

RAISE, RISE & DIE

RÈGLES BÊTA V 0.10

AFFRONTEMENT

Table des matières

- I/ Principe et but du jeu
- II/ Playmat
- III/ Anatomie des cartes
- IV/ Formats et mise en place
- V/ Les phases de jeu

Les passe d'armes

Phase d'entretien

- 1 Pioche
- 2 Révélation de la Top soul
- 3 Choix des cartes
- 4 Entretiens et effets de début de passe d'arme

Séquence de jeu normale

- Les échanges

Fin de passe d'arme

Fin de partie

- VI/ Emplacements et interactions entre les cartes
- VII/ Dégâts, brûlures et Top soul
- VIII/ Infusions et Objets
- IX/ Transcender des cartes
- X/ Mots clefs

I/ PRINCIPE ET BUT DU JEU

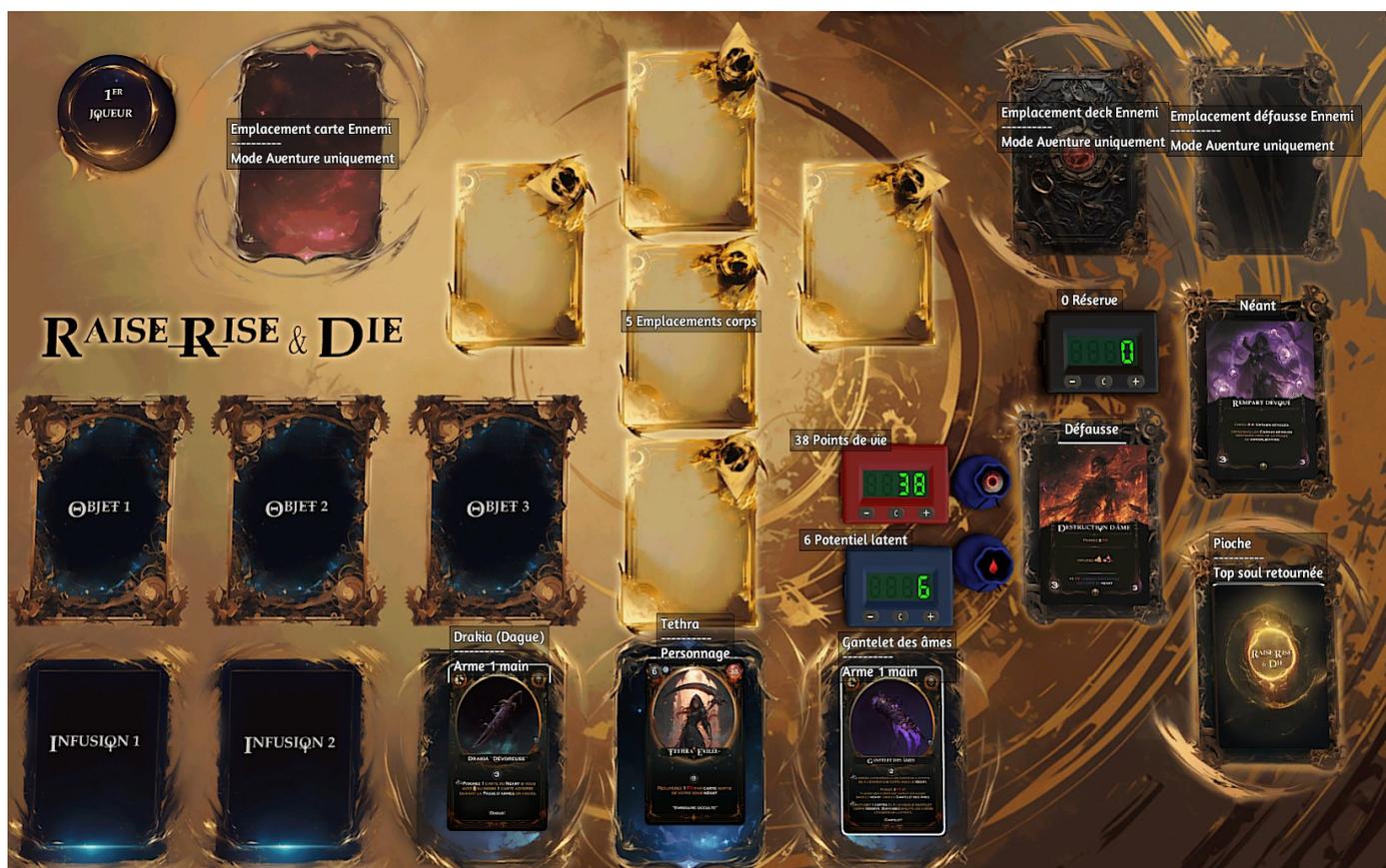
Dans *Raise, Rise & Die* vous contrôlez un personnage revenu d'entre les morts. Il dispose de capacités et de compétences liées à ses restes de souvenirs ainsi qu'aux âmes qu'il a absorbé, et qui le constituent à présent. C'est grâce à son arme qu'il peut canaliser et utiliser des âmes pour combattre.

Le but du jeu est de défaire votre adversaire, et d'amener son total de **Points de vie (PV)** à 0 à l'aide d'un deck de cartes que vous aurez constitué au préalable.

Pour vous constituer un deck vous avez certaines restrictions listées ci-dessous :

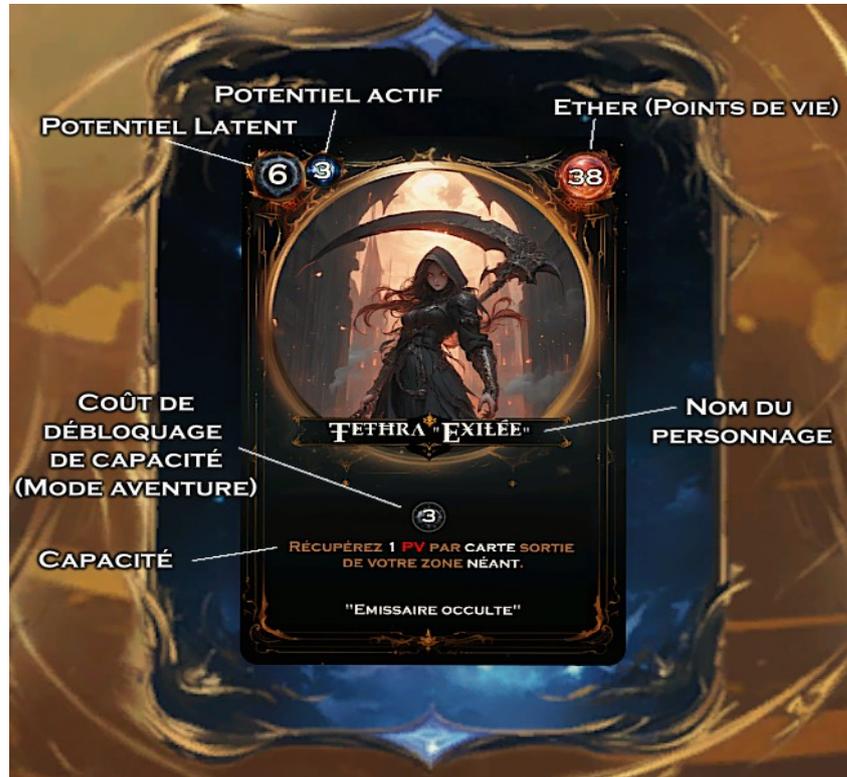
- un maximum de 3 exemplaires strictement identiques de chaque carte
- Un nombre de cartes équivalent à la quantité de points de vie de votre personnage (*voire III/ Anatomie des cartes*).
- Les cartes de votre deck doivent être du même archétype que vos armes.
- Vous ne pouvez pas utiliser de cartes qui sont dédiées à une autre arme que celles que vous avez équipées.

II/ PLAYMAT



III/ ANATOMIE DES CARTES

Cartes personnages



Capacités

La capacité spéciale de votre personnage, elle est unique, parfois active, parfois passive.

Ether

Représente votre quantité de Points de Vie (PV), ainsi que le nombre de cartes que vous pouvez avoir dans votre deck. Potentiel actif et latent

Le **potentiel actif** représente le nombre de carte que vous piochez lors de votre phase de **préparation**. Le potentiel latent est un nombre de cartes bonus que vous pouvez piocher pour toute la partie. Lorsque vous piocher une carte grâce à votre potentiel latent diminuez le d'autant.

Cartes Armes



Cartes combat



IV/ FORMATS ET MISE EN PLACE

Deux formats sont prévus, pour Raise, rise & die. Dans l'instant, en mode affrontement, seul le construit est jouable.

Mise en place

1/ Placez votre personnage, vos armes ainsi que votre deck mélangé dans les emplacements prévus à cet effet.

2/ Au premier tour de jeu, déterminez le premier joueur au hasard.

3/ Chaque joueur pioche un nombre de cartes égal à son potentiel **actif**, et peu piocher en plus autant de carte de la pioche ou du néant que de potentiel Latent disponible.

4/ Chaque joueur retourne la première carte de son deck face visible et la place en dessus de celui ci, cette carte est nommée la **Top soul**

4/ La partie peut ensuite démarrer.

V/ LE JEU

Dans Raise, rise & die, les parties se découpent en **Passes d'armes(équivalent de tours)**. Et chaque **passé d'armes** se découpe elle même en trois **phases**.

Une **passé d'armes** contient les **phases** suivantes :

1/ PHASE DE PRÉPARATION

- **Détermination du premier joueur** : Lors de la première passe d'arme déterminer le 1^{er} joueur au hasard.

Pour les tours suivant c'est le joueur ayant passé le premier qui décidera s'il commence la passe d'arme ou s'il laisse son adversaire commencer.

- **Pioche** : Chaque joueur pioche un nombre de cartes égal à son potentiel Actif, et peu piocher en supplément autant de carte de la pioche ou du néant que de potentiel Latent disponible. Diminuez ensuite votre valeur de potentiel latent d'autant de carte.

- **Révélation de la top soul** : Chaque joueur retourne la première carte de son deck face visible et la conserve en dessus de celui ci, cette carte est nommée la **Top soul**.

- Entretien et effets éventuels

2/ PHASE D'AFFRONTEMENT

Les joueurs vont poser une carte à tour de rôle. Le joueur ayant passé le premier au tour précédent commence. Chaque joueur joue une carte à tour de rôle.

Exemple :

Joueur A : Le joueur A sacrifie une ou plusieurs cartes, qui sont placées dans le néant, et alimente sa réserve d'autant de points que la **Valeur d'âme (VA)** totale des cartes sacrifiées. Il joue ensuite une première carte en déduisant son coût en **VA** de la réserve.

Joueur B : Le joueur B annonce ensuite s'il tente de **contrer** cette carte ou non.

1^{er} cas de figure : S'il ne la contre pas, ont résout immédiatement les effet de la carte du **joueur A**. Puis le joueur B peut ensuite jouer une carte en alimentant sa réserve comme le joueur A vient de le faire.

2^{ème} cas de figure : S'il tente de la contrer, il doit poser une carte sur le même emplacement que la carte adverse (Voir chapitre VI emplacements et interactions entre les cartes combat). Pour se faire, comme le joueur A, il doit sacrifier une ou plusieurs cartes pour alimenter sa réserve, et payer le coût de la carte qu'il souhaite poser en puisant dans sa réserve.

Joueur A : C'est ensuite au joueur A de poursuivre. À son tour, il annonce s'il tente de contrer la carte adverse précédemment posée. Le déroulé suivant est le même que précédemment.

La phase se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un des deux joueurs passe deux fois d'affilé, ou que les deux joueurs passent à la suite, la phase d'affrontement prends alors fin.

Le joueur ayant passé le premier choisira s'il souhaite entamer la passe d'arme suivante, ou laisser son adversaire démarrer.

3/ PHASE DE CONSOLIDATION

Effectuez ces actions dans l'ordre ci dessous :

- Appliquez les éventuels effets de fin de tour.
- Les cartes possédant un **texte d'infusion** peuvent être placées dans les emplacements à cet effet si il y en a de libre (Si elles n'ont pas été **transcendées**, ou utilisées pour **contrer** et qu'elles ont été jouées sur un emplacement **optimal**).
- Les cartes posées sur les **emplacements haut, corps, bas, droite et gauche** sont rassemblées dans l'ordre de votre choix, et placées dans la **défausse**. La défausse est ensuite retournée face cachée, et replacée sous le **deck**.
- Les **cartes objet** doivent être remises en position « disponible ».
- Videz les **réserves** de points.

On démarre ensuite une nouvelle passe d'arme, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des deux joueurs arrive à **0 PV** ce qui marque sa **défaite**, et la **victoire** de son adversaire.

VI/ EMBLEMENTS ET INTERACTIONS ENTRE LES CARTES COMBAT.

Emplacements

Lorsque vous jouer une carte combat vous pouvez la poser sur l'un des emplacements **optimaux** de votre choix.

Les cartes de type **assaut (bulle rouge)** se jouent **uniquement** sur le playmat de votre adversaire (Elles représentent les attaques physiques que vous infliger à une partie du corps de votre adversaire) dans les emplacements haut, corps, bas, droite ou gauche.

Les cartes de type **soutien (bulle violette)**, se jouent de votre côté du playmat. (Elles représentent des actions, ou des sors que vous réaliser.)

Les cartes de type **défense (bulle verte)**, se jouent de votre côté pour contrer une carte **assaut** adverse.

Vous pouvez jouer vos cartes combat sur n'importe lequel des emplacements **optimaux** (Voir **Chapitre 3 Anatomie des cartes**). Si vous souhaitez la poser sur un emplacement **non optimal**, vous devez la **Transcender** (Voir **Chapitre 9 Transcender des cartes**).

Notez également que le **texte d'effet** de la carte ne sera effectif **que** sur un emplacement **optimal**.

Plusieurs cas sont à relever lorsque vous contrer une carte :

- Vous posez une carte **soutien sur une carte assaut**, vous permet de **contrer** la carte adverse. **Retirez** la valeur d'**Ébranlement** de votre carte **soutien** de la valeur de dégâts de la carte assaut de votre **adversaire**. S'il reste des dégâts vous les subissez. Tant qu'au moins un point de dégât est infligé, la carte adverse est considérée comme **valide** pour l'application de son **texte d'effet**.
- Vous posez une carte **défensive sur une carte assaut**, retirez la valeur de **blocage** de votre carte à la valeur de **dégâts** de la carte **assaut adverse**, et appliquez les éventuels effets. Tant qu'au moins un point de dégât est infligé, la carte adverse est considérée comme **valide** pour l'application de son **texte d'effet**.
- Posez une carte **assaut** sur une carte **soutien**, vous permet **d'annuler l'effet** de la carte soutien adverse. Si les **dégâts** de votre **carte assaut équivalent où dépassent** la valeur **d'ébranlement** de la carte **soutien adverse**, vous avez annulé l'effet. **(Attention : Dans ce cas de figure votre carte assaut n'inflige pas de dégâts, elle ne fait que parer l'effet de la carte adverse)**

Quelques points importants :

1. Les effets(textes) des cartes ayant été entièrement contrées, **ne sont pas appliqués**. Les **objets** ne sont donc **pas placés** sur un emplacement objet, et les **infusions** ne seront **pas placées** dans les emplacements d'infusion en fin de passe d'arme. Il en va de même pour les cartes **Transcendées** qui sont placées dans le **Néant**.
2. Les effets(textes) des cartes ayant servi à contrer ne sont jamais appliqués (sauf mention contraire, et cartes défensives)
3. Les cartes **défensives** bloquant des dégâts voient toujours leur texte d'effet **appliqué**.
4. Lorsque l'on doit prendre en compte **l'effet** de plusieurs cartes **jouées en même temps par le même joueur (par exemple une carte normale plus une carte d'instantané)**. On considère les effets et cartes comme **distincts**.

Principe de chaîne

Lorsqu'une carte est utilisée pour en contrer une autre, on dit qu'elle ouvre une chaîne d'attaque. Les valeurs des chaînes sont uniquement utilisées pour bloquer des attaques, les effets des cartes autres que première ne sont pas effectifs, sauf mention contraire ou carte défensive (ou l'effet s'applique automatiquement).

Exemple de chaîne :

Joueur A : pose une carte combat à 4 dégâts.

Joueur B : pose une carte soutien à 5 Ébranlement (il contre donc la carte à ce stade, dégâts et effets)

Joueur A: pose une carte combat à 5 dégâts

La carte du joueur B est donc annulée, elle est contrée, et les effets de la première carte combat sont donc effectifs, ainsi que ses dégâts.

Principe de réaction (cartes instantanées)

Certaines cartes ont la mention instantanée. Il existe des timings particuliers nommés réactions ou vous pouvez jouer ces cartes.

- Avant et après qu'une carte non instantanée (normale) est jouée, vous avez la possibilité de jouer des cartes d'instantané. Une fenêtre de réaction s'ouvre alors vous permettant de jouer des cartes d'instantané **avant** ou **après** la carte normale jouée.

A noter que lorsqu'une fenêtre de réaction s'ouvre, les deux joueurs ont la possibilité d'y insérer autant de cartes d'instantané qu'ils le souhaitent à tour de rôle.

VII/ DÉGÂTS, BRÛLURES, ET TOP SOUL.

Lorsqu'une **Top soul** subit des dégâts elle est immédiatement défaussée, et sa **VA** vous est infligée en **PV**. Si les dégâts **dépassent** la **VA** de la **Top soul**, l'attaque se poursuit sur la **prochaine Top soul**, et ainsi de suite jusqu'à ce que **tous** les dégâts aient été résolus.

Exemple :

Une carte assaut vous inflige 6 dégâts

- Votre **Top soul** a une **VA** de **3**. Elle est donc **éliminée**, vous la placer dans la **défausse** et subissez immédiatement **-3 PV**. Il reste donc **3 dégâts** à résoudre.
- Vous retournez ensuite votre prochaine **Top soul** qui dispose d'une **VA** de **1**. Comme il reste **3 dégâts** à reporter, votre **Top soul** est à nouveau **éliminée**, et vous subissez **-1 PV**. Il reste donc **2 dégâts** à résoudre.
- Vous retournez ensuite votre prochaine **Top soul** qui dispose d'une **VA** de **3**. Comme il reste **2 dégâts** à reporter, votre **Top soul** est **éliminée**(dès qu'elle subit des dégâts, peu importe le montant), et vous subissez **-3 PV**(équivalent à sa VA).
- Les **6 points de dégât** ayant été alloués l'effet s'arrête ici.

Dès qu'une **Top soul** est **défaussée**, vous **devez** en retourner une nouvelle immédiatement. S'il n'y a plus de cartes à défausser et que vous devez défausser une carte suite à des dégâts, **vous perdez la partie**.

Si un effet vous inflige directement des **PV**, retirez les de votre **total** de **PV** sans vous préoccuper de votre **Top soul**.

Si un **effet** vous inflige une **brûlure** ou possède le **mot clef [Brûlez]**, il inflige les dégâts à votre **Top soul**.

Comme l'effet brûler est un mot clef, et non des dégâts directs, les brûlures ne **peuvent pas** être **bloquées**, ou **parées** (mais la carte infligeant les brûlures le peut).

Les cartes **brûlées** sont placées dans la zone Néant, et **ne reviennent pas** dans le deck à la fin des passes d'arme.

VIII/ INFUSIONS ET OBJETS

Il existe deux cas particuliers de cartes permanentes, les infusions et les objets.

Les infusions :

Certaines cartes comportent un texte en **bleu** sous une barre brillante, en dessous de leur texte d'effet. C'est un effet **d'infusion**.

Pour activer cet effet, la carte en question doit avoir été jouée sur un emplacement, et lors de la phase de consolidation, si vous le souhaitez, vous pouvez la placer dans une chasse **d'infusion**. L'effet d'infusion(texte en bleu) sera alors actif à partir de la passe d'arme suivante.

Attention ! Pour pouvoir infuser une carte vous devez la jouer sur un emplacement optimal (icônes d'emplacement blanches). Elle ne doit également pas avoir été contrée, ou avoir été utilisée pour contrer.

Vous disposez d'un nombre de chasses d'infusion représenté par le nombre de bulles grises présentent sur l'ensemble de vos armes. Vous ne pouvez en avoir plus d'actif. Une fois un effet d'infusion installé, vous ne pouvez plus le retirez sauf effet éventuel de carte.

Les objets :

Les **objets** possèdent une dénomination « **Objet** » situé dans la zone de **Type** dans le coin en bas à droite de la carte. Ils disposent également d'une icône qui leur est propre dans le texte d'effet : l'icône « **Utilisez** ».

Lorsque votre carte objet est **jouée et valide(non contrée ou utilisée pour contrer)**, placez la **immédiatement** dans un **emplacement d'objet** prévu à cet effet en **position utilisée (incliné à 90°)**.

Vous disposez de **trois** emplacements d'objets. Un emplacement ne peut accueillir **qu'un objet** à la fois.

Attention ! Pour pouvoir placer un objet sur une case objet vous devez la jouer sur un emplacement optimal (icônes d'emplacement blanches). Elle ne doit également pas avoir été contrée entièrement, ou avoir été utilisée pour contrer.

Lors de la phase de **consolidation**, remettez vos objets en **position disponible**. Vous pourrez alors les **utilisez** lors de la passe d'armes suivante.

Les objets peuvent être **défaussés** pour êtres **remplacés** par d'autres.

Pour utiliser un objet inclinez le de 90°, puis remplissez les conditions définies s'il y en a, pour obtenir l'effet énoncé. Vous pouvez les **utilisez** à tout moment ou à certains moment mentionnés sur la carte elle même, durant la passe d'arme. Les effets d'objets sont considérés comme **instantanés** sauf mention contraire (par exemple « jouez cette carte comme une carte soutien » dans ce cas elle s'insère dans le cycle normal de la pose de cartes de la phase d'affrontement). Lorsque vous les utilisez, **inclinez** les à **90°** pour signifier qu'ils ont déjà été utilisés durant cette passe d'arme. Ils ne peuvent êtres utilisés **qu'une** fois par passe d'arme, sauf effet de carte ou mention contraire.

IX/ TRANSCENDER DES CARTES

Certaines cartes peuvent être **Transcendées** pour décupler leurs effets, attributs où pour être posée sur un emplacement **non optimal**. Ces cartes disposent d'une **seconde sphère** plus grande, sous la première, et/ou d'un texte en **rouge**.

Pour **transcender** une carte, en plus de payer son **coût** en **VA**, vous le subissez en **PV**. Puis lorsqu'elle a été résolue, placez là immédiatement dans le **néant**.

Une carte **transcendée**, ne peut de fait pas être **infusée** ou **placée** dans un emplacement **d'objet**.

Un autre avantage des cartes transcendées est qu'elles peuvent être jouées sur des emplacement non **optimaux**.

X/ MOTS CLEFS ET TERMES IMPORTANTS

Certains mots sont en **Blanc** sur les cartes, ce sont des **mots clefs ou importants**. Vous pouvez vous référer à la liste ci-dessous pour leurs **effets**. Certains mots clefs auront parfois des **restrictions**, vous devez les respecter pour pouvoir utiliser l'objet. Si plusieurs mots clefs apparaissent sur une carte, ils doivent être appliqués dans l'ordre où ils sont écrits.

Une carte posée à la verticale est considéré comme en jeu, une carte posée à l'horizontale (comme celles ayant été bloquées, ou les objets utilisés) ne le sont pas.

Importants

Icônes :



Icône Utilisez : L'icône utiliser vous permet d'utiliser un effet, et requiert de pivoter une carte disponible (non pivotée). Pivotez la carte de 90° pour utiliser son effet.



Icône dégâts : Signifie en général des dégâts bonus sous certaines conditions.



Icône Ébranlement : Signifie en général un bonus ou un malus à la valeur d'ébranlement sous certaines conditions.



Icône Bloquer : Signifie en général un bonus à la valeur de blocage sous certaines conditions.



Brûler : Inflige des dégâts envoyant la top soul dans cartes dans le Néant.

Réserve ou points de réserve : Points restant après avoir sacrifié une carte pour en payer une autre
Sacrifier : Utiliser des cartes pour alimenter votre **réserve** (Les cartes sacrifiées vont dans le Néant)

Transcender : Décupler la puissance d'une carte (Les cartes **transcendées** vont dans le **Néant**)

Mots clefs et effets

Certains **mots clefs ou effets** sont **actifs** dès que la carte est jouée, alors que d'autres ne le sont qu'au moment de leur **résolution**. Les mots clefs ou effets **joués** se trouvent sous la **triple barre d'« effet »**, alors que les mots clefs de **résolution** se trouvent en dessous.

Certains effets sont dépendants de prérequis. Les effets de consommation sont signifiés par . Détruisez un marqueur X pour effectuer l'effet mentionné par la carte. Vous pouvez toujours jouer la carte sans détruire de marqueur, vous ne bénéficiez cependant pas de l'effet concerné dans ce cas.

Mots clefs

Amplitude x : Permet d'étendre les effets des cartes à plusieurs emplacements. Si une carte reçoit ou dispose de plus **d'amplitude** que d'emplacements **optimaux (définis par cette dernière)**, ceux restants sont **perdus**, à moins de la **transcender**.

Bloque x : **Bloque x dégâts**.

+x « bulle » dégâts : Ajoute des dégâts additionnels **après** calcul des éventuels modificateurs.

Destructeur x : Infligez x PV.

Échangez x : Vous permet d'échanger une carte de **VA x** de votre main avec une de votre défausse.

Enchaînement x : Si cette carte est au moins la **X** ème carte que vous jouez ce tour, ne payez pas son coût en **VA**.

Frénésie x : Jouez la carte autant de fois qu'indiqué en x, Il faut repayer son coût à chaque fois. Votre adversaire peut la contrer autant de fois. Par contre, il ne peut pas jouer un tour entre les phases de frénésie. S'il choisit de prendre les dégâts une fois, il doit prendre les dégâts pour les fois suivantes.

Oubli x : Votre adversaire doit jeter x VA de sa main dans sa **défausse**.

Percer x : Ignore x valeur de **blocage** ou **d'ébranlement**.

Pioche x : Piochez x carte.

Point faible x : Les dégâts infligés sur l'emplacement ayant subit **point faible**, sont augmentés de **X** jusqu'à la fin de la passe d'arme.

Poison x : Lorsque vous subissez un **empoisonnement**, prenez x **marqueurs empoisonnement**. Pendant la phase d'entretien de la phase de **préparation**, défaussez vous de x VA de votre main, puis retirez un marqueur poison. Recommencez à chaque phase d'entretien tant que vous avez des marqueurs poison.

Recherche x : Vous pouvez **rechercher** une carte de valeur d'âme x dans la **pioche**, et la mettre dans votre **main**, ensuite remélangez votre pioche.

Saignement x : Lorsque vous subissez un saignement, prenez x marqueurs saignement. Au début de la phase de consolidation, perdez autant de pv que de marqueurs saignement, puis retirez un marqueur saignement.

Sonné : Vous devez passer au lieu de jouer votre prochaine carte.

Torpeur x : Diminue de x le potentiel latent.

Tous droits réservés

Grimvault games

Dev principal Jacob Cédric « Judge Ced »

Produit en cours de développement étant amené à changer

Visuels produits en partie par IA étant amenés à changer