez tuer le Roi).

10. Lancer une Accusation : vous désignez un mage adverse, annoncez que vous l'accusez de vouloir la mort du Roi, et citez la faction pour laquelle vous pensez qu'il agit (vous devez nommer une faction entre *le Dragon, les Hordes Barbares, ou la Populace*). Le mage ciblé ne peut pas mentir sur la véracité de l'accusation : si elle est bonne, il doit révéler sa carte d'Objectif et il sera considéré comme « en Exil ». Si l'accusation est fautive, il ne révèle pas sa carte d'Objectif, et l'accusateur sera chassé de la Cité et considéré comme « en Exil ». Si par votre Accusation vous mettez à découvert l'un des traîtres, le Roi ne sera plus sous l'influence et l'empoisonnement de ce mage, et sa santé commencera à se rétablir (voir **Défense des Murs**).

MAGES EN EXIL

Un Mage en Exil ne peut plus payer de tribut au Dragon ou utiliser ses Glyphes contre les Barbares ou la Populace. Il ne peut plus tuer ou protéger des Gardes (que ce soit par le Feu, l'Ombre ou le Cobalt), et ne peut plus en placer. Il ne peut accomplir que les actions 1 à 6, avec les limites citées. Mais une Action supplémentaire s'offre à lui : celle d'attaquer le Palais Royal.

Attaque du Palais Royal : un Mage en Exil peut en attaquant le Palais essayer d'éliminer directement le Roi et terminer la partie.

- ▣ Cette Action, en cas d'échec comme de réussite, termine obligatoirement son tour.
- ▣ Le Mage déclare son attaque, et incline autant d'Artefacts et de Talents que désiré afin de générer des Glyphes.
- ▣ Les autres Mages (ceux qui ne sont pas en Exil) peuvent s'annoncer – dans le sens des aiguilles d'une montre - pour la défense du Roi : ils inclinent eux aussi autant d'Artefacts et de Talents que désiré afin de générer des Glyphes, et font le compte de leurs Gardes présents dans la Salle des Gardes.
- ▣ Tirez ensuite une carte d'Invasion, dont les effets ne seront pas appliqués : les scores de Flux Magiques indiqués sur la carte donneront la Force d'Attaque de chacun des Glyphes d'une couleur donnée (voir exemple plus haut). Les Mages défendant la Cité ajoutent à ce score la Force de leurs Gardes présents (5 points par Garde) et le Mage en Exil en fait autant.

Si la Force de l'attaquant est **supérieure** à celle des défenseurs, le Mage en Exil l'emporte et détruit le Palais. Cela termine la partie, et peut lui octroyer des points de Victoire pour la réussite de son Objectif. Si la Force de l'attaquant est **inférieure** à celle des défenseurs, l'attaque est repoussée, et on passe aux actions du joueur suivant. En cas d'égalité, les défenseurs l'emportent.

DEFENSE DES MURS

La fin du tour se déroule en trois étapes :

1. Le **Siège de la Cité**.
2. Si la Cité tient, on passe à la **maladie du Roi**.
3. Et enfin la **mise à disposition d'objets**, avant de passer au début du tour suivant.

SIEGE DE LA CITE :

- ▣ Augmentez la Force de la Populace d'autant de points que leur score d'Agitation.
 - ▣ Augmentez la Force des Hordes Barbares d'autant de points que leur score de Renforts.
- Le maximum reste bien évidemment de 10 points pour chaque camp.

Si l'un des camps atteint une valeur de 10 points, la Cité tombe et les Mages étrangers en sont chassés. Le joueur ayant cette faction pour Objectif l'emporte : il dirigera le nouveau royaume d'Astoria. Si les deux camps atteignent en même temps une valeur de 10 points, la Cité est plongée dans le chaos et aucun joueur ne l'emporte.

MALADIE DU ROI :

- ▣ Si aucun traître n'a été découvert, la Santé du Roi décline de un point.
- ▣ Si des Chefs Barbares sont en activité, leurs maléfices s'ajoutent à la maladie du Roi. Chaque Barbare porte sur sa carte un Glyphe particulier : pour protéger le Roi des maléfices de ce Barbare, un joueur (n'importe lequel) devra incliner une carte d'Artefact complétée et disponible (donc non inclinée) capable de générer des Glyphes du même domaine, ou une carte de Talent correspondante. Si aucun joueur ne le fait ou ne peut le faire, la Santé du Roi décline de un point supplémentaire. Vous continuez ainsi pour chacun des Chefs Barbares en activité, en commençant par le dernier posé.

Exemple : deux Chefs sont actifs. L'un porte le symbole bleu de l'eau (celui du Cobalt), et l'autre, le dernier tiré, le symbole violet (celui de l'Ombre). Le Roi sera donc attaqué deux fois. On commence par l'attaque du dernier Barbare tiré, donc celui de l'Ombre. Pour la contrer il faudra que l'un des joueurs incline un Artefact ou une carte de Talent capable de générer un Glyphe de l'Ombre. Les joueurs peuvent s'annoncer dans l'ordre de jeu, du premier joueur au dernier. Si personne ne souhaite le faire, ou si personne n'en est capable, le Roi perd aussitôt 1 point de Santé (déplacez son marqueur de Santé vers la case de « mort du Roi »). Puis on procédera de même avec le second Chef Barbare.

MISE A DISPOSITION D'OBJETS :

Si le Roi d'Astoria a survécu à ce drame, les joueurs peuvent enfin **réactiver deux cartes inclinées** de leur choix parmi les cartes en leur possession en redressant tout simplement ces cartes, puis commencer un nouveau Tour !

Jeu à deux joueurs

- ▣ Seules trois cartes Objectifs sont disponibles : une carte « Sauver le Roi », une carte « Victoire du Dragon » et une carte « Victoire de la Populace ». Les joueurs reçoivent donc chacun un objectif parmi ceux-là.
- ▣ Si le roi meurt, les objectifs de « Victoire du Dragon » ou de « Victoire de la Populace » ne sont plus considérés comme remplis.
- ▣ Il n'est plus possible d'accuser un joueur ou de partir en Exil.
- ▣ La santé du Roi ne décline plus de un point automatiquement à chaque fin de tour. Elle ne déclinera qu'en cas d'attaque par les Chefs Barbares ou d'utilisation de la magie de l'Ombre.

Variante « Grand Alchimiste » (pour 5 à 6 joueurs)

Décidez entre vous si vous préférez que les six rôles spéciaux (Grand Alchimiste, Préparateur, Saboteur) soient distribués aléatoirement, ou choisis par les joueurs. S'ils doivent être choisis le premier joueur sera le premier à choisir son rôle, puis le joueur à sa gauche, et ainsi de suite. Le choix du Rôle doit être fait avant de connaître son Objectif. Les modifications suivantes s'appliquent :

- Pendant leur tour, les mages ont le droit de soutenir ceux qu'ils perçoivent comme étant des alliés. Ils peuvent consacrer une (et une seule) de leurs actions pour soit :
 - ▣ « Façonner un Artefact » (ils peuvent ainsi faire progresser les Artefacts d'autres joueurs)
 - ▣ « Donner une carte » (donner une carte de sa main à son allié, s'il a moins de 5 cartes en main)
 - ▣ « Donner une à deux gemmes » (prises depuis son Stock Personnel)
 - ▣ « Donner un Artefact » (si cet objet était incliné, il le reste)Dès qu'un des Mages est en Exil, il ne peut ni aider des alliés, ni recevoir d'aide.
- Le Roi ne gagne plus automatiquement 1 point de Santé quand un Artefact est terminé. Il ne gagne 1 point de Santé que si l'Artefact accompli possède au moins 3 Glyphes affichés sur sa carte. Terminer un objet ne générant que 1 ou 2 Glyphes n'apporte pas de gain de Santé.
- **PREPARATION** : Seuls les Grands Alchimistes et Préparateurs reçoivent des Flacons en début de partie. Ils sont donc les seuls à pouvoir marquer des points en complétant leur Artefact. Au lieu de mettre leurs gemmes dans des Flacons, les Saboteurs les replacent directement dans leur Stock, et peuvent donc les utiliser pour façonner d'autres objets.
- Le Préparateur ne peut pas accumuler du Pouvoir d'un tour sur l'autre. Son Pouvoir revient à zéro à la fin de son tour. Il n'a pas de marqueur de Pouvoir, la gemme normalement réservée à l'usage de marqueur est ajoutée à son Stock Personnel de début de partie.
- Le Préparateur est un constructeur exemplaire, qui peut avec une seule action *Façonner un Artefact* agir comme s'il disposait de deux actions de ce type. Il peut donc faire progresser un objet de deux gemmes d'un coup, ou deux objets différents d'une gemme.
- Le Grand Alchimiste commence avec 20 points de Pouvoir, mais n'a que 5 gemmes au lieu de 10 au début du jeu ; quatre font son stock personnel et une sert de marqueur de Pouvoir. Les cinq dernières gemmes sont placées dans la Réserve.
- En inclinant sa carte de Talent (par une action), le Grand Alchimiste peut générer trois Glyphes de la couleur de son personnage, ou générer un Glyphe de la couleur de son choix. En inclinant sa carte de Talent (par une action), le Préparateur peut créer une gemme de la couleur de son choix (il la prend depuis la Réserve), et la confier à lui-même ou à un autre (sauf s'il est en Exil). En inclinant sa carte de Talent (par une action), le Saboteur s'il n'est pas en Exil peut diminuer la progression d'un Artefact en cours chez un ennemi, en retirant une gemme de la carte et la replaçant dans la Réserve OU incliner une carte d'Artefact disponible chez un adversaire sans générer de Glyphe, le rendant non disponible.