

# RAISE, RISE & DIE

RÈGLES BÊTA V 0.12

## 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

##### **Phase d'affrontement**

- Séquence de jeu normale
- Les échanges

##### **Phase de consolidation**

##### **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/ Spécificités d'archétype
- XI/ 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

**Voici la liste des Emplacements de cartes du playmat:**

- Carte personnage.
- Deux emplacements d'arme.
- 1 zone de jeu des cartes.
- Un emplacement pour la pioche
- Un emplacement pour la défausse
- Un emplacement pour le néant
- Deux emplacements d'infusion
- Trois emplacements d'objet
- Des emplacements (4) dédiés au mode Aventure/Arena

**Prévoyez également :**

Un compteur de PV

Un compteur de Réserve

Des compteurs pour les marqueurs



## 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.

## Le potentiel

Le **potentiel** représente le nombre de carte supplémentaire que vous piochez lors de votre phase de **préparation**.

## Cartes Armes



## CARTES COMBAT



## IV/ FORMATS ET MISE EN PLACE

Deux formats sont prévus, pour Raise, rise & die. Dans l'instant, en mode affrontement simple, 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/ 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**. La phase **principale** est la phase **d'affrontement**, elle même découpée en **échanges**.

### Devenir l'assaillant

Dans RR&D le joueur assaillant gagne une action. Le second joueur est appelé défenseur. Sauf cas particulier chaque joueur deviendra l'assaillant à tour de rôle. Lors du premier tour de jeu déterminer l'assaillant au hasard. Voici les différents événements particuliers vous permettant de devenir l'assaillant :

- Vous jouez une carte défensive.
- Vous infligez Torpeur.
- Votre adversaire passe son tour.
- Votre adversaire viens d'utiliser un objet (sauf instantané, voire VI).

Pour résumer simplement, toute action du défenseur lors d'un échange, autre le fait de jouer une carte défensive ou instantanée, lui fait perdre l'occasion de devenir l'assaillant.

Pendant son tour de jeu l'assaillant peut :

- Jouer une carte
- Utiliser un objet
- Passer son tour

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

### 1/ Phase de préparation

- **Détermination de l'assaillant** : Lors de la première passe d'arme déterminer l'assaillant au hasard.

Pour les tours suivant l'assaillant deviendra le joueur ayant passé le premier lors de la passe d'arme précédente. Jouer une carte, par exemple pour contrer ou se défendre, après avoir passer une première fois, annule le fait de devenir l'assaillant au tour suivant.

- **Pioche** : Lors du premier tour, les deux joueurs piochent 4 cartes. Lors des tours suivant chaque joueur pioche 3 cartes + un nombre de carte équivalent à sa valeur de potentiel.

- **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

### L'assaillant choisit une action :

- Jouez une carte : Pour se faire il doit sacrifier l'une de ses cartes en main, en la plaçant dans le néant. Se faisant, il alimente sa réserve d'autant de points que la VA (Valeur d'Âme) de la carte sacrifiée.

Il peut ensuite jouer une carte en payant son coût en VA grâce à sa réserve.

Il déclare ensuite s'il choisit de transcender (voire IX Transcender des cartes) sa carte ou non.

Les effets immédiats sont appliqués immédiatement.

### Le défenseur :

Décide s'il contre la carte de l'assaillant ou non.

- De la même manière que le joueur assaillant a joué sa carte, il peut jouer une carte assaut pour contrer une carte assaut ou soutien.

Note : Les cartes contrées ou ayant servi à contrer (sauf cartes défensives) doivent être inclinées à 90° sur la zone de jeu pour signifier que leur effet n'est pas actif ou n'a pas été effectif.

- Ou une carte défensive pour contrer une carte assaut.

S'il ne la contre pas, on applique l'effet principal de la carte, ainsi que les dégâts si c'est une carte assaut (Bulle rouge).

On vérifie ensuite qui devient l'assaillant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs ait passé deux fois, ou que chacun ait passé une fois d'affilé.

### 3/ Phase de consolidation

Effectuez ces actions dans l'ordre ci dessous :

- Appliquez les éventuels effets de fin de tour.
- Le joueur ayant passé le premier récupère devient l'assaillant.
- 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 utilisées pour contrer**).
- On conserve 3 cartes en mains uniquement, les autres sont défaussées.
- Les cartes en jeu 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 Utilisables** 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/ INTERACTIONS ENTRE LES CARTES COMBAT.

Lorsque vous jouer une carte combat posez à droite de la zone de jeu. On posera ensuite les cartes suivantes à sa gauche.

### 1/ Les cartes de type assaut (bulle rouge) :

Peuvent être jouées pour :

- Infliger autant de dégâts que la valeur de dégâts indiquée dans la bulle rouge. Si elle n'est pas totalement contrée, on applique ensuite son effet.
- Contrer une carte assaut en jouant une autre carte assaut inclinée de 90° dessus. On soustrait la valeur de dégâts de la carte qui contre de la valeur de dégâts de la carte assaillant. Si le restant est positif on applique les dégâts puis les effets.

S'il est nul ou négatif, la carte est totalement contrée et également inclinée de 90°, le défenseur ne subit alors aucun dégâts et les effets principaux de la carte sont annulés.

- Contrer une carte soutien en jouant une carte assaut inclinée de 90° dessus. Si la valeur de dégâts(bulle rouge) de la carte assaut atteints ou dépasse la valeur d'ébranlement(bulle violette) de la carte soutien cette dernière est entièrement contrée, inclinée de 90°, et son effet principal n'est pas appliqué.

### **2/ Les cartes de type soutien (bulle violette) :**

Se jouent uniquement pour leur texte d'effet si elle ne sont pas totalement contrées.

### **3/ Les cartes de type défense(bulle verte) :**

Se jouent uniquement en contre, et leur effet est toujours actif (elles ne sont jamais inclinées). En jouant une carte défensive, vous devenez automatiquement l'assaillant.

### **A retenir :**

- Une carte contrée ou ayant servi à contrer est toujours inclinée à 90°, sauf les cartes défensives qui ne peuvent jamais être inclinées.

- Les cartes inclinées à 90° ont leur texte d'effet inactif.

## **Les cartes instantanées**

Certaines cartes ont la mention instantanée. Il est précisé sur chaque carte instantanée à quel moment vous pouvez la jouer.

Une carte instantanée ne prend pas la place d'une carte action, et peut être jouée tant que sa condition de jeu est remplie. Elle ne compte pas comme une carte jouée.

Une carte instantanée ne peut pas être contrée, et ne se place pas sur la zone de jeu. Elle se joue pour son effet, puis est défaussée.

## **VII/ DÉGÂTS, BRÛLURES, ET TOP SOUL.**

La première carte du dessus de votre pioche doit toujours être **turnée face visible**. **Sauf lors de la pioche durant la phase de préparation**. Cette carte est nommée **Top soul**.

Lorsqu'une **Top soul** subit des dégâts elle est immédiatement défaussée, puis sa **VA (Valeur d'âme)** 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**.

**Les Brûlures (Effet icône brûler):**

Les **brûlures** sont un autre type de dégâts, agissez comme si vous prenez les dégâts normalement à cette différence prêt :

- Les cartes brûlées sont placées dans le néant au lieu de la défausse.

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

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

Une carte peut être infusée lors de la phase de consolidation, vous pouvez alors si vous le souhaitez, 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.

**Toute carte possédant un effet d'infusion, posée dans la zone de jeu et n'étant pas inclinée, peut lors de la phase de consolidation être placée dans un emplacement d'infusion.**

Vous pouvez avoir autant d'infusions actives que de chasses d'infusion sur votre(vos) arme(s). Une fois un effet d'infusion installé, vous ne pouvez plus le retirer sauf effet éventuel de carte.

### Les objets

Les cartes **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 « Utilisez » qui leur est propre dans le texte d'effet.

**Une carte objet non inclinée, jouée dans la zone de jeu peut, après avoir été jouée, être placée dans un emplacement d'objet en position inclinée.**

Vous disposez de **trois** emplacements d'objets. Un emplacement ne peut accueillir **qu'un objet** à la fois. Si tous les emplacements sont occupés, vous devez d'abord en défausser un, pour en placer un nouveau.

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

Pour utiliser un objet disponible, **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. **Les effets d'objets sont considérés comme des cartes jouées, sauf mention contraire. Attention, une utilisation d'objet ou d'équipement ne peut pas être contrée.**

Un objet incliné, ne peut pas être utilisé.

## **IX/ TRANSCENDER DES CARTES**

Certaines cartes peuvent être **Transcendées** pour décupler leurs effets ou valeurs. 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** normal en **VA**, vous devez placer votre top soul actuelle dans le néant.

De plus, après avoir été jouée, une carte transcendée ne va pas dans la défausse, mais dans le néant.

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

## **X/ SPÉCIFICITÉS D'ARCHÉTYPES**

### **CINÉTIQUE**

L'archétype cinétique possède une mécanique qui lui est propre. Certaines cartes créées des Charges EN (marqueur), et d'autres en utilisent. Les Charges EN non utilisées à la fin du tour sont défaussées, sauf mention contraire.

### **MORT**

L'archétype mort joue avec la pile néant et la récupération de PV.

### **TECHNOLOGIQUE**

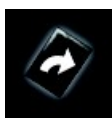
La plupart des cartes assaut de l'archétype technologique vont vous demander d'incliner vos armes pour pouvoir être jouées. Certaines armes utiliseront également des munitions particulières.

Il dispose également d'un grand nombre d'objets variés pouvant aider.

## **XI/ 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**. Si plusieurs mots clefs apparaissent sur une carte, ils doivent être appliqués dans l'ordre où ils sont écrits.

## Icônes et effets



**Icône Utiliser** : 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 lien** : Signifie qu'une carte dispose d'une **condition** d'activation en effet **immédiat**, débloquent un effet lié en effet **principal**. Les effets liés sont toujours **optionnels**, vous pouvez parfaitement jouer votre carte sans les utiliser.



**Icône Valeur d'Âme** : Utilisé pour jouer une carte ou gagner de la réserve.

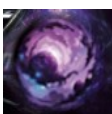


**Icône dégâts** : Signifie en général des dégâts bonus sous certaines conditions. Lorsque des dégâts sont multipliés, appliquer uniquement le multiplicateur le plus haut. Toute addition ou multiplication de dégâts s'applique uniquement aux dégâts de base, on ne multiplie jamais des dégâts modifiés (sauf mention contraire).

**Par exemple** : si une carte assaut ayant une valeur de dégâts de base de 3 reçoit le modificateur **x2** ainsi que **+2**, on prend les dégâts de base et on les multiplie par **2**, ce qui fait donc **6**, puis on leur ajoute **2** ce qui fait **8**.

**Attention** : Si une carte assaut affectée par un multiplicateur est **partiellement contrée**, c'est la **valeur modifiée** qui est prise en compte pour la multiplication des dégâts.

**Par exemple**, si on reprend l'exemple ci-dessus (soit **3 x 2 + 2**): Avec un contre à hauteur de 2 dégâts, il reste donc **1** dégât sur les **3**, multiplié par **2**, ce qui fait **2** + les **2** dégâts bonus restant, soit **4** dégâts.



**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.

## Termes importants

**Bloquer** : L'action d'utiliser une carte avec icône verte permettant d'annuler des dégâts.

**Contrer** : L'action d'utiliser une carte avec icône rouge permettant d'annuler des dégâts.

**Réserve** : Utilisée pour payer le coût d'une **carte**.

**Sacrifier** : **Placez** des cartes dans le **néant** pour incrémenter votre **réserve** d'autant de points.

**Inclinée** : Est dit d'une carte inclinée à 90°, dont les effets ne sont pas actifs.

**Top soul** : Carte du dessus de votre deck toujours retournée face visible, hors phase de pioche.

**Transcender** : Décupler la puissance d'une carte (Les cartes **transcendées** vont dans le **Néant**), possède un texte en rouge et/ou une bulle supplémentaire.

## Effets

### Effets immédiats:

Certaines cartes disposent d'une barre grise avec un texte au dessus, et un au dessous. Tout texte positionné au dessus de cette barre doit être appliqué au moment où vous posez votre carte. C'est un effet dit «immédiat».

Les effets dit immédiats doivent être résolus et effectifs avant tout contre éventuel de votre carte.

### Effets principaux :

Tout texte situé sous la barre grise est un effet principal. Les effets principaux suivent les règles normales d'application des effets de carte.

## Mots clefs

**Destructeur x** : Infligez **x** PV.

**Résonance x** : S'il y a au moins **x** cartes dans la zone de jeu, vous n'avez pas besoin de payer son coût en réserve pour la jouer (elle est gratuite).

**Instantané** : Une carte instantané ne compte pas comme une carte posée en jeu. Elle ne peut pas être contrée. Elle est jouée pour son effet, puis défaussée. Les cartes instantanées disposent de séquence et se jouent selon le principe de pile (Voire chapitre VI)

**Oubli** : Votre adversaire doit jeter **1** VA de sa main dans sa **défausse**.  
(Automa : Perd 1 de potentiel)

**Percer x** : Diminue la valeur défensive des cartes de contre de **x**.

**Pioche x** : Piochez **x** carte.

**Poison x** : Lorsque vous subissez un **empoisonnement**, vous subissez une « pile » de **x** **marqueurs empoisonnement**.

Pendant la phase d'entretien de la phase de **préparation**, défaussez vous de **x** **VA** de votre main par pile d'empoisonnement, puis retirez un marqueur **poison** de chaque pile. 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**, vous subissez une « pile » de **x marqueurs saignement**. Au début de la phase de **consolidation**, perdez autant de **pv** que de marqueurs **saignement** par pile, puis retirez un marqueur **saignement** de chaque pile. Recommencez à chaque phase de **consolidation** tant que vous avez des marqueurs **saignement**.

**Torpeur :** Votre adversaire perd la possibilité de devenir l'assaillant lors du prochain échange. Dans le cas où Torpeur est infligé par plusieurs parties, c'est le premier à l'infliger qui obtient l'effet, le second est annulé.