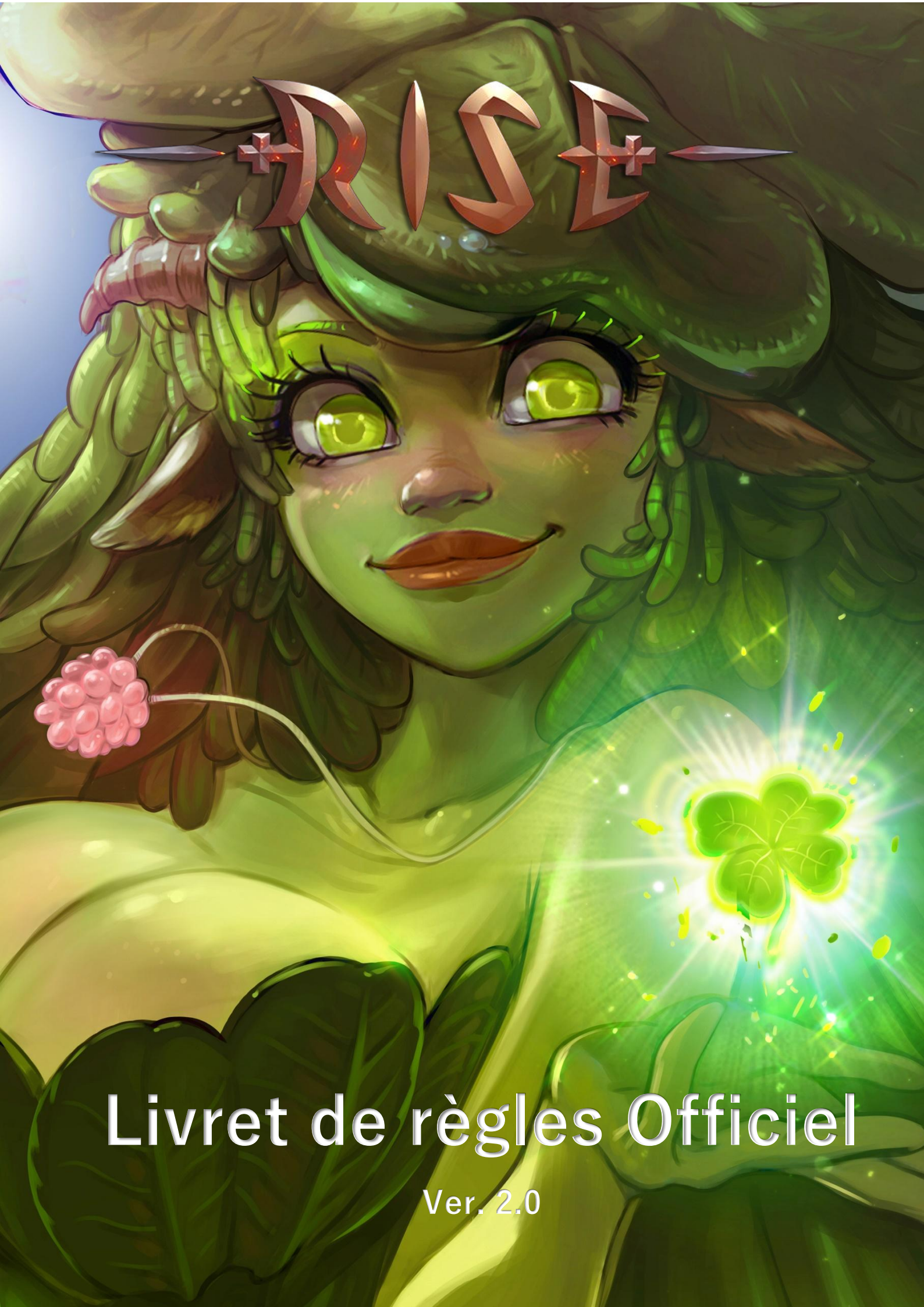




Livret de règles Officiel

Ver. 2.0



PREFACE

Ce document entend être le livret de règles complet du jeu de cartes à collectionner « Rise », création de François von Orelli. Cependant il n'est peut-être pas la version la plus accessible pour aborder le jeu, dans ce cas, la lecture de la version condensée lui sera préférable. Ce livret de règles longtemps attendu a maintenant besoin d'être éprouvé. Ainsi, il restera sujet à mise à jour, et si d'aventure vous veniez à y découvrir des erreurs ou manquements alors vos retours sont les bienvenus. Contactez Bastien@risecardgame.com.

Merci à *Browojek*

CODEX

<i>Bienvenue dans Rise !</i>	7
Les règles du jeu	7
But d'une partie	7
<i>Structure détaillée d'une partie</i>	9
Début de partie	9
Phase d'Eveil	9
Phase de Restauration	9
Phase d'Invocation	9
Phase de Combat	10
La Fin de tour	11
<i>Zones de jeu</i>	12
Stock #1	12
Ether #2	12
Invocateurs #3#4	13
Niveaux Supérieurs #5	13
Bibliothèque #6	13
Cimetière #7	13
Zone d'exclusion #8	14
Champ de bataille #9	14
Main	14
<i>Propriétés d'une carte</i>	15
Type	15
Rang	15
Nom	15
Illustration	15
Aptitude	16
Contrainte	16
Effet	16
Action	17
Texte d'ambiance	18
Attaque	18
Défense	18
Numérotation	18
	19

Rareté	19
Cumul des propriétés	19
Cas particulier des cartes d'Invocateur	19
Les concepts de base	20
Jouer une carte	20
Lancer de pièce (ou « Toss »)	21
Les Maladies	21
La Duplication	22
Les Plans	22
Les Charges	23
Retour	23
Indivisibilité d'une Source	23
Types principaux	24
Invocateur	24
Imminente	25
Incantation	25
Créature	26
Porte	26
Porte-Créature	27
Niveau Supérieur	27
Jetons	28
Pour aller plus loin...	29
Priorité	29
La Pile de résolution	29
Mise en pile	30
Résolution	31
Piles additionnelles	32
Liste des Aptitudes	34
Assimilation	34
Avantage	34
Bombe	34
Clonage	35
Constance	35
Distance	35
Diversión	36
Drain	36
Eau	36
Électrique	36
Enchaîné	37

Enracinement	37
Ensemble	37
Équipement	37
Esquive	38
Exhumation	38
Explosion	38
Feu	39
Glace	39
Horde	39
Imitateur	39
Immunité	40
Maladie	40
Morpher	40
Multi-cible	40
Nourriture	41
Ombre	41
Passe-muraille	41
Peau de fer	41
Percée	42
Portée	42
Possession	42
Prix fixe	43
Rage	43
Réanimation	43
Riposte	44
Saignement	44
Splash	44
Symbiose	45
Temps mort	45
Verrou	45
Vol	46
Poison	46
Vélocité	46
Liste des Maladies	47
Allergie	47
Amok	47
Démence	47
Folie	48
Paralyse	48

Paranoïa	48
Parasite	49
Trauma	49
Schizophrénie	49
Refroidissement	50
Glossaire	51
· Activer	51
· Adversaire	51
· Affrontement	51
· Annuler	51
· Appeler	51
· Bloquer (cf. Phase de Combat)	51
· Carte « Constante »	52
· Cibler	52
· Combat (cf. Phase de Combat)	52
· Contrôleur	52
· Copie	53
· Créature victorieuse	53
· Cycle	53
· Détruire	53
· Dommage	54
· Duplication	54
· Exclure	54
· Face cachée	54
· Geler	54
· Mort	55
· Point de Capacité	55
· Propriétaire	55
· Réactiver	55
· Réessayer	55
· Ressources	56
· Ressusciter	56
· Révéler	56
· Restauration	56
· Sacrifier	57
· Soigner	57
· Guérir	57
· Protéger	57
· Prévenir	58

· Évènement	58
· Tour	58
· Cycle	58
Cas Particulier	59



Bienvenue dans Rise !

Les règles du jeu

Si le texte d'une carte contredit les règles du jeu, alors le texte de la carte prévaut sur les règles du jeu.

But d'une partie

Plusieurs joueurs s'affrontent lors d'une partie de **Rise**. Chacun débute la partie avec 2 Invocateurs qui ont un certain nombre de points de vie de base.

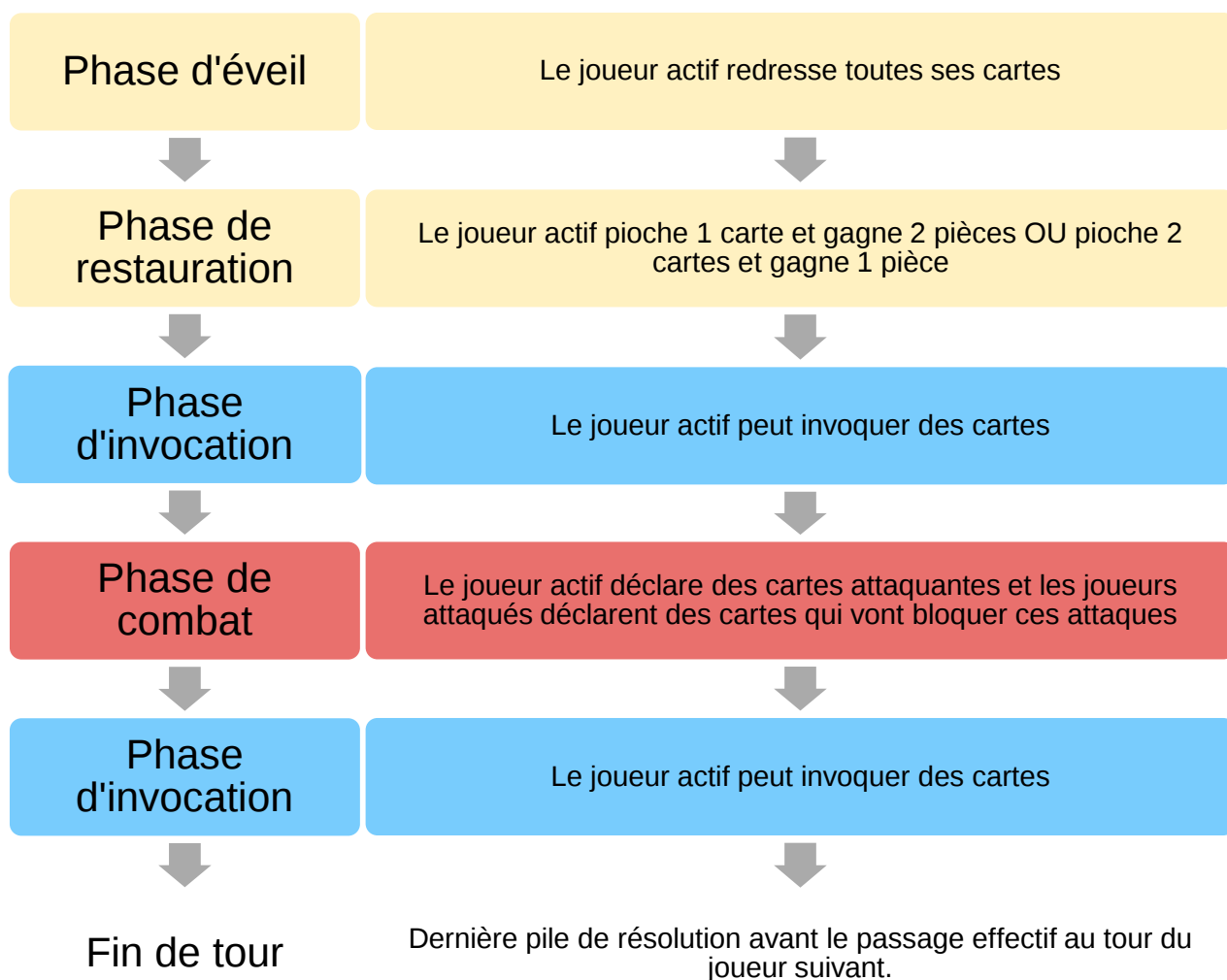


L'objectif pour chacun des joueurs est d'amener les points de vie des Invocateurs adverses à 0.

Dès lors que les 2 Invocateurs d'un joueur ont 0 points de vie, ce joueur a instantanément perdu la partie. Une égalité se produit lorsque les points de vie de tous les Invocateurs en jeu sont de 0 au même moment.

Pour ce faire, chaque joueur peut jouer des cartes au fil des tours ou activer des Compétences d'Invocateur, principalement en dépensant des points de Capacité octroyés par ces Invocateurs. Il est possible d'augmenter ce nombre de point de Capacité en augmentant le Niveau d'un Invocateur, grâce à des cartes de Niveau Supérieur.

Un tour de jeu suit la structure suivante :



Les joueurs enchaînent leurs tours jusqu'à ce qu'un vainqueur soit défini.

De plus les joueurs disposent de nombreuses ressources (points de vie, éther, pièces...) pour activer de nombreux Effets, Action et Capacités d'Invocateurs.

Structure détaillée d'une partie

Début de partie

Un joueur choisi aléatoirement détermine qui sera le premier joueur, c'est-à-dire celui qui commencera la partie. Puis lorsque son tour sera terminé, ce sera le tour du joueur à sa gauche.

Le premier joueur pioche 6 cartes de sa Bibliothèque et commence le jeu avec 2 pièces dans son stock. Il n'a pas de phase de Restauration durant son premier tour.

Les joueurs qui ne commencent pas la partie piochent chacun 4 cartes de leur propre Bibliothèque et débutent avec 1 pièce dans leur stock. Ils ne pourront pas utiliser les Compétences de leurs Invokeurs tant qu'ils n'auront pas effectué leur première phase d'Eveil. En revanche, ils peuvent dépenser leurs points de Capacité pour Invoquer des cartes Imminentes.

Le premier joueur peut « Mulligan » 1 fois, les autres joueurs peuvent « Mulligan » 2 fois. Lorsqu'un joueur « Mulligan » il remet toutes les cartes piochées à l'intérieur de sa Bibliothèque, il la mélange puis pioche autant de cartes que le nombre remis dans la Bibliothèque.

Phase d'Eveil

La Phase d'Éveil est la phase durant laquelle un joueur redresse toutes ses Créatures et ses Invokeurs inclinés (sauf indication contraire). Ce joueur récupère la totalité de ses points de Capacité. Il n'y a pas de priorité durant cette phase.

Phase de Restauration

La Phase de Restauration est la phase durant laquelle un joueur choisit entre « Piocher 2 cartes et ajouter 1 pièce à son stock » ou « Piocher 1 carte et ajouter 2 pièces à son stock ». Il n'y a pas de priorité durant cette phase.

Phase d'Invocation

La Phase d'Invocation est la phase durant laquelle le joueur actif peut invoquer des cartes (cf.) qui ne possèdent pas le type « Imminente », à condition que la pile de résolution soit vide. Au début de cette phase, tous les effets de début de tour ou début de cycle sont ajoutés à la pile de résolution, dans l'ordre désiré par le joueur actif. Il est le premier à

avoir la priorité. Les cartes de niveau supérieur peuvent uniquement être jouées durant la phase d'invocation.

Les cartes comportant des effets, des actions ou des compétences ayant la temporalité « Durant le tour » se réfèrent à une temporalité correspondant à la phase d'invocation.

Phase de Combat

La Phase de Combat n'est pas obligatoire, elle peut être déclarée ou non par le joueur actif. Elle peut contenir :

- Une Phase d'Attaque,
- Une Phase de Défense,
- Une Phase de Résolution des Combats.

Un effet pouvant être activé pendant la Phase de Combat peut l'être à n'importe quel moment de cette phase, que ce soit lors de la Phase d'Attaque, la Phase de Défense, ou la Phase de Résolution des Combats

La Phase d'Attaque

Cette phase n'est pas obligatoire et se fait à l'initiative du joueur actif (sauf indication contraire). Il peut choisir de ne pas la déclencher ou de la déclarer vide.

Pendant cette phase, le joueur actif déclare toutes ses cartes attaquantes. Toutes les cartes attaquantes sont annoncées simultanément et deviennent alors des cartes « Attaquantes ».

Pour déclarer une créature attaquante, celle-ci doit être non inclinée, puis être inclinée lors de sa déclaration.

La Phase de Défense

Elle n'est pas obligatoire et se fait à l'initiative du joueur attaqué. Celui-ci peut choisir de ne pas déclarer cette phase ou de la déclarer vide.

Pendant cette phase, les joueurs attaqués, dans l'ordre des tours, décident s'ils veulent bloquer tout ou partie des attaques dirigées contre eux en désignant des défenseurs parmi leurs cartes. Tous les défenseurs sont déclarés simultanément.

Une carte inclinée ne peut pas être déclarée comme défenseur.

La Phase de Résolution des Combats

Cette phase est obligatoire si une Phase d'Attaque non vide a été déclarée.

Pendant cette phase, chaque joueur attaqué, en commençant par celui à la gauche du joueur actif, choisit l'ordre de résolution des combats impliquant ses défenseurs.

Les combats se résolvent via des piles successives : un « Combat » est placé en pile, puis le joueur actif peut ajouter des éléments à la pile avant de céder la priorité aux autres joueurs.

Lors de la résolution de la pile, tous les éléments qu'elle contient sont résolus, puis le combat a lieu, avant que le combat suivant ne soit mis en pile.

Les Combats

On parle de « Combat » lorsque plusieurs Créatures s'opposent leurs valeurs d'attaque et de défense durant une Phase de résolution des Combats.

- 1.7.6.1 Une Créature est dite « Attaquante » si elle est déclarée Attaquante à l'issue d'une phase d'Attaque.

Une Créature est dite « Bloquée » si elle a été opposée à une autre carte lors d'un Combat, alors qu'elle était « Attaquante ».

Une Créature est dite « avoir Bloquer » si elle a été opposée à une autre carte lors d'un Combat, alors qu'elle n'était pas « Attaquante ».

- 1.7.6.2 Lors de la résolution d'un combat, la Créature « Attaquante » inflige sa valeur d'attaque à la Créature « qui Bloque » en dommages de combat. Les dommages de combat ont pour effet de réduire la valeur de défense d'une Créature jusqu'à la fin du tour. Si la valeur de Défense de la Créature « qui Bloque » est inférieure ou égale à 0 alors elle est Détruite.
- 1.7.6.3 On considère qu'une Attaque avec une valeur d'attaque de 0 touche tout de même sa cible, mais inflige 0 dommage de Combat.
- 1.7.6.4 Si un défenseur désigné n'est plus en jeu ou n'est plus apte à défendre contre l'attaquant avant la résolution de ce Combat, alors l'attaquant n'est pas « Bloqué » et son attaque peut atteindre le joueur initialement ciblé. Lorsqu'un joueur subit une attaque non bloquée, il inflige la valeur d'Attaque de l'attaquant à l'un de ses Invokeurs.
- 1.7.6.5 Durant la phase de combat, si une carte créature déclarée attaquante se fait redresser avant la résolution des combats, celle-ci n'est plus considérée comme attaquante.

La Fin de tour

Lorsque le joueur actif déclare la fin de son tour, cet événement est placé en pile, accompagné de tous les effets devant se déclencher en fin de tour ou de cycle.

La priorité est alors donnée au joueur situé à sa gauche.

Une fois cette pile résolue, le tour du joueur actif prend officiellement fin, et le joueur à sa gauche devient le nouveau joueur actif.

Zones de jeu



Stock #1

Chaque joueur dispose d'une zone personnelle où il stocke ses pièces, cette zone s'appelle le Stock. Elle ne peut pas contenir plus de 30 pièces ou un nombre de pièces inférieur à 0. Ce nombre doit être matérialisé et clairement identifiable par tous les joueurs.

Ether #2

Chaque joueur dispose d'une zone personnelle où il stocke ses Ether, cette zone s'appelle l'Ether. Elle ne peut pas contenir plus de 30 Ether ou un nombre d'Ether inférieur à 0. Ce nombre doit être matérialisé et clairement identifiable par tous les joueurs.

Lorsqu'il a la priorité, un joueur peut dépenser 3 de ses Ether afin d'ajouter un élément sur la pile : « Piocher ou gagner 1 pièce ». Ceci n'est pas une Action.

Le joueur qui dépense de l'Ether doit déclarer l'issue souhaitée lorsqu'il dépense 3 Ethers.

Invocateurs #3#4

Chaque joueur dispose de 2 zones pouvant accueillir chacune un Invocateurs.

Chaque emplacement d'Invocateur possède sa propre zone de « Niveaux Supérieurs ».

Lorsqu'un Invocateur n'a plus de points de vie, il est retourné face cachée et son propriétaire ne peut plus utiliser ses Compétences ni ses points de Compétences. Cet Invocateur est mort mais peut être ressuscité via un effet.

Niveaux Supérieurs #5

Chaque joueur dispose de 2 emplacements de « Niveaux supérieurs » associés respectivement à ses deux Invocateurs. Ces zones accueillent les cartes de « Niveau Supérieur ».

Il n'y a pas de limite au nombre de « Niveau Supérieur » que peut accueillir chaque zone.

Chaque joueur ne peut jouer qu'un « Niveau Supérieur » par tour, durant l'une de ses phases d'Invocation.

Bibliothèque #6

Chaque joueur dispose d'un emplacement pour accueillir sa Bibliothèque. Celle-ci est composée de l'ensemble des cartes que ce joueur pourra piocher au cours d'une partie de **Rise**.

Une Bibliothèque contient exactement 50 cartes.

Les cartes qui se trouvent dans la Bibliothèque sont disposées face cachée (sauf si indication contraire).

Les cartes conservent leurs propriétés dans la Bibliothèque, malgré le fait qu'elles soient face cachée.

Cimetière #7

Chaque joueur dispose d'un emplacement pour accueillir son Cimetière. Le Cimetière d'un joueur est constitué de l'ensemble de ses cartes défaussées, sacrifiées ou détruites durant la partie.

Les cartes du Cimetière sont disposées face visible.

Tous les joueurs peuvent consulter à tout moment n'importe quel Cimetière.

Zone d'exclusion #8

Chaque joueur dispose d'une zone d'Exclusion. Toutes les cartes exclues d'un joueur rejoignent sa zone d'Exclusion.

Les cartes qui se trouvent dans la Zone d'Exclusion sont disposées face visible.

Tous les joueurs peuvent consulter à tout moment n'importe quelle zone d'Exclusion.

Champ de bataille #9

Chaque joueur dispose d'un emplacement pour accueillir l'ensemble de ses cartes jouées. Toutes ces cartes sont disposées sur les champs de bataille respectifs de leur joueur, à l'initiative de ceux-ci sans considérer les différents Types de cartes.

Les cartes placées sur le Champ de bataille sont dites « Constantes » à l'exception des cartes seulement « Imminente ».

Main

La main d'un joueur est composée de l'ensemble des cartes dont il dispose en permanence, ce sont les cartes qu'il peut Invoquer et qu'il peut Défausser.

Les cartes de la main d'un joueur ne peuvent être visibles que par celui-ci (sauf indication contraire).

Propriétés d'une carte

Type

Toutes les cartes ont au moins un type. Il n'y pas de limite au nombre de types que peut posséder une carte. En effet, ces types se cumulent et peuvent être accordés ou retirés via divers effets.

Une carte peut avoir un ou plusieurs types. Ils sont indiqués en haut de la carte, avant le rang.

Rang

Toutes les cartes ont un rang. Ce rang représente le nombre maximal d'exemplaires qu'il est possible de mettre dans une Bibliothèque lors de sa construction.

Une carte peut être de rang 1, 2, 3, 4 ou infini. Ce rang est indiqué en haut de la carte, après ses types.

Le rang d'une carte définit le nombre maximal d'exemplaire de cette carte que peut contenir une Bibliothèque au début d'une partie de **Rise**.

Une carte de rang infini n'a pas de limite quant au nombre d'exemplaire que peut contenir une Bibliothèque (en respectant la limite de 50 cartes contenues dans une Bibliothèque au début d'une partie).

Nom

Toutes les cartes ont un nom. Ce nom se situe en haut de la carte, sous ses types et son rang.

Illustration

Toutes les cartes ont une illustration. Celle-ci s'étend sur la totalité de la carte, à l'exception du bandeau noir visible en bas de la carte.

Aptitude

Certaines cartes possèdent des Aptitudes. Les Aptitudes sont des éléments de jeu à part entière qui sont des raccourcis graphiques pour doter les cartes qui les possèdent d'Effets ou d'Actions. Les Aptitudes peuvent être assimilées à l'un comme à l'autre.

Une carte peut avoir zéro, une ou plusieurs Aptitudes. Elles sont représentées par des icônes aux contours carrés.

Les Aptitudes peuvent être passives lorsqu'elles dotent une carte d'un Effet, ou actives lorsqu'elles dotent une carte d'une Action.

Tout ce qui agit sur les Effets agit de la même manière sur les Aptitudes passives.

Tout ce qui agit sur les Actions agit de la même manière sur les Aptitudes actives.

Les Aptitudes peuvent être gagnées. Dans ce cas, la carte possède l'Effet ou l'Action accordée par l'Aptitude. Elles peuvent également être perdues. Dans ce cas, la carte ne possède plus l'Effet ou l'Action accordée par l'Aptitude.

Contrainte

Certaines cartes possèdent des Contraintes. Les Contraintes sont des restrictions qu'un joueur doit considérer pour jouer une carte.

Une carte peut avoir zéro, une ou plusieurs Contraintes. Celles-ci sont précédées d'un rond « • » et inscrites sous ses Aptitudes (si elle en possède).

Effet

Certaines cartes possèdent des Effets. Les Effets sont des éléments actifs en permanence, qui se déclenchent en fonction de certaines conditions ou à l'initiative de leur contrôleur.

Une carte peut avoir zéro, un ou plusieurs Effets. Ils sont précédés d'un tilde « ~ » et inscrits sous ses Contraintes (si elle en possède).

Il existe 3 catégories d'Effets :

- **Effets d'arrivée en jeu** : Ces Effets sont ajoutés à la pile de résolution en même temps que leur Invocation ou Appel. Leur texte est résolu lorsque l'Invocation ou l'Appel de la carte est résolu. En cas de Duplication ou de Copie, ces Effets de la nouvelle carte sont à nouveau ajoutés en pile.

- **Effets continus ou déclenchés** : Ces Effets ne passent pas par la pile. Leur texte est résolu en permanence ou aussitôt que leurs conditions sont satisfaites. Ces conditions sont vérifiées en permanence.

- **Effets activés** : Ces Effets sont ajoutés à la pile à l'initiative du joueur qui les contrôle.

Si deux Effets ont des conséquences opposées, comme : « Les Créatures ne peuvent plus être inclinées » et « Inclinez toutes les Créatures », alors c'est le premier Effet résolu qui prévaut sur le second. Le second est considéré comme nul tant que le premier est actif.

Action

Certaines cartes possèdent des Actions. Les Actions sont des éléments activables par leur contrôleur si celui-ci paie leur coût et réalise un lancer de pièce si nécessaire.

Une carte peut avoir zéro, une ou plusieurs Actions. Celles-ci sont précédées par un ◇ et inscrites sous ses Effets (si elle en possède).

Une Action peut avoir un coût en ressources, la quantité et le type de ressource sont indiqués après le ◇.

Une Action peut nécessiter un lancer de pièce lors de son activation. Si c'est le cas, l'icône représentant le type de ressource lié au coût sera entourée de flèches.

Exemple :



« Activer une Action » ne peut se faire qu'une fois par tour et par son contrôleur. Pour ce faire, le contrôleur de l'Action paie son coût en ressources et réalise un lancer de pièce si nécessaire. Après son Activation, l'effet d'une Action est ajouté à la pile. L'Action est dite « Activée ».

« Réactiver une Action » n'est possible que si l'Action a déjà été activée. Une Réactivation agit comme une nouvelle Activation et n'exonère pas du paiement du coût de l'Action ni du lancer de pièce à nouveau. Il n'y a aucune limite au nombre de Réactivations. La Réactivation d'une Action peut se faire via un effet, une action ou une Capacité.

Une Action avec un lancer de pièce « Succès » dont la résolution commence est dite « Action qui a eu un Succès ».

Une Action avec un lancer de pièce « Échec » dont la résolution commence est dite « Action qui a eu un Échec ».

Une Action résolue est dite « Réalisée ».

La nature « Succès » ou « Échec » d'un lancer de pièce est appréciée au moment de la résolution de l'Action, car avant cela le résultat peut varier, notamment s'il est « forcé ».

Il est possible qu'un effet influence le résultat d'un lancer de pièce, on parle alors de résultat « forcé ». Lorsque le résultat d'une Action est « forcé » alors on ne prend pas en compte le résultat réel du lancer de pièce mais le nouveau résultat attribué par effet.

Exemple : Alex contrôle « Sado » qui lui permet de gagner une pièce lorsqu'une Action adverse échoue. Oscar active l'Action de son « Temple de vie », il réalise alors immédiatement le lancer de pièce et le résultat est un « Succès ». L'Action n'est pas encore considérée comme ayant eu un « Succès ». Alex déclenche l'effet de son « Champ de trèfle ». Il dépense une charge afin de transformer le résultat de l'Action du « Temple de Vie » en Échec. Lors de la résolution de la pile, le « Champ de trèfle » modifie la nature de l'Action du « Temple de Vie », cette Action est maintenant résolue comme ayant

obtenu un « Échec ». Oscar ne gagne pas de points de vie sur ses Invocateurs et Alex gagne une pièce grâce au déclenchement de « Sado ».

Le résultat d'un lancer de pièce « forcé » est dit « Critique ». Certaines Actions possèdent des issues « Critiques », sinon ces « Succès Critiques » et « Échecs Critiques » sont considérés comme des « Succès » et des « Échecs » classique.

Texte d'ambiance

Certaines cartes possèdent un texte d'ambiance situé en bas de l'illustration, inscrit en italique. Ce texte a pour but d'enrichir l'univers de **Rise** et de contribuer à poser l'atmosphère dans laquelle évoluent les différents personnages représentés sur les cartes.

Attaque



Les Créatures et les Portes sont les seules cartes à posséder une valeur d'attaque, indiquée après le logo . Cette valeur lui permet d'infliger des dommages de combat.

Défense



Les Créatures et les Portes sont les seules cartes à avoir une valeur de défense, indiquée après le logo . Cette valeur lui permet de subir des dommages de combat.

Numérotation

Toutes les cartes portent une numérotation propre à l'extension à laquelle elles appartiennent. Celle-ci est indiquée en bas à gauche de la carte, dans le bandeau noir.

Les différentes variantes d'une même carte peuvent partager la même numérotation au sein d'une même extension.

Exemple : Dans les extensions Alpha et Beta, la version portrait et la version complète d'un Invocateur partagent le même numéro. Les deux « Lilith » ont le numéro 006/308.

Rareté

Toutes les cartes possèdent une rareté, indiquée en bas de la carte, au centre du bandeau noir. Il existe quatre niveaux de rareté, qui permettent une distribution homogène et maîtrisée des cartes composant les produits **Rise**.

Il existe 4 raretés :



- Commune
- Peu commune
- Rare
- Légendaire

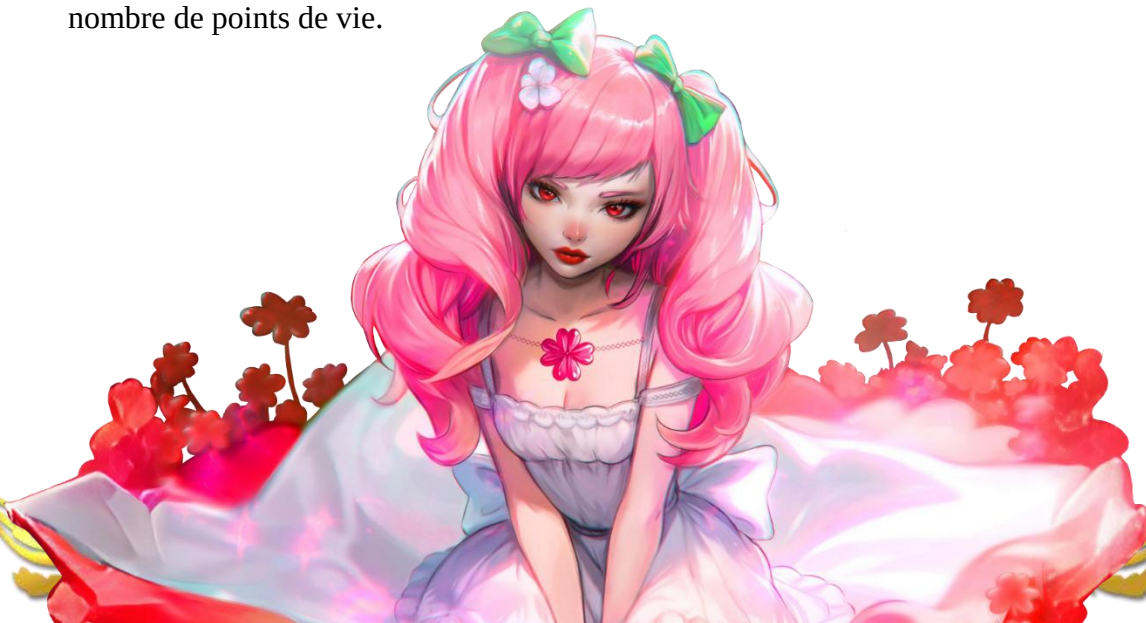
Cumul des propriétés

Une carte peut cumuler un Type, un Effet et une Aptitude identiques.

Exemple : Une carte peut être de type « Nourriture », avoir l'Aptitude « Nourriture » et posséder l'Effet « Cette créature est de type « Nourriture ». Il faudra alors lui retirer son Type, son Effet et son Aptitude si on souhaite que la carte ne soit plus du tout de Type « Nourriture »

Cas particulier des cartes d'Invocateur

Une carte ayant le Type « Invocateur » ne possède ni Rang, ni Aptitudes, ni Contraintes, ni Effets, ni Actions, ni Texte d'ambiance. Elle peut toutefois avoir d'autres Types. Elle possède un Niveau, des Capacités et un nombre de points de vie.



Les concepts de base

Jouer une carte

Jouer une carte englobe les termes « Invoquer » et « Appeler ».
Jouer une carte suit la temporalité suivante :

Mise en pile :

Un joueur déclare « Jouer une carte »,
L'Invocation ou l'Appel ainsi que tous les Effets de cette carte sont ajoutés à la pile. La carte n'est pas encore considérée Invoquée/Appelée, elle ne se trouve pas encore sur le champ de bataille et cette Invocation/Appel peut être annulé (cf.).

Résolution :

Lorsqu'une carte est Invoquée/Appelée, elle entre sur le champ de bataille. Ses effets sont placés en pile, puis appliqués un par un, de haut en bas.

La **résolution** correspond à l'exécution complète d'un effet, d'une action, d'une capacité ou d'une invocation selon ses instructions. Une fois résolu, l'effet quitte la pile, et son impact est considéré comme actif, sauf mention contraire.

La carte est considérée comme Invoquée/Appelée une fois que toutes les piles liées à son invocation sont clôturées. À partir de ce moment-là, elle ne peut plus être annulée.

Une carte doit être sur le champ de bataille pour qu'un Joueur puisse activer ses Actions, sauf si la carte est seulement « Imminente ».

Invoquer

- 1.37.3.1 Pour Invoquer une carte, un joueur dépense un Point de Capacité d'un de ses Invokeurs. Invoquer une carte signifie poser cette carte depuis la main d'un joueur sur le champ de bataille.
- 1.37.3.2 Une carte qui ne possède pas le type « Imminente » ne peut être invoquée que durant l'une des phases d'Invocation du joueur actif et uniquement lorsque la pile de résolution est vide.
- 1.37.3.3 Il existe un cas particulier, lorsqu'un Effet, une Action ou une Compétence « Invoque » une carte au moment de sa résolution. Cette « Invocation » est mise en pile après la résolution complète de la pile en cours, la carte doit respecter ses conditions d'invocation.
- 1.37.3.4 Les cartes possédant l'Aptitude « Ensemble » nécessitent de dépenser 1 Point de Capacité de chacun de ses 2 Invokeurs pour être Invoquées.

Appeler

- 1.37.4.1 Appeler une carte signifie poser cette carte sur le champ de bataille d'un joueur depuis une zone autre que sa main.
- 1.37.4.2 Lors de l'Appel d'une carte, aucune ressource n'est dépensée.

1.37.4.3 Si aucune zone n'est spécifiée lors de l'appel d'une carte, elle est générée depuis l'extérieur du jeu vers le champ de bataille du joueur responsable de l'Appel. (cf. Jetons)

1.37.4.4 Les cartes qui ont l'Aptitude « Ensemble » ne peuvent pas être Appelées.

Une carte ne peut être Invoquée, Appelée, ou mise en jeu à une Copie ou une Duplication que si ses Effets peuvent être mis en pile.

Exemple : *Alex souhaite dupliquer un Equipement « Focus », or ses deux Invokeurs possèdent déjà un Equipement chacun. Il ne peut alors pas résoudre la Duplication.*

Lancer de pièce (ou « Toss »)

Rise utilise le hasard comme véritable mécanique de jeu. De nombreux éléments (Actions, Effets ou Compétences) nécessitent de lancer une pièce et d'observer le résultat pour déterminer la nature de ce qui est mis en pile.

Un lancer de pièce peut avoir deux issues : « Succès » ou « Échec » selon le versant visible de la pièce après le lancer. Les joueurs doivent s'entendre avant le début de la partie sur quel côté de la pièce correspond à un « Succès », l'autre côté étant alors associé à un « Échec ».

Un lancer de pièce doit être effectué chaque fois qu'un élément du jeu mentionne une icône de ressource entourée de flèches. Les issues possibles du lancer sont indiquées après l'icône. Si une issue n'est pas spécifiée, un élément vide correspondant à cette l'issue est ajouté à la pile.

Exemple : *Alex invoque une « Danse Divine » en activant son Action, il lance alors la pièce et obtient un « Echec ». Lors de la résolution, « Danse Divine » est invoquée, toutes les Charges temporelles sont supprimées et son Action « a eu un Echec » sans produire aucun effet car l'issue n'était pas renseignée. Cependant, Oscar qui contrôle un « Maso » gagne une pièce car Alex vient de résoudre une « Action qui a eu un échec ».*

Un lancer de pièce peut être remplacé par tout processus à deux issues équiprobables (Lancer de dé à 6 faces avec un « Succès » assimilé aux nombres pairs et « Echec » aux nombres impairs...)

Relancer : Annule le résultat précédent d'un lancer de pièce et permet d'effectuer un nouveau lancer.

Les Maladies

Le terme « Maladie » renvoie à 2 concepts :

- L'Aptitude « Maladie », présente sur une carte dont les Effets sont des Maladies.
- Un Effet déclaré comme « Maladie », c'est-à-dire doté de nouvelles interactions.

Une Maladie peut être :

- **Soignée**, ce qui a pour effet de supprimer cette Maladie sur la carte ou le joueur infecté.
- **Transmise**, ce qui a pour effet d'infecter avec cette Maladie une nouvelle carte ou un nouveau joueur.
- **Propagée**, ce qui a pour effet d'infecter avec cette Maladie toutes les cartes qui partagent un type avec la carte déjà malade.

Une carte possédant au moins une Maladie est dite **infectée** ou **malade**, elle conserve cet état jusqu'à ce qu'elle soit soignée, quitte le champ de bataille, ou que les Charges qui lui sont liées disparaissent. Une carte peut être porteuse de plusieurs Maladies simultanément.

Les Maladies liées à une Charge temporelle disparaissent lorsque cette Charge disparaît. Lorsqu'une telle Maladie est soignée, sa Charge disparaît.

***Exemple :** Alex invoque « Gel » en ciblant Oscar. Puisque l'Aptitude « Maladie » est présente sur la carte « Gel » alors l'Effet : « Placez une Charge temporelle sur l'Invocateur ciblé, il est inutilisable pendant 1 cycle. » est une Maladie. Alex pourrait jouer « Pandémie » pour transmettre cette Maladie à tous les autres Invocateurs, ou Oscar pourrait Activer l'Action de sa « Cure » pour soigner son Invocateur et ainsi le rendre utilisable à nouveau.*

La Duplication

« Dupliquer une carte » signifie créer un Jeton représentant une copie de cette carte sur le champ de bataille.

Ce Jeton est une duplication de la carte dans son état de **base** : il est réinitialisé, sans Charges ni Effets acquis durant la partie.

Un Jeton issu d'une Duplication ne peut pas être dupliqué à son tour, sauf si l'effet utilisé est un Clonage. Les Effets d'entrée en jeu de la carte copiée s'appliquent lorsque le Jeton entre sur le champ de bataille.

Les Plans

Toutes les cartes qui possèdent le type Créature ou Porte doivent obligatoirement se trouver sur un plan. Ces plans ont principalement un impact lors de la phase de Combat, lors de la déclaration des bloqueurs et lors de la résolution des combats. Par défaut, ces cartes sont sur le plan Terrestre. Il existe plusieurs plans dans Rise :

- Terrestre, plan par défaut.
- Céleste.

Lors de la déclaration des bloqueurs :

- Un bloqueur sur le plan Terrestre ne peut uniquement bloquer un attaquant sur le plan Terrestre.
- Un bloqueur sur le plan Céleste peut bloquer un attaquant sur le plan Terrestre ou sur le plan Céleste.

Les Charges

Une « Charge » est une mécanique de jeu matérialisée physiquement par un dé, un bout de papier ou tout autre élément en accord avec l'ensemble des joueurs. Les cartes peuvent gagner, perdre ou avoir temporairement des Charges de différentes natures :

- Les « Charges temporelles » : elles ont une valeur représentant une durée en tours ou en cycles (cf.). Cette valeur peut décroître ou croître au fil des tours / cycles restants avant sa disparition, si elle disparaît.
- Les « Charges +X/+X », qui octroient +X aux valeurs d'attaque et de défense de la carte sur laquelle elles sont posées. X peut être négatif.
- Les « Charges » nominatives dont l'effet spécifique est précisé sur la carte.

La source d'une « Charge » est la carte responsable de la mise en place de cette « Charge ».

Une carte qui « gagne » une « Charge » la conserve indéfiniment ; une carte qui « a » une « Charge » la perd dès que la source de cette Charge n'est plus en jeu ; une carte qui « perd » une « Charge » retire celle-ci de sa carte. Lorsqu'une carte est Détruite, Exclue ou renvoyée en main, elle perd toutes ses « Charges ».

Les « Charges » d'une carte copiée ou dupliquée ne sont pas ajoutées sur la copie ou la duplication.

Retour



Lorsque l'icône « Retour » est rencontrée, la carte dont il est question retourne dans la main de son propriétaire.

Indivisibilité d'une Source

Il n'est pas possible de répartir les Dommages infligés par une même carte via un seul Effet, une seule Action ou une seule Compétence entre plusieurs cibles.

L'ensemble des dommages issus d'une même source est indivisible.

Exemple : Alex a attaqué Oscar avec « El Diablo » qui a 6 en valeur d'attaque. Celui-ci n'est pas défendu, alors lors de la résolution des Combats, son attaque sera infligée en Dommages de Combat à l'un des Invokeurs d'Oscar. Oscar contrôle « Atlas » auquel il reste 3 Points de vie et « Yris » à laquelle il reste 7 Points de vie. Il décide de subir les Dommages de l'attaque sur son « Atlas », cet Invokeur subit l'intégralité des Dommages de l'attaque ce qui le tue, mais pour se consoler Oscar a réussi à préserver les 7 Points de vie de sa « Yris » !

Types principaux

Certains raccourcis peuvent être faits pour faciliter la lisibilité des cartes et la compréhension du jeu. Par exemple, aucune distinction n'est faite entre une carte de type Créature, une carte Créature et une Créature.

Invocateur

Un Invocateur est une carte qui possède le type « Invocateur », elle n'est pas une carte « Constante », car elle ne se trouve pas sur le champ de bataille. Chaque joueur débute la partie avec 2 de ces cartes placées dans ses zones d'Invocateurs.

Chaque joueur débute une partie avec deux Invocateurs représentant des personnages différents.

Exemple : *Alex ne peut pas jouer « Harnya la Satyre » et « Lovely Harnya » ensemble.*

Des joueurs différents peuvent jouer le/les mêmes Invocateurs.

Un Invocateur débute la partie au niveau 1, peut gagner ou perdre des niveaux, et son niveau maximal, qu'il ne peut pas dépasser, est égal au chiffre placé devant sa dernière Compétence.

Un Invocateur débute la partie avec un nombre de points de vie égal au chiffre inscrit en bas à droite de sa carte. Il peut gagner ou perdre des points de vie et lorsque ses points de vie atteignent 0, il est « Mort ». Un Invocateur ne peut pas avoir plus de 30 points de vie.

Un Invocateur a un nombre de Points de Capacité égal à son niveau. Cet Invocateur retrouve l'intégralité de ses Points de Capacité lorsqu'il est redressé durant sa phase d'Eveil. Son propriétaire peut dépenser les Points de Capacité d'un Invocateur lorsqu'il a la priorité pour :

- Invoquer une carte.
 - Activer l'une de ses Compétences, ces Compétences sont inscrites sur sa carte.
- Lors du passage effectif au tour du joueur suivant, tous les Invocateurs inclinés durant ce tour perdent tous leurs Points de Capacité.

Exemple : *Alex garde sa « Lauviah » niveau 3 redressée et incline son « Lazarus » niveau 2 afin d'utiliser sa première Compétence : « Lazarus appelle une créature Squelette de rang infini. ». Alex déclare la fin de son tour, il perd alors les points de capacité de « Lazarus » non dépensé mais conserve les 3 de « Lauviah » afin de jouer des cartes Imminentes ou activer des Compétences de « Lauviah » durant le tour d'Oscar.*

Activer une Compétence d'un Invocateur se fait en dépensant un Point de Capacité de celui-ci, à condition que :

- L'Invocateur soit d'un niveau supérieur ou égal au chiffre placé devant cette Compétence.
- La Compétence n'ait pas déjà été Activée ce Tour.
- Le propriétaire de cet Invocateur ait la priorité et ait déjà eu une phase d'Eveil depuis le début de la partie.

Lorsqu'un Invocateur dépense un Point de Capacité pour la première fois lors d'un tour, il faut l'incliner.

Un Invokeur ne peut avoir qu'un seul équipement équipé. Il peut être infecté par une ou plusieurs Maladies.

Imminente

Une Imminente est une carte qui possède le type « Imminente ».

Une Imminente dont le seul type est « Imminente » n'est pas une carte « Constante ».

Lorsqu'une « Imminente » non « Constante » est jouée, le joueur peut payer le coût de n'importe quel nombre d'Actions présentes sur la carte pour les mettre en pile avec les Effets de la carte. S'il ne le fait pas à ce moment, il ne pourra pas le faire plus tard.

Exemple : Alex joue « Dévastation », il dépense alors un point de Capacité de l'un de ses Invokeurs pour Invoquer « Dévastation ». Immédiatement lorsqu'il déclare Invoquer la carte, Alex décide d'activer son Action aussi, il paye donc 3 pièces. Ce qui est mis en pile c'est l'Invocation de la carte, ses Effets et ses Actions Activées. Ici « Dévastation » n'a pas d'Effet c'est donc son Action seule qui est mise en pile avec l'Invocation. Oscar joue un « Miroir de Protection » en ciblant la « Dévastation » d'Alex. Lors de la résolution de la pile, l'Invocation d'Alex est annulée, Oscar Invoque en lieu et place la même carte avec les mêmes Actions mises en pile, sans avoir à repayer les coûts Ici le « Miroir de Protection » ne sauve pas Oscar qui est contraint de jouer la carte avec les mêmes Actions Activées.

Exemple : Alex veut jouer « Faites un souhait », mais craint qu'Oscar ne joue un « Miroir de Protection ». Par prudence il joue alors « Faites un souhait » en choisissant de n'activer que la première Action. Oscar ne joue finalement rien. Résolution alors de l'Invocation ainsi que des Effets de « Faites un souhait » et des Actions activées. Ici, « Faites un souhait » n'a pas d'Effet et une seule Action a été activée. Alex ne peut pas activer la deuxième action de « Faites un souhait » car il ne l'a pas activée lors de l'Invocation.

Lorsqu'une « Imminente » non « Constante » a été résolue elle est envoyée au Cimetière mais n'est pas considérée comme étant Détruite.

Incantation

Une Incantation est une carte qui possède le type « Incantation ».

Une Incantation est une carte « Constante », elle reste sur le champ de bataille indéfiniment après avoir été jouée si elle n'est pas annulée (cf. Annuler), Détruite ou Exclue.

Un joueur ne peut jouer une Incantation que durant l'une de ses phases d'Invocation, sauf si elle est aussi de type Imminente.

Une carte Incantation n'a aucune valeur d'attaque ou de défense. Elle peut avoir 1 ou plusieurs Equipements équipés. Elle peut être affectée par une ou plusieurs Maladies.

Créature

Une Créature est une carte qui possède le type « Créature ».

Une Créature est une carte « Constante », elle reste sur le champ de bataille indéfiniment après avoir été jouée si elle n'est pas annulée (cf. Annuler), Détruite ou Exclue.

Un joueur ne peut jouer une Créature que durant l'une de ses phases d'Invocation, sauf si elle est aussi de type Imminente.

Une Créature a le « mal d'invocation » le tour où elle arrive sur le champ de bataille seulement. Une Créature avec le « mal d'invocation » ne peut pas attaquer (sauf indication contraire). Une Créature a le « mal d'invocation » même si elle a été Appelée. Le « mal d'invocation » n'a aucune conséquence sur les Effets ou les Actions d'une Créature.

Une Créature a une valeur d'attaque et de défense, elle peut attaquer ou défendre une attaque adverse (sauf indication contraire).

Exemple : Le « Maître Cuisinier » est une créature mais elle ne peut pas attaquer car son Effet le lui interdit. Si elle venait à perdre son Effet, elle pourrait attaquer !

Une Créature déclarée « Attaquante » est inclinée à 90°. Une fois inclinée, elle ne peut plus défendre. Elle ne peut être redressée que via un effet ou lors de la Phase d'Éveil de son contrôleur. Elle peut tout de même activer ses Effets ou Actions.

Une Créature ne peut pas avoir de valeur négative pour attaque, toute valeur négative sera considérée comme étant 0.

Une Créature dont la valeur de défense est égale ou inférieure à 0 est Détruite, sauf indication contraire.

Si une Créature Indestructible voit sa défense tomber à 0 par le biais d'une Charge, cette Créature devient Inactive.

Si une Créature Indestructible voit sa défense tomber à une valeur inférieure à 0 par le biais d'une Charge, celle-ci est Exclue.

Une Créature peut avoir un ou plusieurs Equipements équipés. Elle peut être infectée par une ou plusieurs Maladies.

Porte

Une Porte est une carte qui possède le type « Porte ».

Une Porte est une carte « Constante », elle reste sur le champ de bataille indéfiniment après avoir été jouée si elle n'est pas annulée (cf. Annuler), Détruite ou Exclue.

Une Porte a une valeur d'attaque et de défense, mais elle ne peut pas attaquer (sauf mention contraire).

Une Porte peut être Fermée (redressée) ou Ouverte (inclinée à 90°). L'Ouverture et la Fermeture d'une Porte est possible via des effets. Une Porte arrive en jeu fermée (sauf mention contraire).

Une Porte Ouverte ne peut plus défendre tant qu'elle reste Ouverte. Elle ne peut pas être redressée durant la Phase d'Éveil de son contrôleur. Elle peut tout de même activer ses Effets ou Actions (sauf indication contraire)

Une Porte ne peut pas avoir de valeur négative pour attaque, toute valeur négative sera considérée comme étant 0.

Une Porte dont la valeur de défense est égale ou inférieure à 0 est Détruite, sauf indication contraire.

Toutes les Portes peuvent bloquer comme si elles avaient l'Aptitude « Horde » mais elles n'ont pas l'Aptitude « Horde ».

Toutes les Portes peuvent bloquer comme si elles avaient l'Aptitude « Distance » mais elles n'ont pas l'Aptitude « Distance ».

Toutes les Portes sont considérées comme ayant l'Aptitude « Verrou » mais elles n'ont pas l'Aptitude « Verrou ».

Une Porte dont la valeur de défense est égale ou inférieure à 0 est Détruite, sauf indication contraire.

Une Porte peut avoir un ou plusieurs Equipements équipés. Elle peut être infectée par une ou plusieurs Maladies.

Porte-Créature

Une Porte-Créature est considérée comme une Porte et comme une Créature. Les Porte-Créatures se comportent comme des Portes à l'exception qu'elles peuvent Attaquer. Si elle Attaque, alors elle s'incline et ceci n'est pas considéré comme l'Ouverture de cette Porte, elle sera redressée durant la prochaine phase d'Eveil de son contrôleur.

Niveau Supérieur

Une carte Niveau Supérieur est une carte qui possède le type « Niveau Supérieur ».

Une carte Niveau Supérieur n'est pas une carte « Constante », car elle est dans la zone « Niveaux Supérieurs » et pas sur le champ de bataille.

Jouer un « Niveau Supérieur » n'est pas considéré comme une Invocation ou un Appel.

Il est possible de jouer un « Niveau Supérieur » sur un Invocateur qui aurait déjà atteint son niveau maximal. L'Invocateur ne gagne pas davantage de points de capacité mais le joueur profite des effets additionnels de ce « Niveau Supérieur ».

Cas particulier du deck building Mixte ; il ne sera permis dans le cadre de création de decks avec des cartes issues de plusieurs extensions, d'utiliser une carte de niveau supérieur de Rang 1, deux de Rang 2, trois de Rang 3, quatre de Rang 4 et les niveaux de base de votre choix.

Exemple : *Alex joue un « Niveau Supérieur de Vitalité » sur son « Ozate » déjà niveau 4. « Ozate » ne gagne pas de point de capacité supplémentaire, il est toujours considéré de niveau 4 mais le « Niveau Supérieur de Vitalité » rejoint la zone des Niveaux Supérieurs de « Ozate » et l'effet « Cet Invokeur gagne 3 points de vie » est ajouté à la pile de résolution.*

Jetons

Un Jeton n'est pas obligatoirement une carte officielle **Rise** et peut être n'importe quel objet permettant de simuler une carte officielle **Rise**.

Un Jeton peut être dupliqué.

Une carte de rang infini qui a été appelée depuis l'extérieur du jeu peut être remplacée par un Jeton (cf. Appeler).

Un jeton peut être fait de manière artisanale, ou en utilisant tout élément pouvant être assimilé à la carte officielle, dès lors que tous les joueurs sont d'accord et que cet élément ne prête pas à confusion.

Exemple : *Alex appelle une créature de rang infini de type Monstre sur son terrain. Il ne peut pas utiliser la carte de rang infini « Squelette » pour représenter « Bête bilieuse ». Il peut cependant utiliser un carré de papier qui reprend toutes les caractéristiques de la carte originelle.*



Pour aller plus loin...

Priorité

Un joueur doit avoir la « priorité » pour invoquer une carte, activer un Effet, une Action, une Compétence d'Invocateur, dépenser 3 Ether afin de « Piocher une carte ou gagner une pièce », ou encore pour changer de phase dans le tour.

Cette « priorité » pour jouer, les joueurs se l'échangent à tour de rôle. Le joueur actif est le premier joueur à disposer de la « priorité ». S'il refuse d'ajouter un élément à la pile de résolution alors il donne la priorité au joueur à sa gauche ainsi que l'opportunité de le faire.

Exemple : Alex débute son tour, il réalise sa phase d'éveil puis sa phase de restauration. Oscar ne peut pas mettre un élément sur la pile (activer une Action, invoquer une Imminente, activer la Compétence d'un Invocateur...) tant qu'Alex n'a pas lui-même mis un élément sur la pile. Si Alex ne met aucun élément sur la pile, Oscar retrouve alors la priorité pour mettre un élément sur la pile.

Il n'est pas possible pour un joueur de « garder la priorité ». Dès qu'un joueur ajoute un élément à la pile de résolution il donne immédiatement la priorité au joueur suivant. Si personne ne prend la priorité, elle revient au joueur actif qui peut alors répondre à ce qu'il a mis en pile sans limitation, tant qu'il peut répondre.

Exemple : Alex active l'Action du « Clone de base », il paie le coût et réalise le lancer de pièce, c'est un « Succès ». L'élément « Appelez une copie de cette créature » est mis en pile. Oscar obtient alors la priorité, il invoque la carte « Mutisme » dont l'Invocation est ajoutée à la pile. Alex ne répond pas et rend la priorité à Oscar, Oscar ne répond plus alors la pile se résout. L'Invocation de « Mutisme » se résout, « Aucune Action ne peut être activée ». Puis l'Action du « Clone de base » se résout puisqu'elle avait déjà été activée.

La Pile de résolution

L'état du jeu à un instant donné est déterminé par plusieurs éléments : le nombre de joueurs, les points de vie de leurs Invocateurs, la position et le nombre de leurs cartes en jeu, ainsi que les ressources présentes dans chacune de leurs zones respectives (cf. [référence]).

S'y ajoutent également la liste des Effets, Actions et Compétences ayant été activés ou ayant produit un effet pendant le tour en cours.

Pour modifier cet état du jeu, on utilise le plus souvent une Pile de résolution, qui permet de gérer l'ordre et le déroulement des effets de manière structurée.

La « pile de résolution » est un emplacement virtuel (non représenté sur la table de jeu) dans lequel vont se superposer différents éléments du jeu avant de modifier l'état du jeu. Cette « pile » connaît deux phases, une phase de construction et une phase de résolution. On parle alors de « Mise en pile » d'un élément lorsque celui-ci participe à la construction de cette pile puis de « Résolution » d'un élément lorsque son texte modifie l'état du jeu.

Voici la liste de tous les éléments passant par la pile de résolution :

- L'Effet additionnel d'un Niveau Supérieur,
- Une Invocation ou un Appel,
- Un Effet, une Action, l'activation d'une Compétence,
- Le passage en Phase de Combat,
- La résolution des combats.
- La déclaration de la fin de tour.

Certains éléments ne passent pas par la pile de résolution et sont instantanément résolus :

- Dépenser 3 Ether.
- Activer un Effet, une Action,
- La déclaration des attaquants,
- La déclaration des bloqueurs,
- Les Effets continus ou déclenchés.

Exemple : Alex invoque une « Chasse divine », cet élément est ajouté à la pile. En réponse, Oscar active la première compétence de « Lazarus », ceci ne passe pas par la pile, 1 Point de Capacité de Lazarus est instantanément dépensé, la Compétence est dite « Activée » et ne pourra plus l'être jusqu'à la fin du tour. Cependant la Compétence elle-même et son texte sont ajoutés à la pile de résolution. Alex décide alors de dépenser 3 Ether, ceci ne passe pas par la pile puis l'élément « Piocher une carte. » est ajouté à la pile.

Mise en pile

Durant la phase de construction de la pile, les joueurs s'échangent la priorité (cf. Priorité) afin d'ajouter des éléments à la pile. Les éléments s'empilent les uns sur les autres chronologiquement, du plus ancien en bas au plus récent en haut de cette pile. Aucun élément n'est résolu durant cette phase de construction. La phase de résolution débute lorsque les joueurs refusent successivement la priorité.

« Mettre en pile » un élément diffère en fonction de l'élément. Il faut dépenser un Point de Capacité pour « mettre en pile » l'Invocation d'une carte avec ses Effets ou activer une Compétence d'Invocateur, alors qu'il faut dépenser des ressources et parfois lancer une pièce pour « mettre en pile » une Action, etc.

Cas particulier « ciblez / ciblée » :

Il est nécessaire de désigner toutes les cibles conformément au texte que l'on souhaite mettre en pile. Dans le cadre d'un lancer de pièce, il faut définir les cibles pour toutes les issues possibles.

Exemple : Alex souhaite activer l'Action de « l'Ultra-Laser Licorne » or Oscar ne contrôle aucune Créature ou Porte. Alex ne peut donc pas activer cette Action car aucune « cible » ne peut être définie lors de la mise en pile.

Résolution

Durant la phase de résolution de la pile, les éléments sont résolus les uns après les autres dans l'ordre inverse de leur chronologie, du plus récent au plus ancien. Il n'y a plus d'échange de priorité entre les joueurs.

Un élément mis en pile peut comporter plusieurs phrases. Il est possible que certaines de ces phrases ne puissent pas être résolues. Celles pouvant être résolues le sont.

Exemple : La Compétence 3 de « Hermetic Champion » est composée de 2 phrases : « La Créature ciblée gagne [Peau de Fer]. Piochez jusqu'à 3 cartes. »

Il faut définir une cible valide (une Créature) pour mettre cette Compétence en pile. Lors de la résolution, si la cible n'est plus valide (car Détruite par exemple) alors la première phrase n'est pas résolue mais la seconde oui, le propriétaire de « Hermetic Champion » pioche jusqu'à 3 cartes.

Avant qu'un élément soit résolu dans la pile de résolution, on vérifie que :

- Les cibles définies existent toujours (s'il y avait des cibles).
- La carte à l'initiative de l'élément à résoudre est toujours sur le champ de bataille.
- L'Invocateur dont la Compétence va être résolue n'est pas Mort.

Exemple : Alex dépense un Point de Capacité de son « Azell » pour activer sa première Compétence : « La Créature ciblée que vous contrôlez gagne la « Portée ». » en ciblant le « Polymorphe » qu'il contrôle. Oscar active l'Action de sa « Flamme Blanche » en ciblant « Azell » et fait un Succès. « Azell » va mourir et sa Compétence ne pourra pas se résoudre ! Alex active donc la troisième Compétence de son « Tyran » : « Détruisez la Créature ciblée. » en ciblant la « Flamme Blanche » d'Oscar. Débute alors la résolution de la pile, la « Flamme Blanche » est Détruite, son action ne peut pas se résoudre, on passe à l'élément suivant dans la pile, « Polymorphe » gagne la « Portée » grâce à « Azell » sauvée !

Cas particulier « , » ou « et », lors de la résolution :

La virgule comme le « et » permettent d'exprimer une accumulation.

Exemple : Alex dispose de la porte « Catacombes » tandis que Oscar n'a rien sur son champ de bataille. Alex joue un « Orbe électrique » mais n'a pas besoin de désigner des cibles pour que l'effet soit ajouté à la pile. Lors de la résolution de l'effet aucune créature n'est présente et « Catacombes » est la seule porte présente. « Orbe électrique » d'Alex ne blesse alors aucune créature, blesse obligatoirement la seule Porte présente et laisse à Alex le choix de l'Invocateur qui recevra 2 points de dommages.

Cas particulier « puis », lors de la résolution :

La conjonction « puis » exprime un lien de cause à effet. Au moment de la résolution du texte, la deuxième partie de la phrase est résolue si et seulement si la première partie a été intégralement réalisée.



~ **Succès** = Excluez la carte Constante ciblée puis cet Invocateur perd 2 .

~ **Échec** = L'adversaire ciblé Exclut une carte Constante de son choix puis l'un de ses Invocateurs perd 2 .



Piles additionnelles

Il est possible que plusieurs piles existent en même temps. Les joueurs construisent puis résolvent une pile avant de pouvoir construire et résoudre la suivante.

Des piles additionnelles sont créées dans 2 cas :

- Lorsque plusieurs Effets sont déclenchés simultanément (Effets de début de tour, Effets de fin de tour...)
- Lorsqu'une carte arrive sur le champ de bataille à la suite de la résolution d'un élément de la pile.

Lorsque plusieurs Effets sont déclenchés simultanément, alors chacun d'entre eux ouvre une pile spécifique. Le joueur actif choisit la pile qu'il désire continuer à construire et les échanges de priorité se poursuivent sur la même pile. Lorsque cette pile est entièrement résolue, le joueur actif choisit une nouvelle pile à construire puis résoudre jusqu'à ce qu'elles soient toutes résolues.

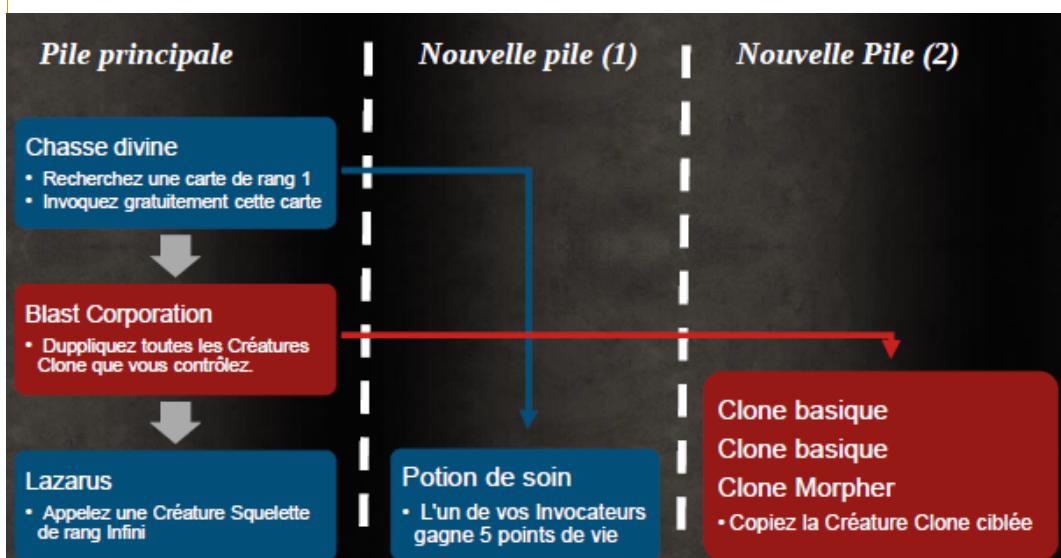
Exemple : Alex contrôle un « Temple Sombre » qui lui permet « d'Appeler une Créature de Rang Infini au début de chaque cycle » et un « Temple de Vie » qui lui permet « de faire gagner 1 Point de vie à chacun de ses Invokeurs à chaque début de cycle. Lorsqu'Alex entre dans sa phase d'Invocation, les Effets de début de tour/cycle créent une pile chacun. Il décide alors d'observer la pile composée de l'Effet : « Appeler une Créature de Rang Infini » et ne rien ajouter dans cette pile. Oscar ne répond pas non plus, la pile est résolue, la Créature est appelée. Maintenant, Alex souhaite observer la pile composée de l'Effet : « Vos Invokeurs gagnent 1 Point de vie. ». Il donne la priorité à Oscar lequel joue une « Dévastation » en Activant son Action. Priorité refusée de la part d'Alex puis Oscar, la pile entre en résolution. L'Action de « Dévastation » détruit l'ensemble des cartes Constantes présentes en jeu et tous les Invokeurs perdent 3 Points de vie. Ceci a pour effet de tuer « Atlas » d'Alex qui n'avait plus que 1 Point de vie.

De plus l'Effet du « Temple de Vie » n'est pas résolu puisqu'il n'est plus sur le champ de bataille.



Lorsqu'une carte arrive sur le champ de bataille à la suite de la résolution d'un élément d'une pile, alors elle ouvre une pile spécifique. Les joueurs pourront construire puis résoudre cette pile lorsque la pile initiale sera entièrement résolue. Si plusieurs piles sont ainsi créées alors elles sont construites puis résolues suivant la chronologie de leur apparition.

Exemple : Alex contrôle 2 « Clone basique » ainsi qu'un 3^{ème} qui est en réalité un « Clone Morpher ». Oscar active la première Compétence de son « Lazarus », puis Alex invoque « Blast Corporation » et Oscar invoque « Chasse divine » en Activant son Action. La résolution de « Chasse Divine » va ouvrir une nouvelle pile dans laquelle sera Invoquée la carte recherchée. La résolution de « Blast Corporation » va ouvrir une nouvelle pile dans laquelle arriveront en jeu les Duplications issues de « Blast Corporation », à savoir les 2 « Clone Basique » et le « Clone Morpher ». Ces piles donneront lieu à des échanges de priorité et seront résolues selon l'ordre chronologique de leur apparition (1 puis 2).



Liste des Aptitudes



Assimilation

« Assimilation » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Assimilation » possède aussi l'Effet :

« Avant la Phase de Combat, vous pouvez empiler des Créatures avec « Assimilation ».

Une nouvelle Créature est issue de cet empilement, cette Créature possède toutes les propriétés de la carte au-dessus de la pile, à l'exception que sa valeur d'Attaque est égale à la somme des valeurs d'Attaques des cartes empilées, de même pour sa valeur de Défense. »

Perdre l'Aptitude « Assimilation » est sans conséquence pour l'Assimilation.

Les Créatures dans la pile d'une Assimilation ne sont plus considérées comme étant en jeu, à l'exception de celle au-dessus de la pile.

La Créature issue d'une « Assimilation » est soumise au « mal d'invocation » le tour où elle arrive en jeu. Si elle est Détruite ou Exclue, on considère qu'une seule créature a été Détruite ou Exclue. Cependant toutes les cartes présentes dans la pile « Assimilation » vont au Cimetière ou dans la Zone d'Exclusion.



Avantage

« Avantage » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Avantage » possède aussi l'Effet :

« Si cette carte devait infliger des dommages de combat à un Invocateur, alors le contrôleur de cette carte choisit quel Invocateur subit les dommages de Combat. »

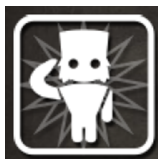


Bombe

« Bombe » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Bombe » possède aussi l'Effet :

« Cette carte est aussi de type Explosif. »



Clonage

« Clonage » est une Aptitude active.

Une carte qui possède l'Aptitude « Clonage » possède aussi l'Action :



« :

Succès : Dupliquez cette créature sur votre champ de bataille.

Échec : Détruisez cette créature.

Activable uniquement durant votre tour et si cette carte est de type Clone. »



Constance

« Constance » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Constance » possède aussi l'Effet :

« Cette carte ne peut pas recevoir de Charges -X / -X (cf.) ».

Il est strictement impossible de mettre une Charge -X / -X sur une carte qui possède l'Aptitude « Constance ».

Exemple : Alex dispose de « Vehuiah » et d'un « Guni » sur son champ de bataille. Oscar joue une carte Imminente mais Alex tente d'y répondre avec l'Action de « Vehuiah » cependant, ni « Guni » ni « Vehuiah » ne peuvent recevoir de Charge -1 / -1 grâce à l'Aptitude « Constance ». Alex peut tout de même déclencher l'Action de « Vehuiah » mais en cas d'Échec ses Invokeurs perdront 1 PV chacun.

Il est impossible de cibler une carte avec « Constance » pour recevoir une Charge -X / -X.



Distance

« Distance » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Distance » possède aussi l'Effet :

« Cette carte ne peut être bloquée que par une Créature qui possède l'Aptitude « Distance » ou une « Porte » sur le même plan terrestre ou céleste. Et via la « Portée ».

L'Aptitude « Distance » ne permet pas de déroger à la règle des plans. (cf. Les Plans)



Diversion

« Diversion » est une Aptitude active.

Une carte qui possède l'Aptitude « Diversion » possède aussi l'Action :



«  : Succès : Jusqu'à la fin du tour, la Créature ciblée ne peut pas défendre.
Activable uniquement avant la Phase de Combat. »



Drain

« Drain » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Drain » possède aussi l'Effet :

« Après la phase de Combat, si cette Créature a été bloquée et a survécu, elle gagne une Charge +1/+1 »



Eau

« Eau » est une Aptitude passive qui peut être appliquée à toute carte constante.

Une carte qui possède l'Aptitude « Eau » possède aussi l'Effet :

« Cette carte est aussi de type Eau »



Électrique

« Électrique » est une Aptitude passive qui peut être appliquée à toute carte constante.

Une carte qui possède l'Aptitude « Électrique » possède aussi l'Effet :

« Cette carte est aussi de type Électrique »



Enchaîné

« Enchaîné » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Enchaîné » ne possède aucun Effet supplémentaire.

Si un autre effet que celui de la carte avec l'Aptitude « Enchaîné » retire cette Aptitude alors cette carte ne profite d'aucun effet lié à la perte de cette Aptitude.

Exemple : Alex contrôle un « Squelette Captif » dont il Active l'Action en payant son coût et lançant une pièce, c'est un « Succès » ! En réponse, Oscar Active la première Compétence de son « Yzate » en ciblant cette Créature. Lors de la résolution, le « Squelette Captif » perd son Aptitude « Enchaîné » puis lors de la résolution de son Action rien ne se produit puisque la Créature n'est plus en mesure de « perdre l'Aptitude « Enchaîné » » !



Enracinement

« Enracinement » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Enracinement » possède aussi l'Effet :

« Cette créature ne peut être Détruite que par des dommages de Combat (cf.) ou Sacrifiée (cf. **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**) »



Ensemble

« Ensemble » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Ensemble » possède aussi l'Effet :

« Invoquer cette carte nécessite de dépenser 2 points d'invocation, 1 de chaque Invocateur. Il n'est pas possible d'Appeler cette carte. »

Exemple : *FOUR ARM ou MYRTHIL*



Équipement

1/01 « Équipement » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Équipement » est aussi appelée « Carte Équipement », elle possède aussi l'Effet :

« Cette carte est liée à la carte qu'elle équipe tant que celle-ci est en jeu. Si la carte qu'elle équipe est renvoyée en main, envoyée au Cimetière ou Exclue, alors cette carte suit la même destination. »

Un Invokeur ne peut avoir qu'une seule « Carte Équipement » sur lui.

Lorsque l'Aptitude « Équipement » et donc l'Effet est retiré ou annulé, la carte « Équipement » n'est plus équipée rejoint le Cimetière (sauf cas spécial).



Esquive

« Esquive » est une Aptitude active.

Une carte qui possède l'Aptitude « Esquive » possède aussi l'Action :



Succès : La Créature adverse n'inflige aucun dommage de combat durant cette Phase de Combat. Une carte avec l'Aptitude « Maladie » que vous contrôlez infecte cette Créature adverse.

Activable uniquement lors de la résolution d'un combat impliquant cette Créature. »



Exhumation

« Exhumation » est une Aptitude active.

Une carte qui possède l'Aptitude « Exhumation » possède aussi l'Action :



Succès : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne une Charge +1/+1. Si cette cible est de type « Zombie », elle gagne une Charge +2/+2 à la place.

Activable lorsque cette créature est Détruite. »

Si une créature avec « Exhumation » est Exclue ou défaussée, elle n'est alors pas Détruite, il n'est pas possible de déclencher « Exhumation ».



Explosion

« Explosion » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Explosion » possède aussi l'Effet :

« Une fois durant votre Phase de Combat, si cette Créature est équipée par une carte ayant

l'Aptitude , Sacrifiez cette Créature puis Détruisez une Créature adverse ciblée sur le même plan. »



Feu

« Feu » est une Aptitude passive qui peut être appliquée à toute carte constante.

Une carte qui possède l'Aptitude « Feu » possède aussi l'Effet :

« Cette carte est aussi de type Feu »



Glace

« Glace » est une Aptitude passive qui peut être appliquée à toute carte constante.

Une carte qui possède l'Aptitude « Glace » possède aussi l'Effet :

« Cette carte est aussi de type Glace »



Horde

« Horde » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Horde » possède alors aussi l'Effet :

« Lorsque cette créature est déclarée pour défendre une attaque, elle peut défendre contre une Créature supplémentaire tant que les valeurs d'attaque cumulées des Créatures déjà défendues sont inférieure à la valeur de défense de cette carte. »

Une carte qui possède l'Aptitude « Horde » inflige sa valeur d'attaque à toutes les créatures bloquées tant qu'elle n'est pas Détruite.

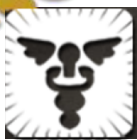


Imitateur

« Imitateur » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Imitateur » possède aussi l'Effet :

« Une fois par tour, cette carte peut Réactiver une Action provenant de l'une de vos cartes comme si elle avait elle-même l'Action. »



Immunité

« Immunité » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Immunité » possède aussi l'Effet :
« Cette carte ne peut pas être infectée par une maladie. »



Maladie

« Maladie » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Maladie » possède alors aussi l'Effet :
« Les Effets de cette carte sont des maladies. ».



Morpher

« Morpher » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Morpher » possède aussi l'Effet :
« Cette carte arrive en jeu en copiant une cible indiquée dans l'Effet « Morpher : », elle conserve en plus son type ???, l'Aptitude « Morpher », et l'Action présente sur sa carte. Cette carte est Détruite si elle perd l'Aptitude « Morpher » ou si elle n'est la copie d'aucune carte.

Exemple : Alex invoque un « Clone Morpher » en ciblant son « Clone de base ». Oscar active alors la deuxième Compétence de son Atlas pour Détruire le « Clone de base ». Si Alex ne répond pas alors il va perdre son « Clone de base » ainsi que son « Clone Morpher » qui cible son premier clone pour le copier ! Alex décide alors d'activer la première Compétence de son Atlas pour sauver son « Clone de base ». Après résolution, voilà qu'Alex possède un « Clone de base » et un « Clone de base » morphé, donc avec le type ???, l'Aptitude « Morpher » et l'action de base du « Clone Morpher ». C'en est trop pour Oscar, il active maintenant la première Compétence de son Yzate pour retirer l'Aptitude « Morpher » du « Clone de base » morphé. Lors de la résolution, ce dernier perd alors l'Aptitude « Morpher » et est Détruit en conséquence.



Multi-cible

« Multi-cible » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Multi-cible » possède aussi l'Effet :
« Lors de l'Activation d'une Action sur cette carte, il est possible de la Réactiver autant de

fois que souhaité en en payant le coût. Il est possible de changer de cible à chaque Réactivation. Toutes les Actions de cette carte sont soumises au « Prix fixe ». »

L'Aptitude « Multi-cible » comprend l'Effet de « Prix fixe », ainsi lorsqu'une carte possède l'Aptitude « Multi-cible » aucune de ses Actions ne peut voir son coût modifié ou être activée gratuitement.



Nourriture

« Nourriture » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Nourriture » possède aussi l'Effet :
« Cette carte est aussi de type Nourriture »



Ombre

« Ombre » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Ombre possède aussi l'Effet :
« Cette Créature perd tous ses autres types de Créature, ses aptitudes, ses Actions ainsi que ses Effets et devient imbloquable mais ne peut pas défendre »



Passe-muraille

« Passe-muraille » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Passe-muraille » possède aussi l'Effet :
« Cette créature ne peut pas être défendue par une Porte et ne peut pas être affectée par un Effet ou l'Action d'une Porte. ».



Peau de fer

« Peau de fer » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Peau de fer » possède aussi l'Effet :
« Lorsque que cette créature bloque, elle gagne une Charge +1/+1 après la phase de Combat. »



Percée

« Percée » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Percée » possède aussi l'Effet :
« Lors d'un combat où cette créature est attaquante, si elle est bloquée par une carte, elle inflige à son contrôleur la différence entre sa valeur d'attaque et la valeur de défense de la carte bloquante. »

Le joueur qui doit subir les dommages de combat choisit lequel de ses Invokeurs subit les dommages.

L'Aptitude « Percée » n'a aucun effet lors d'un affrontement hors phase d'attaque.



Portée

« Portée » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Portée » possède aussi l'Effet :
« Cette créature peut défendre contre toutes les cartes qui ne sont pas Imbloquables. »



Possession

« Possession » est une Aptitude active.

Une carte qui possède l'Aptitude « Possession » possède aussi l'Action :



Succès : Après la phase de Combat et même si cette Créature n'est plus sur le champ de bataille, prenez le contrôle d'une Créature adverse qui a participé à ce combat. Redressez-la et placez-la sur votre champ de bataille jusqu'au prochain tour de son propriétaire.
Activable uniquement lorsque cette créature attaque ou a bloqué. »

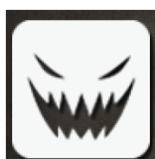
Dans le cas où la créature qui possède l'Aptitude « Possession » bloque plusieurs Créatures, son contrôleur choisit quelle Créature sera Possédée.



Prix fixe

« Prix fixe » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Prix fixe » possède aussi l'Effet :
« Le coût des Actions de cette carte ne peut pas être modifié. »



Rage

« Rage » est une Aptitude active.

Une carte qui possède l'Aptitude « Rage » possède aussi l'Action :



Succès : Cette créature gagne une Charge +1/+1.

A l'Activation, vous pouvez lancer une pièce supplémentaire tant que vous avez des Succès. Cette Créature gagne une Charge +1/+1 par lancer réussi. Retirez ces Charges à la fin du tour. »

En cas de lancer raté après l'Activation de « Rage », il n'est plus possible de relancer la pièce. La Créature garde alors les Charges +1/+1 gagnées jusqu'à la fin du tour.

Les lancers de pièce successifs après l'Activation de l'Action ne sont pas de véritables « Succès » ou « Echecs ». Ils ne peuvent pas être forcés, et une unique Action est mise en pile.



Réanimation

« Réanimation » est une Aptitude active.

Une carte qui possède l'Aptitude « Réanimation » possède aussi l'Action :



Succès : Cette carte reste sur le champ de bataille et elle est Réinitialisée. Elle gagne une Charge +1/+1. Si cette carte devait être Détruite à nouveau, Excluez-la à la place.

Activable uniquement lorsque cette créature est Détruite. »

Malgré un « Succès » lors de l'Activation de l'Action « Réanimation », la carte qui possède « Réanimation » est effectivement Détruite lors de sa première destruction, provoquant n'importe quel effet lié à sa destruction.

Exemple : *Alex* contrôle 2 « Squelette » sur lesquels il y a des Charges +1/+1 et « Support » tandis qu'*Oscar* joue une « Dévastation » en payant son Action. Lors de la résolution, les 2

« Squelette » d'Alex sont Détruits simultanément ce qui permet à Alex d'immédiatement piocher 2 cartes et gagner 2 Ether. Cependant, ce dernier peut alors Activer les Actions de ses « Squelette » ! Il Active une première « Réanimation » qui se solde par un « Echec », Oscar ne répond pas, puis une deuxième « Réanimation » qui se termine par un « Succès » ! Son premier « Squelette » est retiré du jeu (puisque c'est une Créature de Rang Infini) tandis que son deuxième « Squelette » reste sur le champ de bataille en étant réinitialisé (sans aucune Charge donc) !

Lorsque plusieurs cartes qui possèdent « Réanimation » sont Détruites simultanément, les Actions « Réanimation » sont Activées à la suite et ouvrent autant de piles additionnelles que le nombre de « Réanimation » Activées.



Riposte

« Riposte » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Riposte » possède aussi l'Effet :

« Lorsque cette carte bloque lors d'un combat, sa valeur d'attaque de base est doublée le temps de la résolution de ce combat. »



Saignement

« Saignement » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Saignement » possède alors aussi l'Effet :

« Lorsque cette Créature est bloquée et qu'elle survit, la Créature qui l'a bloquée gagne une Charge -1/-1 après la Phase de Combat. »



Splash

« Splash » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Splash » possède aussi l'Effet :

« Chaque fois que cette Créature inflige des dommages de combat à un Invocateur, elle inflige la même quantité de dommages à l'autre Invocateur. »



Symbiose

« Symbiose » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Symbiose » possède aussi l'Effet :
« Cette carte bénéficie du texte « Symbiose : »

Une carte qui perd l'Aptitude « Symbiose » est considérée comme n'ayant plus l'effet
« Symbiose : » tant qu'elle n'a plus l'Aptitude.



Temps mort

« Temps mort » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Temps mort » possède aussi l'Effet :
« Les Effets et Actions de cette carte se produisent en considérant l'état du jeu à la
déclaration de ces Effets et Actions et non à leur résolution. »

Exemple : Alex joue la « Prophétie de l'Excès » alors qu'Oscar a 4 cartes en main. Oscar répond en Invoquant un « Chat Trognon Sucré ». Lors de la résolution, le « Chat Trognon Sucré » est Invoqué, la « Prophétie de l'Excès » est résolue, Oscar perd 2 points de vie sur chacun de ses Invokeurs car lors de la déclaration de la Prophétie il avait 4 cartes en mains, soit plus de 3.



Verrou

« Verrou » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Verrou » possède aussi l'Effet :
« Cette carte peut être ouverte ou fermée via un effet. »

Les Portes se comportent comme si elles avaient l'Aptitude « Verrou » mais elles ne l'ont pas.

Une carte qui perd l'Aptitude « Verrou » ne peut plus être ouverte ou fermée, si elle est inclinée à ce moment, elle se redresse alors lors de la prochaine phase d'Eveil de son contrôleur.



Vol

« Vol » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Vol » possède aussi l'Effet :
« Cette carte est sur le plan Céleste. »

Lorsqu'une créature perd l'Aptitude « Vol » elle retourne sur le plan Terrestre.



Poison

« Poison » est une aptitude passive.

Seul les Créatures de type Nourriture cf.  peuvent avoir le Poison.
Au début de la phase d'Invocation du Contrôleur de la ou des Créatures empoisonnés, Un de ses Invokeurs perdra 1 PV par carte ayant le Poison (*au choix du contrôleur de la carte empoisonnée*)

Une Créature ne peut pas cumuler plusieurs fois le Poison.

Le Poison ne peut pas être soigné.

Le poison ne s'applique pas si la carte empoisonnée est inactive.

Si une carte empoisonnée perd le type Nourriture, automatiquement elle perdra le Poison.



Vitesse

« Vitesse » est une Aptitude passive pour Créatures.

Une Créature qui a la Vitesse peut attaquer directement le tour ou elle arrive en jeu, en contrepartie de quoi, si elle attaque ainsi : ses points d'attaque inscrit descendent à 0.
Elle peut toutefois bénéficier de charge +1/+1.

L'effet de la Vitesse ne peut être activé que le tour ou est Invoqué ou Appelé la Créature.



Bonbon

« Bonbon » est une Aptitude passive.

Une carte qui possède l'Aptitude « Bonbon » possède aussi l'Effet : « Cette carte est aussi de type Bonbon »

Liste des Maladies

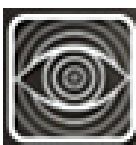
Certaines maladies sont tellement récurrentes dans **Rise** qu'elles ont même un nom particulier pour parler d'elles. Ce chapitre a pour objectif de les présenter. Cette liste n'est pas une liste exhaustive de toutes les Maladies présentes dans **Rise**, pour rappel, n'importe quel Effet peut être une Maladie dès lors qu'il est désigné comme tel.



Allergie

« Allergie » est une Maladie.

Une créature infectée par « Allergie » reçoit une Charge -1 / -1 cumulable tant qu'elle reste malade.



Amok

« Amok » est une Maladie.

Pour chaque Créature avec la Maladie « Amok », son contrôleur effectue un lancer de pièce au début de son tour. En cas de Succès, la Créature infectée par « Amok » affronte aléatoirement une Créature alliée et ne peut plus activer d'Action durant ce tour.

Exemple : Alex attaque avec « El Diablo » et « Chat Trognon », en réponse Oscar active l'Action de « Amok » sur « El Diablo », c'est un Succès.

« El Diablo » reçoit la maladie Amok. Au tour d'Alex, après sa phase de Restauration, Alex doit effectuer un lancer de pièce. C'est un Succès ! « El Diablo » attaque alors le « Chat Trognon » seule autre créature alliée. Alex n'a malheureusement aucune Compétence d'Invocateur, d'Action ou de carte « Imminente » pour se sortir de là. « El Diablo » et le « Chat Trognon » s'infligent leurs valeurs d'attaque. Le « Chat Trognon » meurt et en mourant, il fait perdre 2 PV à tous les Invocateurs d'Oscar et détruit « El Diablo », la créature qui l'a attaquée.



Démence

« Démence » est une Maladie.

Pour chaque Créature avec la Maladie « Démence », son contrôleur effectue un lancer de pièce au début de son tour. En cas de Succès, la Créature infectée par la « Démence » soustrait sa valeur d'attaque à sa défense et ne peut plus activer d'Action pour ce tour.

Exemple : Alex a une « Nocturne » atteint par la « Démence ». Au début de son tour, après sa phase de Restauration, Alex doit effectuer un lancer de pièce. C'est

un Succès ! « Nocturne » s'apprête à s'infliger sa propre attaque, or Alex dépense un point de capacité pour faire la capacité 1 d'Atlas « Jusqu'à la fin du tour, prévenez tous les dommages sur la créature ciblée ». Ainsi, il a protégé « Nocturne » de l'autodestruction. L'Action de Nocturne est inutilisable jusqu'à la fin du tour. Alex aurait pu aussi utiliser l'Action de « Nocturne » avant que ne se résolve le lancer de pièce de « Démence ».



Folie

« Folie » est une Maladie.

Lorsqu'un joueur infecte une Créature avec la « Folie, cette Créature passe sous le contrôle de ce joueur. Elle reste sous son contrôle tant qu'elle reste malade.



Paralysie

« Paralysie » est une Maladie.

Pour chaque Créature avec la Maladie « Paralysie », son contrôleur effectue un lancer de pièce au début de son tour. En cas de Succès, la Créature infectée par la « Paralysie » devient « Inactive » jusqu'à la fin du tour.

Exemple : Au début de son tour, Alex lance une pièce pour résoudre l'effet de la « Paralysie » qui touche son « Maître Cuisinier » équipé d'un « Champignon ». C'est un Succès ! Le « Maître Cuisinier » est soumis à l'effet négatif de la « Paralysie », il est donc « Inactif ». Alex ne peut désormais plus incliner le « Maître Cuisinier », activer ses Actions ou Effets, ni attaquer ou défendre avec. De plus, Alex ne profite plus des Effets du « Maître Cuisinier ». Alex ne peut donc plus « Invoquer une carte Nourriture gratuitement » grâce au « Maître Cuisinier », et le « Maître Cuisinier » qui avait un Charge +2/+2 grâce à l'effet du « Champignon » doublé se retrouve désormais avec un Charge +1/+1.



Paranoïa

« Paranoïa » est une Maladie.

Pour chaque Créature avec la Maladie « Paranoïa », son contrôleur effectue un lancer de pièce au début de son tour. En cas de Succès, la prochaine fois que la Créature infectée par la « Paranoïa » devrait subir des dommages, elle subira le double de dommages.

L'effet de « Paranoïa » ne disparaît pas à la fin du tour et n'est pas cumulable.

Exemple : Alex possède « Miel » avec la « Paranoïa ». Le lancer de pièce de « Paranoïa » se solde par un Succès, Miel recevra le double de dommages la prochaine fois qu'elle devra subir des dommages ! Oscar joue alors « Haute tension » et paye le coût de son Action afin d'infliger 3 dommages à toutes les créatures. Miel en recevra 6... et Alex a déjà utilisé la première Compétence de son Atlas ! Alex utilise alors la deuxième Compétence d'Atlas « Inflige 1 dommage à jusqu'à 3 cibles » et cible « Miel » ! Miel subit le double des dommages infligés par Atlas, donc 2 dommages, puis les 3 dommages de « High Voltage ». « Miel » a encore eu de la chance !



Parasite

« Parasite » est une Maladie.

Une Créature infectée par « Parasite » reçoit une Charge -1 / -1 qui croît sur 3 tours pour atteindre -3/-3. Si cette Créature est Détruite du fait de la croissance de cette Charge alors le joueur à l'initiative de la Maladie inflige 3 dommages à un Invokeur ciblé du propriétaire de la Créature Détruite par la maladie.



Trauma

« Trauma » est une Maladie.

Pour chaque Créature avec la Maladie « Trauma », son contrôleur effectue un lancer de pièce au début de son tour. En cas de Succès, la Créature infectée par « Trauma » est Détruite et le joueur à l'initiative de la Maladie inflige 2 dommages à l'un de ses Invokeurs.



Schizophrénie

« Schizophrénie » est une Maladie.

Pour chaque créature avec la Maladie « Schizophrénie », son contrôleur effectue un lancer de pièce au début de son tour. En cas de Succès, le joueur à l'initiative de la maladie prend le contrôle de ses Actions. Le coût des Actions reste à la charge du propriétaire de la Créature.

Exemple : Alex a 2 pièces dans son stock et un « Saccageur De Tombes » sur son champ de bataille infecté par la « Schizophrénie ». Au début de son tour, le lancer

de pièce de « Schizophrénie » se solde par un Succès. Oscar est désormais le seul à pouvoir utiliser les Actions du « Saccageur De Tombes » pendant le tour. Bien qu'Oscar dispose de 9 pièces dans sa réserve, il doit utiliser les pièces d'Alex pour réaliser les Actions du « Saccageur De Tombes ». Oscar ne peut donc pas utiliser la deuxième Action du « Saccageur De Tombes » qui coûte 3 pièces mais seulement la première qui coûte 1 pièce.



Refroidissement

« Refroidissement » est une Maladie.

L'adversaire infecté par le « Refroidissement » doit payer 1 pièce avant chacune de ses phases de Restauration. La maladie disparaît si l'adversaire n'est pas en mesure de payer.

Glossaire

• Activer

Il est possible « d'Activer » un Effet, une Action ou une Compétence d'Invocateur.

« Activer » un Effet se fait sur simple déclaration.

« Activer » une Action se fait en payant son coût et lançant une pièce si nécessaire.

« Activer » une Compétence se fait en dépensant un Point de Capacité.

• Adversaire

Le terme « Adversaire » désigne tout autre joueur que le joueur actif.

• Affrontement

Un Affrontement a lieu lorsque plusieurs Créatures s'opposent leurs valeurs d'Attaque et de Défense, en dehors d'un Combat.

• Annuler

Ne peut être « Annuler » qu'un élément déjà mis en pile et en attente de résolution.

Annuler cet élément signifie faire disparaître cet élément de la pile de résolution.

• Appeler

Appeler une carte signifie placer une carte en jeu depuis une zone précise :

une carte peut être Appeler depuis une Bibliothèque, un Cimetière, un Zone d'Exclusion ou depuis l'extérieur du jeu. La carte Appelée doit remplir les conditions liées à son ou ses types pour pouvoir rester en jeu ou appliquer un effet.

On ne peut pas Appeler une carte depuis sa main.

• Bloquer (cf. Phase de Combat)

• Carte « Constante »

Une carte « Constante » est une carte qui possède un autre type en plus de celui de « Imminente » ou une carte qui ne possède pas le type « Imminente » et qui est sur un champ de bataille.

Les cartes « Invokeurs », « Niveau Supérieur », « Stock » et « Ether » ne sont pas considérées comme des cartes « Constantes ».

Les cartes « Inactives » sont considérées comme « Constantes ».

• Cibler

Une cible est valide tant que la carte cibler est toujours dans la Zone de jeu indiquée. Si une cible n'est plus valide, on dit que l'Effet de la carte « Fizzle », (*ne fait rien*)

Une carte cible nativement le champ de bataille si aucune zone particulière n'est indiquée.

• Combat (cf. Phase de Combat)

Un « Combat » n'a lieu que lors d'une phase de résolution des Combats, dans une Phase de Combat. Il oppose une Créature Attaquante à une carte Bloquante, ses cartes s'infligent leur valeur d'attaque respective en « dommages de combat », lesquels viennent diminuer leur valeur de défense jusqu'à la fin du tour.

Toute attaque forcée ou défense forcée n'est pas considérée comme un « Combat » mais comme un « Affrontement ».

Exemple : Oscar joue « Obligation » durant le tour d'Alex et utilise la première Action de la carte afin de forcer deux créatures d'Alex à se battre. Il dépense 2 pièces et cible alors le « Clone de base » et le « Dévoreur d'Or » actuellement en 6/6 d'Alex. Le « Clone de base » meurt de l'affrontement et Alex retirera une pièce de son stock après sa Phase de Combat. Ceci n'est pas un Combat et même si Alex jouait « Prophétie d'Injustice » après sa Phase de Combat cela n'aurait pas d'effet vis à vis de cet affrontement. Par conséquent, Alex choisit de ne pas déclarer de Phase de Combat, ainsi il n'a pas à perdre une pièce de par l'effet du « Dévoreur d'Or ».

• Contrôleur

Le contrôleur d'une carte correspond au joueur qui dispose de cette carte sur son champ de bataille (sauf indication contraire).

Le contrôleur d'une carte est le joueur qui profite de ses Effets, active ses Actions, peut la Sacrifier, la faire participer à une phase de Combat, profite des effets liés à sa Destruction, etc... (sauf indication contraire)

• Copie

« Copiez » une carte signifie remplacer toutes les propriétés d'une carte par les propriétés d'une autre carte. En conséquence, les équipements, les Charges ou tout autre élément qui n'est pas une propriété de la carte n'est pas copié.

• Créature victorieuse

Une « Créature victorieuse » est une Créature qui a participé à un combat (cf.) et qui est toujours en jeu à l'issue de la Phase de Combat alors que la Créature qui lui a été opposée est Détruite.

Exemple : « Prophétie d'injustice »

• Cycle

Un cycle est une unité temporelle égale à un certain nombre de tours. Ce nombre est égal au nombre de Joueurs.

Un cycle considère les tours ayant effectué au moins une fin de tour.

Exemple : Lors d'une partie à 2 joueurs, un cycle équivaut à 2 tours. Oscar joue « Gel » sur l'un des invocateurs d'Alex pendant le tour d'Alex. Cet Invocateur est alors inutilisable jusqu'au début du prochain tour d'Alex, après avoir vu passer la fin du tour d'Alex puis celle d'Oscar (2 tours).

Un cycle peut être affecté par les tours annulés.

Exemple : Lors d'une partie à 2 joueurs, un cycle équivaut à 2 tours. Alex joue « Destinée » et résout son Effet. Le tour d'Oscar est annulé. C'est de nouveau le tour d'Alex. Un seul tour s'est donc produit, celui d'Alex durant lequel il a joué « Destiné ». Un cycle n'a pas encore été réalisé, seulement la moitié.

• Détruire

« Détruire » une carte a pour conséquence d'envoyer cette carte au Cimetière de son propriétaire. Elle est dite « Détruite ». Si la carte Détruite est de Rang Infini elle ne va pas au Cimetière mais elle est retirée de la table de jeu et son contrôleur ajoute un Ether à sa réserve.

Une carte avec l'Aptitude « Indestructible » ne peut pas être Détruite, hormis en la Sacrifiant.

• Dommage

Les dommages que s'infligent les cartes entre elles lors d'un combat sont appelés « dommages de combat ».

Les dommages infligés par un Effet, une Action ou une Compétence d'Invocateur sont appelés « dommages ».

Toute perte de point de vie est assimilée à un « dommage ».

• Duplication

Il faut une Cible valide afin de pour dupliquer une carte. Une duplication ou une copie ne sont pas des cibles valide.

Toute Duplication volontaire, forcé, ou involontaire d'une carte dont la cible n'est pas valide est impossible.

Tant qu'une carte Dupliquée est en jeu, sa version originale ne peut plus être dupliqué.

• Exclure

« Exclure » une carte a pour conséquence d'envoyer cette carte dans la Zone d'Exclusion de son propriétaire. Elle est dite « Exclue ».

Seules les cartes Constantes peuvent être Exclues.

• Face cachée

Une carte « face cachée » est une carte dont le verso est visible.

• Geler

Une carte Constante « Gelée » devient inactive.

Si cette carte est une Créature elle gagne en plus une charge -1/-1 pour une durée indiquée sur la règle de la carte.

• Mort

Un Invokeur n'est pas Détruit lorsque ses Points de vie sont égaux à 0, il est « Mort ». Il n'est alors plus considéré en jeu, il peut cependant être « Ressuscité » grâce à un Effet, une Action ou une Compétence.

• Point de Capacité

Un Point de Capacité est une ressource employée par un Invokeur pour invoquer une carte ou activer une Compétence d'Invokeur. Il est possible d'incliner les différents « Niveau Supérieur » d'un Invokeur à chaque point de capacité utilisé afin de visualiser ceux déjà utilisés.

Les Points de Capacité sont associés à leur Invokeur respectif.

• Propriétaire

Une carte possède un propriétaire au début de la partie et n'en change jamais. Le propriétaire d'une carte correspond au joueur qui possédait cette carte dans sa Bibliothèque avant le début de la partie. Les Invokeurs ont un propriétaire au début de la partie et ne peuvent pas en changer.

• Réactiver

« Réactiver » signifie « Activer à nouveau ».

Il n'est possible de « Réactiver » un Effet, une Action, une Compétence que s'il a déjà été « Activé » durant le tour. Cet Effet, Action ou Compétence ne doit pas mentionner « Une fois par tour » dans son texte.

• Réessayer

« Réessayer » s'applique à un lancer de pièce et permet de relancer la pièce pour produire un nouveau résultat afin de ne pas tenir compte du précédent.

Exemple : Alex décide d'invoquer « Régression » en activant son Action, il désigne alors les cibles nécessaires, paye le coût en ressource (ici une pièce) puis réalise un lancer de pièce. C'est un « Echec ». Oscar, qui contrôle un « Sado », saisit cette opportunité pour jouer un « Sel » sur cette Action, Alex s'apprête alors à perdre 2 points de vie sur chacun de ses Invokeurs ! Il ne peut pas endurer cela alors il active la deuxième Compétence de sa « Yris » : « Réessayer une Action qui a eu un Echec ». Débute la résolution de la pile, Alex choisit de

*Réessayer l'Action de « Régression », il relance la pièce et c'est un « Succès » !
Le « Sel » double l'Action de « Régression ». L'Action de « Régression » est maintenant un « Succès », elle ne déclenche pas l'Effet du « Sado » et fait perdre un Niveau l'Invocateur ciblé. Heureusement pour Oscar que c'était « un » Niveau et pas « 1 » niveau !*

• Ressources

Les points de vie , l'éther  et les pièces  sont des ressources. Chacune d'entre elles est limitée à 30 au maximum.

Certaines ressources peuvent être nécessaires au paiement du coût d'Actions ou Compétences d'Invocateur.

Les ressources dépensées pour la mise en pile d'un élément sont perdues, peu importe la résolution de cet élément.

• Ressusciter

Lorsqu'un Invocateur est Mort, il peut être Ressuscité. L'Invocateur Ressuscité revient en jeu dans les conditions décrites lors de sa résurrection (avec ses niveaux). Il revient redressé et peut réutiliser ses points d'action.

• Révéler

Révéler une carte signifie montrer cette carte à l'ensemble des joueurs et la conserver face visible si elle est dans une autre zone de jeu que la Bibliothèque.

• Restauration

La Restauration permet de réactiver toutes les Capacités et Niveaux désactivé d'un Invocateur. (Différent de redresser/réutiliser)

• Sacrifier

« Sacrifier » une carte a pour conséquence d'envoyer cette carte au Cimetière de son propriétaire. Elle est dite « Sacrifiée » et « Détruite ». Si la carte Détruite est de Rang Infini elle ne va pas au Cimetière mais elle est retirée de la table de jeu et son contrôleur ajoute un Ether à sa réserve.

Seul le contrôleur d'une carte peut « Sacrifier » l'une de ses cartes.

Une carte Indestructible ou avec l'Aptitude « Enracinement » peut être Sacrifiée.

• Soigner

Un joueur, un Invocateur ou une carte peuvent être « soignés » ce qui a pour conséquence de supprimer toutes les maladies dont ils étaient affectés. (Le poison n'est pas une maladie)

• Guérir

Une carte peut être « guérie » ce qui a pour conséquence de supprimer le poison dont elle était affectée

• Protéger

Protéger une carte constante consiste à l'immuniser contre les effets négatifs

Effets négatifs : Voici la liste de tous les effets négatifs :

Détruire, sacrifier, exclure ou rendre inactive une carte

Mettre des dégâts sur une carte

Mettre une maladie sur une carte

Mettre un ou plusieurs compteurs négatifs

Faire perdre un type, une action, un effet ou une aptitude

Changer le contrôleur

Remonter la carte en main

Empêcher de bloquer

• Prévenir

Prévenir désigne l'annulation ou l'empêchement d'un événement, le plus souvent des dégâts. Cela peut prendre la forme :

D'une action : un joueur choisit de prévenir un effet ou des dégâts en effectuant une action spécifique.

D'un effet : une capacité ou une règle déclenche automatiquement la prévention.

Des dégâts : dans ce cas, "prévenir les dégâts" signifie que les dégâts sont annulés avant d'être infligés

• Évènement

Un Évènement est une carte ou un effet qui se déclenche à un moment spécifique de la partie et produit un impact immédiat sur le jeu. Lorsqu'un Évènement est joué, ses effets sont appliqués selon les instructions inscrites sur la carte, puis il est généralement défaussé, sauf indication contraire. Les Évènements peuvent être joués uniquement lorsque les conditions précisées sont remplies et suivent les règles de priorité ou de timing propres au jeu.

• Tour

Le début d'un tour est marqué par l'entrée dans la phase d'invocation

• Cycle

Un cycle correspond à un nombre de tours égal au nombre de joueurs. Il commence avec un joueur et se termine quand son tour revient.

Cas Particulier

Fenêtre de réponse pour « Perd un niveau »

Lorsqu'une carte indiquant qu'un Invocateur ciblé perd un niveau (exemple Détresse ou capacité d'Oracle), elle peut être jouée **en réponse à l'activation d'un point d'action d'un Invocateur adverse**, même si ce point d'action est déjà empilé dans le *stack*. La perte de niveau s'applique avant la résolution de l'effet activé.

⚠ Si la carte est jouée **en réponse à l'utilisation du dernier point d'action stacké** d'un Invocateur, et que celui-ci tombe à 0 niveau avant la résolution, **l'action (compétence ou invocation) est annulée** : elle *fizzle* (ne se résout pas).

Piocher sans carte en bibliothèque

Lorsque vous devez piocher une carte mais que votre bibliothèque est vide, vous devez sacrifier un de vos Invocateurs pour chaque carte que vous ne pouvez pas piocher.