

LIVRE DE RÈGLES
(fan traduction)



MISTBORN[®]
— THE DECKBUILDING GAME —

MISTBORN®

— THE DECKBUILDING GAME —



Bienvenue dans Fils des Brumes de Brandon Sanderson ! Situé dans le monde meurtri de Scadrial, **Fils-des-Brumes : le Jeu de Deck-building** oppose des Fils-des-Brumes surpuissants qui se battent sur Luthadel, une cité de cendres et de brumes dominée par le mystérieux Seigneur Maître, et ses redoutables Inquisiteurs d'Acier.

Vous jouerez le rôle d'un Fils-des-Brumes, ingérant et Brûlant des métaux pour accéder à un arsenal de super-pouvoirs mortels. Vous Brûlerez de l'Acier pour propulser des pièces de monnaie telles des balles sur vos adversaires ; du Potin pour acquérir une force surhumaine et de l'Étain pour aiguïser vos sens, parmi de nombreux autres pouvoirs. **Fils-des-Brumes : le Jeu de Deck-building** vous permet d'adopter une stratégie unique à chaque fois que vous jouez. Vous concentrerez-vous sur l'Acier et le Fer pour devenir une machine à infliger des dommages directs ? Vous spécialiserez-vous dans le Bronze et le Cuivre pour vous cacher de vos adversaires et chercher de nouveaux pouvoirs sur le marché des cartes ? Ou bien allez-vous vous diversifier et surprendre constamment votre adversaire avec une foule de nouveaux pouvoirs ? Quelle que soit votre stratégie, vous aurez de multiples options pour remporter la victoire. Gagnez en accomplissant une série de Missions uniques ou prenez la voie directe et éliminez tous vos adversaires.

Et une fois que vous aurez affiné vos pouvoirs en combattant les uns contre les autres, il sera temps de vous unir et de combattre en coopération contre le Seigneur Maître et ses sbires. **Fils-des-Brumes : le Jeu de Deck-building** est livré avec un deck Seigneur Maître unique pour jouer en coopération ou en solo !

DESIGN:

John D Clair

DÉVELOPPEMENT

Hayden Dillard

DIRECTION ARTISTIQUE :

Johnny O'Neal et Katie Payne

DESIGN GRAPHIQUE :

Stephanie Gustafsson

ARTISTES:

Alexander Ngo, Amirul Hhf, Anna Pazyniuk, Antti Hakosaari, Ari Ibarra, Artur Mosca, Austin Hartell, Darko Stojanovic, David Astruga, Deandra Scicluna, Elizabeth Peiro, Gal Or, Irina Nordsol, Jessica Liu, Joel Chaim Holzman, Kevin O'Neill, Kiki Moch Rizky, Linda Lithen, Logan Feliciano, Raymond Swanland, Sami Rytkönen, Satoshi Kamanaka, Svetlana Kostina, Valeria Casale, Vladimir Ishelin

ÉQUIPE DE TEST :

Arraka, Andrew Pruitt, Andy Myers, Arjun Krishna, Bob Peavyhouse, Bowen Jacobs, Bowyer, Brian Nulle, Caden Hall, Jared "Cajride" Carrell, Carston Work, Christopher Austen Springs, Christopher Spenner, CJ Lewis, Colby Bair, Colin Ryan, Daniel Huddleston, Davi Paulino, David Saperstein, David "Cash67" Scherm, Deceptikahn, Dick Judge, Eli Johnson, Elian Schechtel, Evan Slagle, Felix Bauhardt, Giovanni Di Rauso, Gustavo Recinos, Ignacio Lema Lewis, Isaac K, Jacob De Hoyos, Jacob Gaines, James Ayres, Jerms, Johnnie Barton, Jonathan Ferguson, Jonathan Gardiner, Josh McAleer, Katie Little, Leah Ester Harmony, Lukas Hawkins, Lux Violet, Mark Lindberg (The Sanderson Collector), Matt Chapman, Mahya Jamshidian, Maya, Melissa Fuchs, Michael Cardel, Neil Holford, Noah Bemont, Peter Jordahl, Protigas, Rodolfo De Curtis, Ryan Malloy, Spencer Palmer, Susan Araiza, Trevor McCue, Quibicus (aka Tom), Will Layton

Mistborn: The Deckbuilding Game™

- 1^{re} Édition; 1^{re} Impression

Tous droits réservés. Imprimé en Chine.

La reproduction de ce livre de règles sous toute forme ou medium est autorisée pour un usage non commercial uniquement.

Mistborn: The Deckbuilding Game™ est © 2024 par Brotherwise Games, LLC. Basé sur les romans de la Saga Mistborn® par Brandon Sanderson, copyright © 2006, 2007, 2008 Dragonsteel Entertainment, LLC et utilisé avec la permission expresse de Dragonsteel Entertainment, LLC.

Publié en 2024 par Brotherwise Games, LLC, 2110 Artesia Blvd. #B-385, Redondo Beach, CA 90278.

Le présent document est une fan-traduction de la communauté francophone du Cosmère (cosmere.fr), à partir de la version anglaise des règles. Les éléments originaux (designs, illustrations) sont la propriété de leurs ayants-droits respectifs (CF juste au-dessus)

Traduction : Gaelden
Mise en page : Gancho

version : 20260213



MATÉRIEL



4 CARTES PERSONNAGES



4 SETS DE 8 JETONS MÉTAUX
(32 au total)



4 PISTES D'ENTRAÎNEMENT DE JOUEUR



4 COMPTEURS DE SANTÉ ET 4 CUBES DE PROGRESSION



8 CARTES MISSION



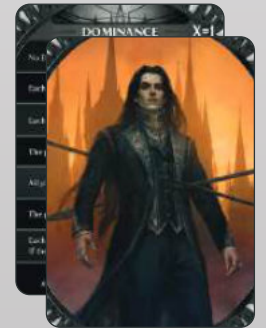
4 DECKS DE DÉPART
(10 cartes par deck)



82 CARTES MARCHÉ



36 CARTES CHALLENGE
DU SEIGNEUR MAÎTRE



1 CARTE SEIGNEUR MAÎTRE
1 CARTE PISTE DU DOMINÂT



16 JETON D'ATIUM



14 JETONS CASTELLE



1 CIBLE EN CARTON RIGIDE



1 COMPTEUR DE SANTÉ SEIGNEUR MAÎTRE
+ 8 CUBES DE DÉCOMPTÉ

Exemple de mise en place pour 4 joueurs

5

DECK JOUEUR

DEFAUSSE JOUEUR

7

DECK JOUEUR

DEFAUSSE JOUEUR

3

DECK MARCHÉ

4

DEFAUSSE CARTES ÉLIMINÉES

6

DECK JOUEUR

DEFAUSSE JOUEUR

6

DECK JOUEUR

DEFAUSSE JOUEUR

Premier joueur sélectionné aléatoirement

MISE EN PLACE

Mise en place individuelle

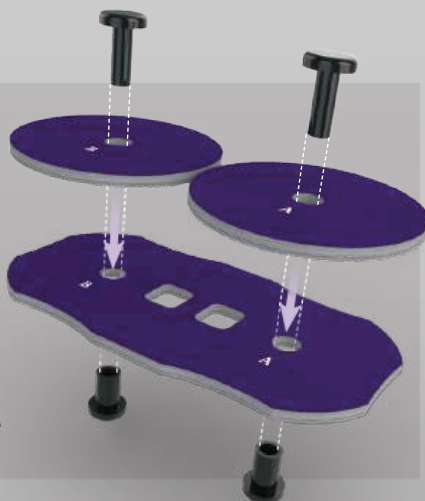


Exemple du deck de départ de Vin

ASSEMBLER LE COMPTEUR DE SANTÉ

Alignez les compteurs de dos en suivant les lettres, et fixez les œillets.

Les compteurs de santé des joueurs ne comportent que des chiffres allant de 0 à 4 sur le cadran A, tandis que le cadran du Seigneur Maître comporte des chiffres allant de 0 à 6 sur le cadran A.



- 1 Donner à chaque joueur :
 - A Une carte personnage choisie au hasard.
 - B Une Piste d'entraînement et un cube de progression de leur couleur (en plaçant le cube de progression sur la première case de la Piste d'entraînement).
 - C Des jetons de chacun des 8 métaux (en les plaçant sur les cases marquées au-dessus de la Piste d'entraînement)
 - D Les 4 cartes de départ marquées au nom de leur personnage, ainsi que 6 cartes "Financement". Mélangées ensemble, ces 10 cartes forment votre deck de départ
 - E Un compteur de santé réglé sur 36 Points de vie.
- 2 Si vous jouez à moins de 4 joueurs, retirez les éléments de jeu des joueurs manquants, y compris les cartes de départ supplémentaires et les cartes Financement.
- 3 Mélangez le paquet Marché et placez-le au centre de la table. Révélez les 6 premières cartes et disposez-les en ligne. Il s'agit du "Marché".
- 4 Placez tous les jetons Castelles et Atium près du Marché, à portée de main de tous les joueurs.
- 5 Mélangez et révélez au hasard 3 cartes Mission. Rangez les autres. Prenez trois cubes de suivi de la couleur de chaque joueur et placez-en un sur chacune des trois cartes Mission, sur l'image à droite de chaque carte.
- 6 Désignez un joueur qui sera le premier joueur. Donnez au deuxième joueur (selon le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur) 2 points de vie supplémentaires, au troisième joueur (s'il joue) 4 points de santé supplémentaires, et au quatrième joueur (s'il joue) 4 points de santé supplémentaires et une Castelle.
- 7 Si vous jouez à plus de 2 joueurs, donnez la cible au dernier joueur (à nouveau selon le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur).
- 8 Chaque joueur pioche 5 cartes dans son deck de cartes personnel afin de constituer sa main de départ.

APERÇU DU JEU & CONCEPTS PRINCIPAUX

DECKBUILDING

Fils-des-Brumes : le Jeu de Deck-building est un "deckbuilder", ce qui signifie que vous commencez avec un deck (paquet de carte) faible et que, au fil du jeu, vous construisez un deck plus puissant en achetant et en éliminant des cartes. Voici quelques règles fondamentales du deckbuilder :

- 1 Chaque joueur dispose d'une main de 5 cartes **A**, d'un deck face cachée **B**, d'une pile de défausse face visible **C**, et de cartes en jeu **D**.
- 2 Un joueur peut consulter sa main et sa pile de défausse à tout moment, mais ne peut pas consulter son deck.
- 3 Les cartes peuvent être jouées pendant le tour d'un joueur, dans l'ordre de son choix. Elles sont placées de manière visible dans la zone de jeu où elles restent jusqu'à la fin du tour.
- 4 Chaque fois qu'un joueur gagne une carte, sauf indication contraire, celle-ci est immédiatement placée face visible dans sa pile de défausse.
- 5 À la fin du tour d'un joueur, toutes les cartes en jeu (à l'exception des Alliés) sont déplacées vers la pile de défausse, ainsi que toutes les cartes non jouées dans la main du joueur.
- 6 Pour terminer son tour, un joueur pioche 5 nouvelles cartes dans son deck.
- 7 Si, à un moment donné, un joueur doit piocher des cartes et qu'il n'y en a plus dans son deck, que ce soit durant son tour ou lorsqu'il pioche une nouvelle main, le joueur mélange sa pile de défausse pour former un nouveau deck.
- 8 Si une carte est éliminée, elle est retirée du jeu et placée dans une pile "éliminée" commune à tous les joueurs. Tout le monde peut consulter la pile des cartes éliminées.



NOTE STRATÉGIQUE :

Le deck d'un joueur évolue et change constamment. Pour gagner, il faut généralement constituer le meilleur deck possible. Cependant, ce qui détermine le meilleur deck peut dépendre de la stratégie choisie par le joueur. Il peut constituer un deck « réduit » de 5 cartes qu'il peut jouer en entier à chaque tour. Il peut également constituer un deck très varié, qui laisse ses adversaires dans l'incertitude. Un deck puissant peut se concentrer sur un seul métal afin d'activer des cartes puissantes, ou inclure une variété de métaux qui comblent tous les besoins. Il peut être axé sur le combat, se concentrer sur les points de Mission, viser à équilibrer les deux, ou se concentrer sur l'Atium. Il existe de nombreuses façons de gagner, et votre stratégie doit dépendre de votre personnage et de ce qui est disponible sur le marché.

DECK DE DEPART

Chaque joueur commence avec 4 cartes Entraînement et 6 cartes Financement dans son deck. Les 4 cartes Entraînement seront différentes pour chaque joueur, mais chaque joueur aura une carte de chaque combinaison de métaux, et les mêmes 4 effets seront présents dans chaque deck. Les cartes Financement sont utilisées pour acheter de nouvelles cartes depuis le marché.

METAUX

Le pouvoir qui alimente l'allomancie d'un Fils-des-brumes est le métal qu'il avale et Brûle. Dans **Fils-des-Brumes : le Jeu de Deck-building**, cela est représenté par les 8 jetons des différents métaux dont dispose chaque joueur. Les métaux peuvent être utilisés de différentes manières.

BRÛLER

Pour activer la plupart des capacités des cartes Action dans le jeu, un métal doit être "Brûlé". Au début du jeu, vous ne pourrez brûler qu'un seul jeton métal par tour, mais en progressant sur la Piste d'entraînement, ainsi qu'en jouant certaines cartes et en accomplissant des missions spécifiques, vous pourrez en Brûler davantage.

Vous pouvez voir combien de jetons métal vous pouvez Brûler en comptant le nombre d'icônes suivantes que vous avez gagnées sur votre Piste d'entraînement :



Pour Brûler un jeton métal, retirez-le de son emplacement sur la Piste d'entraînement et placez-le sur la carte que vous souhaitez alimenter avec. À la fin du tour, remettez-le sur la Piste d'entraînement. Vous ne pouvez alimenter les cartes qu'en utilisant le métal qu'elles requièrent (comme expliqué à la page 10).

Vous pouvez également utiliser des cartes Action comme métaux pour alimenter d'autres cartes. Pour ce faire, jouez une carte sur le côté afin que le flacon de métal à droite soit visible sous une autre carte qui nécessite l'un des deux métaux correspondants. Utiliser des cartes de cette manière ne compte pas dans la limite des jetons métal que vous pouvez Brûler à chaque tour, ce qui vous permet de jouer plus de cartes. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes pouvant être utilisées comme métaux à chaque tour.



CONSEIL STRATÉGIQUE :

Un jeton métallique ou une carte peut être Brûlé sans effet direct ; il suffit de le placer dans un espace vide sur le plateau. Cela peut être utile pour des capacités telles que celles des Savants (p. 10) et les effets des Alliés (p. 11).



Chaque personnage dispose de 4 cartes « Entraînement » de départ, marquées de son nom dans le coin inférieur gauche de la carte (A).



Dans cet exemple, **Entraînement au Fer** est Brûlé pour fournir de l'Acier (STEEL), car il peut être utilisé soit comme Fer (IRON), soit comme Acier (STEEL). Le jeton métal Acier est également Brûlé pour débloquer la puissante deuxième capacité de **S'envoler**.



Attisez un métal en le retournant sur son côté à bordure plus foncée. Les métaux attisés ne peuvent pas être réutilisés tant qu'ils n'ont pas été régénérés.



Dans cet exemple, cet **Entraînement à l'Étain** est défaussé pour rafraîchir l'Étain Attisé, car ils font tous deux partie du même couple de métaux (A).



Ce joueur utilise de l'Atium (B) pour activer la capacité du dessus (B) de **SURVIVRE**. Cet Atium comptera également comme de l'Étain (C) pour activer le pouvoir (C) du **SOLDAT**.



MÉTAUX (SUITE)

ATTISER

Vous ne pouvez Brûler que le nombre de métaux correspondant au nombre d'icônes dont vous disposez. Si vous souhaitez utiliser plus de jetons métal que cette limite, vous devez les Attiser. Pour Attiser un métal, prenez un jeton métal non attisé qui n'a pas été utilisé pendant ce tour et retournez-le, en le plaçant sur la carte que vous souhaitez alimenter, ou sur un espace vide si vous l'Attisez sans effet direct. Le métal agit comme un métal normal que vous Brûlez, mais à la fin du tour, lorsque vous le remettez sur votre Piste d'entraînement, vous le gardez retourné. Vous ne pouvez pas réutiliser ce jeton métal (pour le Brûler ou l'Attiser) tant que vous ne l'avez pas régénéré. Attiser un métal équivaut à le Brûler pour tous les effets qui s'activent si un métal est Brûlé. Vous pouvez Attiser autant de métaux que vous le souhaitez à chaque tour.

RÉGÉNÉRER

Pour régénérer un métal attisé, vous pouvez défausser une carte de votre main. Si vous le faites, vous devez retourner un jeton métal correspondant à l'un des métaux indiqués en bas à droite de la carte dans le flacon. Régénérer un métal ne compte pas comme le Brûler pour ce qui est d'activer des alliés, des capacités de personnage ou des capacités de Savant.

Certaines cartes et capacités de Mission vous permettent également de régénérer n'importe quel métal Attisé. Ceci est représenté par ce symbole :

Vous pouvez régénérer un métal que vous avez Attisé au cours de ce tour. Lorsque vous régénerez un métal, vous pouvez l'utiliser pendant ce tour si vous ne l'avez pas déjà fait, que ce soit en le Brûlant normalement ou en l'Attisant à nouveau, mais vous ne pouvez utiliser chaque métal qu'une seule fois par tour. Vous ne pouvez pas Attiser un métal, le régénérer, puis l'utiliser à nouveau.

ATIUM

Le métal le plus puissant du jeu, l'Atium , n'est pas disponible au début de la partie. Vous pouvez obtenir de l'Atium grâce à la Piste d'entraînement et à certaines Missions. Vous pouvez utiliser ces jetons pour alimenter les cartes Atium, ou comme jeton "joker" à la place de n'importe quel autre métal. Si l'Atium est utilisé pour alimenter une carte non-Atium, comme une carte Étain par exemple, il est considéré à la fois comme de l'Atium et de l'Étain pour les capacités des Alliés et des personnages.

À la fin d'un tour, après avoir utilisé un jeton Atium, remettez-le dans la réserve. Chaque jeton Atium n'est utilisable qu'une seule fois.

Un jeton Atium ne peut pas être Attisé; vous devez encore pouvoir Brûler un jeton métal pour pouvoir l'utiliser.

Les cartes Atium peuvent être utilisées pour activer n'importe quelle carte ou pour régénérer n'importe quel jeton métal, s'ils sont respectivement défaussés ou retournés. Les jetons Atium ne sont pas une ressource limitée : s'ils viennent à manquer, utilisez un jeton de remplacement pour représenter d'autres jetons Atium.



Les métaux et leurs effets



ÉTAIN (TIN)

Les cartes Étain se concentrent sur les points de Mission et les Pièces , produisant souvent des effets différents selon votre position sur les différentes pistes de Mission.

SENSE /PERCEPTION empêche les autres joueurs de progresser sur la piste de Mission et ce durant tout le tour.

Par exemple, si un joueur a 2 points de Mission et qu'une carte Perception 3 est jouée sur lui, puis qu'il gagne 2 autres points de Mission au cours du même tour, il ne progressera qu'une seule fois, conformément aux effets de la carte Perception 3.



POTIN (PEWTER)

Les cartes Potin fournissent ✕ Combats et + Soins.

DEFENDER /DÉFENSEUR

Les deux alliés Potin sont des Défenseurs, ce qui signifie que les dégâts ne peuvent cibler ni vous, ni vos alliés non Défenseurs, tant que les Défenseurs sont en jeu.



BRONZE

Les cartes Bronze vous rapportent des points de Mission et vous permettent d'utiliser des capacités sur le marché.

SEEK /TRAQUER vous permet d'utiliser l'effet principal de n'importe quelle carte Action (à l'exception des cartes Allié) disponible sur le marché, jusqu'à hauteur du coût indiqué.



CUIVRE (COPPER)

Les cartes Cuivre offrent divers effets, avec plusieurs cartes axées sur la Guérison +, ainsi que des cartes qui peuvent bloquer les dégâts.

CLOUD /NUAGE empêche les dégâts infligés à un joueur ou à ses alliés, selon la carte. S'il réduit les dégâts infligés à un joueur, celui-ci subit moins de dégâts. S'il a la cible et que cela réduit les dégâts à 0, il ne peut pas transmettre la cible. Si Nuage protège des alliés, ceux-ci ne peuvent pas mourir, mais ils peuvent être attaqués à nouveau immédiatement si l'adversaire a suffisamment de combat.



ZINC

Les cartes Zinc fournissent principalement des Pièces , ainsi qu'un moyen d'utiliser des Alliés sans Brûler de métal.

RIOT /EXALTER vous permet d'activer des alliés qui ont été activés de manière normale en Brûlant un métal et ne vous empêche pas de les activer dans la suite du tour.



LAITON (BRASS)

Les cartes Laiton fournissent des points de Mission et ainsi que des Pièces , et permettent d'éliminer des cartes.

SOOTHE /APAISER vous permet d'éliminer n'importe quelle carte de votre main, de votre pile de défausse ou en jeu. Si vous éliminez une carte en jeu, vous bénéficiez tout de même de ses effets pendant ce tour.



FER (IRON)

Les cartes Fer sont axées sur le Combat ✕ et vous permettent de préparer vos prochains tours.

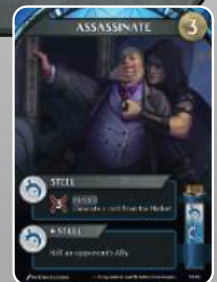
PULL /TRACTION vous permet de déplacer des cartes de votre pile de défausse vers le dessus de votre deck. N'oubliez pas que lorsque des cartes sont achetées, elles sont immédiatement placées dans la pile de Défausse, et que les cartes peuvent être défaussées de votre main à tout moment, ce qui leur permet d'être affectées par Traction. Cependant, les cartes en jeu ne sont défaussées qu'à la fin de votre tour.



ACIER (STEEL)

Les cartes en acier fournissent Combat ✕, Pièces , et permettent d'influencer le Marché, ainsi que d'obtenir des cartes précédemment Éliminées.

PUSH /POUSSÉE vous permet d'éliminer n'importe quelle carte du marché. Remplacez immédiatement les cartes éliminées.



ATIUM

Les cartes Atium fournissent de puissants points de Mission et de Combat ✕, mais nécessitent de l'Atium (), un métal rare, pour être jouées. Les cartes Action Atium peuvent également être utilisées pour activer n'importe quelle autre carte, ou pour régénérer n'importe quel métal Attisé lorsqu'elles sont défaussées.



CARTES

Il existe deux types de cartes pouvant être achetées au Marché : les cartes Action et les cartes Allié. Les cartes Action sont toujours verticales, tandis que les cartes Allié sont toujours horizontales.

ANATOMIE D'UNE CARTE ACTION

Les cartes Action présentent les éléments suivants :



- 1 Le Nom de la carte.
- 2 Le coût de la carte lorsque vous l'achetez au Marché.
- 3 Le métal nécessaire pour activer sa capacité principale. Il peut s'agir d'un jeton métal Brûlé ou d'une carte utilisée comme métal.
- 4 L'effet obtenu lorsque le métal est activé. Les capacités des cartes s'activent dès que vous Brûlez le métal pour les activer. *Notez que cette capacité ne s'active qu'une seule fois, quel que soit le nombre de fois où vous Brûlez du Fer pendant votre tour.*
- 5 Certaines cartes ont des capacités supplémentaires qui peuvent être débloquentes lorsque des métaux supplémentaires sont Brûlés, par exemple ici un deuxième Fer. **N'oubliez pas** que vous ne disposez que d'un seul jeton métal de chaque type. Vous devrez donc utiliser de l'Atium ou des cartes comme métaux pour débloquentes ces puissantes capacités. La capacité supérieure doit être activée en premier, vous ne pouvez pas passer directement à la seconde.
 - A Certaines cartes nécessitent d'utiliser plusieurs jetons métal, comme cette carte qui nécessite de Brûler 2 Fers supplémentaires pour activer sa capacité. Placer uniquement un deuxième Fer ne débloquentes aucun effet.
- 6 La capacité secondaire débloquentes en brûlant des métaux supplémentaires.
- 7 La paire de métaux à laquelle appartient cette carte. Cette carte peut être utilisée pour alimenter d'autres cartes nécessitant l'un de ces deux métaux (dans ce cas, Acier et Fer), ou être défaussée pour régénérer l'un des deux jetons métal de cette paire qui aurait été Attisé.
- 8 Certaines cartes ont des capacités Savant qui ne se déclenchent que lorsque la carte est utilisée comme métal, et non comme une Action. Cette carte gagne 2 points de combat lorsqu'elle est utilisée comme métal, mais pas si elle est défaussée pour régénérer un jeton de métal ou si elle est utilisée pour sa capacité principale.
- 9 Certaines cartes ont un effet qui peut être joué hors tour (ce qui est toujours indiqué par un nom de capacité orienté verticalement). Pour utiliser l'un de ces effets, défaussez la carte au moment opportun. Il n'est pas nécessaire de Brûler de métal, mais la carte est immédiatement défaussée et ne peut être utilisée à d'autres fins.



CONSEIL STRATÉGIQUE

Les cartes dotées de la capacité SOOTHE /APAISER et certaines missions vous permettent d'éliminer des cartes du jeu. Cette capacité peut s'avérer très puissante, car elle vous permet de retirer les cartes les moins fortes de votre deck, augmentant ainsi vos chances de piocher une carte plus efficace. Lorsque vous éliminez des cartes, vous pouvez choisir une carte de votre main, de votre pile de défausse ou même parmi les cartes que vous avez jouées et déjà activées pendant ce tour. Les cartes éliminées de cette manière doivent être placées dans une pile séparée près du marché, qui comprendra les cartes éliminées du marché à l'aide du pouvoir PUSH /POUSSEE ou du pouvoir de niveau II de toutes les cartes de personnage.

CARTES (SUITE)

CARTES ALLIÉS

Les cartes Allié fonctionnent différemment des cartes Action. Elles sont horizontales et, lorsqu'elles sont jouées, elles sont placées au-dessus de votre carte de personnage, où elles resteront jusqu'à ce qu'elles soient vaincues par un autre joueur, après quoi elles seront déplacées vers la pile de défausse de leur joueur. Ainsi, vous pouvez bénéficier de leurs avantages à chaque tour tant qu'elles restent en vie. Elles ne peuvent pas être utilisées comme métal ou pour régénérer des jetons métal attisés, et ne sont pas directement activées par des métaux comme le sont les cartes Action.

ANATOMIE D'UNE CARTE ALLIÉ

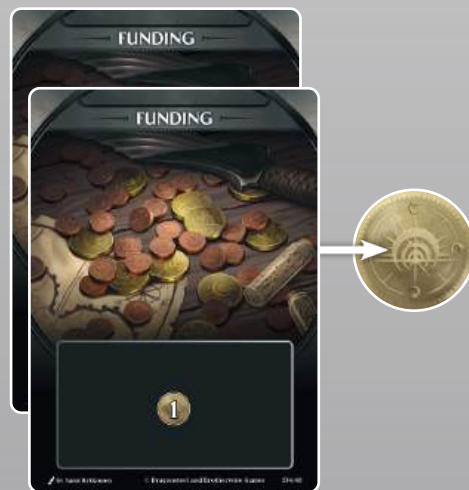
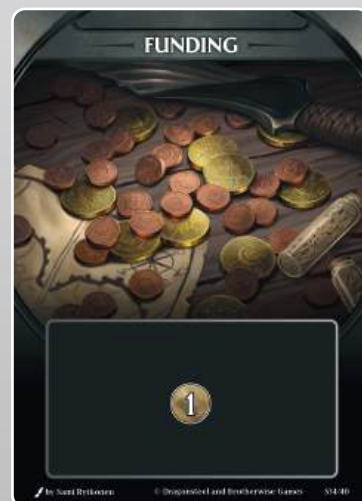
Les cartes Allié présentent les éléments suivants :



- 1 Le nom de l'Allié.
- 2 Le coût de l'Allié sur le marché.
- 3 La Défense de l'Allié.
- 4 Le métal associé à l'Allié (le cas échéant). Si vous Brûlez ce métal pour une quelconque raison, que ce soit à l'aide d'un jeton ou d'une carte, vous bénéficiez de cet effet. Vous ne bénéficiez de cette capacité qu'une seule fois, quel que soit le nombre de fois où vous Brûlez le métal en question. Par exemple, pour ce Pickpocket, si vous Brûlez un Fer pour alimenter la carte Crash précédente, vous obtiendrez également 1 pièce.
- 5 Certains alliés ont un effet si un métal supplémentaire est Brûlé. Pour le Pickpocket, ce deuxième effet ne se produira que si vous Brûlez au moins 2 Fer.
- 6 Certaines cartes Allié ont des effets permanents, qui ne nécessitent pas de Brûler de métal. Ces effets sont toujours actifs.

FINANCEMENT

Les cartes de Financement n'existent que dans votre deck de départ. Les cartes de Financement vous rapportent 1 pièce qui peut être utilisée pour acheter des cartes sur le marché et des Castelles. Elles n'ont pas de coût en métal et ne sont associées à aucun métal.



Les jetons Castelles peuvent être achetés pendant votre tour pour 2 pièces. Vous pourrez, plus tard, défausser un jeton Castelle pour gagner 1 pièce.

CONSEIL STRATÉGIQUE

N'oubliez pas que vous pouvez toujours Brûler des métaux ou utiliser des cartes comme métaux sans activer directement une carte. Cela peut être utilisé pour activer des Alliés.



Chaque joueur dispose d'une carte Personnage et d'une Piste d'entraînement qui s'améliorera tout au long de la partie.

PISTE D'ENTRAÎNEMENT

Au début de chacun de ses tours, chaque joueur avance son cube de progression d'une case sur la Piste d'entraînement. Cela lui permettra de débloquent de nouvelles capacités au fur et à mesure qu'il joue. Il peut également avancer chaque fois qu'une carte ou un effet de mission comporte ce symbole :

Si vous débloquent une capacité pendant votre tour en avançant sur la Piste d'entraînement, vous débloquent cette capacité immédiatement.

Il existe quatre types de récompenses débloquentées par la Piste d'entraînement :

- 1 Brûler un métal supplémentaire (🔥). Chaque fois que vous atteignez l'un de ces points, vous pouvez Brûler un jeton métal supplémentaire à chaque tour, et ce de manière permanente. Lorsque vous atteignez la fin de la piste, vous pouvez Brûler 4 jetons métal à chaque tour.
- 2 Débloquent une capacité de personnage (I II III). Atteindre l'un de ces points débloquent définitivement l'une des capacités de votre personnage.
- 3 Atium (🌀). Gagnez un jeton Atium 🌀. Il s'agit de métaux à usage unique.
- 4 Atium en continu (🔔 = 🌀). Une fois que vous avez atteint ce point à la fin de la piste, chaque fois que vous avancez sur la Piste d'entraînement (y compris au début de chaque tour), vous gagnez un jeton Atium 🌀 supplémentaire.



Par exemple :

Le joueur violet commence son tour en avançant d'une case sur sa piste d'entraînement (A). Il reçoit immédiatement un jeton d'Atium (B). À ce stade du jeu, il peut Brûler trois métaux à chaque tour et a débloquent le premier (C) et le deuxième pouvoir (D) de sa carte de personnage.



CARTE DE PERSONNAGE

Votre carte de personnage vous confère des capacités spéciales que vous débloquentez en avançant sur la Piste d'entraînement.

- 1 Le nom du personnage.
- 2 Les capacités (I II III) qui sont débloquentées en progressant sur la Piste d'entraînement. Ces capacités ne font rien tant qu'elles ne sont pas débloquentées, mais une fois débloquentées, elles peuvent être utilisées à chaque tour.
- 3 Le métal emblématique : chaque personnage possède un métal emblématique qui lui confère un effet particulier. A l'instar de l'effet généré par un Allié, chaque fois que vous brûlez ce métal (le Potin 🔥 dans le cas de Vin), vous bénéficiez de cet effet. Comme ailleurs, les capacités des personnages ne s'activent qu'une seule fois, quel que soit le nombre de fois où vous brûlez le métal indiqué.



- 4 La Deuxième Capacité : tous les personnages possèdent la même capacité à ce niveau. Après avoir débloquenté cet effet, une fois par tour, un joueur peut immédiatement éliminer une carte Action lorsqu'il l'achète sur le marché. Ce faisant, il active l'effet principal de cette carte, sans avoir à Brûler de métal.
- 5 Effet Atium : tous les personnages ont la même capacité à ce niveau. Une fois que vous avez atteint ce stade à la fin de la piste, chaque fois que vous devriez progresser sur la Piste d'entraînement (y compris au début de chaque tour), vous gagnez un jeton Atium 🔥 supplémentaire.



Par exemple :

La santé des joueurs est indiquée sur un cadran de santé. Les joueurs commencent la partie avec entre 36 et 40 points de santé et ne peuvent jamais avoir plus de 40 points.

Les dégâts infligés ✖ par les autres joueurs réduisent votre santé +, tandis que les soins que vous vous prodiguez l'augmentent. Lorsqu'un joueur n'a plus aucun point de santé, il est éliminé de la partie.



MISSIONS



Chaque partie se joue avec 3 des 8 Mission disponibles. L'une des 3 façons de remporter la partie consiste à être le premier joueur à atteindre le sommet de chaque piste de Mission. Les joueurs peuvent progresser sur la piste de Mission chaque fois qu'un effet leur rapporte des points de Mission (). S'ils gagnent plusieurs points de Mission au cours d'un tour, ils peuvent dépenser tous leurs points sur une seule piste ou les répartir entre plusieurs.

Une carte Mission comporte plusieurs éléments :



- 1 Le nom de la Mission.
- 2 La zone de départ où les cubes de progression sont placés au début de la partie. Être dans cette zone n'est pas considéré comme être sur la piste. Si un joueur gagne 1 point de Mission, il avance d'un cran et se retrouve sur la case la plus basse de la piste.
- 3 La piste sur laquelle les cubes avancent. Il faut 12 points de Mission pour atteindre la case la plus haute.
- 4 Les récompenses à mi-parcours : chaque carte Mission comporte différentes récompenses tout au long du parcours, avec des écarts variables. Certaines en ont plus, d'autres moins. Lorsqu'un joueur atteint ce point de la piste, il bénéficie immédiatement de cet effet. Ces récompenses ne peuvent être obtenues qu'une seule fois.
- 5 Les récompenses du premier joueur à mi-parcours : chaque récompense de la piste Mission comporte une ou plusieurs récompenses supplémentaires réservées à la première personne à atteindre ces points sur la piste.
- 6 Les positions d'arrivée : lorsqu'un joueur atteint le haut de la piste, placez-le dans le premier emplacement libre disponible, de gauche à droite, afin de noter l'ordre d'arrivée.
- 7 Récompense du premier joueur ayant atteint le haut : le premier joueur à atteindre le haut de la piste reçoit une récompense supplémentaire. Cette récompense ne peut être obtenue qu'une seule fois, même si la récompense de fin de Mission est permanente.
- 8 Récompense de fin de Mission : chaque fois qu'un joueur atteint le sommet de cette piste de mission, il reçoit cette récompense. Celle-ci peut être unique (comme indiqué ici) ou permanente.

CONSEIL STRATÉGIQUE

Certaines cartes ont un effet lié à la position du joueur sur une piste de Mission, selon qu'il est le plus haut ou le plus bas. Les cubes qui se trouvent sur la partie illustrée de la carte ne sont pas considérés comme étant sur la piste de Mission. Si un cube est le seul cube présent sur la piste, il est considéré comme étant le plus haut, mais pas le plus bas. Par ailleurs, lorsque 3 cubes ou plus se trouvent sur la piste, si deux d'entre eux sont à égalité en haut, ils sont tous deux considérés comme étant le plus haut. Il en est de même si deux d'entre eux sont à égalité en bas, ils sont tous deux considérés comme étant le plus bas. Le premier joueur à terminer une piste de mission est définitivement le plus haut de cette piste.

CONSEIL STRATÉGIQUE

Vous pouvez progresser sur une piste de Mission à tout moment pendant votre tour, ce qui peut vous donner les ressources nécessaires pour faire autre chose.

COMBAT

Une autre façon de gagner la partie est d'être le dernier personnage en vie. Chaque joueur dispose d'un total de 36 points de vie (ou plus). Si la santé d'un joueur atteint 0, il est éliminé de la partie. Ses cartes restent dans son deck et dans sa pile de défausse, et ses cubes restent sur les pistes de Mission.



De nombreux effets infligent des points de dégâts à un joueur, représentés par symbole attaque . Un joueur ne peut utiliser ses dégâts qu'à la fin de son tour, et peut les répartir entre les Alliés et les joueurs.

Chaque Allié a une santé totale indiquée par sa valeur de Défense et peut être tué par les autres joueurs. Les Alliés ne peuvent pas subir de dégâts partiels. Pour les tuer, ils doivent subir des dégâts égaux ou supérieurs à leur valeur de Défense en une seule attaque. Si un Allié est tué, il est immédiatement placé dans la pile de défausse de son propriétaire. Certains alliés ont la capacité hors tour **DEFENDER** / DÉFENSEUR, qui empêche les autres joueurs de cibler leurs personnages. Ces alliés doivent être tués avant que des dégâts puissent cibler le joueur ou ses alliés non défenseurs. Si l'attaquant n'a pas assez de dégâts pour tuer l'allié Défenseur, il ne peut pas utiliser ses dégâts.

Attaquer d'autres joueurs fonctionne légèrement différemment dans les parties à deux joueurs et dans celles à trois ou quatre joueurs.

JEU À 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, à la fin de votre tour, vous pouvez (mais vous n'êtes pas obligé) infliger tous vos dégâts à votre adversaire et à ses alliés. Si cela réduit la santé de votre adversaire à 0 ou moins, il est éliminé de la partie et vous gagnez.

JEU À 3-4 JOUEURS

Dans les parties à trois ou quatre joueurs, il existe un mécanisme supplémentaire appelé "Cible". Le dernier joueur, situé à la droite du premier joueur commence avec la Cible. À la fin de votre tour, après avoir attaqué n'importe quels alliés (vous pouvez cibler les alliés de tous les autres joueurs pendant cette phase), vous devez diriger vos points de dégâts vers celui qui détient la Cible. Après qu'un joueur détenant la Cible a subi des dégâts par un adversaire, quel qu'en soit le montant, il peut (mais il n'est pas obligé) passer la Cible à un autre joueur. Le passage de la Cible ne peut avoir lieu qu'après que tous les dégâts ont été infligés pour ce tour.



CONSEIL STRATÉGIQUE

Certaines cartes Étain ont une capacité **SENSE** /PERCEPTION qui permet à un joueur de ralentir la progression d'un autre joueur. Étant donné qu'un joueur peut remporter la partie en atteignant le sommet des 3 pistes, ces cartes peuvent s'avérer utiles pour freiner vos adversaires. Une autre façon de freiner quelqu'un qui vous bat aux points de Mission ? Tuez-le.

CONSEIL STRATÉGIQUE

Vous n'êtes pas obligé d'attaquer celui qui détient la Cible. Vous pouvez choisir de ne pas utiliser vos points de dégâts si vous préférez, ce qui peut empêcher la Cible d'être déplacée, si vous craignez de devenir la prochaine cible ou si vous pensez que le joueur suivant peut infliger plus de dégâts.

CONSEIL STRATÉGIQUE

Infliger des dégâts à tous les autres joueurs est très efficace, mais n'oubliez pas que plus vous détenez la Cible longtemps, plus vous serez attaqué. Ne conservez la Cible que lorsque vous pensez faire un tour avec des dégâts élevés !



CONSEIL STRATÉGIQUE

Certaines cartes sont dotées de la capacité **CLOUD** /NUAGE. Cette capacité hors tour permet aussi de protéger les alliés de l'élimination. Si cette carte est utilisée, les dégâts qui auraient été infligés à l'Allié sont alors perdus, mais cet Allié peut être attaqué à nouveau pendant ce tour si l'attaquant dispose encore de suffisamment de points de dégâts.



Par exemple :
Le joueur dispose de 6 à dépenser parmi toutes les cartes qu'il a jouées pendant ce tour. Il choisit d'acheter deux cartes pour un coût total de 4 et dépense ses 2 dernière pour un jeton Castelle.

COMBAT (SUITE)

Les Alliés ne sont pas affectés par la cible. Vous pouvez tuer n'importe quel Allié pendant votre tour, quel que soit le détenteur de la cible.

Si vous avez la Cible pendant votre tour, après avoir attaqué les alliés, vos points de dégâts sont infligés dans leur intégralité à tous les autres joueurs à la fin de votre tour. Si l'un de vos adversaires a un allié **DEFENDER** /DÉFENSEUR, les dégâts que vous infligez à ce joueur affectent d'abord ses alliés DÉFENSEURS. Si un joueur joue une capacité hors tour **CLOUD** /NUAGE pour se protéger, cela ne réduit que les dégâts qui lui sont infligés, et non ceux infligés aux autres joueurs.

Si un joueur ayant la Cible est éliminé, le joueur attaquant peut déplacer la Cible vers n'importe quel autre joueur, et les points de dégâts restants sont infligés à ce joueur. Si l'élimination d'un joueur ne laisse que 2 joueurs, la Cible est retirée du jeu.

REGAGNER DE LA VIE



Certains effets vous permettent de regagner des points de vie à l'aide de ce symbole . Lorsque vous le faites, augmentez votre cadran d'autant. Un personnage ne peut jamais avoir plus de 40 points de vie.

MARCHÉ

Les cartes Marché peuvent être achetées et immédiatement ajoutées à votre pile de défausse. Lorsque vous achetez des cartes, comptez toutes les qui se trouvent sur vos cartes Financement jouées, les effets d'Action activés, les capacités de Savant, les Alliés, les cartes Personnage, les Missions et les Castelles dépensés pour déterminer le montant dont vous disposez.

À tout moment pendant votre tour, vous pouvez acheter une carte sur le Marché, à condition d'en avoir les moyens. Déduisez ce montant de ce qui vous reste. Après avoir acheté une carte, remplacez-la immédiatement par la carte du dessus du paquet Marché. Vous pouvez acheter autant de cartes que vous le souhaitez.

Il n'est pas nécessaire de dépenser toutes vos pièces, mais elles ne peuvent pas être conservées pour les prochains tours.

CASTELLES

Les Castelles sont une ressource placée près du Marché. Elles peuvent être achetées pour 2 et peuvent, à tout moment, être dépensées pour gagner 1 . Les Castelles n'expirent jamais. Il s'agit d'une ressource illimitée : si vous en manquez, utilisez simplement un jeton de remplacement pour représenter davantage de Castelles.



AVANT



ARRIÈRE

RÉCAPITULATIF


ORGANISATION D'UN TOUR

Le tour d'un joueur suit les étapes suivantes :

- 1 Avancez d'une case vers la droite sur la Piste d'entraînement.
- 2 Dans n'importe quel ordre, autant de fois que vous le souhaitez :
 - A Jouez des cartes de votre main.
 - B Brûlez ou Attisez les métaux pour jouer des cartes.
 - C Utilisez une carte comme métal.
 - D Débarrassez-vous d'une carte pour régénérer un métal Attisé.
 - E Activez les capacités des Alliés et de votre personnage.
 - F Avancez sur les pistes Mission.
 - G Achetez des cartes et des Castelles au Marché.
- 3 Attaquez des Alliés.
- 4 Attaquez des joueurs (réduisant leur santé)
 - A La cible peut être déplacée après cette étape si le détenteur de la Cible a subi des dégâts.
- 5 Débarrassez-vous de toutes les cartes en jeu (à l'exception des Alliés) et de toutes les cartes restantes dans votre main.
- 6 Piochez 5 nouvelles cartes dans votre deck.

FIN DU JEU

Le jeu peut se terminer de trois façons différentes :

- 1 Si un joueur atteint le sommet des trois pistes de Mission, il remporte immédiatement la partie.
- 2 Si un joueur est le dernier joueur restant, tous les autres ayant été éliminés, il remporte la partie.
- 3 Si un joueur joue 4 Atium  avec la carte Confrontation, il remporte la partie.



Icones des Cartes



ENTRAINEMENT (Avance vers la droite sur ta piste d'entraînement)



COMBAT (Infligez des dégâts à un adversaire ou à leurs alliés)



MISSION (Monte sur n'importe quelle piste de Mission)



SOIN (Restaurer la santé de ton personnage)



PIÈCE (Gagne des pièces à utiliser pour acheter des cartes et Castelles)



BRÛLE UN MÉTAL SUPPLÉMENTAIRE



PIOCHE UNE CARTE DE TON DECK



RÉGÉNÉRER UN MÉTAL (retourne un métal Attisé)



ÉLIMINER UNE CARTE



AUGMENTATION DU DOMINÂT (Avance d'une ligne sur la carte Dominât du Seigneur Maître)



INDICATEUR NOMBRE DE JOUEURS



SLASH ENTRE LES ICONES (Choisir un des 2, pas les 2)



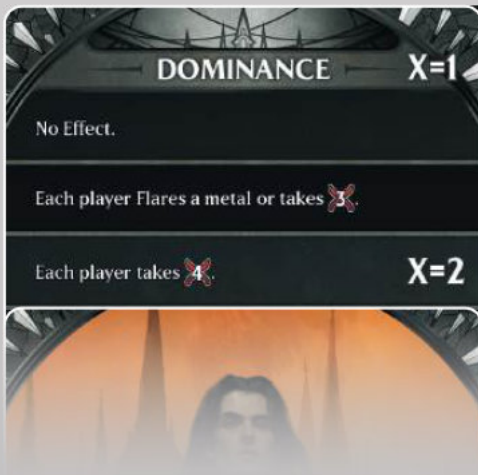
SOLO & CO-OP

Fils-des-Brumes peut également se jouer en équipe, en collaborant pour vaincre le Seigneur Maître, ou en mode solo, en incarnant un seul Fils-des-Brumes qui affronte seul l'Empire Ultime.

MISE EN PLACE

Effectuez la mise en place comme d'habitude, mais laissez le support cible dans la boîte. Il n'est pas utilisé en mode solo ou coopératif. Ne donnez aucun bonus de départ aux joueurs.

Placez la carte de piste de Dominât du Seigneur Maître à la vue de tous les joueurs. Placez la carte Seigneur Maître par-dessus, de manière à ce que seule la barre de titre de la piste de Dominât soit visible. Réglez le compteur de santé du Seigneur Maître sur 48. Placez son paquet de 36 cartes près de sa carte Dominât et de son compteur de santé.



DOMINÂT

La piste du Dominât du Seigneur Maître mesure à la fois son pouvoir et l'attention qu'il porte aux joueurs. Il commence la partie avec seulement 1 point de Dominât. Au fur et à mesure que la partie avance, il se concentre de plus en plus sur la défaite des joueurs. Les édits augmentent son Dominât, jusqu'à un maximum de 6. Tous les déplacements sur la piste du Dominât n'augmentent pas nécessairement son Dominât. Certains déplacements sur cette piste activent simplement des attaques uniques contre les joueurs.

Le X sur les cartes "Édits" et "Adversaires" représente un nombre variable déterminé par la carte "Dominât". Chaque fois que vous voyez ce symbole, il fait référence au nombre le plus élevé indiqué à droite de la piste de Dominât. Le Dominât n'est pas cumulatif. Ignorez les valeurs de Dominât précédentes et utilisez uniquement la valeur la plus élevée indiquée.

Par exemple:
La valeur du Dominât est maintenant de 2.

PARTIE ET ORDRE DU TOUR

En mode coopératif, tous les joueurs font équipe. Ils ne s'attaquent pas entre eux ni leurs alliés, et peuvent même utiliser des effets comme **CLOUD** /NUAGE pour se protéger mutuellement. Leur objectif est de détruire le Seigneur Maître, mais celui-ci leur réserve quelques surprises.

À partir d'un premier joueur déterminé au hasard, les joueurs jouent à tour de rôle leurs cartes, achètent des cartes sur le marché et attaquent le Seigneur Maître ou ses alliés. Le tour de chaque joueur se déroule de manière très similaire à celle d'une partie compétitive, mais vous n'êtes jamais autorisé à attaquer vos coéquipiers.

Après le tour de chaque joueur (une fois qu'il a pioché sa nouvelle main), il tire et joue la carte du dessus du paquet du Seigneur Maître, qui contient l'un des deux types de cartes suivants :

ADVERSAIRES

Les Adversaires sont les serviteurs et les subordonnés du Seigneur Maître. Si vous piochez un Adversaire à la fin de votre tour, placez cette carte devant vous. Les Adversaires resteront sur la table jusqu'à ce qu'ils soient éliminés par des effets ou des dégâts. Chaque carte Adversaire comporte plusieurs informations importantes :

- A** Le nom de l'Adversaire.
- B** **Effet** : cet Adversaire a soit un effet négatif permanent, soit un effet qui se produit à la fin de chaque tour, avant que le joueur ne pioche ses cartes.
- C** **Boucliers** : chaque Adversaire possède entre 1 et 3 boucliers. Tous les boucliers d'un Adversaire doivent être détruits avant qu'il ne soit éliminé. Pour détruire un bouclier, un joueur doit infliger des dégâts égaux ou supérieurs à la valeur indiquée sur le bouclier. Si un "X" apparaît, cela signifie que vous devez infliger au bouclier des dégâts égaux à la valeur de Dominât actuelle du Seigneur Suprême. Chaque fois qu'un bouclier est détruit, placez un cube noir sur celui-ci.

Les boucliers peuvent être attaqués séparément, mais doivent être détruits de gauche à droite. Si vous disposez de suffisamment de dégâts à infliger, vous pouvez détruire plusieurs boucliers d'un même Adversaire en un seul tour. Une fois le dernier bouclier détruit, l'adversaire est déplacé vers la pile de défausse du Seigneur Maître. Les Adversaires peuvent être attaqués par n'importe quel joueur, même ceux qui ne se trouvent pas devant eux. Les effets qui permettent à un joueur de tuer un Allié, comme Assassinate, peuvent retirer un bouclier à n'importe quel Adversaire.



Par exemple :
Le joueur Vin termine son tour et pioche une carte dans le paquet du Seigneur Maître. Oh non ! C'est un Inquisiteur. Il place cet Inquisiteur dans son espace de jeu et, à partir du tour suivant, subira son effet jusqu'à ce qu'il soit tué.



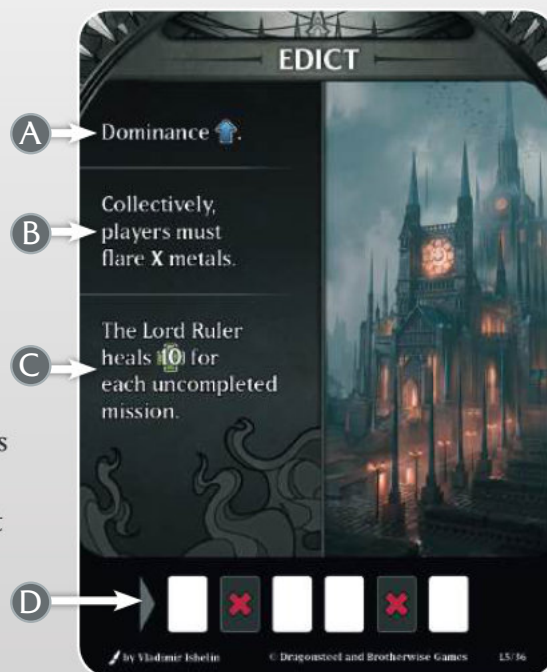
PARTIE ET ORDRE DU TOUR (SUITE)

ÉDITS

Les Édits représentent la volonté du Seigneur Maître. Lorsqu'un joueur pioche un Édits, il applique les effets indiqués sur la carte dans l'ordre, puis la défausse. Chaque Édits a 4 effets potentiels. Si un joueur meurt avant d'avoir appliqué tous les effets, terminez les effets avant de passer au joueur suivant.

- A Augmentation du Dominât** : chaque Édits augmente le Dominât du Seigneur Maître (↑) 1 à 2 fois. Parfois, vous n'augmenterez le Dominât que s'il y a moins de 4 joueurs (1 1 1 1). Pour augmenter le Dominât, faites glisser la carte du Seigneur Maître d'une case vers le bas sur sa carte de Dominât, révélant et appliquant immédiatement l'effet révélé. Répétez l'opération si nécessaire. *À un moment donné, vous devrez retourner la carte de Dominât. Lorsque cela se produit, retournez la carte, puis placez la carte du Seigneur Suprême sous le premier effet de l'autre côté.*
- B Effet supplémentaire** : certains Édits ont un effet supplémentaire (généralement négatif). Réalisez-les comme indiqué sur la carte.
- C Guérison du Seigneur Maître** : pour chaque Mission non complétée par les joueurs, le Seigneur Maître gagne 10 points de vie (jusqu'à un maximum de 48). Pour qu'une Mission soit complétée, un seul joueur doit avoir atteint la récompense maximale. Il est très difficile de tuer le Seigneur Maître avant que la plupart, voire la totalité, des Missions ne soient complétées !
- D Nettoyage du marché** : le Seigneur Maître élimine deux cartes du marché, indiquées par l'illustration au bas de sa carte. Remplacez-les immédiatement par des cartes provenant du dessus du paquet Marché.

Si un joueur est éliminé en raison des dégâts infligés par le Seigneur Maître ou un Adversaire, ce joueur est éliminé du jeu. Continuez à jouer, en sautant le tour de ce joueur et en ne piochant aucune carte Seigneur Maître pour lui. Le nombre de joueurs est considéré comme étant le nouveau nombre de joueurs, pour toutes les cartes qui y font référence.



FIN DE LA PARTIE

Une partie solo/coopérative peut se terminer de quatre façons différentes :

- 1** Le paquet du Seigneur Maître est épuisé, auquel cas les joueurs ont échoué faute de temps.
- 2** Tous les joueurs sont éliminés à cause des dégâts subis, auquel cas le Seigneur Maître a triomphé des rebelles et les joueurs ont perdu.
- 3** Le Seigneur Maître atteint 0 point de vie, auquel cas les rebelles triomphent et l'Empire Ultime est détruit.
- 4** Un joueur joue 4 Atium sur la carte Confrontation, auquel cas les joueurs battent le Seigneur Maître lors d'une confrontation glorieuse.

Remarque : le jeu ne se termine pas si un joueur atteint le sommet de toutes les pistes de Mission. Cependant, terminer les pistes de Mission a des répercussions sur la guérison du Seigneur Maître grâce aux cartes Édits.

Que fait le pouvoir "Perception" dans les parties solo/coopératives ? Le pouvoir **SENSE** /PERCEPTION n'a aucun effet sur le Seigneur Maître.

Si je joue en solo, suis-je toujours le plus haut et le plus bas sur chaque piste de Mission ? Est-ce que j'obtiens les récompenses du premier joueur sur la piste ? En mode solo, un joueur n'est le plus bas sur une piste que s'il a commencé sur cette piste mais n'a pas atteint la première récompense. Il est le plus haut sur la piste s'il a reçu la récompense la plus élevée avant la récompense finale. Les joueurs en solo obtiennent la récompense de premier joueur pour chaque récompense sur les pistes de Mission.

Que signifie "Collectivement" sur les cartes Édits du Seigneur Maître ? Collectif signifie partagé entre tous les joueurs. Si trois joueurs doivent subir 10 points de dégâts Collectifs, un joueur peut les subir tous, ou ils peuvent les répartir entre eux comme ils le souhaitent. S'il n'y a qu'un seul joueur, il doit subir tous les dégâts.

JETONS MÉTAL ET ATIUM

Puis-je Attiser un métal que j'ai déjà Brûlé pendant ce tour ?

Les jetons métaux ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par tour et ne peuvent pas être Attisés s'ils ont déjà été Brûlés.

Que se passe-t-il si j'ai utilisé toutes mes activations possibles pour Brûler des jetons métal et que je souhaite utiliser de l'Atium ? Puis-je l'Attiser ?

Vous ne pouvez pas Attiser l'Atium, donc si vous avez déjà utilisé toutes vos activations possibles pour Brûler des métaux, vous ne pourrez pas Brûler l'Atium. Si vous pensez que vous allez Brûler de l'Atium, il peut être judicieux d'Attiser les métaux que vous utilisez plus tôt dans le tour afin de garder des activations pour l'Atium !

Si j'utilise une carte comme métal, cela compte-t-il comme l'une des utilisations du fait de Brûler un métal ?

Non, si vous êtes autorisé à Brûler trois jetons métal pendant votre tour, l'utilisation d'une carte comme métal ne réduit pas le nombre de métaux que vous pouvez Brûler. Cette limite ne s'applique qu'aux jetons.

Puis-je régénérer un métal que j'ai Attisé lors de ce tour ?

Oui, c'est possible ! Cependant, vous ne pouvez pas le réutiliser immédiatement, même après l'avoir régénéré.

Puis-je Attiser un métal si j'ai encore des jetons à Brûler ?

Oui, vous pouvez Attiser des métaux à tout moment pendant votre tour, même si vous avez encore la possibilité de Brûler des métaux.

COMBAT

Si je garde la cible pendant mon tour, que se passe-t-il si j'attaque les alliés d'un adversaire ? Que signifie "points de dégâts infligés dans leur intégralité" ?

Attaquer un allié qui n'est pas un Défenseur réduit le nombre de points de dégâts que vous devez infliger à tous les autres joueurs. Si vous disposez de 13 points de combat et que vous en dépensez 2 pour attaquer la carte House Lord d'un joueur, il vous restera 11 points de combat à infliger à chaque joueur. Vous infligerez tous les dégâts restants à chacun d'entre eux.

Tous mes points de dégâts sont-ils regroupés dans un seul pool, ou chaque carte est-elle une source de dégâts distincte ?

Tous vos points de dégâts sont regroupés dans un seul pool que vous pouvez répartir comme vous le souhaitez entre les Alliés, les Adversaires et le joueur avec la Cible

Dans une partie à quatre joueurs, si un joueur est éliminé, le joueur attaquant peut-il se récupérer lui-même la Cible ?

Oui, il peut le faire, ce qui lui permet d'infliger ses dégâts restants à tous les joueurs adverses encore en vie. (Dans une partie à trois joueurs, cela n'a pas d'importance puisque vous n'utilisez pas la Cible lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs.)

MISSIONS

Que signifient les points de Mission négatifs ? Dois-je reculer sur la Piste ?

Vous ne reculez jamais sur une piste de Mission. Les points de Mission négatifs réduisent uniquement le nombre de points de Mission dont vous disposez lors de votre tour.

CAPACITÉS DES PERSONNAGES ET DES ALLIÉS

Quand j'active ma capacité de niveau II, dois-je Brûler un métal ?

Non ! Vous pouvez l'activer gratuitement une fois par tour

L'Allié Smoker réduit-il les dégâts qu'il subit ?

L'Allié Smoker réduit uniquement les dégâts infligés au joueur, pas à ses Alliés.

Les Défenseurs absorbent-ils tous les dégâts ou seulement leur total de points de vie ?

Les Défenseurs ne subissent que leur total de points de vie en dégâts, tout dégât restant peut alors être infligé au joueur ou à d'autres Alliés.

Quand les Alliés s'activent-ils ?

Tant que vous Brûlez leur métal correspondant, vous pouvez les activer à tout moment, et pas seulement lorsque vous commencez à Brûler leur métal. Cela signifie que si vous jouez un Allié après avoir déjà Brûlé un métal, vous pouvez l'activer immédiatement.

Que se passe-t-il si l'Allié Keeper meurt entre deux tours ?

Vous devez tout de même piocher la carte mise de côté au début de votre tour.

Combien de fois les capacités des Alliés et celles des personnages de niveau I et III peuvent-elles être activées durant un même tour ?

Chacune de ces capacités peut être activée qu'une seule fois par tour, sauf si une capacité "Exalter" est utilisée, ce qui permet une utilisation supplémentaire des capacités des Alliés.

Peut-on défausser une carte Allié de sa main ou la jouer pour régénérer un jeton métal Attisé ?

Non, les cartes Allié ne peuvent jamais être utilisées pour régénérer des jetons métal ou pour alimenter d'autres cartes.

CARTES ACTION

Est-il obligatoire d'éliminer des cartes ?

Non, l'effet éliminer n'est jamais obligatoire. Chaque fois que vous devez éliminer une carte, vous pouvez choisir de ne pas le faire.

D'où peuvent provenir les cartes à éliminer ?

Les cartes peuvent provenir de votre main, de votre pile de défausse ou du jeu.

Dois-je activer toutes les capacités de mes cartes immédiatement ?

Lorsque vous jouez une carte et que vous Brûlez un métal pour cela, vous devez immédiatement activer tous les effets de cette capacité, dans l'ordre. (Les pièces, les points de Mission et les points de combat sont tous comptabilisés dans une réserve, vous n'avez donc pas besoin de les utiliser immédiatement.) Vous n'avez toutefois pas besoin d'activer immédiatement les capacités secondaires qui vous obligent à Brûler des métaux supplémentaires, vous pouvez les activer plus tard dans le tour.

Puis-je Brûler une carte comme métal sans activer directement aucune carte ?

Oui ! Cela peut être utile pour activer les capacités des Alliés, des joueurs ou pour obtenir des bonus de Savant.

CARTES ACTION (SUITE)

Si je Brûle une carte comme métal, est-ce qu'elle compte comme les deux métaux de sa paire associée ?

Non, vous devez déclarer quel métal vous souhaitez utiliser lorsque vous utilisez une carte comme métal.

Dois-je toujours utiliser une capacité que je ne souhaite pas utiliser ?

Non, vous pouvez toujours choisir de ne pas utiliser les capacités de vos cartes.

Dois-je Brûler un métal pour la carte que j'active avec Traquer ou Exalter ?

Non, seulement le bronze/zinc utilisé pour activer initialement Traquer et Exalter !

Si je gagne des points de combat/mission après avoir joué la deuxième capacité de House War/Dominate, puis-je les convertir ?

Non, les capacités se déclenchent immédiatement lors de l'activation, donc les points de combat/mission futurs ne seront pas comptabilisés.

Exalter peut-il activer la capacité des alliés Atium, comme Kandra et Inquisitor ?

Oui, c'est possible !

MODE SOLO ET COOPÉRATIF

Puis-je rediriger les dégâts infligés par le Seigneur Maître vers mes Alliés au lieu de les subir moi-même ?

Sauf indication contraire, le Seigneur Maître n'attaquera que les Alliés Défenseurs et vous ! Il dispose toutefois de certaines attaques qui affectent vos Alliés généraux.

Que signifie "2X" ?

2X (et 3X, 4X, etc.) multiplie la valeur X par le premier chiffre. Si X est égal à 3, 2X sera égal à 6.

Si un édit fait référence à "un autre joueur" alors que je joue en solo, s'applique-t-il à moi ?

En mode solo, vous ne subirez jamais les effets destinés à "un autre joueur", ce qui peut être à la fois une aide et un handicap.

En mode solo/coopératif, la deuxième capacité de Maelstrom supprime-t-elle tous les boucliers des adversaires ?

Oui, puisqu'elle indique "vaincre tous les Alliés de vos adversaires", elle supprime tous les boucliers de tous les adversaires.

DIVERS

Qu'advient-il des cartes et des cubes de Mission d'un joueur éliminé ?

Ses cartes sont retirées du jeu, et ses cubes de Mission restent sur leurs cartes respectives

Que se passe-t-il si le paquet Marché est épuisé ?

Rebattez la pile des cartes éliminées pour former un nouveau paquet Marché.

Certaines cartes ou missions vous permettent-elles d'obtenir des Castelles ?

Aucune carte ou Mission ne vous permet actuellement d'obtenir des Castelles. Toutes les cartes qui font référence aux Castelles (comme l'Adversaire Militia) ou dans les extensions futures utiliseront le mot "Boxings" (Castelles) et non le symbole.