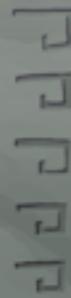




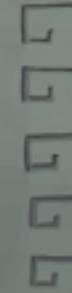
PUISSANCE



SAVOIR



ARTISANAT



FOI

EMBELLISSEMENTS DE 1^{ÈRE} GÉNÉRATION

ADAPTATION

Défaussez l'un de vos héros et placer une nouvelle carte sur cet emplacement.

AUGURE

Piochez une carte, puis défaussez en une.

PILLAGE

Regardez la main d'un autre joueur. Vous pouvez échanger une carte de votre main avec l'une des siennes.

CHANT

Jetez votre main et piochez 3 Cartes.

EMBELLISSEMENTS DE 2^{ÈME} GÉNÉRATION

ASSAUT

Défaussez 2 cartes. Choisissez un joueur. Il doit défausser un héros de son arbre généalogique.

OFFRANDE

Défaussez-vous d'une carte. Si vous le faites, vous pouvez jouer une carte de la même couleur que la carte défaussée.

TRANSFUGE

Reprenez un héros de votre arbre généalogique. Si vous le faites, jouez une carte, puis défaussez n'importe quel nombre de cartes.

PRIÈRE

Jouez la première carte de la pioche héros.

EMBELLISSEMENTS DE 3^{ÈME} GÉNÉRATION

INVASION

Jouez une carte sur l'arbre généalogique d'un autre joueur.

POSSÉDÉ

Choisissez un héros de l'arbre généalogique d'un autre joueur et échangez le avec l'un des vôtres.

INFILTRATION

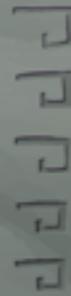
Regardez la main de n'importe quel joueur. Vous pouvez placer chacune de ses cartes sur n'importe quel héros existant de la même couleur.

MARTYRE

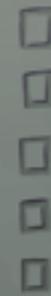
Chaque joueur défausse un de ses héros. Piochez autant de cartes et placez-les sur les emplacements où se trouvaient ces héros.



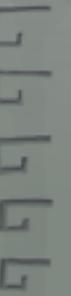
DESTIN



ESPRIT



NORSAÏGA™



RÉSUMÉ DES RÈGLES

Jouez sur n'importe quel arbre généalogique.

1^{ÈRE} GÉNÉRATION

MURMURE
Jouez une carte.*

2^{ÈME} GÉNÉRATION

RIEN
Chaque joueur doit défausser un héros de son arbre généalogique.*

3^{ÈME} GÉNÉRATION

RAGNARÖK
Défaussez tous les héros de 3^{ème} génération de tous les arbres genealogiques.*

Lorsqu'il est joué sur un arbre généalogique d'un joueur, ce joueur peut immédiatement utiliser un embellissement.

ARBRE GÉNÉALOGIQUE



MISE EN PLACE

1. Distribuez 1 carte de saga à chaque joueur.
2. Placez les marqueurs héritage sur chaque carte de saga.
3. Chaque joueur pioche une main de 4 cartes.
4. Jouez dans le sens horaire.

EFFECTUEZ VOTRE TOUR

1. REPRENEZ VOTRE SOUFFLE: Ramenez votre main à 4 cartes.
2. EMBELLISSEZ VOTRE HISTOIRE: vous pouvez utiliser un embellissement accessible.
3. CONTINUEZ L'HISTOIRE: jouez une carte. Si vous jouez sur une carte existante, défaussez-la.

VICTOIRE

Quand tous vos marqueurs héritage sont passés de votre saga sur votre arbre généalogique, vous gagnez!

*Les autres joueurs peuvent jouer des cartes sur votre arbre généalogique cette manche.