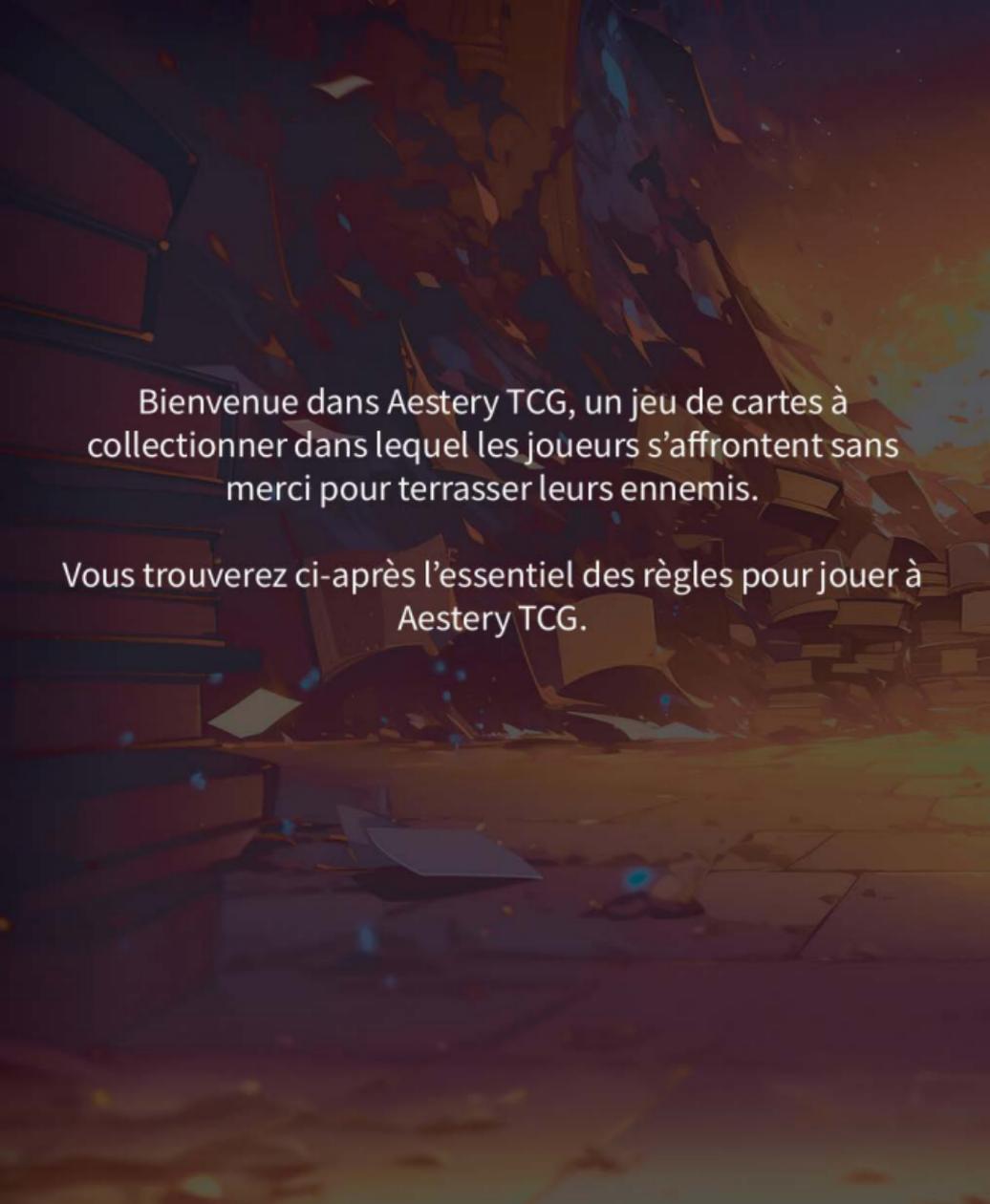


AESTERY

TCG



RÈGLES SIMPLIFIÉES



Bienvenue dans Aestery TCG, un jeu de cartes à collectionner dans lequel les joueurs s'affrontent sans merci pour terrasser leurs ennemis.

Vous trouverez ci-après l'essentiel des règles pour jouer à Aestery TCG.

TABLE DES MATIÈRES

ZONES	2-3	SYSTÈME DE RESSOURCES	14-17
CARTES NON-HÉROS	4-9	JOUER UNE PARTIE	18-26
Nom	5	But du jeu	18
Coût d'Aether	5	Mise en place	18
Valeur de Pitch	5	Fonctionnement d'un tour... 19	
Types de Carte	6-7	Phase d'entretien	20
Sous-type de Carte	8	Première phase de pioche ... 20	
Identité couleur	8	Première phase principale... 20	
Effets de Carte	9	Phase de combat	21-25
Icône légendaire.....	9	Deuxième phase principale.. 25	
		Phase de combat additionnelle ... 25	
CARTES HÉROS	10-12	Fin de tour	25
Type: Héros	11	Deuxième phase de pioche .. 26	
Marqueurs expérience.....	11	Phase de nettoyage	26
Capacités	11		
Identités couleur	12	SCÉNARIOS	26-31
CONSTRUIRE UN DECK	12-14	GLOSSAIRE	31-35

ZONES

Chaque joueur prévoit les zones de jeu suivantes:



ZONE D'EXIL

C'est là que vont les cartes quand elles sont exilées.
Chaque carte minée est exilée.

HÉROS

Votre Héros, si vous avez choisi d'en jouer un.

DECK (BIBLIOTHÈQUE)

Votre deck face cachée.

CIMETIÈRE

C'est là que vont les cartes lorsqu'elles sont jouées ou détruites.

2 ZONES

ZONE DE PITCH

C'est une zone temporaire dont les cartes sont remises sous votre deck, dans l'ordre de votre choix, à la fin de chaque tour.

CHAMP DE BATAILLE

C'est là que vont les Permanents (en jeu) que vous contrôlez.

ZONE DES MINES

C'est là que sont placées vos Mines.

CACHETTE

Vous pouvez placer gratuitement une carte face cachée dans votre Cachette, si celle-ci est vide. Cette carte ne peut pas être jouée avant le prochain tour (le tour de votre prochain adversaire). Elle ne peut pas non plus être Pitchée ou Minée. La Cachette ne dispose que d'un seul emplacement et ne peut être vidée qu'en jouant la carte qui s'y trouve (les effets de destruction ou de défausse n'affectent pas la Cachette).

MAIN

Vous pouvez avoir un nombre illimité de cartes en Main durant votre tour, mais vous devrez vous défausser à 6 cartes maximum (Main pleine) à la fin du tour.

LA PILE

Tous les sorts (les combattants, les histoires et les éphémères sont des sorts lorsqu'ils sont sur la pile) sont envoyés sur la pile lorsqu'ils sont lancés. La pile est une zone partagée où tous les sorts et capacités en jeu attendent de se résoudre. Les joueurs peuvent répondre aux sorts et aux capacités sur la pile avant qu'ils ne se résolvent. Lorsqu'un joueur lance un sort, il passe la priorité à son adversaire, qui peut répondre avec un sort, comme un éphémère. Ce sort est alors ajouté à la pile. Les joueurs peuvent continuer à échanger la priorité et à répondre de cette manière, en ajoutant autant de sorts à la pile qu'ils le souhaitent.

Une fois qu'aucun autre sort n'est ajouté, la pile se résout par le haut, le dernier sort ajouté à la pile se résolvant en premier.

CARTES NON-HÉROS

B Coût d'Aether (CA)

H Symbole légendaire

A Nom

C Valeur de Pitch

D Type

E Sous-Type/ Espèce

G Effets de carte

Crédits/
mentions légales

Valeurs de
Force / Défense
(Combattants)

F Identité Couleur

Numéro de carte

Rareté

Il existe 4 raretés dans Aestery TCG:

C
Commune

U
Peu commune

R
Rare

M
Mythique



A. NOM

Vous ne pouvez pas jouer plus de 4x la même carte (carte avec le même nom).

B. COÛT D'AETHER (CA)

C'est le nombre de ressources (Aether) qu'il vous faut pour lancer cette carte.



«Président Corpo» coûte 2 Aether.

C. VALEUR DE PITCH

Correspond au nombre d'Aether généré par le joueur qui pitch cette carte. 1 losange représente 1 Aether, 2 losanges représentent 2 Aether et 3 losanges représentent 3 Aether générés quand la carte est pitchée.



D. TYPES DE CARTE

Chaque carte a au moins un type de carte (parfois 2 ou plus) parmi Combattant, Histoire, Ephémère, Jeton ou Héros.



COMBATTANTS

Ce sont des permanents utilisés pour attaquer vos adversaires. Ils sont jouables pendant votre tour. Ils ont des valeurs de Force et de Défense.

2/2

FORCE / DÉFENSE



HISTOIRES

Ce sont des permanents qui ne se battent pas mais qui vous soutiennent dans votre combat. Ils sont également jouables pendant votre tour.

ÉPHÉMÈRES

Ce sont des sorts qui peuvent être lancés à tout moment où vous avez la priorité, que ce soit votre tour ou non.

Une fois joués, ils sont mis au cimetière.



Les éphémères sont les seuls sorts qui peuvent être mis en pile sur d'autres sorts ou capacités.



JETONS

Certains Permanents sont créés au cours de la partie. Ce sont des Jetons.

Un jeton peut-être détruit. De plus, s'il quitte le champ de bataille pour rejoindre une autre zone, il cesse d'exister une fois cette nouvelle zone atteinte.



Les Mines sont des jetons importants, elles offrent un moyen durable de gagner de l'Aether.



E. SOUS-TYPES

Si la carte est un Combattant, elle sera d'une certaine Espèce, comme les Chats, les Humains ou les Bêtes. Si la carte est une Histoire, elle sera soit un Souvenir, soit un Lieu ou un Objet.

F. IDENTITÉ COULEUR

Chaque carte a une identité couleur unique:

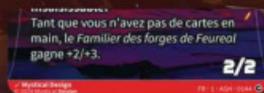
Bleu (U), Blanc (W), Vert (G), Rouge (R), Noir (B), Violet (P).
Argent (S) est l'absence de couleur.

L'identité couleur est illustrée par la marge de couleur qui se trouve au bas de la carte. Si le bas de la carte est gris (ou qu'il n'y a pas de marge de couleur au bas de la carte), la carte est Argent (elle n'a pas de couleur).

L'identité couleur sera importante pour certaines interactions pendant le jeu, mais surtout lors de l'étape de construction de votre deck.



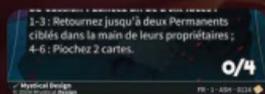
Bleu



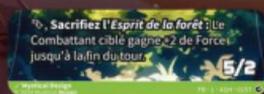
Rouge



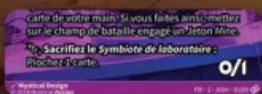
Blanc



Noir



Vert



Violet



Argent

Les 7 couleurs de cartes d'Aestery TCG

G. EFFETS DE CARTE

Beaucoup de cartes ont un texte d'effet. Vous devrez suivre ce texte, même s'il est en contradiction avec les règles générales d'Aestery TCG.

H. ICÔNE LÉGENDAIRE

Une carte avec le symbole des Légendaires (un losange rose) ne peut pas être présente en deux exemplaires sur le champ de bataille. Si deux permanents légendaires identiques (avec le même nom) sont sur le champ de bataille en même temps, le joueur qui contrôle ces permanents en choisi un qu'il conserve et sacrifie l'autre. Cet effet ne passe pas par la pile.



CARTES HÉROS



A. TYPE: HÉROS

Les Héros ne sont pas des Permanents, même s'ils restent sur le champ de bataille durant la partie. Ils ne peuvent pas être détruits, ni attaqués.

En jouant un Héros, vous ne pouvez inclure dans votre deck que des cartes partageant une couleur avec celui-ci (Règle d'Identité Couleur).

B. MARQUEURS EXPÉRIENCE

C'est le nombre de marqueurs expérience avec lequel le Héros commence la partie. Les marqueurs expérience peuvent être gagnés ou dépensés en activant les capacités Héros (ou via des effets de cartes).

! *Vous pouvez placer un dé sur votre Héros pour suivre ses marqueurs expérience.*

C. CAPACITÉS

Chaque carte Héros possède une ou plusieurs capacités. Vous pouvez activer les capacités de votre Héros une seule fois par tour, pendant votre tour (lorsque vous êtes le Joueur Actif) et uniquement lorsque la pile est vide et que vous avez la priorité.

Certaines capacités nécessitent de gagner des marqueurs expérience pour être activées, tandis que d'autres ne peuvent être activées qu'en dépensant un nombre équivalent de marqueurs expérience.

En d'autres termes, les capacités qui font «gagner» des marqueurs expérience (ou qui n'en dépensent aucun) peuvent toujours être activées, tandis que celles qui font «perdre» des marqueurs expérience ne peuvent plus être activées si l'expérience du Héros est insuffisante.

! *Si votre Héros n'a que 3 marqueurs expérience sur lui, vous ne pouvez pas activer sa capacité «-8», mais vous pouvez activer sa capacité «+1».*

D. IDENTITÉS COULEUR

Contrairement aux sorts, les Héros peuvent posséder une ou plusieurs identités couleurs simultanément. Ils peuvent donc être :

Bleu (U), Blanc (W), Vert (G), Rouge (R), Noir (B), Violet (P), Argent (S), ou une combinaison de plusieurs couleurs.

Lorsque vous construisez votre deck, vous ne pouvez y inclure que des cartes des mêmes identités couleurs que votre Héros.

Les acronymes des identités couleurs du Héros sont rappelés sous son nombre de marqueurs expérience (seule cette information compte lorsqu'on vérifie l'identité couleur du Héros).

! *Un Héros qui a un «S» sous son nombre d'expérience est un Héros Argent («Silver»). Par exemple, Séraphine est un Héros Argent. Un rappel de couleur est également présent en bas de la carte (s'il y'en a pas, c'est probablement un Héros Argent).*



CONSTRUIRE UN DECK

Un deck à Aestery TCG contient au minimum 60 cartes (ou 61 cartes si vous décidez de jouer avec un Héros). Vous ne pouvez jouer qu'un Héros maximum dans votre deck.

Un deck n'a pas de taille maximale, mais doit pouvoir être mélangé à la main.

Si vous jouez à Aestery TCG avec un Héros, alors vous ne pouvez jouer dans votre deck que des cartes partageant une identité couleur avec votre Héros. Si vous choisissez de jouer sans Héros, alors vous n'avez aucune contrainte de couleurs. En d'autres termes, vous pouvez jouer 7 couleurs dans votre deck.



! Vous ne pouvez jouer que des cartes blanches ou vertes avec Tristan. Vous ne pouvez pas jouer «Chimère de cendres» puisqu'elle est rouge.

Les cartes Argent peuvent être jouées dans n'importe quel deck, quelle que soit la couleur de votre Héros. Ce sont des cartes génériques.



! Puisque c'est une carte Argent vous pouvez jouer «Meurtre 111» avec Vaelis, bien que Vaelis soit rouge et noire.



Inversement, si vous jouez un Héros Argent, vous ne pouvez jouer que des cartes Argent.



! Vous ne pouvez jouer que des cartes Argent avec Séraphine.
Vous ne pouvez pas jouer « Chimère de cendres » puisqu'elle est rouge.

SYSTÈME DE RESSOURCES

Il n'y a qu'un seul type d'Aether, utilisé pour payer toutes les cartes ou capacités du jeu, quelles que soient leurs identités couleur.

Chaque carte (en main) peut-être minée.

Cette règle est universelle et s'applique à toutes les cartes du jeu.

Elle n'est donc mentionnée sur aucune carte.

Miner

Si vous êtes le joueur actif, vous pouvez choisir - une fois par tour, tant que vous avez la priorité et que la pile est vide - de placer une carte depuis votre main face visible dans l'exil (Miner une carte).

Si vous faites ainsi, créez un Jeton Mine engagé.



Depuis la main



Créez une Mine

Comme miner fait entrer une Mine en jeu engagée, cela signifie qu'elle ne peut pas être utilisée immédiatement. Cependant, la Mine est un Permanent qui reste en jeu tout au long de la partie et se dégagera à chaque phase d'entretien du Joueur Actif.

! *L'Aether est la seule ressource du jeu. Vous allez en avoir besoin pour lancer des sorts ou activer des capacités. Il est très précieux.*

L'Aether reste dans la Réserve d'Aether du joueur jusqu'à ce qu'il soit utilisé, mais au plus tard jusqu'à la prochaine phase (la Réserve d'Aether se vide entre chaque phase).

COMMENT CRÉER DE L'AETHER ?

1. Engager une mine

En engageant une Mine (cela crée toujours 1 Aether).



2. Pitcher une carte

Lorsque vous payez un coût d'Aether, vous pouvez défausser une ou plusieurs cartes de votre main vers votre Zone de Pitch. Ainsi, vous ajoutez à votre réserve d'Aether autant d'Aether que la Valeur de Pitch sur les cartes pitchées. À la fin de votre tour, vous placez toutes les cartes pitchées au bas de votre deck dans l'ordre de votre choix.



❗ *Le «Président Corpo» donne 3 Aether quand il est pitché. Si vous avez deux «Président Corpo» dans la main vous pouvez en pitcher un pour jouer l'autre. Si vous faites ainsi, il vous restera 1 Aether en réserve.*

❗ Vous ne pouvez pas pitcher sans raison, vous devez le faire en paiement d'un coût ou d'une activation.

3. Par un effet de carte

Il est également possible de gagner de l'Aether par n'importe quelle autre manière spécifiée par une carte, par exemple en engageant un Combattant ou en activant un effet de carte. (p. e. en sacrifiant une Merveille).

JOUER UNE PARTIE

BUT DU JEU

Les joueurs commencent la partie avec 20 points de vie. Pour gagner la partie, vous devez réduire les points de vie de votre adversaire à 0. Par ailleurs, lorsqu'un joueur ne peut plus piocher de carte (alors qu'il devrait le faire), il perd immédiatement la partie.

! *Dans un match compétitif, vous devrez gagner deux parties sur trois (Bo3), avec une réserve (side) autorisée après la première partie. Votre side est constitué de 15 cartes. Vous ne pouvez pas jouer plus de 4 exemplaires de la même carte, side compris.*

MISE EN PLACE

Chaque joueur place son deck mélangé (puis coupé par son adversaire) face cachée dans la zone prévue à cet effet. S'il joue un Héros, il le place face visible dans la zone prévue, avec le bon nombre de marqueur expérience sur lui.

Les joueurs déterminent aléatoirement qui choisit de commencer la partie (en utilisant un pair-impair ou un lancer de pièce). Au début de la partie, chaque joueur pioche une Main Complète (6 cartes) de son Deck. Le joueur qui commence décide d'abord s'il souhaite garder sa main ou non. S'il n'aime pas sa main, il peut déclarer un Mulligan. Il mélange alors toutes ses cartes dans son Deck et pioche une nouvelle Main Complète. Aucun autre Mulligan n'est possible. Ensuite, le second joueur peut également déclarer un Mulligan.

La partie commence.

FONCTIONNEMENT D'UN TOUR

PHASE D'ENTRETIEN

PREMIÈRE PHASE DE PIOCHE

Piochez une carte, sauf le premier tour, si vous commencez.

PREMIÈRE PHASE PRINCIPALE

Jouez vos cartes et activez vos capacités.

PHASE DE COMBAT

- A. **Phase de déclaration des attaquants** - vous pouvez attaquer avec vos combattants si vous êtes le joueur actif.
- B. **Phase de déclaration des bloqueurs** - vous pouvez bloquer avec vos combattants pour économiser des points de vie si vous êtes le joueur défenseur.
- C. **Résolution des dégâts.**

DEUXIÈME PHASE PRINCIPALE

Chaque combat est suivi d'une phase principale.

PHASE DE COMBAT ADDITIONNELLE

FIN DE TOUR (PHASE DE FIN)

- A. **Début de la Phase de fin** - activez les effets "à la Fin de tour"
- B. **Phase de pitch** - chaque joueur met sa pile de cartes pitchées en dessous de son deck dans l'ordre de son choix.

DEUXIÈME PHASE DE PIOCHE

PHASE DE NETTOYAGE

Défaussez-vous jusqu'à avoir 6 cartes en main maximum.

PHASES

Le tour de chaque joueur est divisé en phases. Dans cet exemple, vous êtes le joueur Actif (c'est votre tour). À chaque changement de phase, la pile et la réserve d'Aether se vident. Pour changer de phase, vous devez obtenir la permission du Joueur Passif.

PHASE D'ENTRETIEN

Dégagez tous vos permanents (Jetons, Combattants, Histoires).



PREMIÈRE PHASE DE PIOCHE

Vous piochez une carte. Exceptionnellement, si vous avez commencé la partie, sautez cette phase pour le premier tour uniquement. Le second joueur pioche normalement, même à son premier tour.

PREMIÈRE PHASE PRINCIPALE

C'est le moment de jouer vos cartes. Les phases principales sont également le seul moment où vous pouvez Miner, activer les capacités de votre Héros ou placer une carte dans votre cachette.

PHASE DE COMBAT

A. Phase de déclaration des attaquants (Phase d'attaque)

Vous (le Joueur Actif) pouvez attaquer votre adversaire avec vos Combattants. Pour ce faire, vous pouvez les déclarer attaquants en les engageant vers la droite. Le but est d'infliger autant de dégâts que possible à l'adversaire, idéalement équivalents à la valeur de Force cumulée de tous vos attaquants.

Un joueur **peut uniquement choisir d'attaquer son adversaire**, peu importe l'état du champ de bataille. Il ne peut pas attaquer les Combattants ou le Héros de son adversaire.

Lorsqu'un combattant attaque le tour de son arrivée en jeu, il acquière le **First Blood*** (définition p.22).



«Nageur des tréfonds» attaque pour 6.

First Blood

Une carte qui n'a passé aucun entretien sous le contrôle de son Propriétaire gagne le **First Blood** lorsqu'elle est déclarée comme attaquante par son Propriétaire ou est engagée par celui-ci.

Une carte avec le **First Blood** doit être sacrifiée à la fin du tour (voir p.25 - début de la Phase de Fin).



«Nageur des tréfonds» attaque le tour où il a été posé, il gagne le **First Blood**.

! Vous pouvez attaquer immédiatement avec votre Combattant. Mais vous devrez le sacrifier à la fin du tour. Peut-être pouvez-vous reporter votre attaque d'un tour ? Si vous choisissez la patience, vous pourrez attaquer plusieurs fois avec votre Combattant...
Mais vous laissez du temps à votre adversaire...
Choisissez judicieusement !

! Prendre le contrôle d'un Combattant adverse, puis l'engager ou attaquer avec, ne lui fait pas gagner le First Blood : vous n'êtes que son contrôleur et pas son propriétaire.

B. Phase de déclaration des bloqueurs (Phase de Bloc)

Le joueur Défenseur décide s'il souhaite bloquer l'attaque de l'adversaire et avec quels Combattants. Il peut bloquer avec des Combattants dégagés sur le champ de bataille ou avec des cartes Combattants directement depuis sa main (**Flash**).

Un Combattant engagé ne peut pas défendre.

Une carte attaquante peut être non bloquée ou bloquée par un ou plusieurs autres Combattants. Si un Combattant attaquant est bloqué par plusieurs Combattants en défense, c'est toujours le joueur attaquant qui choisit l'ordre dans lequel les Combattants en défense bloquent.

Flash

Pendant la phase de Déclaration des Bloqueurs uniquement, votre adversaire (le joueur Défenseur) peut choisir de mettre sur le champ de bataille - gratuitement, sans payer de Coût d'Aether - un ou plusieurs Combattants en tant que bloqueurs.

Cependant, ils n'infligent pas de dégâts aux Combattants attaquants et n'ont aucun effet d'entrée sur le champ de bataille (Arrivée) ou en quittant le champ de bataille (Départ).

Tous les textes et effets des Combattants flashés sont ignorés (ils deviennent Vanilla). Pour cette raison, un Combattant Flashé avec le Vol ne peut pas bloquer une créature avec le Vol puisqu'il perd le Vol. En d'autres termes, les Combattants avec le Vol ne peuvent pas être bloqués par des Combattants Flashés. Les Combattants Flashés doivent être sacrifiés pendant la Phase de Résolution des Dégâts, s'ils n'ont pas été détruits en combat. **Cet effet ne passe pas par la pile.**

Les Combattants Flashés sont toujours exilés lorsqu'il quittent le champ de bataille.

C. Phase de Résolution des Dégâts:

Pour calculer les dégâts infligés par les Combattants, regardez la Valeur de Force et la Valeur de Défense des Combattants impliqués dans le combat. Le Joueur attaquant ne perd jamais de points de vie en combat.

Les Combattants attaquants et bloquants infligent leurs dégâts en même temps.

Les dégâts infligés au Combattant attaquant sont équivalents à la Force du ou des combattants non-flashés qui le bloquent. Si la Défense du Combattant attaquant est inférieure à la Force des Combattants bloquants non-flashés qui le bloquent, il reçoit un nombre de Marqueurs Fatigue (**voir définition p. 33**) supérieur à sa Défense : il meurt (va au Cimetière).

Les dégâts infligés par le Combattant attaquant : s'il est non-bloqué, le joueur Défenseur perd autant de points de vie que la Force de ce Combattant. S'il est bloqué, les dégâts se calculent comme suit, selon les scénarios ci-dessous :

• Si la Force est supérieure à la Défense du Combattant bloquant

Le Combattant bloquant absorbe autant de dégâts que sa Défense et reçoit donc un nombre de Marqueurs Fatigue égal à sa Défense : il meurt (va au Cimetière). Le surplus est attribué au joueur Défenseur sous la forme d'une perte de point de vie.

• Si la Force est égale à la Défense du Combattant bloquant

Le Combattant bloquant absorbe autant de dégâts que sa Défense et reçoit un nombre de Marqueurs Fatigue égal à sa Défense : il meurt (va au Cimetière). Tous les dégâts sont absorbés par le Combattant bloquant.

• Si la Force est inférieure à la Défense du Combattant bloquant

Le Combattant bloquant absorbe moins de dégâts que sa Défense et reçoit donc un nombre de Marqueurs Fatigue inférieur à sa Défense. Tous les dégâts sont absorbés par le Combattant bloquant. La nouvelle Défense du Combattant bloquant est réduite du nombre de marqueur Fatigue placés sur lui (sa Force ne change pas).

Bloqueurs multiples

Si plusieurs Combattants bloquent le même attaquant, le Joueur attaquant choisit l'ordre dans lequel ils bloquent. La Force totale de l'attaquant est alors distribuée une seule fois aux Combattants bloquants, dans l'ordre choisi, en épuisant successivement la valeur de Défense de chaque bloquant. Dans chaque cas, les dégâts sont calculés selon les règles vues ci-dessus.

DEUXIÈME PHASE PRINCIPALE

Durant la Seconde Phase Principale, vous (le Joueur Actif) pouvez effectuer les mêmes actions que durant la Première Phase Principale, à l'exception de celles qui ne peuvent être réalisées qu'une fois par tour et que vous avez déjà effectuées.

PHASE DE COMBAT ADDITIONNELLE

Vous pouvez acheter des phases de combat supplémentaires. Pour ce faire, vous devez payer 2 Aether de plus que pour la phase précédente. Ainsi, comme la première phase de combat est gratuite, la deuxième phase de combat coûte 2 Aether, la troisième 4 Aether, et ainsi de suite.

Chaque phase de combat supplémentaire suit les mêmes règles et phases que celles vues précédemment (il suffit de revenir à l'étape de la **Phase de combat**) et est suivie d'une Phase Principale additionnelle.

FIN DE TOUR (PHASE DE FIN)

A. Début de la Phase de Fin:

Les effets "à la Fin de Tour" se déclenchent: par exemple, sacrifiez tous les Combattants avec le First Blood.

B. Phase de Pitch:

Les joueurs actifs et non-actifs mettent leur pile de cartes pitchées (les cartes de leur zone de pitch) en dessous de leur deck, dans l'ordre de leur choix.

DEUXIÈME PHASE DE PIOCHE

Vous (le Joueur Actif) piochez une carte du dessus de votre Deck, que vous ayez commencé la partie ou non.

PHASE DE NETTOYAGE

Vous défaussez jusqu'à la Main Pleine (vous ne pouvez conserver que 6 cartes). Le prochain joueur Passif prend son tour et devient le joueur Actif, et ainsi de suite.

SCÉNARIOS

SCÉNARIO 1

Une 6/4 attaque. Une 2/4 et une 1/2 bloquent ensemble. Les Combattants bloquants meurent. Le Joueur Défenseur ne subit aucun dégât. Le Combattant attaquant survit, mais subit 3 dégâts. (+3 marqueurs Fatigue).

ATTAQUANT



DÉFENSEURS



SCÉNARIO 2

Une 6/4 attaque. Une 1/6 bloque.

Le Combattant bloquant meurt. Le joueur Défenseur ne subit aucun dégât.

Le Combattant attaquant survit, mais subit 1 Dégât (+1 marqueur Fatigue).

ATTAQUANT



DÉFENSEUR



SCÉNARIO 3

Une 6/4 attaque. Deux 1/2 bloquent ensemble.

Les Combattants bloquants meurent. Le Joueur Défenseur subit 2 dégâts (il perd 2 points de vie). Le Combattant attaquant survit mais subit 2 dégâts (+2 marqueurs Fatigue).

ATTAQUANT



DÉFENSEURS



SCÉNARIO 4

Une 6/4 attaque. Une 1/2 bloque.

Le Combattant bloquant meurt. Le Joueur Défenseur subit 4 dégâts (il perd 4 points de vie).

Le Combattant attaquant survit mais subit 1 dégât (+1 marqueur Fatigue).

ATTAQUANT



DÉFENSEUR



SCÉNARIO 5

Une 6/4 attaque. Une 4/2 bloque.

Le Combattant bloquant meurt. Le Joueur Défenseur subit 4 dégâts (il perd 4 points de vie). Le Combattant attaquant est détruit. Toutefois, le

Joueur Attaquant ne peut pas subir de dégâts.

ATTAQUANT



DÉFENSEUR



SCÉNARIO 6

Une 1/2 attaque. Une 4/3 bloque.

Le Combattant bloquant survit mais subit 1 Dégât (+1 marqueur Fatigue).

Le Joueur Défenseur ne subit aucun dégât. Le Combattant attaquant est détruit. Toutefois, le Joueur Attaquant ne peut pas subir de dégâts.

ATTAQUANT



DÉFENSEUR



SCÉNARIO 7

Une 1/2 attaque. Une 4/3 avec 2 marqueurs Fatigue bloque.

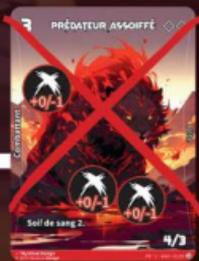
Le Combattant bloquant subit 1 dégât (+1 marqueur Fatigue).

Il a désormais 3 marqueurs Fatigue, il est donc détruit. Le Joueur Défenseur ne subit aucun dégât et le Combattant attaquant est détruit. Toutefois, le Joueur Attaquant ne peut subir de dégâts.

ATTAQUANT



DÉFENSEUR



SCÉNARIO 8

Une 3/3 avec 1 marqueur Fatigue attaque. Deux 1/2 bloquent ensemble (un chat et un oiseau). C'est au Joueur Attaquant de choisir quel Combattant bloque en premier. Le Joueur Attaquant choisit que l'oiseau bloque en premier. Le Combattant attaquant subit 2 dégâts (+2 marqueurs Fatigue). Il sera donc détruit. Parallèlement, le Combattant attaquant a infligé 3 dégâts aux Combattants bloquants (2 à l'oiseau qui bloque en premier et 1 au chat qui bloque en second). L'oiseau est détruit et le chat gagne +1 marqueur Fatigue.

ATTAQUANT



DÉFENSEURS



SCÉNARIO 9

ATTAQUANT



DÉFENSEUR



Flashé

Une 1/2 attaque. Un Combattant 4/3 **flashé** bloque.

Le Combattant bloquant prend 1 marqueur Fatigue et survit, mais il sera tout de même sacrifié et ira en zone d'exil au terme de la résolution des Dégâts. Le Joueur Défenseur ne subit aucun dégât. Le Combattant attaquant n'est pas détruit puisque les Combattants flashés n'infligent pas de dégâts.

GLOSSAIRE

ARRIVÉE (ENTRY)

Une carte avec l'Arrivée déclenche son effet lorsqu'elle entre sur le champ de bataille.

BRAVOURE X (BRAVERY X)

Une carte avec la Bravoure X arrive sur le champ de bataille avec X marqueur(s) Bravoure sur elle. Le contrôleur de cette carte peut lui retirer à tout moment un marqueur Bravoure. S'il fait ainsi, il retire un marqueur Fatigue de cette carte.

DÉPART (LEAVING)

Une carte avec le Départ déclenche cet effet lorsqu'elle quitte le champ de bataille pour n'importe quelle zone.

DÉVOUEMENT (DEVOTION)

Lorsqu'un Combattant avec le Dévouement subit des dégâts de combat, son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal aux dégâts subis.

EFFICIENCE X (EFFICIENCY X)

Quand une carte avec l'Effizienz X arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, dégagez jusqu'à X Mine que vous contrôlez.

EXPERIENCE X (EXPERIENCE X)

Si vous contrôlez un Héros, mettez X marqueur Expérience sur lui. Sinon, mettez X marqueurs +1/+1 sur le Combattant ciblé.

FASCINATION (ENTHRALL)

Une carte avec la Fascination ne peut pas être bloquée par plus d'un bloqueur.

FIRST BLOOD (FIRST BLOOD)

Une carte qui n'a passé aucun entretien sous le contrôle de son Propriétaire gagne le First Blood lorsqu'elle est déclarée comme attaquante par son Propriétaire ou est engagée par celui-ci. Une carte avec le First Blood doit être sacrifiée à la fin du tour.

FLASH (FLASH)

Tous les Combattants peuvent être flashés (mis gratuitement sur le champ de bataille par le joueur défenseur comme bloqueur, uniquement durant la Phase de bloc). Les Combattants flashés n'infligent pas de dégâts et perdent leurs textes (par exemples ils n'ont pas d'effet d'Arrivée ou de Départ). Les Combattants flashés doivent être sacrifiés lors de la phase de résolution des dégâts, s'ils n'ont pas été détruits lors du combat. Lorsqu'ils devraient quitter le champ de bataille pour n'importe quelle zone, ils vont vers la zone d'exile à la place.

FOLIE (MADNESS)

Une carte avec la Folie ne gagne jamais le First Blood.

HIT (HIT)

Si une carte a infligé au moins un dégât de combat à un joueur ce tour, elle a Hit. Si cette carte possède une capacité précédée de "Hit-", déclenchez-là et résolvez son effet.

IMBLOCABLE (UNBLOCKABLE)

Une carte avec l'imblocable ne peut pas être bloquée.

INSAISSISSABLE (ELUSIVE)

Une carte avec l'insaisissable ne peut pas être bloquée par des Combattants flashés.

MAIN PLEINE (FULL HAND)

Lorsque la main contient 6 cartes, elle est à la Main Pleine.

MARQUEUR FATIGUE (FATIGUE COUNTER)

Un marqueur Fatigue est un marqueur +0/-1 qui reste sur le Combattant jusqu'à sa mort. Un Combattant peut avoir un ou plusieurs marqueurs Fatigue sur lui. Chaque fois que le nombre de marqueurs Fatigue sur un Combattant est égal ou supérieur à sa Valeur de Défense, il meurt instantanément.

MINEZ X (MINE X)

Exilez X cartes de votre main. Créez X Jeton Mine sur le champ de bataille engagé.

PLONGÉE (DIVE)

Une carte avec la Plongée arrive sur le champ de bataille engagée et ne peut être bloquée que par des Combattants avec la Plongée ou la Plongée merveilleuse. A chaque fois qu'une carte avec la Plongée s'engage pour attaquer, elle saute sa prochaine étape de dégagement.

PLONGÉE MERVEILLEUSE (MARVELOUS DIVE)

Une carte avec la Plongée merveilleuse arrive sur le champ de bataille engagée. Les cartes avec la Plongée merveilleuse ne peuvent être bloquées que par des Combattants avec la Plongée ou la Plongée merveilleuse. A chaque fois qu'une carte avec la Plongée merveilleuse s'engage pour attaquer, elle saute sa prochaine étape de dégagement. Lorsqu'elle se dégage, elle crée un Jeton Merveille. Cet effet ne se déclenche qu'une fois par tour.

PORTÉE (REACH)

Un Combattant avec la Portée peut bloquer les Combattants avec le Vol comme s'il avait le Vol.

PRIVILÈGE (PRIVILEGE)

La ligne de texte commençant par "Privilège" est ignorée, sauf si la Carte provient de la Cache. (Si la carte possède d'autres effets qui ne sont pas en lien avec le Privilège, ces effets existent même si la carte ne provient pas de la Cache).

RÉCIDIVE X (REPEAT X)

Une carte avec la Récidive X gagne $+(X*N)/+0$ lorsqu'elle attaque, N étant le nombre de phase d'attaque précédente ce tour au terme desquelles au moins un Combattant a été déclaré attaquant.

REGARDEZ X (SCRY X)

Regardez X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez-les dans l'ordre de votre choix au-dessus et/ou au-dessous de votre bibliothèque.

SIESTE X (SLUMBER X)

Une carte avec la Sieste X arrive sur le champ de bataille avec X marqueur(s) Sieste sur elle. Tant qu'une carte a au moins un marqueur Sieste sur elle, elle ne peut pas être utilisée, ni pour attaquer, ni pour défendre et ne peut pas être ciblée par un adversaire, sacrifiée ou détruite. Enlevez un marqueur Sieste au début de l'entretien de chaque joueur.

SOIF DE SANG X (BLOODTHIRST X)

Une carte avec la Soif de sang arrive sur le champ de bataille avec X marqueur(s) Soif de sang sur elle. Une carte avec la Soif de Sang gagne le First Blood à chaque attaque. Chaque fois qu'une carte avec la Soif de sang devrait être sacrifiée par la règle du First Blood, ôtez-lui un marqueur Soif de sang à la place. Si vous ne pouvez pas faire ainsi, sacrifiez-la.

SOIN X (HEAL X)

Ôtez X marqueur(s) Fatigue d'un Combattant ciblé.

SUPPORT X (SUPPORT X)

Vous pouvez exiler une Carte de votre main ayant le Support X. Lorsqu'une carte avec le Support X est exilée de votre main, le Combattant ciblé gagne +X de Force jusqu'à la fin du tour.

VOL X (FLYING)

Un Combattant avec le Vol ne peut être bloqué que par des Combattants avec le Vol ou la Portée.





© 2024 Aestery TCG
© 2024 Mystical Design
Tous droits réservés

