



◆ BUT DU JEU

**Garder au moins un Invocateur vivant.
Si tes deux Invocateurs meurent, tu perds.**

◆ MISE EN PLACE

- Un deck de 50 cartes par joueur.
- Deux Invocateurs, face visible devant soi.
- Le premier joueur est tiré au sort.

PREMIER JOUEUR

6 cartes, 2 pièces,
commence à la phase 3

SECOND JOUEUR

4 cartes, 1 pièce

◆ LE COMBAT, EN 3 TEMPS

ATTAQUER

Chaque attaquante déclarée est OBLIGATOIREMENT inclinée. Inclinée, elle ne peut plus bloquer tant qu'elle n'est pas redressée.

BLOQUER

L'adversaire PEUT déclarer un bloqueur par attaquant, en désignant qui bloque qui. Les plans terrestre et céleste déterminent qui peut bloquer qui.

RÉSOUTRE

L'adversaire choisit l'ordre de résolution des combats, un par un.

◆ LE LANCER DE TOSS

TOSS

Certaines Aptitudes actives se jouent à pile ou face : Succès ou Échec. Le joueur actif lance la pièce à la vue de tous, le résultat est définitif.

◆ LES 9 TYPES DE CARTE

Le logo en haut de la carte dit quand elle se joue, si elle reste en jeu et si elle se redresse à l'Éveil.



NIVEAU

Une fois par tour, pendant ton tour. Se redresse.



CRÉATURE

Pendant ton tour. Reste en jeu. Se redresse.



CRÉATURE IMMINENTE

Pendant les deux tours. Reste en jeu. Se redresse.



INCANTATION

Pendant ton tour. Reste en jeu.



INCANTATION IMMINENTE

Pendant les deux tours. Reste en jeu.



PORTE

Pendant ton tour. Reste en jeu. NE se redresse PAS.



PORTE CRÉATURE

Pendant ton tour. Reste en jeu. Se redresse.



PORTE IMMINENTE

Pendant les deux tours. Reste en jeu. NE se redresse PAS.



IMMINENTE

Pendant les deux tours. Va au Cimetière une fois résolue.

◆ LE TOUR, 7 PHASES DANS CET ORDRE

1

ÉVEIL

Redresse toutes tes cartes, sauf les Portes.

2

RESTAURATION

Pioche 2 cartes et gagne 1 pièce, OU pioche 1 carte et gagne 2 pièces.

3

PREMIÈRE INVOCATION

Effets constants. Joue 1 Niveau sur l'Invocateur de ton choix (uniquement pendant ton tour). Incline TOUJOURS ton Invocateur en premier pour invoquer ou utiliser une compétence, puis dépense tes Niveaux pour le reste.

4

DÉCLARATION D'ATTAQUE

Tu annonces à ton adversaire que tu entres en phase d'attaque.

5

COMBAT

Tu declares, si tu le souhaites, tes créatures attaquantes. Voir le combat ci-dessous.

6

SECONDE INVOCATION

Comme la phase 3 : Invocateur incliné en premier, puis les Niveaux.

7

FIN DE TOUR

Tu annonces la fin de ton tour.

Une créature invoquée ce tour ne peut pas attaquer (mal d'invocation), MAIS elle peut bloquer, utiliser ses actions une fois par tour et ses effets.

◆ PRIORITÉ ET PILE

1

Chaque effet, action ou compétence que tu actives ouvre une réponse : ton adversaire peut jouer des cartes Imminentes, des actions ou des compétences d'Invocateur.

2

S'il répond, tu peux répondre à ton tour de la même manière. Au 4e niveau de réponse, l'adversaire ne peut plus répondre qu'avec des Imminentes.

3

Quand plus personne ne répond, la pile se résout du plus récent au plus ancien, sans nouvel échange.

◆ APTITUDES PASSIVES

S'appliquent d'elles-mêmes, sans activation. En bleu sur les fiches officielles.



AVANTAGE

Si elle inflige des dommages de combat à un Invocateur, son contrôleur choisit lequel les subit.



BONBON

Cette carte est aussi de type Bonbon.



CONSTANCE

Ne peut pas recevoir de Charges -X/-X.



DISTANCE

Bloquable seulement par une Créature avec Distance ou une Porte sur le même plan, ou via Portée.



DRAIN

Bloquée et survivante : gagne une Charge +1/+1 après le Combat.



ÉLECTRIQUE

Cette carte est aussi de type Électrique.



ENSEMBLE

Coûte 2 points d'invocation, 1 de chaque Invocateur.



ÉQUIPEMENT

Liée à la carte équipée : elle suit sa destination (main, Cimetière, Exclusion).



FEU

Cette carte est aussi de type Feu.



HORDE

En défense, bloque une attaquante de plus tant que l'attaque cumulée des attaquantes déjà bloquées reste inférieure à sa défense.



IMMUNITÉ

Ne peut pas être infectée par une maladie.



MALADIE

Ses Effets sont des maladies.



MORPHER

En arrivant, copie la cible indiquée dans l'Effet.



MULTICIBLE

Ses Actions peuvent être réactivées à volonté en repayant le coût, cible changeable. Prix fixe.



NOURRITURE

Cette carte est de type Nourriture.



PASSE-MURAILLE

Ne peut être ni bloquée ni affectée par une Porte.



PEAU DE FER

Quand elle bloque, gagne une Charge +1/+1 après le Combat.



PERCÉE

Attaquante bloquée : inflige au contrôleur du bloqueur la différence attaque moins défense.



POISON

Nourriture seulement. Au début de l'Invocation de son contrôleur, un de ses Invocateurs perd 1 PV par carte empoisonnée.



PORTÉE

Peut bloquer toute carte qui n'est pas Imbloquable.



PRIX FIXE

Le coût de ses Actions ne peut pas être modifié.



RIPOSTE

Quand elle bloque, son attaque de base est doublée pour ce combat.



SAIGNEMENT

Bloquée et survivante : le bloqueur gagne une Charge -1/-1 après le Combat.



VÉLOCITÉ

Peut attaquer le tour de son arrivée, mais son attaque inscrite tombe à 0 (les Charges +1/+1 comptent).



VOL

Est sur le plan Céleste.

◆ APTITUDES ACTIVES

Demandent une activation, le plus souvent sur un lancer de toss. En rouge sur les fiches officielles.



CLONAGE

Succès : duplique cette créature. Échec : détruis-la. Pendant ton tour uniquement.



DIVERSION

Succès : la Créature ciblée ne peut pas défendre ce tour. Avant le Combat uniquement.



EXHUMATION

Succès : une créature à toi gagne +1/+1 (+2/+2 si Zombie). Quand cette créature est Détruite.



POSSESSION

Succès : après le Combat, prends le contrôle d'une Créature adverse qui y a participé jusqu'au prochain tour de son propriétaire. Quand elle attaque ou a bloqué.



RAGE

Succès : +1/+1, et tu relances tant que tu réussis, +1/+1 par Succès. Retirées en fin de tour.



RÉANIMATION

Succès : reste en jeu, Réinitialisée, +1/+1. Détruite à nouveau : Exclue. Quand elle est Détruite.



RETOUR

La carte concernée retourne dans la main de son propriétaire.

◆ LEXIQUE MINIMAL

Incliner tourner une carte : elle a agi. **Redresser** la remettre droite, à l'Éveil.

Charge +1/+1 marqueur qui monte attaque et défense. **Charge -1/-1** marqueur qui les baisse.

Cimetière cartes résolues ou détruites.

Imbloquable ne peut pas être bloquée.

Exclure retirer définitivement de la partie.

Éther la ressource du multivers.