

Raise, Rise & Die

Règles d'affrontement 1v1

Objectif du jeu

Réduisez les **Points de Vie (PV)** de votre adversaire à **0**, ou forcez-le à subir des dégâts alors qu'il **n'a plus de cartes** dans sa pioche (plus de Top Soul disponible).

Construction de deck

1. Le deck doit contenir **autant de cartes que le total de PV** du personnage choisi.
 2. Maximum **3 exemplaires** strictement identiques d'une même carte.
 3. Toutes les cartes doivent être du **même archétype** que les armes équipées.
 4. Aucune carte ne peut être incluse si elle est **dédiée à une arme non équipée**.
-

Structure d'une partie : Passes d'Armes

Chaque tour est appelé une **Passé d'Armes**, divisée en trois phases :

1. Phase de Préparation

- **Premier joueur** : tiré au hasard lors de la première passe d'armes. Ensuite, c'est le joueur ayant passé le premier au tour précédent qui entamera les passes d'armes suivantes.
- **Pioche** :
 - Pioche normale = **potentiel actif** (Petite bulle bleue).
 - Pioche optionnelle (Normale ou Néant) = **potentiel latent** (Grande bulle bleue).
 - Diminuez la valeur de potentiel latent d'autant de cartes optionnelles piochées.
- **Top Soul** : chaque joueur retourne face visible la première carte de son deck.
- **Entretien** : effets de début de passe d'arme.

2. Phase d'Affrontement

- Les joueurs jouent à tour de rôle une carte.
- Ils peuvent sacrifier des cartes à tout moment pour créer une **réserve temporaire de Valeur d'Âme (VA)**.
- Une carte est jouée en payant son coût VA depuis cette réserve.

- Elle peut être **contrée** par l'adversaire avec une carte posée sur le **même emplacement**, elle aussi payée via réserve VA.
- La phase se termine si :
 - Un joueur passe **deux fois de suite**.
 - Les deux joueurs passent à la suite.

3. Phase de Consolidation

- Appliquer les **effets de fin de tour**.
 - **Infusion** : une carte peut être placée dans un emplacement d'infusion si elle :
 - a été jouée avec succès,
 - possède un effet d'infusion,
 - n'a pas été transcendée ou jouée pour contrer.
 - Les cartes sur les emplacements du **corps** sont envoyées dans la **défausse**, qui est retournée et replacée sous le deck.
 - Les cartes **objet** sont **désengagées**.
 - Les **réserves VA** sont **vidées**.
-

Transcendance

- Toute carte (sauf instantanées) peut être transcendée.
 - Il faut :
 - **déclarer** la transcendance en la jouant,
 - payer son **coût VA normal + son coût VA en PV**,
 - elle peut être **posée sur n'importe quel emplacement**, mais **n'applique pas son effet** si en dehors de ses emplacements optimaux, elle bénéficie des effets éventuels de la transcendance (bonus de dégâts ou d'effet, etc...)
 - une fois jouée, elle va **directement dans le Néant**.
-

Infusion

- Active un **effet passif** (en bleu en bas de carte).
- Se fait uniquement en **phase de consolidation**.
- Nécessite :
 - une carte jouée avec succès,
 - un emplacement d'infusion libre,

- la présence d'un effet d'infusion sur la carte.
-

Cartes Objet

- Identifiables par la mention "**objet**" (encart en bas à droite).
 - Peuvent être de type assaut, soutien ou défensive.
 - Si jouée avec succès :
 - entre dans un **emplacement objet engagée**,
 - est **désengagée** en phase de consolidation,
 - peut être **activée à tout moment** comme une carte instantanée (sauf mention contraire).
-

Dégâts et PV

- La **Top Soul** absorbe les dégâts sur sa **VA**:
 - les dégâts reçus s'appliquent sur la VA de la Top Soul, elle est ensuite **défaussée (peu importe la quantité de dégâts reçus)**,
 - le joueur **perd un nombre de PV égal à la VA** de la Top Soul défaussée,
 - On soustrait ensuite la **VA** de la Top soul défaussés aux dégâts totaux reçus, s'il en reste, ils s'appliquent sur la Top Soul suivante, etc...
-

Fin de partie

Un joueur est **défait** si :

1. Il atteint **0 PV**.
 2. Il subit des **dégâts** alors qu'il n'a **plus de cartes dans sa pioche** pour révéler de Top Soul.
-

Glossaire des mots-clés

- **Amplitude x** : applique les effets de la carte sur x emplacements, avant application d'éventuels modificateurs.
- **Bloque x** : bloque x points de dégâts.
- **Brûlez x** : inflige x dégâts à la pioche adverse. Les cartes affectées vont dans le Néant.
- **+x Dégâts** : inflige x dégâts additionnels après application d'éventuels modificateurs.
- **Destructeur x** : inflige x PV directs.

- **Échangez x** : échange une carte de VA x de votre main avec une de votre défausse.
- **Enchaînement x** : si la carte est la x^e ou plus de la passe, ne payez pas son coût VA.
- **Frénésie x** : rejouez cette carte x fois. L'adversaire peut la contrer une fois, mais doit subir tous les effets s'il laisse passer.
- **Oubli x** : l'adversaire défausse x VA de sa main.
- **Percer x** : ignore x points de blocage ou d'ébranlement.
- **Pioche x** : piochez x cartes.
- **Point faible x** : augmente les dégâts reçus sur un emplacement de x jusqu'à la fin de la passe.
- **Poison x** : ajoute x marqueurs poison. À chaque phase d'entretien, défaussez x VA, puis retirez 1 poison.
- **Recherche x** : cherchez une carte de VA x dans la pioche, ajoutez-la à votre main, puis mélangez.
- **Saignement x** : ajoute x marqueurs saignement. En phase de consolidation, perdez x PV, puis retirez 1 saignement.
- **Sonné x** : augmente le coût de la prochaine carte de l'adversaire de x VA.
- **Torpeur x** : Diminue le potentiel latent de x.

Ce document couvre les règles d'affrontement 1v1. Le mode Aventure et les variantes coopératives ou solo seront abordées dans un document distinct.