



SANCTUARY

THE KEEPERS ERA

14+
ANS

15-30
MINUTES

1-2
JOUEURS

INTRODUCTION

Sanctuary est un jeu dynamique de gestion de main de cartes pour 1 à 2 joueurs.

Le monde sombre et fantastique d'Elnerth est dans une période de guerre et de merveilles : l'Ère des Gardiens.

Les Gardiens se battent pour préserver leur Essence, des énergies ancestrales qu'ils sont capables de canaliser et de

dompter grâce aux Sanctuaires.

Vous êtes l'un de ces Gardiens et votre objectif est de vaincre les autres en invoquant votre armée d'Acolytes pour détruire leurs Sanctuaires.

Choisissez une des six Factions uniques et découvrez votre Champion, un individu légendaire choisi parmi les plus fidèles et les plus doués de vos dévots.

***Rejoignez le combat et accomplissez votre destinée !
Qui sera le dernier survivant ?***

CONDITION DE VICTOIRE

Pour gagner, vous devez détruire tous les Sanctuaires de l'adversaire.

Quand le dernier Sanctuaire de l'adversaire est détruit, vous gagnez immédiatement la partie.

SOMMAIRE

PARTIE 1 - CONTENU	4
PARTIE 2 - ANATOMIE DES CARTES	8
Acolytes et Champions	9
Rituels	10
Sanctuaires	11
PARTIE 3 - ZONE DE JEU	12
PARTIE 4 - CONCEPTS DE BASE	14
4.1 Invocation (jouer des cartes)	14
4.2 Déploiement des Unités	14
4.3 Flancs	15
4.4 Remplacement	15
4.5 Déplacer des Unités	15
4.6 Destruction	15
4.7 Règle d'or	16

PARTIE 5 - ÉLÉMENTS DU JEU	17
5.1 Deck	17
5.2 Main	17
5.3 Défausse	18
5.4 Champ de bataille	18
5.5 Cristaux d'Essence	18
5.6 Rituels	18
5.7 Acolytes	19
5.8 Champions	19
5.9 Sanctuaires	20
PARTIE 6 - ATTRIBUTS	21
6.1 Attributs Communs	21
6.2 Attributs Spéciaux	21
6.3 Effets simultanés	22
PARTIE 7 - MISE EN PLACE DE LA PARTIE	22
7.1 Sanctuaires et Champions	22
7.2 Premier Joueur et Main de départ	22
PARTIE 8 - STRUCTURE DU TOUR	23
8.1 Phase de Début du Tour	24
8.2 Phase d'Invocation	24
8.3 Phase d'Attaque	24
8.4 Phase de Fin du Tour	26

PARTIE 1

CONTENU

TERRES DE L'AUBE

Thannen | Antar | Ganto

THANNEN

1 Champion Thannen
22 Acolytes Thannen
6 Rituels Thannen
4 Sanctuaires Thannen

ANTAR

1 Champion Antar
22 Acolytes Antar
6 Rituels Antar
4 Sanctuaires Antar

GANTO

1 Champion Ganto
22 Acolytes Ganto
6 Rituels Ganto
4 Sanctuaires Ganto

CONTENU ADDITIONNEL

2 cartes Aide
5 cartes Solo
22 jetons Solo
15 Cristaux d'Essence
8 jetons Aegis
8 jetons Déclin



TERRES DU CRÉPUSCULE

Kras | Molran | Wul



KRAS

1 Champion Kras
22 Acolytes Kras
6 Rituels Kras
4 Sanctuaires Kras

MOLRAN

1 Champion Molran
24 Acolytes Molran
4 Rituels Molran
4 Sanctuaires Molran

WUL

1 Champion Wul
22 Acolytes Wul
6 Rituels Wul
4 Sanctuaires Wul

CONTENU ADDITIONNEL

2 cartes Aide
5 cartes Solo
22 jetons Solo
15 Cristaux d'Essence
8 jetons Aegis
8 jetons Déclin



ÉDITION KICKSTARTER

Thannen | Antar | Ganto | Kras | Molran | Wul



THANNEN

1 Champion Thannen
22 Acolytes Thannen
9 Rituels Thannen
4 Sanctuaires Thannen

ANTAR

1 Champion Antar
25 Acolytes Antar
6 Rituels Antar
4 Sanctuaires Antar

GANTO

1 Champion Ganto
25 Acolytes Ganto
6 Rituels Ganto
4 Sanctuaires Ganto

KRAS

1 Champion Kras
24 Acolytes Kras
7 Rituels Kras
4 Sanctuaires Kras

MOLRAN

1 Champion Molran
26 Acolytes Molran
5 Rituels Molran
4 Sanctuaires Molran

WUL

1 Champion Wul
25 Acolytes de Wul
6 Rituels Wul
4 Sanctuaires Wul



CONTENU ADDITIONNEL

4 cartes Aide*

13 cartes Solo*

4 cartes Avatar

2 cartes Aura

10 cartes Artefact

30 Cristaux d'Essence

8 jetons en bois Aegis

8 jetons en bois Déclin

22 jetons Solo

38 jetons pour les modes
additionnels

1 fiche pour les modes
additionnels

2 tapis de jeu

** Dans l'Édition KS, les cartes Solo et les cartes aide
sont stockées dans les boîtes de faction Ganto et Wul.*




PARTIE 2

ANATOMIE DES CARTES

Il y a quatre types de cartes dans Sanctuary : les Acolytes, les Champions, les Rituels et les Sanctuaires.

LES ACOLYTES sont les soldats et les créatures que vous invoquez sur le champ de bataille pour Attaquer et Défendre les Sanctuaires. La plupart ont des capacités spéciales.

LES CHAMPIONS sont les plus puissants personnages de chaque Faction.

LES RITUELS peuvent infliger des dégâts , détruire une formation ennemie ou permettre des manœuvres stratégiques.

LES SANCTUAIRES sont des lieux où se canalise l'énergie. Quand ils atteignent leur Déclin maximum, leurs pouvoirs affectent tout le champ de bataille.

Détruire tous les Sanctuaires ennemis est la condition de victoire du jeu.

Les Acolytes et les Champions partagent de nombreux points communs. Le terme **Unité** est utilisé pour désigner les deux types de cartes.

Acolytes et Champions



4 ATTAQUE : valeur de base qui indique les dégâts qu'une Unité peut infliger à un ennemi ou un Sanctuaire.

5 SANTÉ : valeur de base qui représente le maximum de dégâts qu'une Unité peut subir en un tour avant d'être détruite.

1 COÛT D'INVOCATION : nombre de Cristaux d'Essence requis pour invoquer la carte sur le champ de bataille.

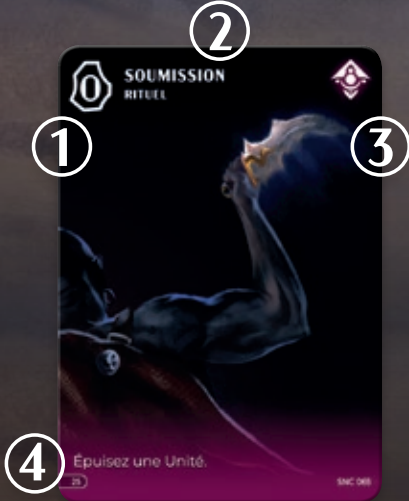
2 NOM & TYPE : nom de la carte et indicateur de son type.

3 SYMBOLE DE FACTION : faction de la carte.

6 SYMBOLES D'ATTRIBUTS COMMUNS & SPÉCIAUX : chaque symbole fait référence à un ensemble spécifique de règles. Reportez-vous aux sections Attributs Communs (6.1) et Attributs Spéciaux (6.2).

7 DESCRIPTION DES CAPACITÉS : tous les effets spéciaux de la carte.


Rituels



1 COÛT D'INVOCATION : nombre de Cristaux d'Essence requis pour jouer le Rituel.

2 NOM & TYPE : nom de la carte et indicateur de son type.

3 SYMBOLE DE FACTION : faction de la carte.

4 DESCRIPTION DES CAPACITÉS : tous les effets spéciaux de la carte.
Remarque: Dans la description de la capacité de la carte, l'icône  signifie « dégât ».

Sanctuaires



1 NOM & TYPE : Nom du sanctuaire et rappel du type de la carte.

2 COMPTEUR D'AEGIS : dégâts qu'un Sanctuaire peut subir avant de s'effondrer. Le compteur commence à sa valeur maximale. Quand il atteint 0, le Sanctuaire est détruit.

3 COMPTEUR DE DÉCLIN : énergie que doit accumuler un Sanctuaire avant d'activer ses pouvoirs. Chaque Sanctuaire a sa propre capacité.

Le compteur commence à sa valeur maximale et diminue d'un à chaque Tour. Le décompte s'arrête quand le compteur atteint 0.

La capacité d'un Sanctuaire est ignorée tant que le compteur de Déclin n'a pas atteint 0.

4 DESCRIPTION DES CAPACITÉS : tous les effets spéciaux de la carte.

PARTIE 3

ZONE DE JEU

1 ZONE DU CHAMPION
Au début de la partie, placez-y votre Champion, face visible. Un Champion n'est jamais mélangé dans le deck du joueur. Si un Champion est détruit sur le champ de bataille, remettez sa carte dans cette Zone, face cachée. Il est considéré comme retiré de la partie.

2 ZONE DES SANCTUAIRES
Constituez-y une ligne avec vos Sanctuaires, agencés dans l'ordre de votre choix.

3 CHAMP DE BATAILLE
C'est la zone où vos Unités sont Déployées. Le champ de bataille est organisé selon une

grille (4 lignes, 4 colonnes) divisée en deux côtés (le camp de chaque joueur). Chaque camp comprend 2 lignes (Attaque et Défense) ayant chacune 4 Positions.

4 DECK
C'est votre fidèle compagnon. Vous pouvez compter le nombre de cartes qu'il contient à tout moment mais vous n'avez pas le droit de les regarder.

5 DÉFAUSSE
Les cartes défaussées sont mises ici, face visible. Vous pouvez les consulter à tout moment mais vous ne pouvez pas changer leur ordre.



1 ZONE DU CHAMPION

2 ZONE DES SANCTUAIRES

3 CHAMP DE BATAILLE

POSITION DE DÉFENSE

POSITION D'ATTAQUE

POSITION D'ATTAQUE

POSITION DE DÉFENSE

4 ZONE DU DECK

5 ZONE DE LA DÉFAUSSE

PARTIE 4

CONCEPTS DE BASE

4.1 - Invocation (jouer des cartes)

Mettre une carte en jeu s'appelle **l'Invocation**.

Pour jouer une carte, vous devez payer son coût d'Invocation en Cristaux d'Essence (coin supérieur gauche de la carte). Après avoir payé son coût, placez la carte sur le champ de bataille s'il s'agit d'un Acolyte ou résolvez son effet s'il s'agit d'un Rituel. Un Champion peut être joué directement sur le champ de bataille depuis sa Zone si sa carte est face visible.

4.2 - Déploiement des Unités

Le fait de choisir où placer une Unité sur le champ de bataille est appelé **Déploiement**.

Déployer signifie assigner une Unité, entrant en jeu à cause de l'Invocation ou de la résolution de l'effet d'une carte, à une Position valide sur le champ de bataille (par ex., une Position de Défense n'est pas une Position valide pour un Acolyte avec l'Attribut Férocité).

Sauf cas particulier, les Unités sont Déployées du côté du champ de bataille de leur contrôleur. Pour Déployer un Acolyte sur une Position déjà occupée par un autre, consultez la section Remplacement (4.4).

Les Unités Déployées entrent toujours en jeu **épuisées**, la carte est tournée en position horizontale. Elles **s'activent** à la fin du Tour de leur contrôleur (la carte est tournée en position verticale). Certains effets permettent au contrôleur d'activer ses cartes avant la fin du tour de celui-ci. Quand une Unité est Déployée, résolvez son éventuel Attribut Genèse.

4.3 - Flancs

Certaines cartes emploient parfois le terme « sur les flancs » : il s'agit des **emplacements situés immédiatement à gauche et à droite de la carte sur le champ de bataille.**



Exemple : le Murmure des Pics accorde +1 Santé au Chasseur Moqueur situé sur son flanc gauche. Le Chasseur Moqueur peut maintenant subir 3 Dégâts (au lieu de 2) jusqu'à la fin du tour sans être détruit.

4.4 - Remplacement

Si vous voulez Déployer une Unité sur une Position déjà occupée par une autre de vos cartes, vous devez d'abord détruire la carte se trouvant sur cette Position. Vous pouvez ensuite mettre en jeu la nouvelle Unité. Cette action est nommée Remplacement.

Si l'Unité détruite a l'Attribut Dernier Mot, celui-ci est résolu

avant que la nouvelle Unité entre sur le champ de bataille.

L'Unité qui entre sur le champ de bataille est Déployée : elle est donc épuisée et son éventuel Attribut Genèse doit être résolu.

4.5 - Déplacer des Unités

Certains effets et Rituels permettent de déplacer une Unité se trouvant déjà sur le champ de bataille vers une autre Position libre et valide du même côté. Les restrictions de Déploiement s'appliquent à ce mouvement (par ex., l'Attribut Férocité).

4.6 - Destruction

Les Sanctuaires et les Unités peuvent être détruits.

Un Sanctuaire est détruit quand son compteur d'Aegis atteint zéro.

Ceci demande en général plus d'un Tour, mais les dégâts subis par un Sanctuaire ne sont pas remis à zéro lors de la Phase de Fin du Tour (8.4).

Quand un Sanctuaire est détruit, retirez-le de la partie. Dès qu'un Sanctuaire est détruit, sa capacité spéciale est immédiatement annulée. Les Sanctuaires détruits ne sont **jamais** mis dans la Défausse.

Les Acolytes et les Champions sont immédiatement détruits s'ils reçoivent des dégâts supérieurs ou égaux à leur valeur de Santé. Comme tous les dégâts reçus par des Unités sont remis à zéro lors de la Phase de Fin du Tour (8.4), elles doivent recevoir ce montant de dégâts en un seul Tour de joueur pour être détruites.

Les Unités ne peuvent recevoir des dégâts et être détruites que lorsqu'elles sont en jeu sur le champ de bataille. Les Acolytes peuvent aussi être détruits

directement par des effets qui ne tiennent pas compte de leur valeur de Santé.

Les Acolytes détruits sont placés dans la Défausse. La carte d'un Champion détruit est replacée, face cachée, dans la Zone du Champion de son contrôleur. Le Champion est considéré retiré de la partie.

4.7 - Règle d'or

Si la règle d'une carte entre en conflit avec celles du livre des règles, la carte a la préséance.

PARTIE 5

ÉLÉMENTS DU JEU

5.1 - Deck

Votre deck est l'ensemble des cartes que vous avez sélectionnées pour affronter un adversaire. Un deck valide contient exactement 28 cartes (Acolytes et Rituels), plus 1 Champion conservé en-dehors du deck lui-même. Vous pouvez jouer avec un deck de Faction standard, constitué uniquement de cartes de cette Faction ou vous pouvez construire un deck avec les cartes de votre collection.

Dans le premier cas, vous êtes limité à 2 exemplaires maximum de chaque carte. Dans le second cas, vous êtes limité à un exemplaire

unique de chaque carte.

Durant une partie de Sanctuary, vous ne pouvez pas regarder les cartes de votre deck, sauf spécification contraire d'un effet. Cependant, vous pouvez compter le nombre de cartes restantes dans votre deck.

Au début de votre Tour, s'il n'y a plus de cartes dans votre deck, un de vos Sanctuaires est automatiquement détruit.

5.2 - Main

Au début de la partie, vous commencez avec une main de 4 cartes piochées au hasard dans

vosre deck. Sauf effet contraire spécifique, votre main reste secrète.

La taille maximale de votre main est de 4 cartes, limite qui ne peut être modifiée que par l'effet des capacités spécifiques de certaines cartes.

Durant la Phase de Fin du Tour (8.4), si vous avez atteint ou dépassé votre limite de cartes en main, vous ne piochez pas de cartes.

5.3 - Défausse

Tous vos Acolytes détruits et vos Rituels résolus sont placés dans la Défausse. Si un effet vous indique de défausser une carte, prenez-en une dans votre main et mettez-la directement dans la Défausse.

5.4 - Champ de bataille

Le champ de bataille est divisé en deux côtés, un par joueur. Les colonnes qui relient les Sanctuaires de deux côtés opposés sont baptisées Voies.

Un joueur peut uniquement Déployer une Unité de son côté du champ de bataille, en choisissant de la mettre en Position d'Attaque OU de Défense.

5.5 - Cristaux d'Essence

Les Cristaux d'Essence sont utilisés pour invoquer des Unités et jouer des Rituels. Chaque joueur gagne automatiquement 2 Cristaux d'Essence au début de son Tour. Lors du premier Tour de la partie, le premier joueur ne gagne qu'un Cristal d'Essence.

Il n'y a pas de limite au nombre de Cristaux d'Essence que vous pouvez accumuler durant la partie.



5.6 - Rituels

Le terme Rituel est générique et désigne une variété d'enchantements, de malédictions et de manœuvres tactiques. Vous pouvez jouer les Rituels de votre main en payant leur Coût d'invocation.

Les Rituels sont résolus immédiatement après avoir été joués.

Après leur résolution, les Rituels sont placés directement dans la Défausse: ils ne sont jamais déployés sur le champ de bataille.

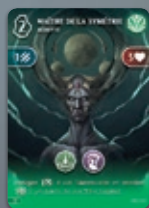
Certains Rituels peuvent activer l'Attribut Dernier Mot. Celui-ci est résolu après que le Rituel a été placé dans la Défausse.

5.7 - Acolytes

Les Acolytes sont le gros de vos forces. La combinaison de valeurs, d'Attributs et d'effets de chacun d'eux est unique. En général, les Acolytes d'une Faction partagent des mécaniques de jeu caractéristiques.

Quand ils entrent sur le champ de bataille, les Acolytes sont toujours déployés épuisés.

Les Acolytes s'activent à la Phase de Fin du Tour (8.4)



ACOLYTE
ACTIF



ACOLYTE
ÉPUIsé

de leur contrôleur. Les cartes d'Acolytes épuisées sont placées à l'horizontale : quand elles s'activent, elles sont pivotées en position verticale.

Les Acolytes épuisés ne peuvent ni Attaquer, ni Défendre mais leurs capacités sont toujours actives.

NOTE : Certains Attributs et effets permettent aux Acolytes d'entrer en jeu actifs.

5.8 - Champions

Les Champions sont les membres les plus puissants d'une Faction et ils ont un profond impact sur le cours de la partie. Ils suivent les mêmes règles que les Acolytes mais quand ils sont détruits, ils sont retirés de la partie.

Pour représenter la destruction d'un Champion, mettez sa carte face cachée dans la Zone du Champion de son contrôleur.

Si un Champion doit **quitter le champ de bataille sans être détruit**, remettez sa carte, face visible, dans sa Zone en-dehors du champ de bataille.

5.9 - Sanctuaries

Chaque Sanctuaire a deux compteurs : l'Aegis et le Déclin.

Si le compteur d'Aegis atteint zéro, le Sanctuaire est détruit.

Si le compteur de Déclin atteint zéro, la capacité du Sanctuaire est activée pour le reste de la partie.

Quand un Sanctuaire est directement Attaqué, son compteur d'Aegis est réduit d'autant de crans que le montant des dégâts subis. Ces dégâts sont permanents et ne sont pas remis

à zéro entre les Tours. Quand un Sanctuaire est détruit, retirez-le de la partie. Ne retirez pas les Unités situées sur sa Voie du champ de bataille.

Quand un effet rend de l'Aegis à un Sanctuaire, son compteur d'Aegis est augmenté d'autant de crans que la description des effets de la carte. Un Sanctuaire ne peut récupérer des points d'Aegis que si son compteur est à plus de 0.

L'emplacement d'un Sanctuaire déjà détruit peut toujours être Attaqué, le joueur défenseur retire alors de la partie, face cachée, la première carte de son deck (qui ne va pas dans la Défausse).

Le compteur de Déclin d'un Sanctuaire diminue automatiquement d'un cran à chaque Phase de Fin du Tour (8.4) de son contrôleur. Quand il atteint 0, la capacité du Sanctuaire est immédiatement activée.

PARTIE 6

ATTRIBUTS

En plus de son Attaque et de sa Santé,
chaque Unité a aussi des Attributs.

6.1 - Attributs Communs

Les Attributs Communs fonctionnent toujours de la même façon, quelle que soit l'Unité qui les possède.



ZÈLE

Cette Unité est déployée **active** (pas épuisé) sur le champ de bataille.



FÉROCITÉ

Cette Unité ne peut être déployée qu'en **Position d'Attaque**.



VOILE

Cette Unité **ne peut pas être ciblée** par des Rituels ou des effets ennemis.



FATALITÉ

Si cette Unité inflige, par n'importe quel moyen, des dégâts à une autre Unité, elle est **automatiquement détruite**.

6.2 - Attributs Spéciaux

Les Attributs Spéciaux décrivent les conditions de déclenchement des effets d'une Unité.



CONSTANT

L'effet est résolu à chaque fois que sa condition de déclenchement est remplie. Suivez la description de l'effet de la carte. Certaines cartes peuvent accorder un bonus passif constant qui n'a pas de prérequis.



GENÈSE

L'effet est résolu lorsque l'Unité est Déployée. Suivez la description de l'effet de la carte.



DERNIER MOT

L'effet est résolu lorsque l'Unité est Détruite. Suivez la description de l'effet de la carte.

6.3 - Effets simultanés

Durant une partie de Sanctuary, il peut arriver que deux effets se déclenchent en même temps (par ex., deux Acolytes avec l'Attribut

Dernier Mot se Détruisent mutuellement). Quand cela se produit, le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre dans lequel les effets sont résolus.

PARTIE 7 MISE EN PLACE DE LA PARTIE

7.1 - Sanctuaires et Champions

Chaque joueur, en commençant par le premier d'entre eux, organise ses Sanctuaires en une seule ligne dans l'ordre de son choix.

Mettez les compteurs de Déclin et d'Aegis de chaque Sanctuaire sur leurs valeurs maximales.

REMARQUE : si vous utilisez le tapis de jeu, vous pouvez placer les compteurs de Déclin et d'Aegis sur les pistes horizontales situées au-dessus et au-dessous des zones des Sanctuaires.

Placez les Champions dans leurs Zones.

7.2 - Premier Joueur et Main de départ

Tirez à pile ou face. Le gagnant choisit de commencer ou de laisser son adversaire débiter la partie.

Mélangez votre deck et piochez 4 cartes.

Si vous n'aimez pas votre Main de départ, vous pouvez remettre les cartes dans votre deck, le mélanger et piocher trois nouvelles cartes. Vous ne pouvez faire cela qu'une fois.

PARTIE 8

STRUCTURE DU TOUR

Durant une partie de Sanctuary, les joueurs résolvent leur Tour l'un après l'autre.

Le Tour d'un joueur comprend quatre phases.

Les phases se divisent en trois sous-phases : le « **début** », « **pendant** » et la « **fin** ».

Cette division est importante pour le timing des effets.

- Quand une carte fait référence à la sous-phase début, vous trouverez la formulation « **Au début de la phase [...]** ».

Les effets qui font référence à la sous-phase début doivent être résolus dès que le joueur entre dans la phase correspondante.

- Quand une carte fait référence à la sous-phase pendant, vous trouverez la formulation « **Pendant (ou Durant) la phase [...]** ».

Les effets qui font référence à la sous-phase pendant peuvent être résolus à tout moment durant la phase

correspondante. Les capacités et effets dont la description ne contient pas les mots « début » ou « fin » peuvent être utilisés à tout moment pendant la phase correspondante, même entre la résolution de différentes cartes durant les sous-phases de début ou de fin.

- Quand une carte fait référence à la sous-phase fin, vous trouverez la formulation « **À la fin de la phase [...]** ».

Les effets qui font référence à la sous-phase fin doivent être résolus juste avant que le joueur termine la phase correspondante.

Quand toutes les sous-phases ont été résolues, passez à la phase suivante.

S'habituer à déclarer les phases aide considérablement à se rappeler les déclencheurs potentiels de toutes les cartes. Si vous oubliez de résoudre un effet, considérez-le comme nul et continuez la partie.

Sauf spécification contraire, si une carte contient la formulation « **une fois par tour** », cela fait toujours référence au tour de son contrôleur.

8.1 - Phase de Début du Tour

Gagnez 2 Cristaux d'Essence.

Résolvez tous les effets se produisant « au début de votre Tour ».

NOTE : Lors du premier Tour du premier joueur, il ne gagne qu'un seul Cristal d'Essence.

8.2 - Phase d'Invocation

Durant la Phase d'Invocation, vous pouvez Déployer des Unités, jouer des Rituels et résoudre les effets s'exécutant « pendant (ou durant) » cette Phase dans n'importe quel ordre.

8.3 - Phase d'Attaque

Résolvez tous les effets relatifs à cette phase. Durant la Phase d'Attaque, vos Unités en Position

d'Attaque lancent l'offensive contre les Sanctuaires ennemis, **de gauche à droite**. Procédez comme suit :

Toutes vos Unités en Position d'Attaque essayent d'infliger des dégâts au Sanctuaire ennemi de la Voie où elles se trouvent.

S'il y a une Unité **active** en Position de Défense sur la Voie d'un Sanctuaire, ce dernier est protégé par cette Unité (on dit alors que l'Unité en défense **bloque** l'Attaque). L'Attaque sur cette Voie est alors résolue contre l'Unité en Défense.

- Si un Sanctuaire est sans défense contre un Attaquant, réduisez son compteur d'Aegis de X (X est égal à l'Attaque de l'Unité Attaquante).
- Si l'Attaque est résolue entre deux Unités, elles s'infligent mutuellement et simultanément des Dégâts égaux à leur valeur d'Attaque. Si les dégâts subis par une Unité sont supérieurs ou égaux à sa Santé, elle est détruite.



Exemple :

Le joueur A entre dans sa Phase d'Attaque.

Ne tenons compte que d'une Voie du champ de bataille. L'Aile de Biral et l'Hymne de Fayius sont respectivement en Position de Défense du joueur B et en Position d'Attaque du joueur A.

L'Hymne de Fayius essaye d'Attaquer le Sanctuaire du Joueur B, mais il est bloqué par l'Aile de Biral.

L'Hymne de Fayius inflige 3 dégâts

à l'Aile de Biral, ce qui est suffisant pour la détruire car sa Santé n'est que de 1.

L'Aile de Biral inflige 2 dégâts à l'Hymne de Fayius qui a 3 de Santé et survit à la passe d'armes.

L'Aile de Biral est placée dans la Défausse de son contrôleur.

Les autres Unités sur la Voie ne sont pas impliquées.

Renouvelez ce processus pour les autres Voies.



8.4 - Phase de Fin du Tour

Effectuez les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

- Tous les dégâts temporaires de vos Unités sont remis à zéro.
- Toutes vos Unités deviennent actives (mettez les cartes des Unités épuisées en position verticale).
- Réduisez de 1 le compteur de Déclin de tous vos Sanctuaires.
- Résolez tous les effets « À la fin de votre Tour » (dans l'ordre de votre choix).
- Défaussez-vous d'autant de cartes que souhaité. N'oubliez pas que le nombre de cartes gardées en main ne peut excéder votre limite.
- Piochez des cartes de votre deck à hauteur de votre taille de main maximale.

MODE SOLO

SOMMAIRE

Contenu	27	Champ de bataille de l'ennemi	31
Conditions de Victoire	27	Installation	31
Decks de l'ennemi	28	Comment jouer	33
Éléments Hostiles	29	Règles des cartes spéciales	34

CONTENU

1 carte Corrupteur
4 cartes Construct
3 jetons Attribut
8 jetons Vie
7 jetons [+1 Attack / +1 Health]

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur peut gagner de deux façons :

- En détruisant le Corrupteur et les Nodes
- En résistant jusqu'à ce que l'ennemi ne puisse plus déployer d'Acolytes car son Deck est vide.

Les conditions de défaite sont les mêmes que lors d'une partie classique.

DECKS DE L'ENNEMI

En Mode Solo, choisissez une Faction
pour être votre ennemi et constituez son
Deck comme suit :

THANNEN

- 2 Paladins de Corhannen
- 2 Raptors d'Argent
- 2 Juggernauts des Falaises
- 2 Annonciateurs d'Orage
- 2 Jeunes sans ailes
- 2 Ailes de Biral
- 2 Initiés de la Plume
- 2 Serpents Prismatiques

ANTAR

- 2 Gardiens des Reliques
- 2 Matriarches de la Sororité
- 2 Empoisonneurs Mentaux
- 2 Commerçants Intraitables
- 2 Mercenaires sans attache
- 2 Novices de la Sororité
- 2 Reines Insondables
- 2 Orateurs Fervents

GANTO

- 2 Maîtres de la Symétrie
- 2 Devins Anciens
- 2 Devins Gardiens
- 2 Ermites Jardiniers
- 2 Récupérateurs Visionnaires
- 2 Agents Infiltrés
- 2 Mange-Racine
- 2 Fils du Déluge

KRAS

- 2 Recruteurs de la Nuée
- 2 Catalyseurs d'Éruption
- 2 Coureurs Déchaînés
- 2 Cavaliers Foudroyants
- 2 Naufrageurs Insensibles
- 2 Chefs sans merci
- 2 Progénitures de Fayius
- 2 Hymnes de Fayius

MOLRAN

- 2 Chasseurs Moqueurs
- 2 Ombres de la Vallée
- 2 Trésoriers du Terrier
- 2 Rugissants des Pics
- 2 Récupérateurs furtifs
- 2 Murmures des Pics
- 2 Shamans Résolus
- 2 Pèlerins de la Gorge

WUL

- 2 Sbires Maudits
- 2 Servants des Collecteurs
- 2 Dompteurs de Masques
- 2 Enquêteurs de Glace
- 2 Légions d'Alithman
- 2 Seigneurs du Glacier
- 2 Souffles de Tal Duun
- 2 Recruteurs Inexorables

Le Deck de l'ennemi comprend 16 cartes d'Acolytes et respecte les règles suivantes :

- Il ne contient pas de cartes Rituel.
- Il comprend TOUJOURS tous les Acolytes avec l'Attribut Fatalité.

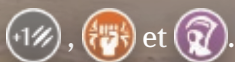
- Il est complété avec les Acolytes ayant une valeur d'Attaque supérieure à leur valeur de Santé.

L'ennemi dispose aussi d'une pile de 4 cartes Construct et d'une carte Corrupteur placée hors du champ de bataille.



ÉLÉMENTS HOSTILES


Jetons Attribut

Il y a trois types de jetons Attribut :



Constructs

Les Constructs sont des cartes spéciales d'Unités ayant leurs propres valeurs de  et de .

Les Constructs peuvent recevoir des jetons  et des jetons Vie.

Tous les Constructs ont l'Attribut .



Terres du Crépuscule









Terres de l'Aube

Corrupteur

Le Corrupteur est une carte spéciale d'Unité et le principal antagoniste du joueur.

En Mode Solo, l'éliminer est une des conditions de victoire pour le joueur.

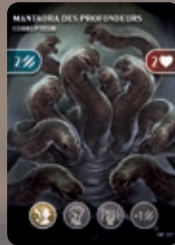
C'est une Unité ayant 2 en  et 2 en . Elle commence la partie avec trois jetons Attributs (,  et , placés dans cet ordre).

Le Corrupteur a l'Attribut .

Pour représenter les Nodes, prenez 3 cartes inutilisées du Deck que vous combattez et posez-les, face cachée, sur les emplacements où devraient se trouver les Sanctuaires adverses.



*Terres du
Crépuscule*



*Terres de
l'Aube*

Nodes

Les Nodes sont des cartes spéciales dont la destruction est une des conditions de victoire du Mode Solo.

CHAMP DE BATAILLE DE L'ENNEMI

Le côté du champ de bataille de l'ennemi n'a qu'une seule ligne. Ses Unités comptent comme étant à la fois en Position d'Attaque et de Défense.

INSTALLATION

En Mode Solo, il n'y a que trois Voies. Il ne peut donc y avoir que 3 Unités ennemies sur le champ de bataille en même temps.

1 Mélangez votre Deck et agencez les autres éléments du jeu comme pour une partie classique.

En Mode Solo, il n'y a que 3 Voies contre 4 en temps normal : choisissez 3 Sanctuaires parmi les 4 à votre disposition et rangez le dernier dans la boîte.

Placez vos Sanctuaires dans l'ordre de votre choix.

2 Choisissez un des Decks ennemis prévus pour le Mode Solo. Mélangez-le et placez-le sur la table.

À côté du Deck ennemi, placez les cartes Construct face cachée et la carte Corrupteur face visible.

3 Placez les 3 Nodes à l'endroit où les Sanctuaires ennemis devraient être placés.

4 Placez les trois jetons Attribut sur le Corrupteur dans cet ordre :





5 Prenez la première carte Construct de la pile des Constructs et déployez-la sur la Voie centrale devant le Node central.

Mettez-y autant de jetons Vie qu'indiqué sur la carte.

Chaque Node commence avec un nombre de jetons Vie en fonction de la difficulté choisie.



COMMENT JOUER

ATTRIBUTS ET CAPACITÉS DES UNITÉS ENNEMIES

Ignorez TOUS les Attributs et les capacités des Unités ennemies sauf ,  et .

Comme pour une partie standard, le joueur et l'ennemi jouent à tour de rôle jusqu'à ce qu'un d'eux obtienne la victoire.

L'ennemi joue toujours en premier.

STRUCTURE DU TOUR DE L'ENNEMI

Le Tour de l'ennemi se déroule comme suit :

1 PHASE DE DÉBUT DU TOUR

Au début du Tour, jouez gratuitement les deux premiers Acolytes du Deck de l'ennemi. Déployez-les sur les deux premiers emplacements libres de son côté du champ de bataille, de gauche à droite.

S'il n'y a qu'UN SEUL emplacement libre, ne déployez qu'un Acolyte. S'il n'y a PAS d'emplacement

libre, ne déployez pas d'Acolyte et retirez de la partie, face cachée, la première carte du Deck du JOUEUR. Les Unités ennemies entrent épuisées sur le champ de bataille, sauf si elles ont

l'Attribut .

2 PHASE D'ATTAQUE

TOUTES les Unités actives du champ de bataille ennemi effectuent une Attaque contre les Sanctuaires du joueur. L'Attaque suit les règles classiques.

3 PHASE DE FIN DU TOUR

Toutes les Unités ennemies deviennent actives et les dégâts temporaires sont remis à zéro.

STRUCTURE DU TOUR DU JOUEUR

La structure du Tour du joueur est similaire à une partie classique. Lors de son premier Tour, le joueur reçoit 3 Cristaux d'Essence au lieu de 2.


RÈGLES DES CARTES SPÉCIALES

CORRUPTEUR

Chaque fois qu'un Acolyte ennemi est détruit et que le Corrupteur n'est pas sur le champ de bataille, déployez immédiatement le Corrupteur à l'emplacement de cet Acolyte.

Quand le Corrupteur arrive sur le champ de bataille, il conserve ses jetons Attribut et obtient leurs effets tant qu'il est sur le champ de bataille.

Dès que le Corrupteur est détruit, résolvez dans l'ordre les étapes suivantes sans interruption :

- Prenez le jeton Attribut à gauche du Corrupteur et placez-le sur le Node de sa Voie (s'il n'y a pas de Node sur cette Voie, rangez le jeton Attribut dans la boîte).
- Placez un jeton  sur CHAQUE Construct se trouvant sur le champ de bataille.

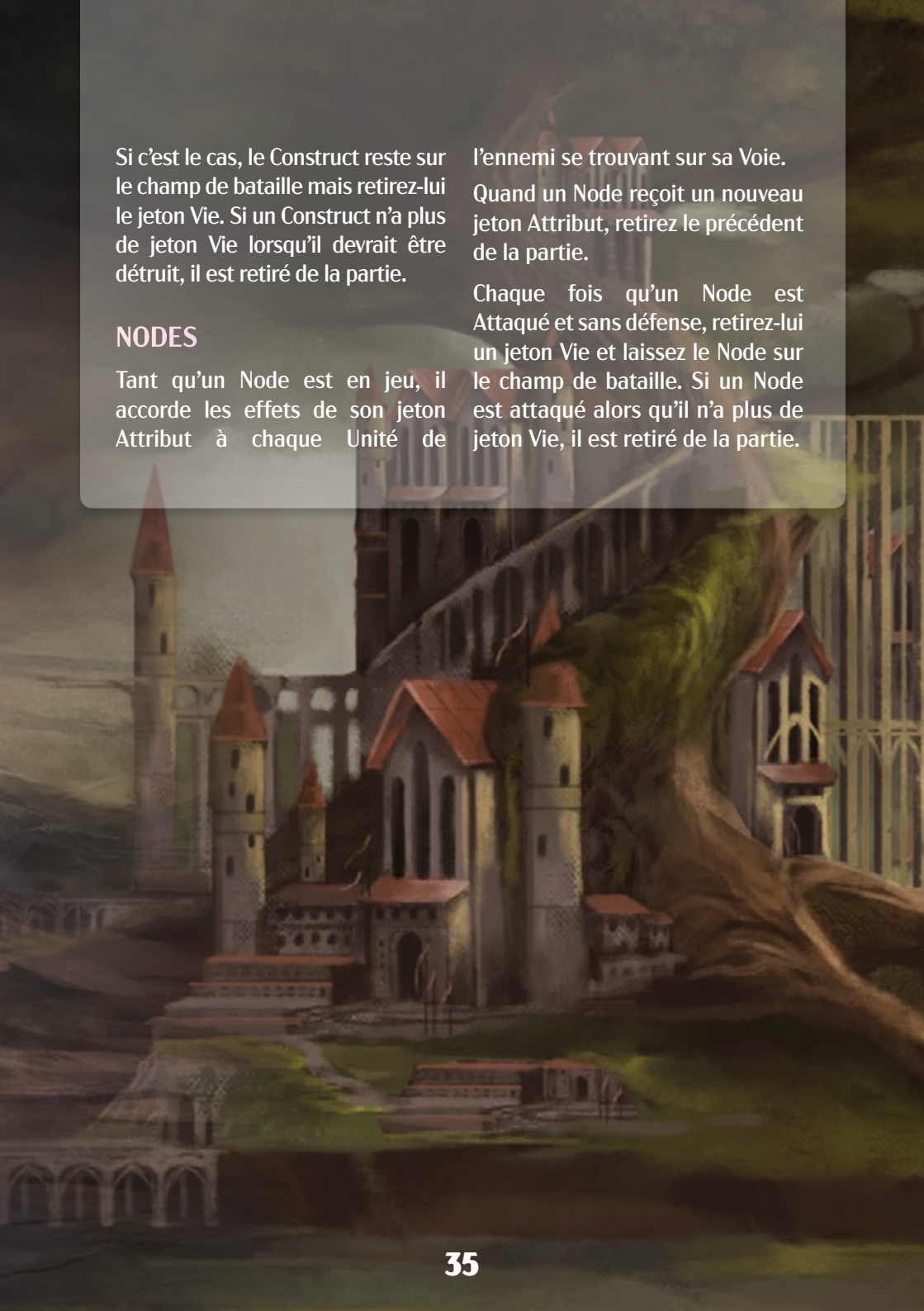
- Retirez le Corrupteur du champ de bataille et placez-le à côté de la pile des Constructs.
- Déployez gratuitement un Construct depuis la pile des Constructs à l'emplacement qu'occupait le Corrupteur.

Si le Corrupteur quitte le champ de bataille alors qu'il n'a plus de jetons Attribut, il est détruit et retiré de la partie.

CONSTRUCTS

Quand un Construct entre sur le champ de bataille, placez-y autant de jetons Vie qu'indiqué sur sa carte.

Si un Construct devrait être détruit (par ex., par un effet ou parce que les dégâts infligés au Construct sont supérieurs ou égaux à sa Santé durant une attaque), vérifiez s'il a un jeton Vie sur lui.

The background of the page is a dark, atmospheric illustration of a castle. The castle features several towers with conical roofs and a large, gnarled tree in the foreground. The scene is dimly lit, with a misty or smoky atmosphere. The text is overlaid on a semi-transparent grey box in the upper left quadrant.

Si c'est le cas, le Construct reste sur le champ de bataille mais retirez-lui le jeton Vie. Si un Construct n'a plus de jeton Vie lorsqu'il devrait être détruit, il est retiré de la partie.

NODES

Tant qu'un Node est en jeu, il accorde les effets de son jeton Attribut à chaque Unité de

l'ennemi se trouvant sur sa Voie.

Quand un Node reçoit un nouveau jeton Attribut, retirez le précédent de la partie.

Chaque fois qu'un Node est Attaqué et sans défense, retirez-lui un jeton Vie et laissez le Node sur le champ de bataille. Si un Node est attaqué alors qu'il n'a plus de jeton Vie, il est retiré de la partie.

CRÉDITS



Conception du jeu : Leonardo Romano, Alessandro Veracchi

Illustrations : Mauro Alocci, Camille Alquier, Andrea Butera, Mirko Failoni, Angelo Peluso, Piero Vianello

Version FR : Légion Distribution (Anaïs Chambert, Anthony Pedrada, Cédric Bruzzo, Laurent Dutheil)

Remerciement à nos familles, amis, testeurs et aux 7.345 backers qui ont rendu cette aventure possible.