

BUT DU JEU

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



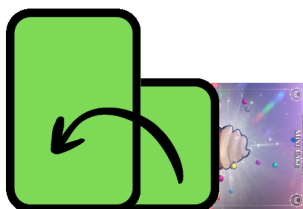
DÉROULEMENT D'UN TOUR

Au premier tour, on définit aléatoirement qui sera le premier joueur.

Le **premier** joueur pioche **6 cartes** et obtient **2 pièces** et commence son tour de jeu à la **phase 3**.

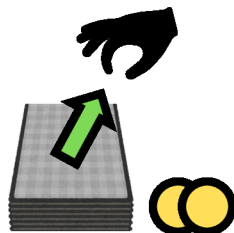
Le **second** joueur commence avec **4 cartes** et **1 pièce**.

1 ÉVEIL



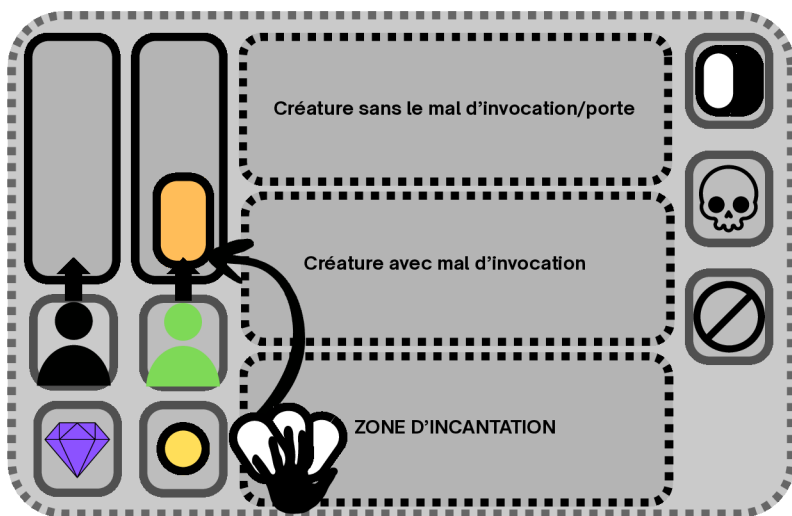
Redresse toutes tes cartes, sauf les portes

2 RESTAURATION



Pioche **2 cartes**, gagne **1 pièce**
ou
Pioche **1 carte**, gagne **2 pièces**

3 PREMIÈRE PHASE D'INVOCATION



Applique les effets de tes cartes constantes si tu en possèdes

Joue **1 niveau UNIQUEMENT** pendant ton tour sur l'invocateur de ton choix (l'un ou l'autre)



3

ENSUITE Incline **TOUJOURS** ton invocateur en **PREMIER** pour:

*Invoquer une carte de ta main**

OU

Faire une compétence débloquée de ton invocateur,
sauf au premier tour du joueur actif*

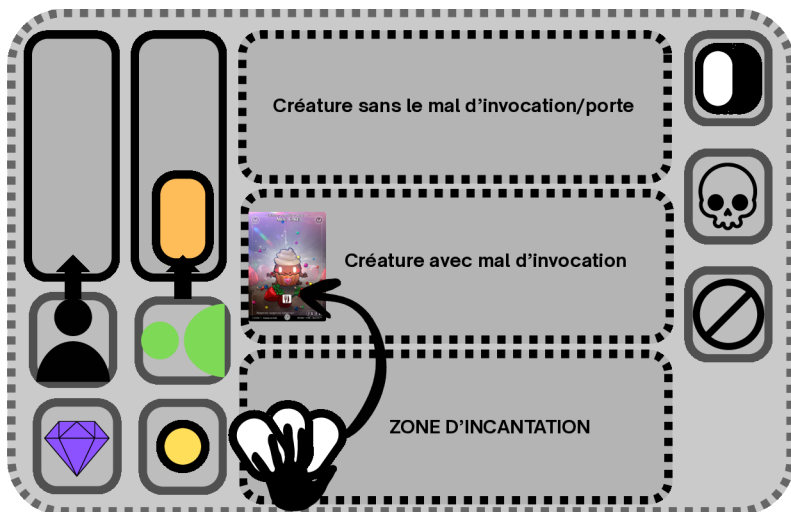
PUIS

Tes niveaux pour: *Invoquer d'autres cartes**

OU

*Faire d'autres compétences d'invocateur**

* Facultatif



Une créature venant d'être invoquée ne peut pas attaquer,

MAIS:

- peut servir de bloqueur
- peut utiliser ses actions 1 fois par tour (*sauf mention contraire*)
- peut utiliser ses effets

4

DÉCLARATION DE LA PHASE D'ATTAQUE

Tu declares à ton adversaire que tu vas entrer en phase d'attaque



5

COMBAT

Tu **PEUX** déclarer, si tu le souhaites **LA (OU LES)** créatures attaquantes

5



Si une créature est déclarée attaquante, tu **DOIS** l'incliner **MAIS** elle ne pourra pas servir de bloqueur tant qu'elle n'est pas redressée

ENSUITE ton adversaire **PEUT** déclarer un bloqueur pour défendre contre UN seul attaquant ou plusieurs bloqueurs si plusieurs attaquants sont présents (il doit désigner la créature attaquante pour chaque bloqueur)

APRES l'adversaire choisi le combat qu'il veut résoudre en premier



PUIS l'adversaire choisi le combat suivant, etc

6 SECONDE PHASE D'INVOCATION

ENSUITE Incline **TOUJOURS** ton invocateur en **PREMIER** pour:

*Invoker une carte de ta main**

OU

*Faire une compétence débloquée de ton invocateur**

PUIS

Tes niveaux pour: *invoker d'autres cartes**

OU

*Faire d'autres compétences d'invocateur**

** Facultatif*

7 FIN DE TOUR

Le joueur actif annonce la fin de son tour



Les joueurs enchainent leurs tours jusqu'à la mort des deux invocateurs d'un joueur



A CHAQUE:

Effet de carte activé

OU Compétence d'invocateur faites

OU Action d'une carte que tu contrôles

TON ADVERSAIRE PEUT RÉPONDRE EN INVOQUANT DES CARTES IMMINENTES, ACTIONS, CAPACITÉS D'INVOCATEUR. S'IL LE FAIT, ALORS A TON TOUR TU PEUX RÉPONDRE DE LA MÊME MANIÈRE, SINON ON RÉSOUT *



A CHAQUE:

Nouvelle carte jouée

OU Compétence d'Invocateur faites

OU Action de carte activée que tu contrôles

TON ADVERSAIRE PEUT RÉPONDRE EN INVOQUANT DES CARTES IMMINENTES, ACTIONS, CAPACITÉS D'INVOCATEUR. S'IL LE FAIT, ALORS A TON TOUR TU PEUX RÉPONDRE DE LA MÊME MANIÈRE, SINON ON RÉSOUT *



TON ADVERSAIRE PEUT:

Jouer une carte "imminente"

OU Activer une Compétence d'Invocateur

OU Activer une Action d'une carte qu'il contrôle

TU PEUX RÉPONDRE EN INVOQUANT DES CARTES IMMINENTES, ACTIONS, CAPACITÉS D'INVOCATEUR SI TU LE FAIS, ALORS TON ADVERSAIRE PEUX RÉPONDRE DE LA MÊME MANIÈRE, SINON ON RÉSOUT *



TU PEUX RÉPONDRE EN:

Jouant une carte Imminente

OU Activer une Compétence d'Invocateur

OU Activer une Action de carte que tu contrôles

TON ADVERSAIRE PEUT RÉPONDRE EN INVOQUANT DES CARTES IMMINENTES UNIQUEMENT, ACTIONS, CAPACITÉS D'INVOCATEUR. S'IL LE FAIT, ALORS A TON TOUR TU PEUX RÉPONDRE DE LA MÊME MANIÈRE, SINON ON RÉSOUT *

* RÉOLUTION DE CARTES, ACTIONS, EFFETS, COMPÉTENCES D'INVOCATEUR:

Durant la phase de résolution de la pile, les éléments sont résolus les uns après les autres dans l'ordre inverse de leur chronologie, du plus récent au plus ancien. Il n'y a plus d'échange de priorité entre les joueurs.



COMPRENDRE LES LOGOS RISE



Niveau: Jouable **UNE** fois pendant ton tour.
Se redresse au début de ton tour.



Créature: Jouable pendant ton tour, elle reste sur le champs de bataille.
Se redresse au début de ton tour.



Créature Imminente: Jouable pendant ton tour, comme celui de ton adversaire, elle reste sur le champs de bataille.
Se redresse au début de ton tour.



Incantation: Jouable pendant ton tour, elle reste sur le champs de bataille.



Incantation Imminente: Jouable pendant ton tour, comme celui de ton adversaire, elle reste sur le champs de bataille.



Porte: Jouable pendant ton tour, elle reste sur le champs de bataille.
Ne se redresse pas au debut de ton tour.



Porte Créature: Jouable pendant ton elle reste sur le champs de bataille.
Se redresse au début de ton tour.



Porte Imminente: Jouable pendant ton tour, comme celui de ton adversaire, elle reste sur le champs de bataille.
Ne se redresse pas au début de ton tour.



Imminente: Jouable pendant ton tour comme celui de ton adversaire, elle va au **cimetière** une fois résolue.

