

Raise, Rise & Die

Règles V 0.8

Format Aventure

Table des matières :

- I/ Principe et but du jeu
- II/ Mise en place
- III/ Anatomie des cartes et playmat
- IV/ Le jeu

- Choix d'une carte lieu**
- Résolution d'une carte lieu**
- Les affrontements**
- Après un affrontement**
- Mort**
- La mort et le plan éthéré**
- Repos**
- Les donjons**
- Pts de destin**
- Fin de partie**

- V/ Points de règle

- Domination**
- Capacités**

- VI/ Modes de jeu
- VII/ Mots clefs

I/ Principe et but du jeu

Dans le mode aventure de *Raise, Rise & Die* vous contrôlez un personnage qui devra parcourir le monde de Logoth, pour tenter de récupérer ses souvenirs, et choisir ce qu'il fera de sa destinée. Pour cela vous devez parcourir des cartes lieux, y récupérer des objets utiles, faire des rencontres et affronter de terribles créatures, tout cela pour faire évoluer votre personnage, et gagner des cartes combat qui vous permettrons de constituer votre deck et d'augmenter votre nombre de PV au fil de votre aventure.

Le but du jeu dans le mode solo est de parvenir à récupérer le fragment de Mit'oh.

Dans les modes multijoueurs, le but est soit d'être le dernier survivant, soit de la même manière qu'en solo, de récupérer le fragment de Mit'oh.

Il y a plusieurs manière d'aborder une partie du mode aventure. Vous pouvez vous laisser porter par l'aventure, explorer le monde, et découvrir ses secrets et ses connexions au fur et à

mesure (C'est ce que nous recommandons). Et ainsi au fil des parties réalisées vous apprendrez à optimiser au mieux votre deck et vos choix.

Vous pouvez également regarder en avance les cartes lieu et ennemis, pour pouvoir aborder de manière plus aisée les difficultés du jeu.

Nous allons tout d'abord voir comment se déroule une partie pour le mode solo. Une fois assimilé, nous aborderons les règles des modes multijoueurs.

III/ Mise en place

Pour chaque archétype, constituer 3 pioches. Une pioche pour les cartes de VA 1 à 3, une pioche pour les cartes de VA 4, et une dernière avec les cartes de VA 5.

Niveaux de difficulté

Avant de commencer une partie, choisissez un niveau de difficulté, et mettez en place le jeu en fonction. Pour équilibrer les chances entre un joueur débutant et expérimenté, vous pouvez choisir différents modes de difficulté pour les deux joueurs.

Il est possible que vous ne parveniez pas à finir le jeu dès votre première partie, persévérez, apprenez, et retentez l'aventure, chacune sera différente, et amènera à différentes situations.

Aventurier (Facile)

Recommandé pour les personnes n'ayant pas l'habitude des jeux de carte, de deckbuilding, et les jeux de ce type en général.

- Piochez 40 cartes de l'archétype, ou des archétypes de votre choix dans la pioche 1-3 VA, puis gardez en 18 qui constitueront votre deck d'affrontement. Replacez les autres dans la pioche.
- Choisissez ensuite l'arme ou les armes qui vous conviennent.
- Choisissez un héros.
- Alimenter votre compteur de brume de 8.

Mercenaire (Intermédiaire)

Recommandé pour une première partie de découverte des règles et des cartes.

- Piochez 25 cartes de l'archétype, ou des archétypes de votre choix dans la pioche 1-3 VA, puis gardez en 15 qui constitueront votre deck d'affrontement. Replacez les autres dans la pioche.
- Choisissez l'arme ou les armes qui vous conviennent.
- Choisissez un héros.
- Alimenter votre compteur de brume de 5.

Vétéran (Avancé)

Recommandé pour un joueur ayant l'habitude de ce type de jeux, dont ce serait la première partie.

- Choisissez l'arme ou les armes qui vous conviennent.
- Choisissez ensuite un héros.
- Piochez 25 cartes de l'archétype, ou des archétypes de votre choix dans la pioche 1-3 VA, puis gardez en 15 qui constitueront votre deck d'affrontement. Remplacez les autres dans la pioche.
- Alimenter votre compteur de brume de 3.

Dément (Difficile)

Recommandé aux joueurs recherchant une difficulté poussée.

- Choisissez un héros.
- Piochez une arme ou deux si arme à une main.
- Piochez 15 cartes de l'archétype, ou des archétypes de votre choix dans la pioche 1-3 VA, elles constitueront votre deck d'affrontement.
- Alimenter votre compteur de brume de 1.
- Les emplacements d'infusions sont à débloquer de la même manière que les capacités (considérez qu'un emplacement d'infusion nécessite 1 Fragment de mémoire)

Abyssal (Très Difficile)

Recommandé pour les joueurs vétérans connaissant bien le jeu et souhaitant un challenge.

- Choisissez un héros.
- Piochez une arme ou deux si arme à une main.
- Piochez 13 cartes de l'archétype, ou des archétypes de votre choix dans la pioche 1-3 VA, elles constitueront votre deck d'affrontement.
- Les emplacements d'infusion sont à débloquer de la même manière que les capacités (1 emplacement d'infusion nécessite 1 Fragment de mémoire)
- Lorsque vous arrivez sur un lieu de repos, vous récupérez uniquement une quantité de PV égale aux cartes combat que vous ajoutez à votre deck.

Placez les pioches nécessaires de VA 1-3, 4, et 5, à proximité du playmat Affrontement. Elles constitueront vos futures pioches butin.

Prenez les cartes lieu des différentes pioches (Réel, Éthéré, Bourg de Nomereau, Ossuaire obscure, et Labyrinthe de Nyo'ka) puis incluez-y respectivement, tous les lieux « Destiné » (sauf mythiques) de votre personnage. Remélangez les différentes pioches, puis placez la pioche monde réel dans l'emplacement « Pioche » de l'extension aventure. Placez les autres pioches ainsi que leurs lieux **Mythiques** respectifs à proximité.

Placez votre carte Personnage, ainsi que vos cartes armes dans les emplacements prévus à cet effet.

Placez les jetons, marqueurs et compteurs à proximité de l'extension aventure.

Gardez également à proximité du playmat Affrontement les deck ainsi que les cartes ennemis.

Piochez ensuite 2 cartes lieu, et placez les sur les deux emplacements de l'« Intersection ».

Renseigner votre compteur de PV à 15 (comme le nombre de cartes dans votre deck) et la quantité de Brûme de départ à 3. Pensez à placer des marqueurs « verrouillés » sur la/les compétences de votre personnage, ainsi que sur les capacités de vos armes.

Vous êtes à présent prêts pour votre première partie de RD&D.

III/ Anatomie des cartes et playmat (Aventure)

Dans le mode aventure on utilise deux playmats, d'une part le même playmat que pour le mode affrontement, qui sera utilisé pour affronter les ennemis rencontrés. Et d'autre par, le playmat aventure.

Le **playmat aventure** est une extension au **playmat** du mode **Affrontement**. Il peut être placé à droite ou à gauche du playmat Affrontement. Vous pourrez y trouver les emplacements dédiés aux cartes lieu, marqueurs, jeton, ainsi que votre sacoche.

Les cartes **personnages** et **combat ennemi** se placent quand à elles, si nécessaire, sur le playmat affrontement lorsqu'un affrontement a lieu. Vous pourrez y trouver les emplacements pour la carte personnage ennemi, le deck ennemi, la défausse ennemi, ainsi que un emplacement d'infusion/objet.

Cartes lieu

Les cartes lieu représentent une grosse partie du mode aventure, ce sont elles qui font réellement vivre votre périple.

Vous pouvez y retrouver les informations suivantes :

Illustration : Image d'ambiance représentant le lieu.

Icône de set : Représente à quel set appartient la carte lieu. Vous ne pouvez intégrer que des carte d'un même set dans une même partie.

Icône de zone : Représente à quel zone appartient la carte. (Plan réel, éthéré, ou donjon)

Icône et valeur de brûme : Si l'icône est grise elle représente une valeur de brûme négative, et si elle est colorée, une valeur positive.

Nom du lieu : Le nom du lieu.

Événement(s) : Les titres et effets des différents événements disponibles sur un lieu.

Texte de lore : Texte court reprenant le lore du jeu, un texte avec une bulle bleue devant lui est lié au personnage ayant ses initiales en surbrillance en bas de carte.

Type de lieu : Le type de la carte, Commun, Exceptionnel, Mythique.

Initiales Destiné : Les initiales en surbrillance bleue indiquent quel personnage a son destin lié à cette carte. (Ak = Akareon, Te = Tethra, Kr = Kroan, Ek = Ekareth)

Cartes marqueur

Les cartes marqueur sont un type de carte que vous récupérerez via les cartes lieu.

Vous ne pouvez pas vous défausser volontairement d'un marqueur, sauf si les conditions sont remplies (grâce à un événement, ou un effet par exemple). Les marqueurs sont en général des effets négatifs, mais pas toujours.

Appliquez simplement l'effet indiqué dans l'encart lorsque vous récupérez la carte. Placez la ensuite dans un emplacement du playmat aventure dédié. Il peut arriver que vous ne puissiez pas appliquer l'effet en question. Dans ce cas, vous perdez 1 PV à la place.

Cartes Jeton

Les cartes jeton sont également un type de carte que vous pouvez récupérer via les cartes lieu. Les jetons sont tous des effets positifs consommables.

Vous pouvez conserver vos jetons dans l'encart leur étant dédié, et les défausser pour en récupérer les bénéfiques liés si les restrictions sont respectées (hors affrontement, en affrontement, etc.), si vous le souhaitez.

Cartes personnage et combat ennemi

Certains lieux vous demanderont d'affronter des ennemis, lorsque cela se produit, laissez le playmat aventure de côté, prenez la carte combat de l'adversaire spécifié, et placez la dans l'emplacement dédié du playmat affrontement. Placez également le deck de carte combat de ce même ennemi dans l'emplacement lui étant dédié.

Vous pourrez trouver plus ou moins les mêmes informations sur les cartes personnages ennemis que sur votre carte personnage.

Coût en brume : Représente la valeur en brume devant être dépensée pour incarner cet ennemi.

Noms de l'ennemi : Le nom de l'ennemi

Particularité : Capacité toujours active

Butin : Représente le butin que vous récupérez si vous parvenez à tuer cet ennemi.

Bulle de potentiel actif : Représente le nombre de carte qu'il peu jouer pendant une passe d'armes.

Bulle de potentiel latent : Représente la réserve disponible de votre ennemi pour jouer ses cartes pendant une passe d'arme.

Bulle de PV : Le nombre total de PV de votre ennemi.

Les cartes combat ennemi sont strictement identiques aux cartes combat des personnages.

Cartes accessoires

Lors de votre périple, vous allez récupérer des accessoires. Ceux ci tout comme tout ce que vous récupérez sera placé dans votre sacoche. Lors d'un Repos vous pourrez équiper un ou plusieurs de ces accessoires. Pour se faire placez les dans des emplacements d'objet. Vous ne pouvez déséquiper un accessoire que sur un événement Repos. Chaque accessoire prend un emplacement d'objet.

Certains ont des effets passifs, d'autres actifs, à vous de décider si vous souhaitez les équiper ou non.

Attention : Les accessoires prennent la place des objets, si tous vos emplacements sont occupés par des accessoires, vous ne pourrez plus équiper d'objet.

IV Le jeu

Un tour de jeu dans le mode aventure se nomme, Cycle d'exploration, il se décline en trois phases :

La phase de tissage : Permet de choisir une carte lieu.

La phase de révélations : Permet de replacer des cartes lieu sur l'intersection s'il en manque.

La phase de résolution : Ou l'on résout les événements de la carte lieu, puis la défausse.

Ensuite on reprend à la phase de tissage, et ainsi de suite.

Choix d'une carte lieu

(Phase de tissage)

Les cartes lieu disposées sur l'intersection représentent les choix qui s'offrent à vous lors de votre périple. Lorsque vous commencer une partie lors de votre premier tour de jeu, choisissez une carte de l'intersection et placez-la dans la case lieu actuel. Cette phase se nomme la phase de tissage. Cette carte représente l'endroit où vous vous situez dans le jeu.

Réapprovisionnement de l'intersection

(Phase de révélations)

Dès qu'un emplacement de l'intersection est vide, il doit être réapprovisionné par une nouvelle carte de la pioche lieu (phase de révélations).

Résolution d'une carte lieu

(Phase de résolution)

Vous devez à présent réaliser, ou passer la carte lieu choisie.

Passer une carte lieu (Plan réel)

- Passer une carte lieu à l'icône brume négative (icône grise).

Si vous choisissez de passer une carte brume négative, vous devez payer le montant indiqué sur l'icône en brume, puis défaussez la carte lieu.

- Passer une carte lieu à l'icône brume positive (icône colorée).

Si vous choisissez de passer une carte brume positive, vous recevez le montant indiqué sur l'icône en brume, puis défaussez la carte lieu.

Passer une carte lieu (Plan éthéré)

Le plan éthéré est un monde dangereux, où l'air ambiant, et l'atmosphère ronge votre âme petit à petit. Vous pouvez voir que l'icône Brume dans le plan éthéré s'est changée en icône Sanguine. Ainsi, si vous choisissez de passer une carte lieu dans le plan éthéré, vous devez payer le montant indiqué sur l'icône en Points de vie, puis défaussez la carte lieu.

Il n'existe pas d'icône positive ou négative dans le plan éthéré, si vous choisissez de passer une carte vous devrez toujours payer en PV.

Réaliser une carte lieu

Si vous choisissez de réaliser une carte lieu, il vous faudra au minimum réaliser un des événements disponible sur cette dernière. Il y a quelques règles à respecter pour réaliser les événements :

- Les événements indiqués en rouge sont obligatoire.
- Vous devez réaliser les événements rouges dans leur ordre de lecture (de haut en bas).
- Si un événement blanc (donc facultatif) est situé au dessus d'un rouge, vous pouvez le réaliser avant le rouge (Mais vous devrez tout de même réaliser le rouge).
- Dans le cas où le lieu ne contient que des événements blancs, vous pouvez choisir de n'en réaliser qu'un, ou seulement certains.
- Dans le cas où l'une des conditions pour réaliser un événement n'est pas remplie, l'événement ne peut pas être réalisé.
- Même si le lieu ne contient que des événements blancs, vous devrez au moins en réaliser un si vous avez choisi de jouer la carte lieu.

Certains événements vont vous demander de « Cherchez » un autre lieu, et soit de le jouer, soit de le poser sur l'intersection. Libre à vous de chercher le lieu en question dans la pioche ou la défausse. Les cartes mythiques mises de côté sont également appelées de cette manière.

Les Affrontements

Lorsqu'un événement vous demande d'affronter un ennemi, récupérez la carte personnage ennemi, son deck associé, et placez le sur le playmat affrontement.

Les ennemis Myth sont uniques, une fois vaincu, on ne peut plus les affronter une seconde fois. Si un événement vous demande d'affronter un ennemi mythique déjà vaincu, considérez le comme complété, sans bénéficier des récompenses liées.

Démarrez ensuite une partie comme si vous jouiez en VS. Voici les différences avec le mode VS classique.

- Gestion des emplacements

L'une des différences notables avec le mode VS est que vous poserez tous les deux vos cartes sur le même playmat.

Cela ne change pas la dynamique des cartes, tout comme en VS vos cartes assaut ainsi que celles de votre adversaire peuvent être bloquées ou contrées par des cartes défensives et soutien, et inversement.

- Gestion de votre adversaire

Le deck de votre adversaire est auto-gérer, voici comment :

- * Votre adversaire ne dispose pas d'une « Main de cartes », il jouera toujours sa top soul lors de son tour (vous connaîtrez ainsi toujours son prochain play).
- * Il joue un nombre de cartes maximum équivalent à sa valeur de potentiel actif dans une passe d'arme.
- * Il utilise son potentiel latent comme une réserve pour payer ses cartes. Elle est renouvelée à chaque passe d'arme.
- * Lorsqu'il ne peut pas jouer de carte, on considère qu'il passe.
- * Lorsque plusieurs emplacements sont disponibles pour une carte c'est vous qui choisissez ou vous souhaitez la placer.
- * Lorsque vous jouez une carte, si la top soul ennemi peut se poser sur le même emplacement, on considère qu'il tente de vous contrer. (Même s'il n'y parvient pas entièrement)
- * Les activations d'objets de vos ennemis ne comptent pas dans le total de cartes qu'ils peuvent jouer par tour. On considère que si il peut activer un effet il le fera.
- * Les mots clefs des ennemis auto-gérés peuvent avoir des effets légèrement différents (se reporter à la liste des mots clefs pour plus de détails).

- Les affrontements à plus d'un Ennemi

Il arrivera que vous ayez à affronter plusieurs ennemis à la fois. Ce sera toujours le même type d'ennemi, donc le même deck et la même carte personnage est utilisée.

Utilisez un compteur de pv différent pour chaque ennemi. Durant la passe d'arme, chacun joue à tour de rôle, les ennemis jouent donc un nombre de fois égal à leur nombre, et vous une seule.

Il y a quelques particularités :

- * L'ensemble des cartes n'affectent toujours qu'un ennemi, sauf exception.
- * Les cartes avec amplitude peuvent frapper les deux ennemis à la fois. Séparez les dégâts dans les différents emplacements dans ce cas, et retirez les PV distinctement des divers compteurs. Les effets sont également appliqués aux différents ennemis.
- * Lorsque vous êtes attaqué, vous pouvez toujours choisir de vous défendre contre chaque ennemi, même si leur attaque est consécutive, et même si vous vous êtes déjà défendu. Toutefois, une seule défense vous fait perdre le droit de jouer une autre carte lorsque votre tour viendrait.

Après un Affrontement

Suite à un affrontement victorieux, ranger le deck et prenez la carte personnage ennemi. En bas de celle-ci, vous pourrez trouver les informations de butin. Les chiffres à côté du butin « cartes combat » représentent un choix que vous pouvez réaliser. Un chiffre vert représente le nombre de carte de VA 1-3 que vous pourrez choisir dans le paquet de carte adéquat. Un chiffre bleu représente le nombre de carte de VA 4, et orange de VA 5. Si plusieurs chiffres sont présents, vous devez faire un choix. Vous ne récupérez pas tous les types de carte à la fois. Les cartes combat ainsi que les

accessoires vont directement dans votre sacoche, les jetons, marqueurs, ou la brume se placent dans leurs emplacements destinés.

Poursuivez ensuite votre périple en considérant l'événement contenant l'affrontement comme résolu.

La mort et le plan éthéré

Si vous vous faites tuer dans le plan réel en mode affrontement, vous bénéficiez en quelques sorte d'une seconde chance. Lorsque vous mourrez dans le monde réel, le combat prend fin sur votre défaite. Récupérez tous vos PV, puis passez immédiatement dans le plan éthéré. Pour se faire, retirez toutes les cartes lieu « plan réel » (Icône en haut à gauche) du playmat aventure, puis mettez en place la pioche « Plan éthéré ».

Elle se gère différemment de la pioche du monde réel. Vous ne disposez pas d'intersection, et devez piocher une carte lieu et la jouer immédiatement. Comme précisé auparavant, passer un lieu dans le plan éthéré vous coûtera des PV. Il existe plusieurs méthodes pour retourner dans le plan réel, à vous de les trouver.

Si vous venez à mourir dans le plan éthéré, vous mourrez pour de bon, et c'est la fin de la partie.

Les événements « repos »

Certains lieux comportent des repos. Ce sont des événements spéciaux vous permettant de gérer votre sacoche. Voici ce que vous pouvez faire sur un lieu de repos :

- **Réagencer votre deck** à l'aide des cartes combat contenues dans votre sacoche
- **Augmenter votre nombre maximum de PV** à la même quantité que le nombre de cartes de votre deck.
- **Équiper ou dééquiper** des accessoires contenus dans votre sacoche.
- **Utiliser ou défausser** des jetons ou marqueurs si possible/souhaité.
- **Utiliser des Fragments de mémoire** pour débloquent vos compétences d'arme ou de personnages

« Les donjons »

Certains lieux vous donneront accès à des donjons (Icône de donjon remplace icône plan réel ou éthéré). Lorsque vous pénétrez un donjon, changez la pioche ainsi que la défausse actuelle pour la pioche de la nouvelle zone.

Une particularité des donjons est qu'ils ne bénéficient pas de l'intersection. Lorsque vous piochez une carte lieu vous devez la placer dans votre emplacement lieu actuel directement.

Si vous mourez dans un donjon, vous perdez la partie, il n'existe pas de plan éthéré dans les donjons.

Ceci mis à part les donjons sont gérés de la même manière que les autres zones.

Important : Lorsque vous changez de zone, l'ancienne pioche est rassemblée avec sa défausse et remélangée.

Destinée et victoire

Certaines cartes lieux comportent des initiales en bas de carte et des bulles devant les textes d'événements. Certaines seront grisées et d'autres bleutées. Ce sont des lieux liés au destin principal de votre personnage, et sont nommés les « Lieux destinés ». Lorsque vous réalisez au moins un événement d'un lieu destiné à votre personnage (initiales en bas de carte en surbrillance), vous gagnez un point de destin. Les points de destin vous permettent différentes actions en les dépensant à certains moments clés.

- Défaussez un marqueur (Hors affrontement, instantané)
- Piochez une carte (en affrontement, instantané)
- Défaussez une carte lieu (Phase de résolution)
- Récupérer 1 Fragment de mémoire. (instantané)
- Utile lors de certains événements (accès au labyrinthe de Ny'oka).

Les lieux de destinés comportent également des bulles bleues devant certains de leurs événements. Ces événements sont réservés au personnage à la destinée mentionnée en bas de carte (initiales). Les événements à bulle grise sont quand à eux destinés à tous les autres personnages.

La victoire vous revient dès que vous trouvez le Fragment de Mit'oh.

VI/ Points de règles

Voici quelques points et règles supplémentaires qui n'ont pas été mentionnés dans les chapitres précédents.

Domination

Lorsque vous devez réaliser un affrontement, vous pouvez utiliser la brume pour gagner immédiatement un affrontement sans le réaliser. On appelle cette action une domination. Il y a deux conditions pour pouvoir réaliser une domination.

- Avoir déjà battu cet ennemi auparavant.
- Payez son coût avec votre brume.

Attention, lorsque vous réalisez une domination, vous récupérez tout le butin, sauf la brume.

Capacités

Lorsque vous commencez une partie les capacités de votre personnage ainsi que de vos armes sont verrouillées. Ceci est pour représenter le fait qu'il a perdu la mémoire. Pour les débloquentes vous devez récupérer des fragments de mémoire, et les dépenser lors d'un repos. La quantité de fragment nécessaire pour chaque capacité est indiquée sur la carte personnage, ou arme en question.

Marqueurs temporaires

Durant les affrontements, certains ennemis vous infligeront différents types de marqueurs ne disposant pas de cartes. Ces marqueurs sont nommés temporaires, vous pouvez utiliser le jeton marqueur temporaire dédié pour tous les types de marqueurs que vous devrez utiliser durant vos affrontements. Les marqueurs temporaires disparaissent automatiquement en fin d'affrontement.

Placer des cartes lieux sur l'intersection

Parfois certains événements vous demanderont de placer une carte lieu sur l'intersection. Les cartes lieu placées de cette manière recouvrent alors les cartes lieu présentes sur l'intersection.

Point important : Il est impossible de placer une carte lieu d'une rareté inférieure sur une rareté supérieure.

VII/ 2-4 joueurs (Aventure chacun pour soit)

Le mode aventure peut également se jouer à plusieurs. Voici les spécificités de ce mode de jeu.

Mise en place

Il vous faudra un nombre de playmat (Affrontement et aventure) équivalent au nombre de joueurs. Deux playmats affrontement, ainsi que deux playmats aventure sont nécessaires pour cela. À deux joueurs, placez les playmats l'un en face de l'autre. À plus de deux joueurs, il vous faudra le playmat spécial intersection, à placer au centre de la table. Vous pouvez placer les playmats affrontement à 3/4 joueurs de façon à en avoir deux côtes à côte, et les deux autres en face.

Préparez également autant de sets de jetons, marqueurs, et compteurs que de joueurs. Chacun choisit ensuite une difficulté, qui peut être différente si besoin, par exemple pour équilibrer la partie, et la rendre plus intéressante. Ainsi un nouveau joueur pourra affronter un vétéran.

Dans les pioches lieu :

Pour chaque pioche, incluez les cartes destinées des personnages présents dans la partie, et retirez autant de cartes neutres du même nom de la pioche. Il doit y avoir un maximum de 3 lieux au nom identique par pioche pour les communs, et deux pour les EX. Pour les Myth c'est particulier. Elles seront appelées si besoin durant la partie, ce sont des lieux cachés.

Placez ensuite la pioche lieu sur le playmat aventure 3-4 joueurs.

Définissez ensuite au hasard qui sera le premier joueur, puis tirez autant de cartes lieu que d'emplacements disponibles sur l'intersection (à deux joueurs ou plus il y aura toujours 4 emplacements).

Le jeu

Choix d'une carte lieu :

Le premier joueur choisit sa carte lieu et la place dans l'emplacement lieu actuel, puis les autres joueurs font de même (Phase de tissage), puis on réapprovisionne les emplacements vides de l'intersection avec de nouveaux lieux (Phase de révélation).

Gestion des événements (Phase de résolution):

Le premier joueur choisit s'il veut jouer sa carte ou la passer. S'il choisit de la jouer il effectue un événement de son lieu actuel.

Une fois l'événement résolu ou le lieu passé, le second joueur à son tour choisit s'il veut passer sa carte ou la jouer. S'il choisit de la jouer, il effectue un événement de son lieu actuel, et ainsi de suite.

On continue ainsi à tour de rôles, jusqu'à ce que les deux joueurs aient réalisé les événements obligatoires et/ou optionnels voulus.

Le joueur ayant le moins de brume choisit ensuite sa carte en premier lors de la phase de tissage. Si les deux joueurs ont la même quantité, c'est le joueur ayant fini le premier sa précédente carte lieu qui reprend.

Les donjons, ou le changement de plan.

Lorsqu'un des joueurs doit pénétrer un donjon, ou change de plan, les deux pioches se scindes. La pioche actuelle, par exemple plan Réel, ainsi que sa défausse, est positionnée sur le playmat du joueur restant dans ce plan. Le joueur changeant de zone récupère la nouvelle pioche et la place sur son emplacement de pioche. Il défausse les lieux restant de son côté de l'intersection, et réapprovisionne avec deux nouveaux lieux de sa nouvelle pioche.

Les affrontements

Il existe deux types d'affrontement dans ce mode de jeu.

- **Contre un ou plusieurs ennemi.** Lorsqu'un des joueurs est en affrontement, le joueur en face de lui doit jouer l'ennemi. Les deux autres joueurs poursuivent leur exploration du monde. Dans le temps ou un échange (deux cartes combat sont jouées) est joué, une phase de cycle d'exploration (Tissage, révélation ou résolution) peut être réalisée.

Si plusieurs ennemis sont présents dans l'affrontement, le même joueur les contrôle, cependant, il joue autant de cartes à la suite que d'ennemis présents.

- **Contre un joueur.** Lorsque deux joueurs se trouvent sur un lieu de même nom, l'un des deux joueurs peut déclencher un affrontement. Ce dernier se déroule ensuite comme en mode VS.

Les incarnations

Lorsqu'un joueur incarne un ennemi pour affronter un personnage, voici comment jouer une incarnation.

Le joueur incarnation :

- Récupère la carte personnage ennemi ainsi que le deck sur son playmat.
- Il ne peut pas utiliser quoi que ce soit lié à son propre personnage (cartes combat, jetons, accessoires, marqueur, capacités).
- S'il réussit à vaincre le personnage joueur, il récupère une quantité de cartes combat 1-3 VA équivalente à la bulle de brume de l'incarnation.
- Pour payer ses cartes il utilise son potentiel latent, comme le ferait un ennemi auto géré.
- Par contre à l'inverse, il peut également utiliser son potentiel latent pour piocher des cartes comme le ferait un personnage.
- De la même manière, à la fin de la phase de consolidation, il récupère son potentiel latent.
- Il ne dispose pas de pile néant. Toutes ses cartes vont dans la défausse.
- Vous pouvez transcender des cartes, les règles normales s'appliquent.
- Vous ne disposez plus que d'un emplacement d'infusion, et deux emplacements d'objet disponibles.

Le joueur Affrontant l'incarnation :

- Rien de particulier, excepté qu'il sera plus dur d'affronter un humain qu'un deck automatisé.

La résonance des âmes

Lorsque des joueurs s'affrontent, ou qu'un joueur affronte une incarnation, les deux peuvent à tout moment, demander de l'aide aux joueurs ne participant pas à l'affrontement (ils peuvent en parallèle poursuivre leur exploration du monde). Si l'un des joueurs accepte, ils entrent alors en résonance. Libre alors à eux de négocier comme ils l'entendent. Vous pouvez jouer votre personnage de manière rôleplay (n'oubliez pas que vos personnages ont des connections entre eux, et un passé commun), ou laisser libre cours à vos envies d'aide ou de trahison.

Attention, lorsque deux joueurs entrent en résonance, ils ne peuvent pas changer leur allégeance pendant l'affrontement en cours.

Voici ce qui peut être échangé ou négocié **en plus** d'informations ou de promesses d'aides diverses (rien n'engage cependant les promesses à être tenues), durant une **Résonance des âmes** :

Côté personnage joueur

Peut offrir :

- De la brume
- Des jetons
- Des marqueurs

- Partage de butin de l'affrontement

En échange de :

- Potentiel latent qui peut être utilisé pendant l'affrontement. Dans ce cas le potentiel latent du personnage offrant le sien diminue d'autant pour son prochain combat. Il pourra toutefois se reposer pour en récupérer la totalité.
- Des jetons
- Des marqueurs
- Des conseils de gameplay

Côté incarnation

Peut offrir :

- De la brume
- Des jetons
- Des marqueurs
- Partage de récompense de cartes combat de l'affrontement

En échange de :

- Potentiel latent qui peut être utilisé pendant l'affrontement. Dans ce cas le potentiel latent du personnage offrant le sien diminue d'autant pour son prochain combat. Il pourra toutefois se reposer pour en récupérer la totalité.
- Des conseils de gameplay.

Attention, ne pas confondre ce qui peut être échangé, avec ce qui peut être utilisé par un personnage incarnation durant l'affrontement.

À venir

Coop (2 joueurs)

2 VS 2

Mode arena

VII/ Mots clefs

Amplitude[x] : applique les effets de la carte sur x emplacements, avant application d'éventuels modificateurs.

Bloque [x] : Bloque x dégât.

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] : Infligez x PV.

Échangez[x] : Vous permet d'échanger une carte de valeur d'âme 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.

Instinct : La carte reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit utilisée, ou jusqu'à la fin de la passe d'arme en cours.

Instantané : Les cartes instantané ne peuvent pas être contrées, ne comptent pas comme des cartes jouées et peuvent être jouées à n'importe quel moment.

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

PVE : Retirez x de la réserve adverse

Percer x : Ignore x valeur de bouclier ou d'ébranlement.

Piège : Lorsque cette carte est jouée, elle arrive en jeu face cachée. Elle peut être jouée de n'importe quel côté du playmat(allié ou adverse). Révélez et appliquez ses effets lorsque votre adversaire joue une carte ou inflige des dégâts sur le même emplacement.

Pioche x : Piochez x carte.

Point faible x : Cible un emplacement optimal. Lorsque des dégâts sont infligés sur l'emplacement ciblé, perdez x PV. L'effet perdure jusqu'à la fin de la passe d'armes. L'effet est cumulable.

Poison x : ajoute x marqueurs poison. À chaque phase d'entretien, défaussez x VA, puis retirez 1 poison.

Préparation : La carte reste en jeu jusqu'à ce que son effet soit utilisé, ou jusqu'à la fin de la passe d'arme en cours.

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 : ajoute x marqueurs saignement. En phase de consolidation, perdez x PV, puis retirez 1 marqueur.

Sonné x : Votre adversaire doit passer au lieu de jouer sa prochaine carte.

Torpeur x : Diminue le potentiel latent de x.