

## Matériel de jeu

- 52 cartes format poker (63 x 88 mm)
- 2 jeux de cartes Royaume  
(25 cartes + 1 carte de tirage aléatoire par jeu)
  - Anges
  - Démons
- 2 cartes géantes (130 x 90 mm)
  - La tour du Soleil
  - La porte de l'Enfer
- Ce feuillet

## Crédits

**Conception du jeu :** Rafał Cywicki, Jacek Gołębiowski

**Développement du jeu :** Jacek Gołębiowski, Krzysztof Rudek, Anastasios Grigoriadis

**Direction artistique :** Laurent Luccini, Bartosz Repetowski

**Illustrations :** Bartosz Repetowski, Tomasz Mroziński

**Conception graphique et PAO :** Paweł Niziołek, Krzysztof Bernacki, Beata Smugaj, Sandra Tessieres, Panagiota Tsibalidi

**Direction du projet et de la marque :** Helena Tzioti

## TRADUCTION

**Direction de la localisation et coordination linguistique :** Anne Vétillard  
**Traduction :** Pauline Aracil, Delphine Somma  
**Relecture :** Rachael Mortimer, Joshua Ross, Piotr Chmielewski, Bruno Cailloux, Heidi Lajos, Anne Vétillard

## VENTES ET COMMUNICATION

**Direction artistique, communication :** Christophe Madura, Laurent Luccini  
**Création de contenu :** Helena Tzioti, Mathieu Rivero  
**Conception graphique, communication :** Panagiota Tsibalidi, Michael Watson  
**Direction de la communauté :** Sam Healey  
**Direction de la communication :** David Hannoun, Chaz Elliott  
**Média sociaux :** Chaz Elliott  
**Production de la bande-annonce :** Fabien Delarue  
**Expertise en ventes :** Anna Mentzelopoulou  
**Direction des ventes et du marketing :** Helena Tzioti

## SERVICE CLIENT

**Responsable du service client :** Marco Cervone  
**Agent du service client :** Chris Marras

## PRODUCTION

**Direction de la production :** Erwann LeTorrivellec  
**Édition :** Léonidas Vesperini, Benoît Vogt

Besoin d'aide ? Contactez : [support@mythicgames.net](mailto:support@mythicgames.net)





*Le Bien et le Mal ne sont pas aussi simples que l'on pense. Bien sûr, les anges vous soigneront, car telle est leur vocation... Mais ils risquent aussi de soigner vos adversaires. Et ils ne le font pas par charité, car ils valent bien plus que cela. Les démons vous hanteront, comme une idée obsédante ou un mauvais souvenir. Ils sont très pernicieux, mais si vous parvenez à vaincre l'un d'entre eux, vous pourrez lui ordonner d'aller chez vos rivaux !*

## Anges (La tour du Soleil)



*Des prêtres dévots, des paladins à l'armure étincelante et des anges lumineux... Avec eux, tout tourne autour des bonnes actions. Soigner les autres joueurs vous sera très bénéfique.*

Le jeu de cartes Anges vous permet de soigner les autres joueurs et d'en tirer parti. Les Blessures des autres joueurs sont une sorte de monnaie que vous pouvez dépenser à votre guise.

« **Le joueur ciblé soigne 1** » : Quand cette phrase est utilisée comme coût pour la capacité d'une carte, elle signifie que vous devez choisir un joueur qui a reçu des Blessures. Il est soigné et retire 1 Blessure, et vous bénéficiez de la capacité ainsi activée. Si aucun autre joueur n'a de Blessure, vous ne pouvez pas utiliser cette capacité, car vous ne pouvez pas en payer le coût.

**Ange** : Le soin est appliqué une fois le combat terminé. Le joueur actif peut donc être blessé et devenir le « joueur ayant reçu le plus de Blessures ».

**Dragon blanc** : Une fois le Dragon blanc vaincu, vos Blessures ne peuvent plus être soignées, même par d'autres joueurs. Elles peuvent toujours être transférées grâce aux capacités qui indiquent « donnez X de vos Blessures à d'autres joueurs ».

## Démons (La porte de l'Enfer)



*Personne ne veut récupérer ces sales petits démons et leur ignoble magie. Ce sont donc de parfaits cadeaux pour vos ennemis.*

Les Monstres du jeu de cartes Démons donnent des points négatifs, mais heureusement, vous pouvez les envoyer chez vos adversaires. À moins que vous ne trouviez un autre moyen d'en tirer profit...

## Mots-clés universels

**Caractéristiques négatives** :

Une icône Épée brisée symbolise une valeur d'Attaque négative, et une icône Bouclier brisé une valeur de Défense négative. Les valeurs d'Attaque et de Défense des joueurs ne peuvent jamais être inférieures à zéro.