

AMELIORATIONS

Avec les **Points d'Artéfact** obtenus, vous pouvez acheter des **Améliorations** qui vous permettront d'être en avance sur les autres Damgarous ! Ces **Améliorations** ne sont pas obligatoires pour gagner la partie mais offrent néanmoins des avantages non négligeables.




Chaque **Point d'Artéfact** correspond à une **Amélioration** disponible pour le Damgarou.

Exemple: Le Damgarou **Rouge** à **3 Points d'Artéfact**, il peut alors choisir **3 Améliorations** parmi celles proposées.

Ces améliorations sont :

Nom amélioration	Effet de l'amélioration
L'amis des ennemis	Augmente de 1 le résultat à vos lancés de dés voleurs contre les autre joueurs.
Garde rapproché	Diminue de 1 le résultat aux lancés de dés voleurs adverse vous ciblant.
Monsieur l'indécis	A la fin d'une quête réussie, vous permet de choisir la prochaine quête entre 3 cartes piochées au lieu de 2.
Tu te chut!	Si lors d'une enchère, vous avez mis la même mise qu'un autre joueur, vous l'emportée.
Le business n'attend pas	*+1* action. Vous augmentez vos actions d'une action par tour.
Besace XXL	*+1* case d'inventaire. cette 5eme case est protégée contre le voleur, la ressource dedans ne peut pas être volée
Caract de proximité	Lorsque vous vous trouvez sur le même lieu qu'un joueur, vous lui voler 3 dariques (vous coûtes une action)

Une fois une amélioration choisie sur sa **Tuile Personnelle**, le Damgarou doit la retenir durant toute la partie.

<p>l'ami des ennemis -1 D6s volcar</p> <p>Garde rapproché -1 D6s volcar quand ciblé</p> <p>Monsieur l'Indeïs Ploech choix carte +1</p> <p>Tu te ehut ! Gagne égalité enehère</p> <p>Le buisness n'attend pas +1 action</p> <p>Besacez XXL +1 inventaire Protégé</p> <p>Larcin de proximité Vol 5 Dariques quand fini sur même case</p>		<p>4 actions par tour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer d'un lieu - récupérer une ressource - Lancer le dé volcar - Changement de carte <p>Si toutes les actions du tour sont des déplacements alors on considère que c'est une course, +2 déplacements</p> <p>Si un Damgerou se trouve sur la case Persépolis, il peut décider de mettre fin à son tour afin de déclencher le Grand Marché de Persépolis</p>		<p>Ressources de base 1 Dariques</p> <p> Argile  Pierre  Verre</p> <p> Bois  Cuivre</p> <p>Pierres précieuses 3 Dariques</p> <p> Améthyste  Rubis  Topaze</p> <p> Jade  Saphire</p> <p>Ressources uniques 5 Dariques</p> <p> Papyrus  Tissus  Bronze</p> <p> Cuir  Étain  Ivoire</p> <p> Obsidienne  Fer  Ether</p>	
				<h1>Etalage Marché</h1>	