

GLOSSAIRE

ADVERSE

Quand une créature est engagée en combat (qu'elle soit utilisée pour combattre ou qu'elle soit attaquée), son opposant est désigné sous l'appellation de créature adverse.

AFFILIÉE À UNE AUTRE MAISON

Une carte affiliée à une autre Maison est une carte qui n'appartient pas à la Maison active.

ALLIÉ

Si une capacité de carte renvoie à un élément de jeu « allié », elle désigne un élément actuellement contrôlé par le même joueur.

AOMBRE

L'Aombre est mesuré grâce aux pions d'Aombre et sert à forger les clés.

Voir aussi : Capturer, Clés, Moissonner, Voler.



Pion d'Aombre

ARCHIVES

Les archives d'un joueur sont symbolisées par une aire de jeu face cachée située au-dessus de sa carte d'identité. Les capacités de cartes constituent l'unique moyen dont dispose un joueur pour ajouter des cartes à ses archives. Lors de l'étape 2 de son tour, après avoir choisi sa Maison active, le joueur actif peut prendre **toutes** les cartes contenues dans ses archives pour les ajouter à sa main.

Les cartes situées dans les archives d'un joueur sont considérées comme étant hors-jeu.

Un joueur peut consulter ses propres archives à tout moment, mais il ne peut pas regarder celles de son adversaire.

Si une capacité demande à un joueur d'archiver une carte sans spécifier la provenance de cette dernière, la carte archivée doit provenir de la main du joueur.

ARMURE

Certaines créatures possèdent une valeur d'armure, indiquée à la droite du nom de la carte. Chaque tour, l'armure permet d'ignorer un montant de dégâts égal à la valeur d'armure de la créature. Par exemple, si une créature dotée d'une armure de 2 subit 1 dégât, ce dernier est absorbé par l'armure et la créature ne dispose plus que d'une armure de 1 jusqu'à la fin du tour. Si la créature subit 3 dégâts de plus au cours de ce même tour, le premier est annulé et les 2 restants sont infligés à la créature.

Les gains d'armure d'une créature sont cumulatifs et s'ajoutent à la valeur d'armure imprimée sur sa carte.

Si une créature gagne de l'armure pendant un tour, cette armure ne peut pas servir à annuler des dégâts déjà infligés lors de ce tour. Si une créature perd de l'armure pendant un tour, elle ne subit pas rétroactivement les dégâts précédemment annulés par l'armure.

Un « ~ » à la place de la valeur d'armure d'une créature indique qu'elle ne possède pas d'armure. Une telle créature peut cependant gagner de l'armure grâce à des effets de cartes.

ASSAUT (X)

Quand une créature dotée du mot-clé assaut (X) attaque, elle inflige un montant de dégâts égal à sa valeur d'assaut (X) à la créature ennemie avant que le combat ne soit résolu (le joueur actif choisit si cela se produit avant ou après les effets et mots-clés « avant le combat »). Si ces dégâts suffisent à détruire la créature adverse, le reste du combat n'est pas résolu.

Si une créature dotée du mot-clé assaut (X) gagne une nouvelle fois assaut (X), les deux valeurs (X) s'additionnent.

ATTAQUER, ATTAQUANT

Voir « Combat », page 10.

AVANT

Si le mot « avant » est utilisé dans une capacité (par exemple « **Avant la Moisson :** » ou « **Avant le Combat :** »), cette capacité se résout avant l'effet de jeu de moisson ou de combat (mais après avoir incliné la carte, s'il faut l'incliner pour pouvoir l'utiliser).

CAPACITÉ, CAPACITÉ DE CARTE

Une capacité est un texte sur une carte, qui influe sur la partie.

À moins qu'elle ne renvoie spécifiquement à une zone hors-jeu (comme la main, le deck, les archives ou la défausse), une capacité interfère uniquement avec les cartes en jeu.

CAPACITÉ ACTION

Pour utiliser une capacité « **Action :** » au cours de son tour, le joueur actif doit incliner la carte. La capacité est ensuite résolue.

CAPTURER

L'Aombre capturé est pris dans la réserve d'Aombre de l'adversaire et placé sur une créature contrôlée par le joueur qui effectue la capture. Les joueurs ne peuvent pas dépenser l'Aombre capturé.

Quand une créature qui détient de l'Aombre capturé quitte le jeu, l'Aombre est placé dans la réserve de l'adversaire.

Sauf spécification contraire, l'Aombre capturé est placé sur la créature qui a effectué la capture.

CHAÎNES

Certaines capacités de cartes font gagner une ou plusieurs chaînes au joueur. Quand un joueur gagne des chaînes, il augmente le compteur de chaînes du nombre de chaînes gagnées.

Si un joueur possède au moins une chaîne lorsqu'il refait sa main, il pioche moins de cartes, comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Ensuite, il se libère d'une chaîne et réduit la valeur de son compteur de chaînes de 1.

1 - 6 Chaînes : piochez 1 carte de moins.

7 - 12 Chaînes : piochez 2 cartes de moins.

13 - 18 Chaînes : piochez 3 cartes de moins.

19 - 24 Chaînes : piochez 4 cartes de moins.

Voir « Chaînes », page 8.

CHERCHER

Quand un joueur cherche dans une aire de jeu (comme le deck), ce joueur regarde toutes les cartes de la zone spécifiée, sans les montrer à son adversaire. Un joueur peut décider de ne pas trouver l'objet de sa recherche.

Si la recherche est effectuée dans un deck, ce dernier doit être mélangé une fois la recherche effectuée.

Si la recherche est effectuée dans une défausse, l'ordre de cette dernière ne doit pas être changé.

CHOIX DE MAISON

Chaque tour, le joueur doit, s'il le peut, choisir une des trois Maisons indiquées sur sa carte d'identité. Certaines capacités peuvent restreindre le choix de Maison d'un joueur.

Si un joueur contrôle une carte qui n'appartient à aucune de ses trois Maisons, la Maison de cette carte devient alors un choix possible tant que le joueur conserve le contrôle de la carte.

Si le joueur ne peut choisir aucune Maison, il effectue son tour sans Maison active.

Si un joueur est confronté à deux obligations de choix (ou plus), il peut choisir n'importe laquelle de ces options.

CLÉS

Le premier joueur qui parvient à forger ses trois clés gagne immédiatement la partie.

La couleur d'une clé n'a aucun effet sur le jeu. Des capacités futures pourront renvoyer à des clés de couleur spécifique.

Pour les détails concernant la forge des clés, voir page 4.

COMBAT

Quand un joueur utilise une créature pour combattre, il l'incline et choisit une créature de l'adversaire. Chaque créature inflige à son adversaire un montant de dégâts égal à sa puissance et les deux sont considérées comme « combattant » en ce qui concerne les effets de cartes.

Une créature utilisée pour combattre est considérée comme « attaquante » et peut être désignée sous l'appellation « d'attaquant ».

Si la créature attaquante n'est pas détruite, toutes ses capacités « **Combat :** » sont ensuite résolues. Si l'une ou l'autre des créatures engagées dans le combat dispose d'une capacité constante qui renvoie à la fin du combat (exemple : « *après qu'une créature est détruite en combattant cette créature...* »), cette créature doit survivre au combat pour résoudre sa capacité. Seul l'attaquant peut déclencher des capacités « **Combat :** ».

CONTRÔLE

Un joueur possède les cartes de départ de son deck. Quand une carte entre en jeu, elle arrive sous le contrôle de son propriétaire.

Un joueur peut prendre le contrôle d'une carte de son adversaire. Lorsque cela se produit, la carte est placée dans la zone de jeu de son nouveau contrôleur. Si c'est une créature, elle est placée sur un des flancs de la ligne de front de son nouveau contrôleur.

Si un joueur prend le contrôle d'une carte qui n'appartient à aucune des Maisons composant son deck, il peut choisir la Maison de cette carte en tant que Maison active lors de l'étape 2 de son tour.

Si une carte dont le contrôleur a changé quitte le jeu pour une quelconque raison, elle est placée dans la zone hors-jeu appropriée de son propriétaire (comme la main, le deck, les archives ou la défausse).

COÛT, AU COÛT ACTUEL

Le coût de base pour forger une clé est de 6 Aombres. Ce coût peut être modifié par des capacités de cartes. Le coût modifié est appelé coût actuel.

DE LA SORTE

Si une capacité renvoie à un effet qui s'est produit « de la sorte », elle renvoie à un effet produit par la même capacité lors de la même résolution.

DÉFAUSSE

Quand une carte est détruite ou défaussée, elle est placée au sommet de la défausse de son propriétaire. Les cartes de la défausse d'un joueur sont publiques et peuvent être consultées à tout moment.

L'ordre des cartes dans la défausse d'un joueur doit être maintenu durant toute la partie, à moins qu'une capacité de cartes ne lui fasse changer cet ordre.

Quand son deck est épuisé, le joueur mélange sa défausse pour en créer un nouveau.

DÉGÂT

Les dégâts qui ont été infligés à une créature sont indiqués par les pions de dégât placés sur sa carte. Si une créature possède un montant de pions de dégât supérieur ou égal à sa puissance, elle est détruite. Les pions de dégât placés sur une créature ne réduisent pas sa puissance. Une créature qui porte un ou plusieurs pions de dégât est considérée comme étant « blessée ».

Pour plus de détails sur le combat et les dégâts, voir page 7.

DÉTRUIT

Quand une carte est détruite, elle est placée dans la défausse de son propriétaire.

Si la carte possède une capacité « **Détruit :** » l'effet se résout automatiquement quand la carte est détruite, immédiatement avant qu'elle ne quitte le jeu.

ÉCHANGER

Quand deux éléments de jeu sont échangés, chacun prend la place de l'autre.

Si deux créatures sont échangées, elles échangent leur position : chacune prend la place que l'autre occupait dans la ligne de front. Les deux créatures échangées doivent être contrôlées par le même joueur.

Si deux cartes provenant d'aires de jeu différentes sont échangées (par exemple une carte en jeu et une carte en main), les cartes passent d'une aire à l'autre.

ENNEMI

Si un effet de carte renvoie à un élément de jeu « ennemi », il désigne un élément actuellement contrôlé par l'adversaire.

ESCARMOUCHE

Lorsqu'une créature dotée du mot-clé escarmouche est utilisée pour combattre, elle ne subit aucun dégât de la créature adverse au moment de l'attribution des dégâts.

Seuls les dégâts infligés par la puissance de la créature adverse sont concernés. Les dégâts issus de mots-clés ou de capacités s'appliquent normalement.

FAIRE COMBATTRE

Si une capacité demande à un joueur de « faire combattre » ou de « redresser et faire combattre » une créature, cette capacité autorise le joueur à utiliser la créature désignée pour combattre. Le combat est résolu en appliquant les règles normales, contre une créature contrôlée par l'adversaire.

FIN DU TOUR

Les effets de fin de tour sont résolus dès que le tour d'un joueur est terminé, après l'étape 5 « Piocher des cartes ».

FLANC

Les créatures situées sur les extrémités droite et gauche de la ligne de front d'un joueur occupent les flancs de cette ligne. Une créature dans cette position est désignée comme une *créature située sur un/le flanc*. Chaque fois qu'une créature entre en jeu ou change de contrôleur, le joueur actif choisit sur lequel de ses flancs il va la placer.

FORGER

Pour les détails concernant la forge des clés, voir page 4.

FRANC-TIREUR

Ce symbole indique que la carte est un franc-tireur. Un franc-tireur représente un cas extrêmement rare de carte qui a quitté sa Maison d'origine pour en rejoindre une nouvelle. Pour tous les effets de jeu, considérez un franc-tireur comme appartenant à la Maison dont la carte porte le symbole.



HASARDEUX [X]

Quand une créature dotée du mot-clé hasardeux (X) est attaquée, elle inflige X dégâts à la créature attaquante avant la résolution du combat (le joueur actif choisit si cela se produit avant ou après les effets et mots-clés « avant le combat »). Si ces dégâts suffisent à détruire la créature adverse, le reste du combat n'est pas résolu.

Si une créature dotée du mot-clé hasardeux (X) gagne une nouvelle fois un mot-clé hasardeux (X), les deux valeurs (X) s'additionnent.

INSAISSABLE

Chaque tour, la première fois qu'une créature dotée du mot-clé insaisissable est attaquée, elle ne subit aucun dégât au cours du combat et n'en inflige pas à son attaquant.

Insaissable n'empêche que les dégâts infligés par la puissance de chacune des deux créatures. Les dégâts infligés par des mots-clés ou par d'autres capacités sont appliqués.

JOUEUR ACTIF

Le joueur actif est le joueur qui effectue le tour en cours. Le joueur actif prend toutes les décisions qui concernent les capacités de cartes ou les conflits de timing devant être résolus pendant son tour.

JOUEZ

Quand une carte dispose d'une capacité « **Jouez :** », l'effet se déclenche chaque fois que la carte est jouée. Pour les créatures, les artefacts et les améliorations, la capacité se résout immédiatement après que la carte est entrée en jeu. Pour les cartes action, la capacité est résolue, puis la carte est placée dans la défausse de son propriétaire.

Si une capacité permet de jouer une carte depuis une autre source que la main du joueur, les capacités « **Jouez :** » indiquées sur la carte sont résolues. Si une capacité « met (ou remet) une carte en jeu », les capacités « **Jouez :** » de cette carte ne sont pas résolues.

LA MOINS PUISSANTE

Une référence à la créature « la moins puissante » désigne la créature en jeu qui possède la puissance la plus basse. Si plusieurs créatures sont éligibles, chacune d'entre elles est considérée comme étant « la moins puissante ».

Si une capacité demande de choisir une seule créature la moins puissante et que plusieurs sont éligibles, le choix revient au joueur actif.

LA PLUS PUISSANTE

Une référence à la créature « la plus puissante » désigne la créature en jeu qui possède la puissance la plus élevée. Si plusieurs créatures sont éligibles, chacune d'entre elles est considérée comme étant « la plus puissante ».

Si une capacité demande de choisir une seule créature la plus puissante et que plusieurs sont éligibles, le choix revient au joueur actif.

LIGNE DE FRONT

La ligne de créatures en jeu sous le contrôle d'un joueur, placée dans un ordre donné, est appelée ligne de front. Voir « Créatures », page 6.

MAISON ACTIVE

La Maison Active est la Maison choisie par le joueur pour le tour en cours.

MARQUEUR +1 EN PUISSANCE, CARTE DE STATUT PUISSANCE

Lorsqu'une créature reçoit un « marqueur +1 en puissance », placez une carte de statut puissance sur la créature. La créature gagne +1 en puissance pour chacune de ces cartes placées sur elle.

MOISSON, MOISSONNER

Quand un joueur utilise une créature pour moissonner, il l'incline, gagne 1 Aombre qu'il ajoute à sa réserve, puis il résout toutes les capacités « **Moisson :** » de la créature.

MULLIGAN

Lors de la mise en place, chaque joueur, en commençant par le premier joueur, peut choisir de ne pas conserver sa main de départ en déclarant un mulligan. Il mélange alors sa main de départ dans son deck et en repioche une nouvelle, avec une carte de moins.

Une fois qu'un joueur a déclaré un mulligan, il doit conserver sa nouvelle main de départ.

OMNI

Le joueur actif peut déclencher les capacités « **Omni :** » des cartes qu'il contrôle durant n'importe lequel de ses tours, même si la carte d'où provient la capacité « **Omni :** » n'est pas affiliée à la Maison active.

PAYER

Si un joueur doit payer de l'Aombre à un adversaire, l'Aombre est retiré de sa propre réserve pour être ajouté à celle de l'adversaire.

PEUT

Si une capacité inclut le mot « peut », le texte qui suit ce mot est alors optionnel. Si un joueur choisit de résoudre une capacité « peut », il doit alors résoudre la capacité de façon aussi complète que possible.

POISON

Tout dégât de combat infligé par la puissance d'une créature dotée du mot-clé poison détruit la créature blessée. Cela se produit lorsque les dégâts sont effectivement appliqués à la créature adverse.

Le poison n'a aucun effet si tous les dégâts sont annulés par l'armure ou par toute autre capacité ; le poison n'est résolu que lorsqu'au moins 1 dégât a été effectivement infligé.

Le poison ne s'applique que pour les dégâts infligés par la puissance de la créature. Il n'est pas applicable aux dégâts infligés par des mots-clés ou par d'autres capacités.

PROJECTION

Quand une capacité inflige des dégâts « avec une projection de (X) », les dégâts de projection sont appliqués à chaque voisin de la créature ciblée.

PROVOCATION

Si une créature est dotée du mot-clé provocation, aucun de ses voisins ne peut être attaqué par une créature adverse utilisée pour combattre, sauf ceux qui possèdent également le mot-clé provocation.

Les créatures dotées du mot-clé provocation sont positionnées légèrement en avant dans la ligne de front afin d'indiquer clairement leur présence à l'adversaire.



Le Champion Anaphiel possède le mot-clé provocation : il est donc positionné légèrement en avant dans la ligne de front.

PURGER

Quand une carte est purgée, elle est retirée de la partie et placée face cachée sous la carte d'identité de son propriétaire. Les cartes purgées n'ont plus aucune forme d'interaction avec la partie.

QUITTER LE JEU

Si une carte en jeu « quitte le jeu » (si elle est renvoyée dans la main ou dans le deck, détruite, défaussée, archivée ou purgée), tous les pions non Aombre et les cartes de statut attribués à cette carte sont retirés, toutes les améliorations sont défaussées et tous les effets appliqués à la carte expirent.

Si une créature qui détient de l'Aombre quitte le jeu, l'Aombre est remis dans la réserve de l'adversaire. Si la carte qui quitte le jeu n'est pas une créature, l'Aombre qu'elle détient est remis dans la réserve générale.

Si une carte dispose d'une capacité « **Quitte le Jeu :** », l'effet est résolu immédiatement avant que la carte ne quitte le jeu.

RARETÉ

Le symbole de rareté d'une carte se trouve au bas de la carte, à côté du numéro de la carte. La rareté d'une carte (commune, peu commune, rare ou spéciale) est utilisée par l'algorithme de génération de deck pour déterminer sa fréquence d'apparition. Les cartes spéciales possèdent un type de distribution différent et ne sont pas soumises aux règles normales de rareté.



Commune



Rare



Peu Commune



Spéciale

REDEVENIR NON FORGÉE

Si une clé précédemment forgée redevient non forgée, retournez son pion sur la face non forgée. La clé ne compte plus comme une clé forgée dans les conditions de victoire de son contrôleur qui devra la forger de nouveau pour gagner la partie.

RENDRE, RENDU

Quand l'Aombre capturé est rendu, il est remis dans la réserve d'Aombre de l'adversaire.

RENOI AU NOM

Si une carte renvoie à son propre nom, ce renvoi ne s'applique qu'à la carte elle-même et non aux autres exemplaires de cette carte.

RÉPÉTEZ CET EFFET

Si le texte d'une carte demande aux joueurs de répéter un effet précédent, la totalité de l'effet avant le texte fournissant l'instruction de répétition doit être résolue une nouvelle fois.

SACRIFICE

Quand un joueur doit sacrifier une carte, cette dernière doit être défaussée depuis le jeu.

Une carte sacrifiée est considérée comme ayant été détruite et toute capacité « **Détruit :** » possédée par la carte est résolue.

SI VOUS LE FAITES / POUR [QUELQUE CHOSE]

Si une capacité contient la phrase « si vous le faites » ou « pour [quelque chose] », le joueur désigné par la capacité doit réussir à résoudre entièrement le texte qui précède la phrase de façon à pouvoir appliquer le texte qui suit celle-ci. En d'autres mots, si le texte de la première partie de la capacité n'est pas entièrement résolu avec succès, la partie qui suit la phrase ne peut pas être résolue.

SOIGNER

Si une capacité « soigne » une créature, retirez le nombre indiqué de pions de dégât de la créature.

Si une capacité « soigne entièrement » une créature, retirez tous les pions de dégât de la créature.

SONNÉ, CARTE DE STATUT SONNÉ

Lorsqu'une créature est sonnée, elle reçoit une carte de statut sonnée. Lors de son utilisation suivante, tout ce que cette créature peut faire, c'est s'incliner pour retirer la carte de statut sonnée. Elle ne peut ni moissonner, ni combattre, et aucune de ses capacités « **Moisson :** », « **Combat :** » ou « **Action :** » n'est résolue.

Les capacités constantes et les capacités qui ne demandent pas à la créature de moissonner, de combattre ou d'être utilisée restent actives.

Si une créature sonnée est attaquée, elle inflige normalement ses dégâts à la créature adverse au cours du combat.

Une créature sonnée ne peut pas être de nouveau sonnée.

TOUR

Un tour est constitué de cinq étapes que le joueur accomplit dans l'ordre :

- 1 Forger une clé.
- 2 Choisir une Maison.
- 3 Jouer, défausser et utiliser des cartes de la Maison active.
- 4 Redresser les cartes.
- 5 Piocher des cartes.

TRAITS

Les traits sont des attributs descriptifs (tels que « Chevalier » ou « Spectre »), auxquels d'autres cartes peuvent renvoyer. Les traits sont indiqués dans la partie centrale supérieure du cadre de texte de la carte.

Les traits n'ont pas d'effet direct sur le jeu, mais certaines capacités peuvent y faire référence.

UTILISER

Voir « Utiliser des Cartes », page 6.

VOLER

Lorsqu'une capacité permet de voler de l'Aombre, ce dernier est pris de la réserve d'Aombre de l'adversaire et placé dans celle du joueur qui résout la capacité de vol.

Si une capacité vole plus d'Aombre que ce que le joueur ciblé en possède en réserve, la capacité ne permet de voler que l'Aombre restant dans la réserve du joueur.

VOISINE

Les créatures situées immédiatement à droite ou à gauche d'une créature donnée dans la ligne de front d'un joueur sont dites voisines.

