

APERÇU

Ce Print & Play vous permet de tester la partie d'initiation avec des règles adaptées : Pour que la partie soit plus courte et pour que vous ayez le moins de cartes possibles à imprimer, les joueurs vont s'affronter avec des équipes de deux Esprits au lieu de trois.

Les règles qui ont été modifiées par rapport au jeu de base sont surlignées comme ceci.


Pour cette partie d'initiation, vous pouvez jouer en **1 contre 1** avec un autre joueur ou affronter le « Robot » en **Mode Solo**.

Nous vous proposons deux équipes équilibrées pour découvrir le jeu. L'équipe A est plus offensive et l'équipe B plus défensive.

BUT DU JEU :

Détruisez tous les *Esprits* adverses, en réduisant leurs Points de Vie à 0
OU Épuisez deux fois la pioche de l'adversaire.

ÉQUIPE A

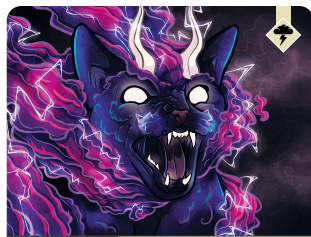


ALMYRA LAPINUS FELINCUS CERVIDUS 01-15/63 ●

2 **Attaque** ⚔️

6 **Fracas** (si vous avez déjà infligé des dégâts ce tour-ci) : **+3 Puissance**

Puiss. **+4** **-4**



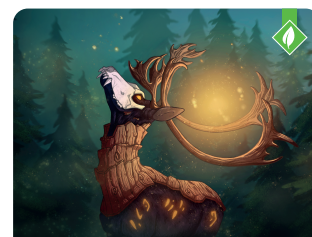
DORMUZ'EL LA COLÈRE DES ANTYR 01-36/63 ●

1 **Attaque** ⚔️

3 **Chance** (Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez augmenter vos résultats au dé de) : **+1**.

Puiss. **+4** **-4**

ÉQUIPE B

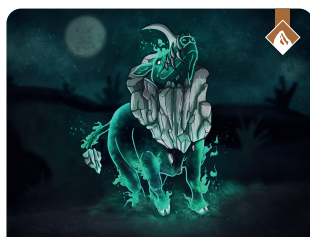


KEL'ORN GARDIEN DE DRA'DHAN 01-22/63 ●

2 **Attaque** ⚔️

6 **Croissance** (si cet Esprit a 11 PV ou plus) : **+4 Puissance**

Puiss. **+4** **-4**



SUROK L'EXILÉ DU DÉSERT 01-29/63 ●

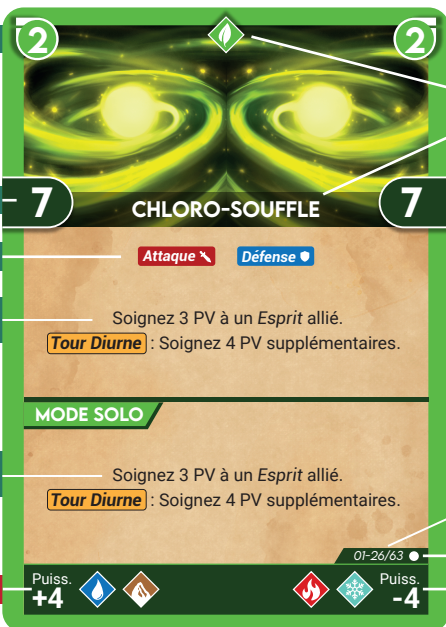
2 **Attaque** ⚔️

6 **Entrave** (si l'Esprit adverse attaqué est épuisé) : **+4 Puissance**

Puiss. **+4** **-4**



- ÉLÉMENT
- NOM
- NUMÉROTATION
- RARETÉ
- EFFET DE L'ATTAQUE
- CAPACITÉS DE BASE
- FAIBLESSES
- COÛT EN PM DE L'ATTAQUE
- PUISSANCE DE L'ATTAQUE
- CRITIQUES



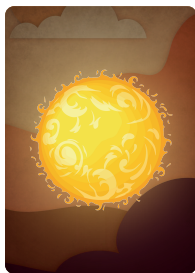
- ÉLÉMENT
- NOM
- PUISSANCE
- MOTS-CLÉS
- EFFET NORMAL
- EFFET ROBOT MODE SOLO
- NUMÉROTATION
- RARETÉ
- FAIBLESSES
- COÛT EN PM
- CRITIQUES

MISE EN PLACE

Les joueurs se placent face à face et mettent chacun en place leur terrain comme indiqué par le schéma ci-dessous :

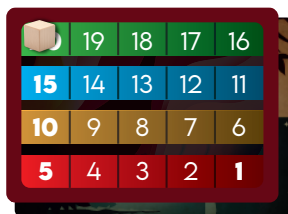
- Définissez aléatoirement quel sera le premier joueur lors de cette partie. (en **Mode Solo**, vous êtes le premier joueur)
- Placez vos cartes Esprits, PV (Points de vie) et PM (Points de mana).
 - ▶ Placez sur « 20 », les cubes symbolisant les PV de vos Esprits.
 - ▶ Placez sur « 4 », le cube symbolisant vos PM.
- Placez la carte Compte-tour, le « 1 » dirigé vers le terrain de jeu, et la carte Cycle du côté « Diurne » (Soleil), sur le côté, entre les deux joueurs.

3. COMPTE-TOUR



3. CYCLE

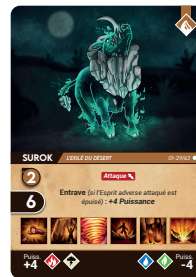
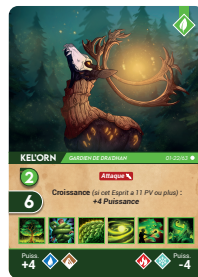
2. POINTS DE VIE



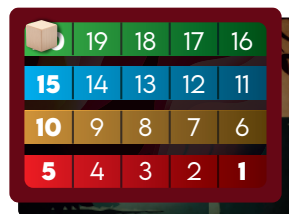
2. POINTS DE MANA



2. ESPRITS



5. CAPACITÉS LIÉES



4. PIOCHE

4. Mélangez ensemble les 6 capacités de base de vos Esprits, afin de former une **pioche de 12 cartes**.

5. **Piochez 2 cartes** et placez-en une, face cachée, sous les PV de chacun de vos Esprits, sans les regarder.

Ces capacités sont les **CAPACITÉS LIÉES** à vos Esprits pour la partie.

6. **Piochez 4 cartes** et placez-les dans votre main. Ne les montrez pas aux autres joueurs !

MODE SOLO : Placez le terrain adverse comme vous l'avez fait pour le votre et considérez votre adversaire, le « Robot », comme un joueur que vous allez jouer.

Placez les cartes dans la « main » du Robot face cachée, à côté du terrain, sans les regarder.

Astuce : Pour une meilleure vision du jeu, vous pouvez orienter toutes les cartes du Robot vers vous.

Pour jouer en **Mode Solo**, vous devez connaître les règles du **Mode 1 Contre 1** pour jouer votre tour. Puis, vous trouverez à la suite les règles pour jouer le tour du Robot.

APERÇU D'UNE PARTIE

Pendant leur tour, les joueurs dépensent leurs *Points de Mana* pour attaquer avec leurs *Esprits* ou utiliser des capacités depuis leur main.

Lorsqu'un joueur **Attaque** ⚔️, son adversaire peut se défendre en jouant une capacité **Défense** 🛡️ depuis sa main.

À chaque tour, le cycle alterne entre *Diurne* ☀️ et *Nocturne* 🌙, ce qui modifie les effets de certaines capacités.

Au début et à la fin de chacun de leurs tours, les joueurs récupèrent des *Points de Mana* et piochent des cartes afin de pouvoir agir aussi bien en attaque qu'en défense.

Pensez à lire la section **IMPORTANT** (en dernière page), avant de commencer votre partie.

1 CONTRE 1

PHASE DE PRÉPARATION (SAUF AU 1ER TOUR DU 1ER JOUEUR)

1. (1er joueur uniquement) Avancez d'un tour la carte *Compte-tour*, en orientant le chiffre suivant vers le terrain et changez le cycle du tour.
Le cycle *Diurne* ☀ et *Nocturne* 🌙 change à chaque tour !
2. Appliquez les effets qui s'activent au début du tour, s'il y en a.
3. Récupérez 4 PM puis piochez jusqu'à avoir 4 cartes en main.

PHASE DE COMBAT

Vous pouvez effectuer ces actions dans l'ordre de votre choix, autant de fois que vous le souhaitez :

- Attaquez avec des capacités **Attaque** depuis votre main ou avec vos **Esprits chargés** (redressés).
(voir la section « Attaquer » au dos de cette page).
- Payez le coût en PM d'une capacité **Soutien +** pour l'utiliser depuis votre main, puis détruisez-la après utilisation.
- (une fois par tour) **Recyclage** : Placez une capacité de votre main sous votre pioche puis piochez une carte.

PHASE DE FIN DE TOUR

1. Appliquez les effets qui s'activent à la fin du tour, s'il y en a.
2. Récupérez 4 PM puis piochez jusqu'à avoir 4 cartes en main.
3. Rechargez (redressez) vos **Esprits** épuisés.

Puis c'est au tour du joueur suivant, qui recommence depuis la **Phase de Préparation**.

L'ordre des tours alterne comme ceci :

Joueur 1 - tour 1
Joueur 2 - tour 1
Joueur 1 - tour 2
Joueur 2 - tour 2
...Et ainsi de suite

MODE SOLO

Vous allez jouer le Robot du **Mode Solo** comme s'il s'agissait d'un joueur. Cependant, ses **Esprits** n'attaquent pas et les règles de son tour ont été ajustées pour compenser son manque de stratégie.

Votre tour se déroule selon les règles du tour du **Mode 1 Contre 1**. Voici les règles que vous devez appliquer pour jouer le tour du Robot :

PHASE DE PRÉPARATION

1. Appliquez les effets qui s'activent au début du tour, s'il y en a.
2. Le Robot récupère jusqu'à avoir 4 PM puis pioche jusqu'à avoir 4 cartes en main. (RAPPEL : Les cartes en « main » du Robot sont placées face cachée à côté du terrain)

PHASE DE COMBAT

S'il reste au moins 1 PM au Robot, retournez une carte de sa main :

- Si elle peut être utilisée, jouez-la en payant son coût en PM, même si elle coûte plus de PM que le nombre de PM restant au Robot.
- Sinon, la carte est défaussée puis retournez une autre carte de sa main.

Recommencez jusqu'à ce que le Robot n'ait plus de PM ou de cartes en main.

PHASE DE FIN DE TOUR

1. Appliquez les effets qui s'activent à la fin du tour, s'il y en a.
2. Le Robot récupère jusqu'à avoir 4 PM puis pioche jusqu'à avoir 4 cartes en main.
3. Soignez 2 PV à tous les **Esprits CHARGÉS** (redressés) du Robot.
4. Rechargez (redressez) les **Esprits** épuisés du Robot.
Bien que le Robot n'attaque pas avec ses **Esprits**, le joueur peut les épuiser pour les empêcher d'être soigné à la fin du tour du Robot.

Puis c'est au tour du joueur suivant, qui recommence depuis la **Phase de Préparation**.

L'ordre des tours alterne comme ceci :

Joueur - tour 1
Robot - tour 1
Joueur - tour 2
Robot - tour 2
...Et ainsi de suite

A SAVOIR POUR JOUER LE ROBOT

- Lorsque vous attaquez un **Esprit** du Robot, il suit les actions de sa **Phase de Combat** afin d'utiliser une **Défense**.
- Si lors de son utilisation, une capacité du Robot peut être jouée mais n'aura aucun effet positif, considérez cette capacité comme inutilisable.
- Lorsque le Robot **Attaque**, il cible, lors de l'étape 1, votre **Esprit** ayant le moins de PV.
- Lorsqu'il doit mélanger sa défausse pour former une nouvelle pioche, les **Esprits** du Robot perdent 5 PV. Le Robot peut former une nouvelle pioche indéfiniment, sans perdre la partie.
- Lorsqu'un choix doit être effectué par le Robot, il est déterminé aléatoirement.
(Ex : Si une capacité épuise un **Esprit** adverse, choisissez l'**Esprit** à épuiser au hasard en lançant le dé)

ASTUCE : DÉCISION ALÉATOIRE AU DÉ

2 options : 1 à 3 : Option 1 4 à 6 : Option 2	3 options : 1 ou 2 : Option 1 3 ou 4 : Option 2 5 ou 6 : Option 3	4, 5 ou 6 options : Résultat = Numéro de l'option. Relancez si besoin.
---	--	--

ATTAQUER

Lorsque vous utilisez une **Attaque** (Esprit ou capacité) :
Si l'**Attaque** vient d'un Esprit, épuisez-le (inclinez-le).

1. Payez le coût en PM puis ciblez un Esprit adverse.

- Selon l'élément de l'Esprit ciblé, votre **Attaque** gagne **+4 Puissance (Critiques)** ou perd **-4 Puissance (Faiblesses)**.

2. Appliquez, si possible, les effets de votre **Attaque**.

3. L'adversaire peut dépenser des PM pour se défendre, en jouant une capacité **Défense** depuis sa main.

► Si l'adversaire se défend :

- Selon l'élément de votre **Attaque**, sa **Défense** gagne **+4 Puissance (Critiques)** ou perd **-4 Puissance (Faiblesses)**.

• L'adversaire applique, si possible, les effets de sa **Défense**.

• Puis comparez la **Puissance** d'Attaque et la **Puissance Défensive** :

Si la **Puissance** d'Attaque est supérieure, l'Esprit ciblé subit un nombre de dégâts égal à la différence entre les deux **Puissances**.

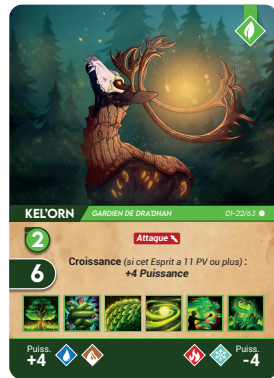
► Si l'adversaire ne se défend pas : L'Esprit ciblé subit un nombre de dégâts égal à la **Puissance** de l'Attaque.

4. Toutes les capacités utilisées sont défaussées.

Attaque

Défense

1. Joueur A dépense 2 PM et attaque Kel'Orn avec **Glaciation**.
Glaciation étant **Critique** contre l'élément **Feu** de Kel'Orn, elle gagne **+4 Puissance** et augmente à **13**.



2. Joueur A lance le dé et obtient 1.
La **Puissance** de **Glaciation** augmente à **17**.

CRITIQUES

3. Joueur B dépense 3 PM et se défend avec **Appel de la meute**.
Malheureusement, son effet ne s'applique pas.
De plus, **Appel de la meute** étant **Faible** contre l'élément **Feu** de **Glaciation**, elle perd **-4 Puissance** et diminue à **10**.



FAIBLESSES

RÉSOLUTION

Attaque **GLACIATION** : 17

Défense **APPEL DE LA MEUTE** : 10

La **Puissance** de l'attaque est supérieure de 7 points.
Kel'Orn subit donc 7 points de dégâts et perd 7 Points de Vie.

4. **Glaciation** et **Appel de la meute** sont défaussées.

IMPORTANT

• Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes dans sa pioche, il mélange immédiatement sa défausse pour former une nouvelle pioche, puis il retourne sa carte PM pour se rappeler que sa pioche a déjà été vide une fois.

► Si la pioche d'un joueur est de nouveau vide une seconde fois, il perd immédiatement la partie !

• Lorsqu'un Esprit est détruit : il est retiré du terrain, ses capacités attachées sont défaussées et son propriétaire ajoute ses **CAPACITÉS LIÉES** dans sa main.

• Un joueur ne peut pas avoir plus de 8 PM.
• Il n'y a aucune limite au nombre de cartes en main.
• Un Esprit ne peut pas avoir plus de 20 PV.

• Il n'y a pas de limite au nombre de capacité qu'un Esprit peut avoir d'attaché. Si plusieurs capacités attachées doivent appliquer leurs effets en même temps, le joueur actif décide de l'ordre d'activation.

• Si tous les effets d'une carte ne peuvent pas être appliqués, appliquez uniquement ceux qui peuvent être appliqués.
• Si les effets d'une carte contredisent les règles du jeu, les effets prévalent.
• A la fin du 8ème tour, s'il n'y a aucun vainqueur, le jeu est déclaré nul.

MOTS-CLÉS

- Attaque** : Permet d'attaquer un Esprit adverse.
- Défense** : Permet de se défendre contre une **Attaque** adverse.
- Soutien** : Effet utilitaire qui ne déclenche pas d'**Attaque**.
- Ultime** : Après utilisation, retirez cette capacité du jeu.
- Zone** : Après avoir utilisé cette capacité, ré-utilisez la gratuitement une fois de plus, en ciblant un Esprit adverse différent.
- Tour Diurne** : Appliquez l'effet s'il s'agit d'un **Tour Diurne**.
- Tour Nocturne** : Appliquez l'effet s'il s'agit d'un **Tour Nocturne**.

Lorsqu'un Esprit est **ÉPUISE**, il est incliné.
Lorsqu'un Esprit est **CHARGÉ** ou **RECHARGÉ**, il est redressé.

RAPPEL : Les capacités des Esprits composent le deck des joueurs. Elles sont utilisées par les joueurs, et non par les Esprits.
Si un Esprit est détruit, le joueur peut toujours utiliser ses capacités.