

# A S HÉRITIERS DU PHÉNIX

orsque les Pluies Écarlates s'abattirent sur le monde d'Argaïa, elles y empoisonnèrent les créatures vivantes: de ces pluies naquirent les chimères. Certains racontent que les chimères étaient une malédiction lancée sur l'humanité, en réponse aux crimes commis contre les fils et les filles des dragons. Peu importe la raison qui leur fit voir le jour, les chimères apportèrent peine et destruction partout sur leur passage, faisant trembler des civilisations entières. Ces monstruosités massacrèrent des armées. ravagèrent des contrées et souillèrent la terre et la mer. Les humains se réfugièrent dans leurs plus grandes cités, qu'ils s'empressèrent de fortifier contre les horreurs du monde extérieur.

Ainsi passèrent les siècles et, tandis que le futur de l'humanité présageait d'être sombre, une nouvelle puissance émergea. Ils se nommaient les Héritiers du Phénix : des humains capables de manier la magie, un exploit auparavant impensable. Ensemble, ils amorcèrent la Grande Purification et éradiquèrent la menace chimérique. Les grandes cités rouvrirent enfin leurs portes et la prospérité revint. Les Héritiers du Phénix menaient l'humanité vers un nouvel âge d'or.

Mais la mystérieuse source de la puissance des Héritiers n'avait pas terminé son œuvre. Chacun de ces guerriers-mages n'avait reçu le cadeau que d'une fraction du véritable pouvoir, et ce pouvoir désirait l'unité. Lentement, les Héritiers du Phénix furent envahis par le désir d'abattre leurs semblables afin d'absorber les capacités de leurs égaux brulés. Le temps de la Collecte des Cendres est venu; les Héritiers du Phénix vont s'affronter jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul survivant qui héritera d'un monde nouveau.

# But du jeu

Dans *Ashes*, vous incarnez un Héritier du Phénix; un puissant magicien combattant d'autres Héritiers du Phénix dans un duel d'intelligence et de prouesses magiques. Lancez des sorts et invoquez des alliés pour vaincre votre adversaire et remporter la partie.

# Matériel

- ♦ 6 cartes Héritier du Phénix
- ♦ 241 cartes Sort/Unité
- ♦ 4 cartes d'aide Phases du jeu
- ♦ 16 cartes d'aide Pouvoirs des dés
- ♦ 26 jetons Blessure
- ♦ 30 jetons Épuisement
- ♦ 21 jetons État
- ♦ 10 dés d'Envoutement
- ♦ 10 dés de Rituel
- ♦ 10 dés d'Illusion
- ♦ 10 dés de la Nature
- ♦ 1 jeton Premier joueur
- ♦ 1 règle

# Cartes Héritier du Phénix



- 1. Nom
- 2. Points de vie (PV)
- 3. Taille de l'arène
- **4.** Taille du grimoire
- 5. Capacité spéciale
- 6. Cout d'activation

### **Cartes Sort**



- 1. Nom
- 2. Type
- 3. Placement
- **4.** Cout pour jouer
- 5. Cout d'activation
- 6. Effet
- 7. Effet inépuisable
- 8. Valeur bonus

# **Cartes Unité**



- 1. Nom
- 2. Type
- 3. Placement
- 4. Cout pour jouer
- 5. Valeur d'attaque
- 6. Points de vie (PV)



- 7. Valeur de regain de vie
- 8. Cout d'activation
- 9. Capacité
- 10. Effet inépuisable
- 11. Limite d'invocation

### Dés

Dans Ashes, il y a différents types de dés (4 types sont inclus dans cette boite). Chaque type compte trois symboles différents, présentés ci-dessous :

	Symbole de pouvoir	Symbole de classe	Symbole de base
Dés de la Nature	<u>~</u>		<b>₽</b>
Dés d'Envoutement			
Dés de Rituel	D. C.	B	
Dés d'Illusion			

# Cartes Pouvoirs des dés

Un dé montrant un symbole de pouvoir peut être utilisé comme action secondaire pour activer un pouvoir de dé. Ces cartes décrivent chaque type de pouvoir de dé.



# **Jetons**







Épuisement



État



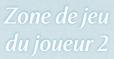












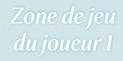






















# Mise en place

- 1. Choisissez un deck préconstruit (voir pages 14-15: Suggestions de decks préconstruits); ou construisez votre propre deck (voir page 14: Construire un deck); ou faites un draft (voir page 16: Draft).
- 2. Placez votre Héritier du Phénix dans votre zone de jeu, côté données visible.
- 3. Choisissez votre Quintette de départ en prenant 5 cartes de votre choix depuis votre deck dans votre main. Chacune des cartes de votre Quintette de départ doit être différente.

- **4.** Placez votre pile d'invocations face cachée dans votre zone de jeu.
- **5.** Mélangez le reste de votre deck puis formez une pioche face cachée dans votre zone de jeu.
- **6.** Prenez une carte d'aide Phases du jeu ainsi que les cartes d'aide Pouvoirs des dés correspondant aux dés que vous utilisez.
- 7. Placez vos 10 dés dans votre réserve inactive.
- **8.** Séparez les jetons et formez 3 piles distinctes, à portée de main des joueurs.

# Zone de jeu

Tout au long d'une partie de Ashes, vous jouerez des sorts dans votre grimoire et des unités dans votre arène. Voici un exemple de zone de jeu après quelques manches.

- 1. Héritier du Phénix
- 2. Défausse
- 3. Pioche
- **4.** Cartes d'aide Pouvoirs des dés
- 5. Réserve active
- 6. Réserve inactive
- 7. Arène
- 8. Grimoire
- 9. Pile d'invocations













# Déroulement d'une manche

Ashes se joue en une série de manches. Chacune de ces manches est divisée en 3 phases qui doivent être résolues dans cet ordre.

- 1. Phase de préparation
- 2. Phase de tours des joueurs
- 3. Phase de regain

### Phase de préparation

Lors de cette phase, chaque joueur résout simultanément chacune des 3 étapes suivantes dans l'ordre :

- 1. Lancer les dés: Lancez tous les dés de votre réserve inactive et placez-les dans votre réserve active. Lors de la première manche du jeu, le joueur qui obtient le plus de symboles de base devient le premier joueur et prend le jeton Premier joueur. En cas d'égalité, ces joueurs doivent relancer jusqu'au départage.
- **2. Défausser :** Vous pouvez défausser n'importe quel nombre de cartes de votre main.
- 3. Piocher: Complétez votre main afin d'avoir un total de 5 cartes. Si votre pioche est vide, votre Héritier subit I dégât pour chaque carte que vous n'avez pas pu piocher.

**Remarque**: Un Héritier ne subit pas de dégât si vous devez piocher une carte en dehors de la phase de préparation et en êtes incapable.

### Phase de tours des joueurs

Pendant la phase de tours des joueurs, vos adversaires et vous jouerez à tour de rôle, en commençant par le joueur avec le jeton Premier joueur. À votre tour, vous devez effectuer **une** action principale et pouvez effectuer **une** action secondaire. Ces actions peuvent être effectuées dans l'ordre de votre choix. Les actions principales possibles sont :

- ♦ Payer un cout ♦: Certaines cartes nécessitent une action principale afin d'être jouées ou activées.
- Attaquer un Héritier: Attaquez l'Héritier d'un adversaire avec vos unités. Votre adversaire peut bloquer avec ses unités.
- Attaquer une unité: Attaquez une unité d'un adversaire avec vos unités. Votre adversaire peut protéger avec son Héritier.
- Passer: Vous devez passer en tant qu'action principale si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas effectuer d'action principale.

Les actions secondaires possibles sont :

- ♦ Payer un cout ♦: Certaines cartes nécessitent une action secondaire afin d'être jouées ou activées.
- Méditer : Défaussez des cartes afin de changer les faces de vos dés.
- Activer un pouvoir de dé: Payez le cout d'activation d'un pouvoir de dé pour en appliquer l'effet.

Après avoir effectué votre action principale et possiblement une action secondaire, c'est au tour du joueur suivant en sens horaire. Les tours se succèdent en sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient consécutivement choisi de passer comme action principale. La phase de tours des joueurs est alors terminée et les joueurs passent à la phase de regain.

### Phase de regain

Lors de la phase de regain, suivez les 4 étapes suivantes dans l'ordre :

- 1. **Regain**: Retirez au maximum autant de blessures de chaque unité en jeu que la valeur de regain de cette unité.
- **2. Retrait de jetons Épuisement :** Retirez I jeton Épuisement de chaque carte en jeu possédant au moins I jeton de ce type.

3. Épuisement de dés : Chaque joueur peut déplacer n'importe quel nombre de ses dés de sa réserve active vers sa réserve inactive.

**4. Passer le jeton Premier joueur :** Le jeton Premier joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire.

Après avoir résolu ces 4 étapes, la manche est terminée. Commencez une nouvelle manche avec la phase de préparation.

# **Actions principales**

# Payer un cout 🛞

Si le symbole apparait sur le cout pour jouer ou pour activer l'une de vos cartes, alors une partie du cout requiert de dépenser votre action principale pour ce tour (voir page 10 : Jouer une carte et Payer un cout).

### Attaquer un Héritier

Attaquez un Héritier avec au moins une de vos unités. Lorsque vous attaquez un Héritier, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre (voir exemple page 7 : Attaquer un Héritier) :

- 1. Déclarer les attaquants : Vous (le joueur attaquant) choisissez n'importe quel nombre de vos unités non épuisées pour attaquer en les avançant vers votre adversaire depuis votre arène.
- **2. Choisir une cible :** Choisissez l'Héritier d'un adversaire. Toutes vos unités attaquantes cibleront cet Héritier.
- 3. Déclarer les bloqueurs: Le joueur défenseur peut déclarer au maximum 1 bloqueur par unité attaquante. Pour déclarer un bloqueur, le joueur défenseur place 1 de ses unités non épuisées en face d'une unité attaquante pour indiquer qu'elle bloque cet attaquant. Chaque unité attaquante ne peut être bloquée par plus d'1 unité.
- 4. Résoudre les dégâts: Résolvez les dégâts infligés par vos unités attaquantes, une par une, dans l'ordre de votre choix. Si l'unité attaquante n'est pas bloquée, infligez des dégâts égaux à sa valeur d'attaque sur l'Héritier du joueur défenseur. Puis placez I jeton Épuisement sur l'unité attaquante. Si l'unité attaquante est bloquée, le joueur défenseur peut maintenant choisir de contrattaquer avec son unité bloquante.
  - A. Si le joueur défenseur choisit de ne pas contrattaquer avec son unité bloquante, l'unité attaquante infligera des dégâts égaux à sa valeur d'attaque à l'unité bloquante. Ensuite, placez I jeton Épuisement sur l'unité attaquante. L'unité bloquante ne devient épuisée que si elle contrattaque.
  - B. Si l'unité bloquante contrattaque, les deux unités sont considérées au combat. Les unités au combat s'infligeront simultanément, l'une et l'autre, autant de dégâts que leur valeur d'attaque. Puis placez 1 jeton Épuisement sur chaque unité au combat qui n'a pas été détruite.

# Exemple: Attaquer un Héritier

















Attaquant! Attaquant! Attaquant!



Le joueur 1 déclare ses deux Forgerons et son Rhinofèros comme attaquants.

### Héritière ciblée!

















Attaquant! Attaquant! Attaquant!



Le joueur I choisit comme cible l'Héritière du joueur 2 : Méoni Vipère.

### Héritière ciblée!









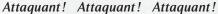












Héritière ciblée!



















Attaquant! Attaquant! Attaquant!



Méoni subit les dégâts du Forgeron non bloqué et le Doreur qui contrattaque est détruit. Le Rhinofèros subit les dégâts du bloqueur contrattaquant. Tous les attaquants du joueur l reçoivent l jeton Épuisement.



Le joueur 2 bloque un des Forgerons avec son Serpent argenté et le Rhinofèros avec son Doreur. L'attaque du deuxième Forgeron touchera Méoni.

# Exemple: Attaquer une unité



















Le joueur I déclare ses deux Forgerons comme attaquants.



Unité ciblée!

















Le joueur 1 choisit comme cible le Serpent argenté du joueur 2 qui comporte 4 jetons État.











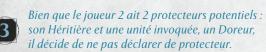














Unité ciblée contrattaque!









Le joueur 2 contrattaque et répartit ses 4 dégâts équitablement entre les 2 Forgerons, les détruisant tous les deux. Les 4 dégâts combinés infligés par les 2 Forgerons détruisent le Serpent argenté ciblé.

### Attaquer une unité

Attaquez une unité avec au moins I de vos unités. Lorsque vous attaquez une unité, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre (voir exemple page 8 : Attaquer une unité):

- 1. Déclarer les attaquants : Vous (le joueur attaquant) choisissez n'importe quel nombre de vos unités non épuisées pour attaquer en les avançant vers votre adversaire depuis votre arène.
- 2. Choisir une cible : Choisissez une seule unité cible dans l'arène d'un adversaire. Toutes vos unités attaquantes cibleront cette unité.
- 3. Déclarer un protecteur : Le joueur défenseur peut choisir de protéger l'unité ciblée avec son Héritier en plaçant ce dernier devant cette unité. L'Héritier est maintenant la cible de l'attaque.

Remarque: Un Héritier peut protéger même s'il est épuisé. De la même manière, une unité du défenseur, non épuisée, avec la capacité « Protecteur d'unité » peut être déclarée comme protecteur. Une seule unité peut être déclarée comme protecteur, quelle que soit l'attaque.

- 4. Résoudre les dégâts : Si la cible finale de l'attaque est un Héritier, faites la somme des valeurs d'attaque des unités attaquantes et infligez ce nombre de dégâts à l'Héritier. Puis placez 1 jeton Épuisement sur chaque unité attaquante. Si la cible finale de l'attaque est une unité et que cette unité est non épuisée, le joueur défenseur peut maintenant choisir de contrattaquer avec cette unité.
  - A. Si le joueur défenseur ne peut pas, car son unité est épuisée, ou ne veut pas contrattaquer, faites la somme des valeurs d'attaque des unités attaquantes et infligez ce nombre de dégâts à l'unité ciblée. Puis placez I jeton Épuisement sur chaque unité attaquante. L'unité ciblée ne devient épuisée que si elle contrattaque.
  - B. Si l'unité ciblée contrattaque, les unités attaquantes et l'unité ciblée du joueur défenseur sont considérées au combat. Faites la somme des valeurs d'attaque des unités attaquantes et infligez ce nombre de dégâts à l'unité ciblée du joueur défenseur. Simultanément, l'unité contrattaquant du joueur défenseur infligera des dégâts égaux à sa valeur d'attaque aux unités attaquantes. Si le joueur défenseur contrattaque plusieurs unités, il peut répartir les dégâts comme il le souhaite entre les unités attaquantes. Ensuite, placez I jeton Épuisement sur chaque unité participant au combat qui n'a pas été détruite.



### Passer

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas faire d'action principale, vous devez passer. Si tous les joueurs passent consécutivement, alors la phase de tours de joueurs se termine et la phase de regain commence.

**Remarque**: Si un joueur passe et qu'au moins un adversaire ne passe pas, le tour des joueurs continue et le joueur qui a passé peut, lors de son prochain tour, faire l'action principale de son choix, si possible.

# **Actions secondaires**

### Payer un cout ♦

Si le symbole  $\diamondsuit$  apparait sur le cout pour jouer ou activer l'une de vos cartes, alors une partie du cout requiert de dépenser votre action secondaire pour ce tour (voir page 10 : Jouer une carte et Payer un cout).

### Méditer

Lorsque vous méditez, défaussez n'importe quel nombre de cartes de la liste suivante :

- cartes de votre main
- ♦ cartes du dessus de votre deck
- cartes Sort préparatoire de votre grimoire.

Pour chaque carte défaussée, tournez un dé de votre réserve active sur la face de votre choix.

# Activer un pouvoir de dé

Vous pouvez utiliser un dé de votre réserve active, avec sa face pouvoir visible, pour appliquer son effet de pouvoir. L'effet de chaque symbole de pouvoir présenté dans ce jeu de base est décrit sur la carte d'aide Pouvoirs des dés correspondant au dé.

# Jouer une carte

En général, un tour dans Ashes consistera à jouer une carte ou à activer une carte jouée lors d'un tour précédent. Bien qu'il n'y ait pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez jouer lors de votre tour, de nombreuses cartes nécessitent de dépenser une action principale tandis que chaque joueur n'en a qu'une par tour. Il est courant de ne jouer ou de n'activer qu'une seule carte lors de son tour.

Les cartes sont jouées de votre main. Pour jouer une carte, vous devez d'abord payer son cout (1) puis la mettre en jeu (ou la défausser) selon le placement de la carte (2). Si c'est un sort d'action ou réactif, appliquez immédiatement son effet.



# Payer un cout

Les cartes ont un cout pour être jouées. La plupart des sorts préparatoires ont également un cout. Certaines unités et certains Héritiers ont un cout pour activer leur capacité. Les couts doivent être payés afin de jouer le sort ou pour activer son effet ou sa capacité. De plus, certaines capacités et certains sorts ou pouvoirs affectent une ou plusieurs cibles. Les cibles doivent être désignées afin de jouer le sort ou pour activer son effet ou sa capacité (Voir exemple ci-contre: Payer le cout de la magie).

Il y a 5 types de couts différents :



**Épuisement**: Payez un cout d'épuisement en plaçant un jeton Épuisement sur cette carte.



Action principale: Payez un cout d'action principale en dépensant l'action principale de ce tour.



**Action secondaire:** Payez un cout d'action secondaire en dépensant l'action secondaire de ce tour.



Défausse: Payez un cout de défausse en choisissant et en défaussant autant de cartes de votre main que le chiffre indiqué.



Magie: Payez un cout en utilisant le nombre et le type de dés indiqués. Déplacez-les de votre réserve active vers votre réserve inactive (Voir exemple ci-contre : Payer le cout de la magie).







Remarque importante : Comme indiqué sur la carte d'aide Pouvoirs des dés, un dé montrant un symbole de classe peut être utilisé comme un symbole de classe ou de base. Un dé montrant un symbole de pouvoir peut être utilisé comme un symbole de pouvoir, de classe ou de base

# **Exemples: Comment** jouer une carte

Un deck de joueur peut être composé de 5 tyfpes de cartes. Ci-dessous, se trouvent des exemples sur comment jouer chaque type de carte. Pour ces exemples nous nommerons le joueur « Alex ».

### Sort d'action

L'effet d'un sort d'action est appliqué immédiatement après le paiement du cout. Sceau est un sort d'action (1). Pour jouer ce sort, Alex doit d'abord payer son cout (2) de  $\langle \! \! \langle \! \! \rangle \rangle$ , 1  $\langle \! \! \! \langle \! \! \rangle \rangle$ , et 1  $\langle \! \! \! \! \rangle \rangle$ . ( est le symbole d'action principale, donc Alex utilise son action principale du tour pour jouer Sceau et doit utiliser un dé avec le symbole @ et un autre montrant le symbole .



Ensuite, il défausse la carte comme indiqué dans la section placement (3) de celle-ci. Il choisit immédiatement (4) un sort préparatoire dans le grimoire d'un joueur ciblé et place sur ce dernier, ainsi que sur chacun de ses autres exemplaires un jeton Épuisement.

### Sort réactif

Un sort réactif ne peut être joué que si les conditions indiquées sur la carte sont remplies. L'effet d'un sort réactif est appliqué immédiatement après le paiement du cout. Chaque joueur ne peut jouer qu'un sort réactif par tour. Un joueur peut jouer des sorts réactifs pendant le tour de chacun



de ses adversaires et aussi pendant le sien. Riposte

# Exemple: Payer le cout de la magie



Pour placer Invoquer Rhinofèros dans son grimoire, le joueur 1 utilise son action principale et 1 dé 🕸.



Pour activer l'effet de cette carte et placer un Rhinofèros

dans son arène, le joueur 1 doit payer le cout d'une action principale, placer un jeton Épuisement sur la carte et utiliser 6 dés 🐧.

de l'ombre est un sort réactif (1). Alex a la Riposte de l'ombre en main. Son adversaire attaque son Héritier qui subit des dégâts. Alex réplique en jouant Riposte de l'ombre. Il paie d'abord le cout (2) de 1 💮 et 1 🗘. Ensuite, il défausse Riposte de l'ombre comme indiqué par le placement (3) de la carte. Il cible immédiatement (4) une unité contrôlée par son adversaire et lui inflige 6 dégâts.

### Unité alliée

Une unité alliée est placée dans l'arène lorsqu'elle entre en jeu. La Marteleuse est une unité alliée (1). Pour jouer la Marteleuse, Alex doit d'abord payer son cout (2) de (2), 1 4, 1 4, et 1 6. Ensuite, il utilise son action principale du tour ainsi qu'un dé montrant le symbole 4, un autre avec



le symbole et enfin un dé comportant le symbole . Alex place la Marteleuse dans son arène comme indiqué par le placement (3) de la carte. Il a maintenant une Marteleuse dont il pourra se servir plus tard.

### Sort d'altération

Un sort d'altération doit être lié à une unité en le plaçant sous la carte Unité choisie. Armure de racines est un sort d'altération (I). Pour jouer cette carte, Alex doit d'abord payer son cout (2) de ❖ et I ❖. ❖ est le symbole d'action secondaire. Il utilise donc son action secondaire pour jouer



l'Armure de racines ainsi qu'un dé indiquant le symbole . Ensuite, il lie cette carte à sa Marteleuse, une unité, comme indiqué par le placement (3) de cette carte-ci. Tant que cette carte est liée à la Marteleuse, les points de vie de la Marteleuse sont augmentés de 2 (4).

# Sort préparatoire

Invoquer Serpent argenté est un sort préparatoire (I). Pour jouer ce sort, Alex doit d'abord payer son cout (2) de , utilisant son action principale du tour. Alex pose ensuite la carte dans son grimoire comme indiqué dans la section placement (3) de celle-ci. La plupart



des sorts préparatoires n'ont pas d'effet immédiat lorsqu'ils entrent en jeu. Au lieu de cela, une fois en jeu, ils restent disponibles et peuvent être activés ultérieurement. Après le tour de son adversaire, Alex choisit d'activer Invoquer Serpent argenté à partir de son grimoire en payant son cout d'activation (utilisant son action principale, en plaçant un jeton Épuisement sur Invoquer Serpent argenté et en utilisant un dé avec le symbole (3) et un autre avec le symbole

Ensuite, Alex exécute l'effet d'activation (5) de la carte en prenant un Serpent argenté de sa pile d'invocations et en le plaçant dans son arène.

### Concentrer un sort préparatoire

Lorsqu'un joueur place un sort préparatoire en jeu, si au moins I exemplaire de ce sort est déjà en jeu dans son grimoire, le sort devient concentré. Le nouvel exemplaire est placé sous l'exemplaire actuel et n'occupe pas d'emplacement supplémentaire dans le grimoire (voir page 12 : Arènes et grimoires). Plusieurs sorts ont également un cout d'épuisement en plus de leur cout d'activation. Ceci signifie qu'ils ne pourront plus être activés lors de la manche en cours. Ainsi, avoir en jeu plusieurs exemplaires d'un même sort permet à un joueur d'activer ce sort plus d'une fois par manche (en épuisant un exemplaire non épuisé différent à chaque fois).

Certains sorts préparatoires ont un effet indiquant Concentration 1 ou Concentration 2. L'effet Concentration 1 devient actif si le sort est concentré une fois (lorsque vous avez 2 exemplaires de ce sort dans votre grimoire). L'effet Concentration 2 devient actif si le sort est concentré deux fois (lorsque vous avez 3 exemplaires de ce sort dans votre grimoire). (Voir exemple ci-dessous : Cartes concentrées.)

# **Exemple: Cartes concentrées**

Le joueur 1 a dans son grimoire 2 exemplaires du sort préparatoire Invoquer Serpent argenté. L'effet Concentration 1 est donc actif sur chacune des cartes. À chaque fois qu'il paye le cout pour activer un des exemplaires du sort Invoquer Serpent argenté, l'effet Concentration 1 indiqué



sur cet exemplaire du sort est activé.

# Dégâts et blessures

Lorsqu'un Héritier ou une unité subit des dégâts, placez autant de blessures sur cet Héritier ou cette unité que de dégâts subis. Quand un Héritier ou une unité a autant ou plus de blessures que ses points de vie, cet Héritier ou cette unité est immédiatement détruit(e). Quand une unité est détruite, elle est défaussée. Quand un Héritier est détruit, le joueur qui le contrôlait a perdu la partie. Les blessures ne diminuent pas les points de vie. Les points de vie sont constants à moins d'être modifiés par une capacité, un pouvoir de dé ou un effet de carte.

Quand un Héritier ou une unité subit des dégâts, placez des blessures sur sa carte.

Attention: certains sorts placent directement des blessures sur une unité, sans infliger de dégâts. Dans ce cas, les sorts qui agissent sur les dégâts ne fonctionnent pas.

# Jetons Épuisement



Certains effets de jeu placent des jetons Épuisement sur les cartes en jeu. Quand un jeton Épuisement est placé sur une carte, celle-ci est considérée comme épuisée.

Une unité épuisée n'a plus de texte de capacité et ne peut ni attaquer, ni bloquer, ni contrattaquer. Un Héritier épuisé n'a plus de texte de capacité. Un sort épuisé n'a plus de texte d'effet.

Remarque: certaines cartes ont des effets ou des capacités inépuisables, par exemple l'unité Papillon moine. Ces effets ou capacités sont toujours actifs même si la carte est épuisée.



Capacité inépuisable

# **Jetons État**

Les jetons État n'entrent en jeu que lorsqu'une carte en fait mention. Cette dernière expliquera comment les jetons État sont utilisés dans ce cas.



# Arènes et grimoires

Vous avez une arène et un grimoire dans votre zone de jeu. Jouer des cartes ou activer des effets ou capacités peut faire en sorte que des cartes soient placées dans votre arène ou votre grimoire. Tant qu'une carte est présente dans votre arène ou votre grimoire, elle est considérée comme étant sous votre contrôle. Vous avez un nombre limité d'emplacements dans votre arène et votre grimoire,



Taille de l'arène et taille du grimoire

limitant ainsi le nombre de cartes que vous pouvez y jouer. Le nombre d'emplacements dans chacun est déterminé par la taille de votre arène et la taille de votre grimoire indiquées sur votre Héritier.

# Défausser

Lorsqu'une carte en jeu est défaussée ou retirée du jeu, retirez également tous les jetons qui se trouvent sur cette carte, les replaçant dans leurs réserves respectives. Défaussez toute carte qui y est liée. Les cartes défaussées vont dans la défausse de leur propriétaire.

Exception: Lorsqu'une carte Invocation est défaussée, elle est replacée dans la pile d'invocations de son propriétaire. Le propriétaire d'une carte est le joueur qui a commencé la partie avec cette carte dans son deck ou dans sa pile d'invocations, pas obligatoirement le contrôleur actuel de la carte.

# Raviver

Certaines cartes peuvent être ravivées. Lors de la phase de tour des joueurs, quand une carte qui peut être ravivée devrait être défaussée, son propriétaire peut payer le cout pour raviver la carte afin de reprendre cette carte en main au lieu de la défausser.

Remarque: les cartes défaussées pour méditer ne peuvent pas être ravivées.



Capacité Raviver

# Héritier et unité

Un Héritier n'est pas une unité. Exemple : la capacité de l'Ancrenaute, Lancer I, indique : « ... pour infliger I dégât à une unité ciblée ». Un Héritier ne pourrait pas être ciblé par cette capacité, car un Héritier n'est pas une unité.

# Priorité de résolution

Lorsqu'une carte contredit la règle, le texte de la carte a priorité sur la règle. Si des effets de jeu semblent s'appliquer simultanément, le joueur dont c'est le tour décide dans quel ordre ils seront appliqués. Si ce n'est le tour d'aucun joueur, le joueur possédant le jeton Premier joueur tranche.

# Gagner et perdre la partie

Si l'Héritier d'un joueur a autant ou plus de blessures que son nombre de points de vie, cet Héritier est détruit et son joueur a perdu la partie. Lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur, ce dernier a gagné.



# **Crédits**

Auteur : Isaac Vega Réalisation : Colby Dauch Illustrations : Fernanda Suarez

Histoire: Mr. Bistro

Concepteur graphique : David Richards
Rédacteurs en chef : David Moody, Nate Rethorn

Superviseur des tests : Robert Klotz

**Version française :** Anh Tú Tran, Jean-François Gagné Filosofia remercie chaleureusement Olivier Prévot pour la règle française et Wladimir Kokkinopoulos.

Testeurs: Julius Besser, Sarah Besser, Yitzchak Besser, Joshua "Zetara" Nolte, Kevin Kortekaas, Leon William Durivage IV, Nils Monserud, Mitsuyo Kurosawa, Matias Korman, André Van Renssen, Marcel Roeloffzen, Jeffrey Smith, Nickolette Smith, Cammy Smith, Jonathan Liu, Brian Bartlett, Devon Bingham-Meek, Nick Williamson, Tomas Bailey, Kim Boone, Patrick Lavoie, Brent Ellison, Ellen Garrett, Joe Bailey, John J. Fleming IV, David Payne, Whitney G. Fleming, Patrick Lee, Ron "skitz" Wood, Todd "TheJoker" Mazza, Alexander "leX" Wachter, Stefan Muxel, Theresa Wachter, Eric Bustamante, Ryan Wallace, Joe Santoru, Bob Martin, Brendan Berry, Anthony Constantino, Gary Stitely, Crystal Stitely, Thomas Haycraft, Steve Martin, Historic Haven, David Meyer, Nathan Chase, Jordan Chase, Brodric Chase,

Ryan Olden, Bethan Angharad Fear, Joseph McNeil, Solomon McNeil, Chris Green, Nathan Brown, Josh Valentine, Scott Moran, Stephane Deverrannes, Julia Coombes, Thibaud FRANCOIS, Marc Dowd, Isaac Dowd, Ned Lauber, Bernard Anderson, Benjamin Gallegos, Ian Zang, Shelby Hemker, Monique Hemker, Adrian Valverde, Kayli Carter-Little, Shelbi Welsh, Nathan Knudsen, Matthew Zang, Jonathan Nelson, Charles Schexnayder, John Parker, Doug Gerecht, Nick Conley, Donovon Thakur, Scott Gerling, Gerry Raban, Karl Raban, Ian Clévy, Sean Staples, K. C. Horner, Brian Anthony Tarwater,

Michael Tarwater, Brad Newton, Katharine Scott, Colin Jackson, Dexter Thompson, James McKane, Simone Di Rubbo, Brennen Hilgendorf, Alyssa Hilgendorf, Ian Hilgendorf, Leo Meister, Bob Misenheimer, Alex Misenheimer, Becky Misenheimer, Johnathan Turner, Jillian Turner, Jackson Turner, Jonathan Isaac Miller, Jared Schulz, Jeff Ganong, John Trace, Toby Magillicutty, Carie Pace, Gabriel Meyer, Nathan Abernethy, Daniel Mueller, Bud Hager, Gavin Hager, Maggie Hager, Troy Eisenberger, Andrea Eisenberger,

Leon Howe, Allison Brickey, David Wolfe, Jeff Hancock, Wade Birdwell, Jonathan Clark, Andrew Fisher, Joel Fisher, Madeleine Fisher, Larry Downs, Torie Keene, Loan Downs, Timothy Spagnoli, Nate "The Beard" Hough, Jon Sugiyama, Nick de Raet, Ricky Stewart, Shelby Smith, Remington Smith, Justin Jensen, Stephanie Jensen, Riley Funk, Tyler James Funk, Brock Poulsen, Spencer Van Hoose, Paul Staten, Damion Powe

Un remerciement particulier à Bob Klotz pour avoir toujours été présent pour les confrontations d'idées et pour les solutions aux problèmes rencontrés, à Julius Besser pour son dévouement et l'organisation des tests de jeu, à David Blackwell pour avoir construit et mis à jour le module Vassal permettant aux testeurs tout autour du globe de se connecter les uns aux autres, à Fernanda Suarez et à toute l'équipe de Plaid Hat Games pour m'avoir aidé à donner vie à ma vision et à mes testeurs sans qui ce jeu ne serait qu'une infime partie de ce qu'il est devenu.

# Construire un deck

Pour construire un deck, suivez les étapes ci-dessous:

- 1. Choisissez un Héritier.
- 2. Choisissez exactement 30 cartes qui formeront votre deck. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 exemplaires d'une même carte dans votre deck.

Vous ne pouvez pas mettre de carte Invocation dans votre deck. Les cartes Invocation ne sont mises en jeu que par les effets et les capacités des autres cartes.

Vous ne pouvez inclure des cartes spécifiques à un Héritier que si vous jouez l'Héritier correspondant. L'icône de l'Héritier correspondant est située dans le coin inférieur droite des cartes spécifiques à cet Héritier.



Icône spécifique à Méoni Vipère

3. Choisissez 10 dés à mettre dans votre réserve de dés. Vous pouvez avoir des dés très variés dans votre réserve.

**Exemple :** 3 🐼 Dés de la Nature

Dés d'Envoutement

3 🤯 Dés d'Illusion

Dé de Rituel

### 10 dés en tout

4. Certains effets ou capacités de cartes permettent de mettre en jeu une unité invoquée. Chaque unité invoquée a une limite d'invocation indiquée dans le coin inférieur gauche de la carte de l'unité. Si vous avez au moins un effet ou une capacité mettant en jeu des unités invoquées, vous devez prendre autant d'exemplaires de cette unité invoquée que sa limite d'invocation. Faites ceci pour chaque invocation différente que votre deck peut générer en créant une pile d'invocations formée de toutes ces cartes et en la gardant séparée de votre deck.

# Decks préconstruits

Voici quelques suggestions de decks préconstruits. Notez que les cartes surlignées sont nos suggestions pour votre Quintette de départ.



sans pitié de Forge Roarkwin dans l'arène et pourfendez vos ennemis avec la fureur de 00 lames acérées

### Les Hommes de fer

Héritier Forge Roarkwin

Réserve de dés



### **Cartes**

- 3 x Expansion d'énergie
- 3 x Renforcer
- 3 x Gardien
- 3 x Chant vengeur
- 3 x Invoquer Rhinofèros
- 3 x Ancrenaute
- 3 x Forgeron
- 3 x Marteleuse
- 3 x Cent lames
- 3 x Armure hérissée

### Invocations

5 x Rhinofèros



Déchainez votre supériorité avec Méoni Vipère. Utilisez-la pour protéger vos combattants. Invoquez des créatures magiques et regardez-les croitre.

# Les Serpents d'argent

Héritière

Méoni Vipère

Réserve de dés

3 x Appel aux royaumes

- 3 x Invoquer Serpent argenté
- 3 x Rafraichir
- 3 x Don de pouvoir
- 3 x Hypnotiser
- 3 x Mémoire parfaite
- 3 x Or fondu
- 3 x Transfert
- 3 x Voile doré
- 3 x Invoquer Doreur

### **Invocations**

- 5 x Doreur
- 3 x Serpent argenté



frappez en jaillissant

de la brume

tourbillonnante!

### Les Gardiens de la brume

### Héritière

Aradèle Gaardété

### Réserve de dés



### **Cartes**

- 3 x Brume changeante
- 3 x Invoquer Esprit de la brume
- 3 x Invoquer Jaguar bleu
- 3 x Réflexions dans l'eau
- 3 x Typhon de brume
- 3 x Sortis de la brume
- 3 x Armure de racines
- 3 x Regard fixe
- 3 x Croissance massive
- 3 x Invoquer Papillon moine

### **Invocations**

5 x Jaguar bleu

10 x Esprit de la brume

5 x Papillon moine

# Dissimulez votre

réelle puissance derrière des actes de bienveillances puis détruisez l'âme de vos ennemis avec la magie psychique de Saria Guidemane!

### Les Sirènes de la Mer de nuage

### Héritière

Saria Guidemane

### Réserve de dés

🛂 5 x Envoutement, <page-header> 5 x Illusion



### Cartes

- 3 x Purger
- 3 x Abondance
- 3 x Invoquer Chouette à trois yeux
- 3 x Invoquer Corbeau marin
- 3 x Pouvoir dissimulé
- 3 x Sceau
- 3 x Clone étrange
- 3 x Douleur partagée
- 3 x Danseuse de flammes roses
- 3 x Violoniste enchantée

### Invocations

- 5 x Chouette à trois yeux
- 2 x Corbeau marin



ses guerriers avec

son propre sang

tout en terrorisant

ses adversaires!

# La Reine des Bois-de-Sang

### Héritière

lessa Na Ni

### Réserve de dés

5 x Envoutement, 👺 5 x Rituel



### Cartes

- 3 x Peur
- 3 x Transfert de sang
- 3 x Invoquer Poupée de sang
- 3 x Couper les ficelles
- 3 x Cœur éternel
- 3 x Redirection
- 3 x Dernier souffle
- 3 x Archer de sang
- 3 x Poupée vivante
- 3 x Guerrier sangsue

### Invocations

5 x Poupée de sang



pour l'humanité avec Noah Lunerouge. Faites sortir vos loups de l'ombre et pactisez avec de vils démons meurtriers.

### Les Ombres de Viros

### Héritier

Noah Lunerouge

### Réserve de dés





### Cartes

- 3 x Sacrifice mineur
- 3 x Invoquer Loup masqué
- 3 x Invoquer Faux démon
- 3 x Tour de passepasse
- 3 x Au-delà de la mort
- 3 x Matérialisation
- 3 x Invoquer Veuves dormeuses
- 3 x Riposte de l'ombre
- 3 x Dissipation
- 3 x Tireur d'élite Boréalis

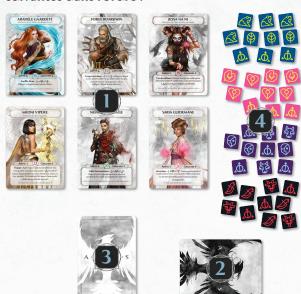
### **Invocations**

- 5 x Loup masqué
- 5 x Faux démon
- 6 x Veuve dormeuse

# Draft

Au lieu de jouer un deck préconstruit ou d'apporter votre deck personnalisé pour une partie de *Ashes*, vos amis et vous pouvez drafter vos decks. De 2 à 4 joueurs peuvent participer au draft avec ce jeu de base. En ajoutant des extensions au jeu de base, encore plus de joueurs peuvent participer.

# Pour participer au draft effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :



### Mise en place

- 1. Prenez chaque Héritier de votre collection et placez-les chacun dans une pile séparée avec en dessous 3 exemplaires de chacune de leur carte Héritier spécifique.
- **2.** Rassemblez toutes les cartes Invocation de votre collection et mettez-les de côté pour plus tard.
- 3. Prenez I exemplaire de chaque autre carte et mélangez-les en une unique pioche de draft.
- 4. Prenez les 10 exemplaires de chacun des types de dés de votre collection et faites-en des tas séparés. Si vous draftez avec au moins 5 joueurs, vous aurez besoin soit d'un nombre de types de dés égal au nombre de joueurs soit de plus de dix exemplaires de chaque type de dés afin que chaque joueur puisse avoir 10 dés.
- **5.** Déterminez aléatoirement le premier joueur et donnez-lui le jeton Premier joueur.

### Draft

- 1. En commençant par le premier joueur et en continuant en sens horaire, chaque joueur prend un Héritier avec ses cartes spécifiques. Puis le premier joueur passe le jeton Premier joueur au joueur à sa gauche.
- 2. Distribuez 9 cartes de la pioche de draft à chaque joueur. Chacun en garde 1 puis passe les 8 autres au joueur à sa gauche. Ensuite, chacun choisit une des 8 cartes et passe les 7 autres au joueur à sa gauche. Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi 9 cartes.
- 3. En commençant par le premier joueur et en continuant en sens horaire, chaque joueur choisit 2 dés à la fois, de n'importe quel type, jusqu'à ce que tous les joueurs aient 10 dés. Puis le premier joueur passe le jeton Premier joueur au joueur à sa gauche.
- 4. Révélez face visible autant de cartes de la pioche draft que de joueurs. En commençant par le premier joueur, chaque joueur peut échanger 1 des cartes visibles avec 1 des siennes, la plaçant face visible et disponible pour les autres joueurs.
- **5.** Chaque joueur récupère 2 autres exemplaires des 9 cartes qu'il a draftées.
- **6.** Chaque joueur devrait maintenant avoir en sa possession : 1 Héritier, 10 dés et 30 cartes, soit un deck complet de *Ashes*.
- 7. Certains effets ou capacités de cartes permettent de mettre en jeu une unité invoquée. Chaque unité invoquée a une limite d'invocation indiquée dans le coin en bas à gauche de la carte de l'unité. Si vous avez au moins un effet ou une capacité mettant en jeu des unités invoquées, vous devez prendre autant d'exemplaires de cette unité invoquée que sa limite d'invocation. Faites ceci pour chaque invocation différente que votre deck peut générer en créant une pile d'invocations formée de toutes ces cartes et en gardant cette pile séparée de votre deck.
- **8.** Les joueurs peuvent maintenant utiliser leur deck de draft lors d'une partie ou d'un tournoi.

# Glossaire

Allié: Un type de carte Unité.

Annuler: Effet qui empêche l'application des effets d'un sort ou la résolution d'une capacité activée ou d'un pouvoir de dé activé. Lorsqu'une capacité, un pouvoir de dé ou un sort est annulé, ses couts sont tout de même payés par le joueur qui l'utilise, mais les effets ne sont pas résolus.

**Arène :** Endroit de votre zone de jeu où sont placées les unités.

**Attaquant :** Unité non épuisée qui a été déclarée attaquante lors de l'action principale « Attaquer un Héritier » ou « Attaquer une unité ».

**Blessures :** Jetons placés sur vos unités ou sur votre Héritier pour vérifier s'ils sont proches ou non d'être détruits.

**Bloqueur :** Unité non épuisée qui a été déclarée bloquant I unité attaquante.

**Capacité :** Effet sur le jeu, déclenché par un Héritier ou une unité, qui peut être soit permanent soit immédiat à la suite d'une activation.

Carte liée: Carte qui a été liée à une unité.

Ciblé: Se dit d'un objet sur lequel sera directement appliqué l'effet d'un sort, d'une capacité ou d'un pouvoir de dé. Ceci peut désigner, de façon non exhaustive: une altération, une unité, un joueur, ou un Héritier.

**Contrôle :** Une carte est contrôlée par un joueur si elle est dans l'arène ou dans le grimoire d'un joueur ou s'il s'agit de l'Héritier de ce joueur.

**Cout d'activation :** Cout qui doit être payé afin d'activer un sort ou une capacité (déclenchant son effet).

**Cout pour jouer :** Cout qui doit être payé avant qu'une carte ne soit mise en jeu.

**Deck :** Chaque joueur doit construire ou choisir un deck préconstruit pour jouer à *Ashes*. Un deck est composé de : 1 Héritier, 10 dés et 30 cartes.

**Défausse :** Endroit de votre zone de jeu où vous placez des cartes que vous devez défausser. Les cartes sont défaussées face visible dans la défausse.

**Dés actifs :** Dés actuellement présents dans votre réserve active et qui peuvent être dépensés pour payer un cout correspondant.

**Dés utilisés :** Dés actuellement dans votre réserve inactive et qui ne peuvent être dépensés pour payer un cout correspondant.

**Données :** Valeurs indiquées sur une carte Héritier ou unité.

**Effet :** Règles d'interaction avec le jeu d'un sort ou d'une capacité.

**Effet inépuisable :** Effet de carte restant actif même si cette carte est épuisée.

En jeu: Une carte est en jeu si elle est contrôlée par un joueur, c.-à-d. qu'elle est dans son arène ou dans son grimoire, qu'il s'agit de son Héritier, ou qu'elle est liée à une autre carte. À moins d'être formellement précisé sur la carte ou formellement permis par les règles du jeu, une carte doit être en jeu pour que son texte soit utilisé.

**Épuiser :** Fait de placer un jeton Épuisement sur au moins une carte.

**Épuisée :** Se dit d'une carte sur laquelle se trouve un jeton Épuisement. Les cartes épuisées n'ont pas de texte de capacité et ne peuvent ni attaquer ni défendre.

**Grimoire :** Endroit de votre zone de jeu où sont placés les sorts préparatoires.

**Héritier :** Chaque joueur contrôle un Héritier. Quand votre Héritier est détruit, vous perdez la partie.

**Invocation :** Type de carte unité qui commence la partie dans une pile d'invocations et peut être mise en jeu par un effet de carte.

**Jeton Épuisement :** Jeton qui, placé sur une carte, indique que cette carte est épuisée.

**Joueur attaquant :** Joueur qui effectue l'action principale « Attaquer un Héritier » ou « Attaquer une unité ».

**Joueur défenseur :** Joueur dont l'Héritier ou unité a été déclaré la cible d'une action « Attaquer un Héritier » ou « Attaquer une unité ».

**Lier :** Fait de placer un sort d'altération sous une unité et d'appliquer ses effets et bonus à cette unité.

**Limite d'invocation :** Nombre d'exemplaires d'une carte Invocation que vous pouvez mettre dans votre pile d'invocations.

**Non épuisée :** Se dit d'une carte qui ne comporte pas de jeton Épuisement.

**Pile d'invocations :** Paquet de cartes Invocation contenant les unités que votre deck est capable d'invoquer.

**Pioche:** Pile de cartes depuis laquelle vous piochez durant la partie.

**Placement :** Indique là où une carte est placée quand elle est jouée. *Exemples : Arène, Grimoire, Défausse, Unité.* 

**Point de vie (PV) :** Nombre de blessures qui peuvent être placées sur un Héritier ou une unité avant de détruire cette carte.

**Pouvoir de dé :** Chaque type de dés à une capacité unique qui peut être déclenchée en dépensant une action secondaire et un dé de ce type avec le symbole de pouvoir face visible.

**Propriétaire :** Se dit du joueur qui possède en début de partie le deck ou la pile d'invocations d'où provient la carte désignée.

**Protecteur :** Se dit d'un Héritier ou d'une unité avec la capacité « Protecteur d'unité » qui est déclaré protégeant l'unité ciblée par une attaque via une action principale « Attaquer une unité ».

**Quintette de départ :** 5 cartes différentes choisies pour former votre main de départ.

**Réserve active :** Endroit où vous placez vos dés au début de chaque manche.

**Réserve de dés :** Ensemble de 10 dés faisant partie du deck d'un joueur.

**Réserve inactive :** Endroit où vous placez vos dés lorsqu'ils sont dépensés pour payer un cout pour jouer ou pour activer un effet.

**Sort :** Toute carte avec le mot « sort » dans son type de carte. *Exemple : Sort préparatoire.* 

**Sort d'action :** Type de carte Sort joué qui a un effet immédiat.

**Sort d'altération :** Type de carte Sort qui peut être lié à une unité dans l'arène d'un joueur pour modifier cette unité.

**Sort préparatoire :** Type de carte Sort qui est placé dans votre Grimoire et reste en jeu. Il y a souvent un cout pour activer ce type de sort une fois en jeu.

**Sort réactif :** Type de carte Sort qui ne peut être joué que si les prérequis sont remplis pour un effet immédiat.

**Taille de l'arène :** Nombre maximal d'unités qu'un Héritier peut avoir dans son arène.

**Taille du Grimoire :** Nombre maximal de sorts différents qu'un Héritier peut avoir dans son Grimoire.

**Type :** Chaque carte et chaque unité ont un type. *Exemples : Allié, Invocation, Sort préparatoire, Sort d'altération, Sort d'action, Sort réactif.* 

**Unité**: Carte avec le type Allié ou Invocation jouée dans l'arène d'un joueur et qui reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit détruite.

**Utiliser :** Fait de placer un dé dans la réserve inactive à la suite d'un effet de carte ou en payant un cout.

**Utilisé:** Se dit d'un dé qui est dans votre réserve inactive.

Valeur bonus : Montant de modification apportée par un sort d'altération sur les valeurs d'attaque, de point de vie ou de regain de l'unité à laquelle le sort est lié.

**Valeur d'attaque :** Nombre de dégâts qu'inflige une unité lorsqu'elle attaque.

Valeur de regain de vie : Le nombre de blessures qui sont retirées d'une unité lors de l'étape regain de la phase de regain.





# Guide des symboles



Action principale : Dépensez votre action principale de ce tour.



Action secondaire : Dépensez votre action secondaire de ce tour.



Pouvoir de rituel : Peut être utilisé comme 📆, 🎉, ou 🐧 pour payer un cout.



Classe de rituel : Peut être utilisé comme 🎉 ou 🐧 pour payer un cout.



Pouvoir d'envoutement : Peut être utilisé comme (\$\text{\$\phi}\$), \$\text{\$\phi}\$, ou \$\text{\$\phi}\$ pour payer un cout.



**Classe d'envoutement :** Peut être utilisé comme ♥ ou ♠ pour payer un cout.



Pouvoir d'illusion : Peut être utilisé comme (), ou , pour payer un cout.



Classe d'illusion : Peut être utilisé comme ou pour payer un cout.



Pouvoir de la nature : Peut être utilisé comme ∠3, ♣, ou ♠ pour payer un cout.



Classe de la nature : Peut être utilisé comme 🔮 ou 🐧 pour payer un cout.



Magie de base : Peut être utilisé comme 🐧 pour payer un cout.



**Défaussez**: Choisissez et défaussez autant de cartes de votre main que le nombre indiqué.



**Épuisez**: Placez un jeton Épuisement sur cette carte.



© 2016 F2Z Entertainment Inc. Tous droits réservés 31 rue de la Coopérative Rigaud QC J0P IPO Canada www.filosofiagames.com info@filosofiagames.com

# Index

Actions principales	. 6, 7, 8, 9
Actions secondaires	
Activer un pouvoir de dé	3, 9
Arène	5, 12
Attaquer un Héritier	
Attaquer une unité	
Bloquer	6, 7
Cartes Sort	3
Cartes Unité	3, 13
Concentrer un sort préparatoire	11
Construire un Deck	14
Contrattaquer	. 6, 7, 8, 9
Decks préconstruits	14, 15
Défausser	12
Dégâts et blessures	12
Déroulement d'une manche	5
Dés	3
Draft	16
Gagner et perdre la partie	13
Grimoire	5, 12
Héritier	2, 13
Jetons	3
Jetons Épuisement	12
Jetons État	12
Jouer une carte	10, 11
Méditer	9
Mise en place	4
Passer	9
Payer un cout	10
Phase de préparation	5
Phase de regain	6
Phase de tours des joueurs	5, 6
Priorité de résolution	13
Protéger	8, 9
Raviver	12
Sort réactif	10, 11
Sort préparatoire	11
Sort d'action	
Sort d'altération	11
Unité alliée	11