

HELIX
Duels



LIVRE DE RÈGLES

Livre de Règles Version 3.1

www.spiralhelix.fr/helixduels

© SPIRALHELIX | MONSTERMAKER

HELIX
Duels
Origine du Chaos

HELIX Duels

Origine du Chaos

Terä - 2 523

“Cela fait maintenant 8 décennies que nous sommes terrés dans les profondeurs du monde. L'air à la surface est trop vicié pour que nous puissions espérer le respirer à nouveau. Pour survivre, nous n'avons d'autre choix que de creuser, toujours plus profond. En quête d'eau bien sûr, et d'énergie pour faire tourner nos machines, en priorité celles qui génèrent l'air presque respirable qui nous tient en vie. Nous n'avons plus rien à envier aux fourmis. D'ailleurs il se peut qu'elles finissent par nous bouffer. Et je crains que ce n'est pas ce qui pourrait nous arriver de pire.

Le pire, je l'ai vu. Et j'ai peur. Comme jamais je n'ai eu peur. J'ai vu cette chose. Celle que nos anciens nommaient "L'Âme de Terä", car ils voyaient en elle une nouvelle source d'énergie à exploiter. Comme ils avaient déjà exploité les autres. Toutes. Ils avaient fini par rendre leur propre mère stérile. Ils ont commencé à la manipuler. Nombre d'entre eux y ont laissé leur vie.

Car cette chose est vivante. Pas au sens chimique du terme. Non, elle a une âme, ça je le sais. Quand vient l'heure du couvre-feu, je peux sentir sa présence rôder. Elle a faim. Faim de vies, les nôtres en l'occurrence. J'ai peur.

Je n'ai rien connu d'autre. Rien que se tapir sous la croûte terrestre, comme des insectes. Des insectes faibles et désarmés face à ce que j'ai de mon vivant connu sous un seul nom. L'écrire est déjà une souffrance, le pire serait de le prononcer, son nom vous brûle la gorge et vous dévore de l'intérieur. Cette menace omniprésente, nous l'avons nommé Helix. Je sais qu'elle viendra à bout de nous, et je lui préfère la mort. Je l'ai vu dévaster les âmes, investir les corps et les vider de toute substance.

Les anciens n'avaient peut-être pas tort. Terä se venge de ce que nous lui avons fait subir. Nous, les hommes. Avides et sûrs de notre suprématie auto-proclamée. Nous voilà maintenant les proies de ce monstre dont la puissance ne cesse de croître. A mesure que la notre s'amenuise. Il aura raison de nous. Tous. Et le pire c'est que nous l'avons mérité.

Je n'ai plus la force d'écrire. Respirer est déjà un acte de bravoure.

Je me nourris chaque jour un peu moins. Le peu que nous arrivons à produire, je le laisse à ceux qui ont choisi l'espoir. Pour ma part, je préfère abdiquer, non pas par ferteté mais par faiblesse, je l'avoue.

Je doute que quiconque me lise un jour. Et si lui me découvre, je veux qu'il sache : il n'aura rien de moi.”

*Journal du Capitaine
Alan Winter*

Terä - 2 777

L'Origine du Chaos - Apocalypse 1

“Quand le dernier de ceux qui marchent debout aura puisé l'ultime souffle, alors l'origine de toute vie exultera. De là, reviendra le Chaos.”

L'Homme n'est plus. Terä a repris ses droits. Elle a libéré sa substance. violemment. Les derniers de la lignée de l'Homo sapiens n'ont rien vu venir, cela n'aurait de toute façon rien changé. L'Helix était devenu assez puissant, il n'avait plus besoin d'eux.

Le cœur de Terä a commencé à enfler, au point de déformer sa propre croûte. Quand il atteignit la surface, et qu'il avait déjà absorbé les derniers humains, il jaillit par tous les pores, déchirant l'atmosphère de sa lueur aveuglante. Du noyau à la voûte céleste, rien de vivant ne subsista. Une remise à zéro qui balaya instantanément l'évolution des espèces.

Terä - 2 777 | 3200

L'Origine du Chaos - Renaissance

La croûte fumante et dévastée de Terä. Un inextricable mélange de roche en fusion, d'eau bouillonnante et de brume verdâtre tapissait la surface de l'astre, qui jadis accueillit parmi d'autres, la race humaine. Lentement, comme une nouvelle équation, les éléments primaires se formèrent : L'eau, l'Air, le Feu et la Terre, enfants de l'Essence Mère. Il engendrèrent la vie. Sous de nouvelles formes. Du Magma naquirent les Démons, de Gaïa les Sylvides, d'Hydris les Aqualites et de la Brume les Revenants.

Au commencement, il n'était question que de survie, chaque espèce luttait pour exister.

Puis, inéluctablement, comme une mécanique connue de l'évolution, les sociétés se bâtirent, s'organisèrent et s'étendirent. Jusqu'à s'affronter. Car il n'est d'espèce qui ne cherche à dominer.

Terä redevint alors le champ de bataille qu'elle a toujours été, inéluctable recommencement.

Le Chaos avait repris ses droits.

Durant plusieurs siècles, la guerre fit rage. Dressant des cités et des remparts, dessinant des axes, des avants-postes et des forteresses, les conflits redéfinirent le visage de Terä. Les nouvelles espèces endémiques, progénitures d'Helix, se déchiraient sans relâche. La substance mère elle-même fût corrompue, une part d'elle s'assombrit tandis que l'autre gagnait en clarté. De cette scission émergea l'Æther, part lumineuse d'Helix, source de création, essence même des Anges. D'autre part, comme la négation de toute chose, la Noctum commença à se répandre, crâchant à la face du monde ses armées de Damnés.

Depuis lors, Terä n'est plus qu'un rocher fumant dans le vide astral, embrasée de mille douleurs qu'elle a elle-même engendrées.

Vous avez choisi de prendre part à ce chaos. Optez pour un camp, créez des alliances et des trahisons, qu'importe les moyens que vous emploierez, vous n'avez qu'un objectif : dominer Terä !

**“Que l'Âme des Anciens
vous guide et vous protège.
Jusque dans l'au-delà.”**





Bienvenue !

Dans **HelixDuels**, vous incarnez une force élémentaire.

Manipulez l'Helix pour invoquer des formes de vie conscientes et de puissants sorts pour dominer le Champ de Bataille.

Nous vous présenterons dans ce livret tout ce que vous devez savoir pour jouer vos premières parties, les mécaniques de base, la disposition de table, les caractéristiques élémentaires, la gestion de l'énergie magique...

Vous produisez l'énergie magique (appelée Helix) en sacrifiant des cartes depuis votre main. Vous en gagnerez par la suite, en détruisant des créatures adverses ou via d'autres moyens.

L' Eco-Système

Composé des **8 factions élémentaires**, il détermine le style de jeu et l'orientation tactique. Il est possible de constituer un jeu bi-éléments.



☀️ Aether

Forces de la Lumière, de la création, créatures célestes, justice, protection et soin.

🔥 Magma

Armée du Feu, de la puissance, créatures féroces, démons et guerriers implacables.

💧 Hydris

Formes abyssales, créatures aquatiques, contrôle et affaiblissement, gestion de la magie.

⌚ Tempus

Contrôle du Temps, pouvoirs et mécaniques manipulant les effets en jeu, invocateurs de Divinités.

☾ Noctum

Légions de la Mort, de la destruction, damnés, vampires, infection, retour du Cimetière.

🌫️ Brume

Assassins de l'Ombre, créatures spectrales, furtives, dissimulation, pièges et vol de vie.

🌿 Gaïa

Horde sauvage de la nature, créatures végétales et animales, renforcement, et agressivité.

🌌 Stellaires

Technologie, armes évoluées, Robots et Machines, Ingénieurs, vitesse et tactiques militaires avancées.

Le principe de "TripleDeck"

HelixDuels permet au joueur de disposer de 3 paquets de cartes (ou Livres) à piocher, répartis en Créatures, Objets et Sorts, ainsi que d'un Cimetière (ou défausse).

Les Zones

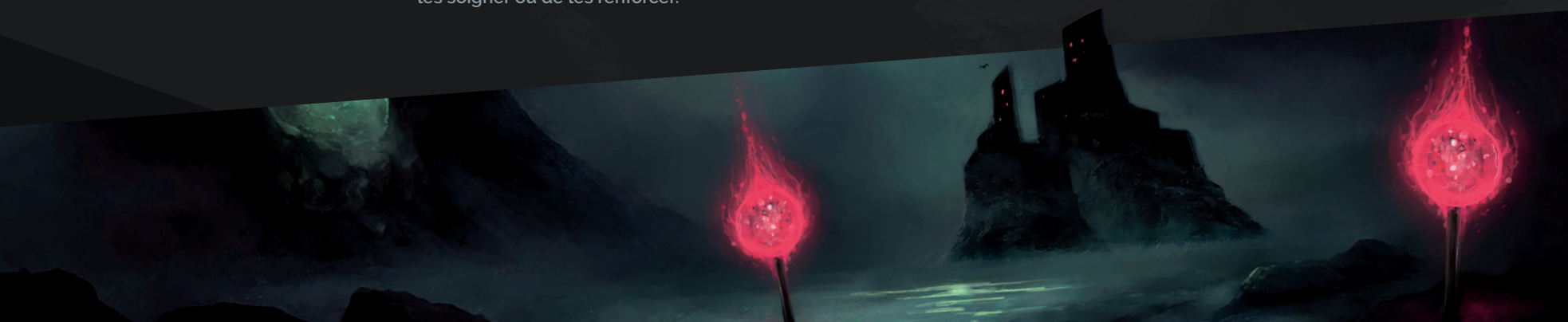
Le terrain de jeu est composé de 2 zones : la **Forteresse** et le **Champ de Bataille**.

La Forteresse, matérialisée par la carte éponyme est la principale cible à abattre et sa destruction est synonyme de défaite.

Le Champ de Bataille est la zone où les créatures peuvent déclarer une attaque ou défendre.

Une autre particularité réside dans l'absence du "Mal d'Invocation" (en revanche il existe un Mal de Résurrection appelé Transition) En effet, les créatures peuvent attaquer, défendre, ou activer un pouvoir dès leur apparition.

À noter que les créatures ne récupèrent pas leur Points de Vie (PDV) d'un tour à l'autre. Il existe cependant des moyens de les soigner ou de les renforcer.



Les Archétypes de cartes

Votre **Bibliothèque** est composée de **3 Livres** qui contiennent chacun un type de cartes. Chaque type comprend des sous-types.

CRÉATURES

Les **Créatures** peuvent être associées à une des **6 factions** élémentaires. Si ce n'est pas le cas, elles sont considérées comme "Neutres".

- Démons**
- Revenants**
- Sylvides**
- Aqualites**
- Anges**
- Damnés**

Elles sont ensuite divisées en 2 espèces : les **Humanoïdes**, capables de porter des équipements, et les **Bêtes**, qui elles, bénéficient de certaines synergies, et peuvent évoluer vers une forme supérieure (**STADE** + *). **Voir Focus sur les Espèces**

Les différentes races ont de plus des **affinités avec certains éléments** qui leur font bénéficier de **capacités supplémentaires**, si votre jeu est basé sur l'élément associé.

Humanoïdes

- Elfes ●●●
- Orques ●●●
- Gobelins ●●●
- Squelettes ●●●
- Néréides ●●●
- Vampires | Goûles ●●●
- Ogres ●●●
- Fées | Gnomes ●●●
- Incubes | Succubes ●●●
- Morts-Vivants ●●●
- Lycans ●●●

Les **Humanoïdes** ont la spécificité d'appartenir à des **Classes** (Guerrier, Mage, Assassin, Stratège, Guérisseur...), qui influenceront sur leurs aptitudes.

Voir Focus sur les Espèces

Bêtes

- Dragons ●●●
- Mastodontes ●●●
- Hydres ●●●
- Wyvernes ●●●
- Arachnides ●●●
- Félins ●●●
- Reptiles ●●●
- Oiseaux ●●●
- Poissons ●●●
- Ombres ●●●
- Trolls ●●●
- Golems ●●●
- Élémentaires ●●●
- Insectes ●●●

Mekas

Les **Mekas** sont rattachés à la Faction des **Stellaires**. Ils ne peuvent pas équiper d'objets, contrairement aux humanoïdes. Ils ont en revanche la capacité de générer des mécanismes qui débloqueront une capacité spéciale.

DIVINITÉS

Les cartes de type "**Divinités**" ne sont pas considérées comme des créatures. À ce titre, les effets ciblant les créatures n'ont pas d'effets sur elles. Elles sont des réminiscences des temps oubliés et ne font pas partie du même plan temporel. Seul le pouvoir de **Tempus** permet de les invoquer, grâce aux **Adorateurs** !

OBJETS

Certains Objets peuvent être équipés sur des créatures ayant l'aptitude adéquate. D'autres peuvent être posés directement en jeu.

Équipements

- Armes
- Armures
- Bijoux

Objets posés en jeu :

- Machines
- Magiques
- Constructions
- Potions / Poisons...

SORTS

Les Sorts sont divisés en 2 types principaux : les Éphémères, et les Permanents / Persistants. Il existe des sorts associés aux 2 types : les Hybrides.

Éphémères

Permanents

Hybrides

Infos des attributs de carte

Coût en Helix → 8

Helix drainable → 7

Espèce → [Bête]

Points d'attaque (DGT) → 5

Compétence → CONTACT

Type de DGT → PHY

Points de Vie (PDV) → 7

Nom → **D'Ghorn**

Types → Créature - Dragon - Démon - Mastodonte - Légendaire

Résistance → VOL Résistance aux DGT (MAG) (2)

Capacités → Éveil : ⊕ Applique (BRÛLURE) aux créatures ennemies
Mort : Détruit une créature non-Légendaire affligée par (BRÛLURE)

Pouvoirs → 1 Souffle Brûlant : Gagne 2 DGT (STADE** 4 DGT)
"Quand l'ombre du Brûleur d'Ames vous survole, c'est que vous êtes déjà mort."

Butin → 6 XP | 4 HLX

Évolution STADE** → 8 PHY | 10

Capacité spéciale → [Aptitude]

Rareté → [Rareté]

HELIX DUEL



FORTERESSE

Elle incarne le bastion à défendre. Si ses points de DRB tombent à zéro, vous perdez la partie !

Elle dispose de pouvoirs utilisables au cours de la partie, dont un à usage unique.

Elle peut être améliorée par des Sorts Permanents et des Objets Magiques lui conférant des bonus.



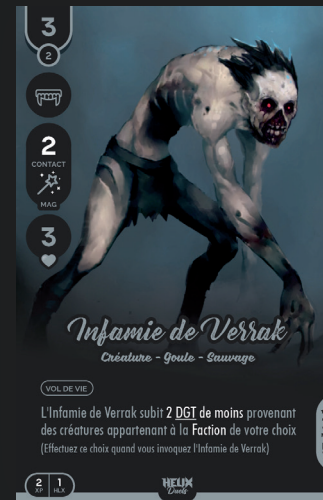
CHEF DE GUERRE

Pour vous aider à mener la bataille, vous disposez dès le début de la partie d'un Chef de Guerre au **NIVEAU 1** (recto de la carte). Il dispose lui aussi de pouvoirs susceptibles d'améliorer ou protéger vos armées !

De plus, il peut évoluer au **NIVEAU 2** (verso de la carte) à une condition :

Récupérer **12 Points d'Expérience** sur les créatures ennemies*

*Voir Table d'Expérience en p.13



COMMUNE

3 exemplaires maximum de la même carte dans votre Bibliothèque, pas de limite au nombre d'occurrences en jeu



ÉPIQUE

3 exemplaires maximum de la même carte dans votre Bibliothèque, 1 seule occurrence de la même Épique en jeu, 9 Épiques maximum dans votre Bibliothèque



LÉGENDAIRE

3 exemplaires maximum de la même carte dans votre Bibliothèque, 1 seule occurrence de la même Légendaire en jeu, 3 Légendaires maximum dans votre Bibliothèque



DIVINITÉ

1 seule Divinité ! Elle n'est pas intégrée à votre Bibliothèque. Elle reste posée, face cachée, jusqu'à son invocation...

Mécaniques de jeu

CYCLES & TOURS

Les parties sont soumises à une règle temporelle.

Les **Cycles** et les **Tours** vont influencer sur les actions possibles pour chaque joueur.

Tour : temps de jeu d'un joueur

Cycle : tour du joueur 1 + joueur 2

CYCLE 1

Jet de dé pour déterminer le joueur 1

Les 2 joueurs piochent simultanément **6 cartes**

Le **joueur 1** a l'initiative il défausse des cartes pour produire l'Helix lui permettant de payer des cartes ou pouvoirs

Le **joueur 2** peut répondre avec des Sorts ou des Pouvoirs Quand le joueur 1 a terminé son tour, le joueur 2 effectue le sien, dans les mêmes conditions

Pas de déclaration d'attaque sur le Cycle 1

CYCLE 2

TOUR 1

Les 2 joueurs piochent simultanément **2 cartes**

Le **joueur 1** a l'initiative il défausse des cartes pour produire l'Helix lui permettant de payer des cartes ou pouvoirs Il peut déclarer une attaque

Le **joueur 2** peut répondre en déclarant des bloqueurs mais ne peut pas invoquer de créatures

Les 2 joueurs peuvent lancer des Sorts ou activer des Pouvoirs, avant la résolution des dégâts de combat. Ils sont alors résolus du dernier au premier (principe de Pile)

Le **joueur 1** peut déclarer une autre attaque et ce tant qu'il a la possibilité de le faire

Le **joueur 1** peut réaliser des actions (invocation, sorts, pouvoirs...) avant de terminer son tour

TOUR 2

Les 2 joueurs piochent simultanément **2 cartes**

Le **joueur 2** a l'initiative > idem tour 1

Lorsque le **joueur 2** a terminé son tour, un nouveau Cycle débute sur le modèle du Cycle 2



TOUR DE JEU

Le tour d'un joueur est divisé en **5 phases**, durant lesquelles il peut effectuer des actions spécifiques. En début de partie, un **jet de D6** détermine le **1^{er} joueur**.

1 Canalisation (Phase passive)

- Les 2 joueurs piochent simultanément **2 cartes** (lors du 1^{er} tour : **6 cartes**)

Les joueurs ne peuvent pas déclarer d'attaque lors de leur 1^{er} tour (Ils peuvent en revanche déclencher les effets d'Éveil ou activer des Pouvoirs) Au début de son 2^{eme} tour le joueur 1 devient l'Attaquant

- Le joueur Attaquant redresse toutes ses cartes, sauf effet contraire.
- Résolez les effets actifs (Poison, Brûlure...)
- Activez les effets d'Eveil des créatures en Transition

2 Préparation

- Invoquez des créatures et des objets, lancez des sorts, activez des pouvoirs

Drainez l'Helix des cartes de votre main en les sacrifiant (elles rejoignent le cimetière) afin de pouvoir payer le coût des cartes que vous mettez en jeu Lorsqu'un sort ou pouvoir est joué, le joueur adversaire peut répondre, ou effectuer une action ayant une incidence directe. La résolution des effets est alors appliquée dans l'ordre inverse, du dernier au premier

3 Combat

- L'attaquant déclare une **attaque** d'une ou plusieurs créatures sur une ou plusieurs cibles (une cible par attaquant)
- Le joueur défenseur décide comment il **bloque** l'attaque Il peut bloquer une créature avec 2 ou plusieurs créatures
- Jouez les sorts éphémères et les pouvoirs, en donnant la priorité à l'attaquant

Quand tous les effets ont été appliqués, passez à la phase de Résolution

4 Résolution

- L'attaquant choisit l'ordre de résolution des combats, en terminant toujours par les dégâts infligés à la Forteresse

L'attaquant peut déclarer une nouvelle phase de Combat ou commencer sa phase de Réparation

5 Réparation

- Invoquez des créatures et objets, jouez des sorts
- Activez les capacités prenant effet en fin de tour
- Terminez le tour

NB : Une créature ne peut attaquer qu'une seule fois par tour, sauf si elle possède la capacité Frénésie. Une créature Inflexible ne s'inclinera pas après avoir attaqué, mais ne pourra pas attaquer une 2eme fois sur le même tour

12 Le Positionnement

Les Créatures et Objets de type **Construction** et **Machine**, sont invoqués dans la zone de **Défense**.

Les Créatures ayant la Compétence de Combat **Contact** se déplacent dans la zone d'**Attaque** quand elles déclarent une attaque sur une cible.

Les Créatures ayant la Compétence de Combat **Portée** et se trouvant dans la

zone de **Défense**, ne peuvent cibler que la zone d'**Attaque**.

Elles peuvent se déplacer dans la zone d'**Attaque**. Elles peuvent alors cibler la zone de **Défense** adverse.

Elles ne peuvent en aucun cas cibler la Forteresse.

Les Créatures de **Contact**, peuvent, elles, cibler la zone d'**Attaque**, de **Défense** ou la Forteresse.



JOUEUR ATTAQUANT

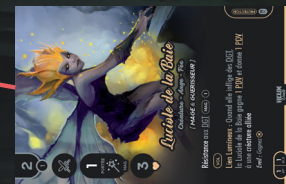
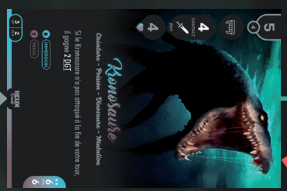
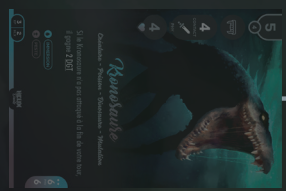
JOUEUR DÉFENSEUR

DÉFENSE

ATTAQUE

ATTAQUE

DÉFENSE



1 Dans cet exemple, le Kronosaure se déplace dans la zone d'Attaque pour cibler la Forteresse ennemie.

Le joueur défenseur peut dès lors décider de quelle façon il va contrer cette attaque...

Les 2 joueurs peuvent bien sûr, à tour de rôle, jouer des Sorts ou des Pouvoirs susceptibles de changer l'issue du combat.

2 Le Ravageur Crocs d'Acier se déplace dans la zone d'Attaque, pour venir bloquer le Kronosaure

3 Le Kronosaure étant dans la zone d'Attaque, il peut être ciblé par la Luciole de la Baie, qui est une Créature ayant la Compétence de Combat Portée

4 Le Ravageur Crocs d'Acier s'incline dans la zone d'Attaque à l'issue du combat

14 Résolution des Combats

Montant de DGT → 4
 Compétence de Combat → CONTACT
 Type DGT → PHY
 Réserve de PDV → 6
 Résistances → Résistance aux DGT
 Butin récupéré à la destruction de la créature → 4, 3

Les créatures ont une Compétence de Combat : **CONTACT** ou **PORTÉE**

Elles infligent un type de DGT :

Physique ou Magique

Certaines ont de plus une Résistance à un Type de DGT

Par défaut, lorsqu'elles sont dressées, les créatures s'infligent simultanément les DGT (dégats)

A noter qu'une créature dressée infligera ses DGT en premier si elle attaque une créature inclinée



Seules les créatures **dressées** sont en capacité d'attaquer ou de défendre

Quand une créature adverse attaque une cible, le joueur défenseur peut la bloquer avec une créature **CONTACT** ou lui infliger des dégats avec une créature **PORTÉE**

Le joueur attaquant peut réagir avec un **Pouvoir** ou un **Sort**, et laisse la

priorité au joueur défenseur pour en faire de même. Lorsque les deux joueurs ont épuisé leur capacités de contre, un principe de **Pile** est alors appliqué : les effets sont résolus du dernier au premier. A l'issu de cette phase, la résolution des dégats de Combat est effectuée

EXEMPLE DE COMBAT

Dans cet exemple de résolution de combat, La **Naïade Vampire** déclare une attaque sur l'**Invocateur Novice**. Le joueur

défenseur n'est pas en capacité de bloquer. Si aucune action n'était jouée, l'Invocateur Novice serait détruit.

Considérons que le joueur défenseur dispose de **2** pour lancer le Pouvoir **Boule de Feu** de sa Forteresse. Il inflige **2 DGT** à la Naïade Vampire.

2 Boule de Feu : Inflige 2 DGT à une créature

Cette dernière étant attaquante, elle peut être ciblée par le Chef de Guerre du défenseur, qui lui inflige **3 DGT** grâce à sa compétence de Portée.

La Naïade Vampire est alors détruite avant d'avoir pu infliger ses dégats à l'Invocateur Novice.

3 Le joueur défenseur gagne un butin de **3 XP** et **2 HLX**

TABLE D'EXPIÉRIENCE

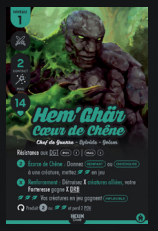
Pour faire évoluer votre Chef de Guerre au **Niveau 2**, vous devez accumuler **12 Points d'Expérience (XP)**, récupérés sur les créatures adverses détruites.

Lorsqu'il a atteint le **Niveau 2**, votre Chef de Guerre continue à gagner de l'Expérience. Quand il atteint **24 Points d'Expérience**, vous **gagnez la partie !**

NB : Les Créatures Tokens ne rapportent pas de Points d'Expérience



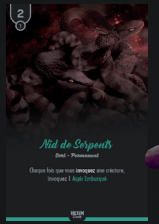
MISE EN PLACE



← Chef de Guerre Niveau 1



Forteresse



Sorts Permanents



Objets Magiques

Cimetière →



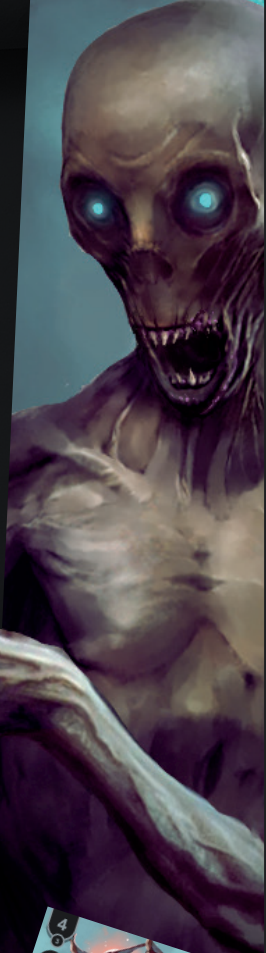
Livre 1 [Créatures]



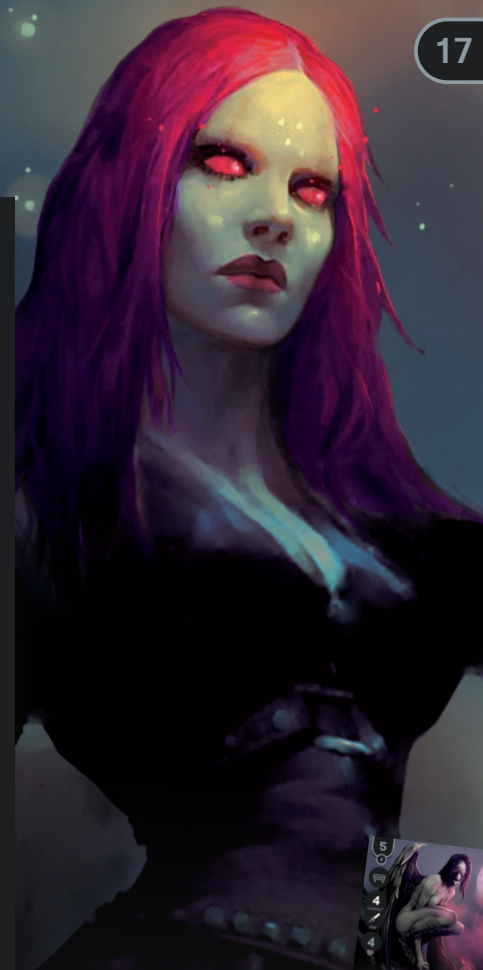
Livre 2 [Objets]



Livre 3 [Sorts]

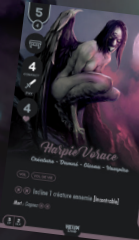
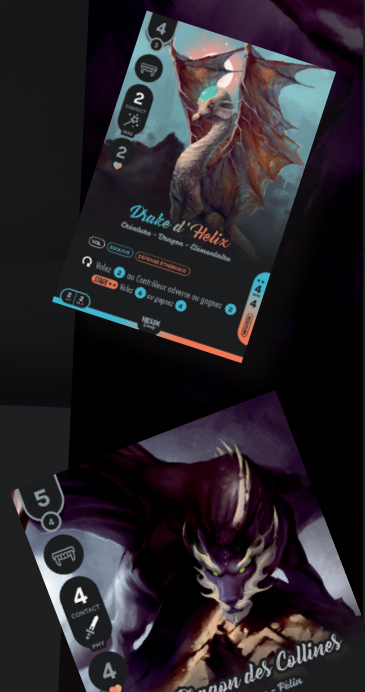


Règles basiques de Deckbuilding



- Votre **Bibliothèque** doit être composée de **60 cartes** au minimum, réparties comme vous le souhaitez entre vos **Livres** (minimum **12 cartes** par Livre). Vous pouvez choisir de n'utiliser que 2 Livres. Un jeu qui n'est pas basé sur la magie, pourra par exemple se passer du Livre de Sorts.
- Une carte ne peut pas se trouver en plus de **3 exemplaires** dans votre Bibliothèque (mis à part les cartes avec le picto ♻️). Si une carte est en plus de 3 exemplaires, le Livre associé doit contenir le même nombre de cartes différentes, ceci afin d'assurer une bonne mécanique de tirage aléatoire.
- Il est possible de créer un deck **Loyauté mono-couleur** (la Forteresse et le Chef de Guerre appartiennent au même élément) ou bien **Alliance bi-couleur** (le Chef de Guerre et la Forteresse sont d'éléments différents). Dans le cas d'un deck bi-couleur, vous pourrez intégrer des cartes des 2 éléments choisis ainsi que des cartes "bi-couleurs". Lorsque vous invoquez une carte, vous devrez annoncer l'élément auquel vous choisissez de l'associer. Elle bénéficiera alors des effets liés à sa couleur, matérialisés par un picto précédant le texte.

*Vous pouvez intégrer des cartes bi-couleurs dans un deck mono-couleur, vous ne pourrez alors activer que les effets associés à la couleur du deck.



Humanoïdes

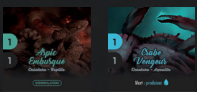
Les Humanoïdes peuvent porter des **Equipements**

La **Classe** d'un Humanoïde lui permet de profiter de **bonus** sur les Equipements

Classe

Dans cet exemple, si vous équipez la Branche de RonceNoire sur l'Invocateur Novice, toutes vos Invocations (Créatures-Tokens) gagneront 1 DGT permanent

* Les Créatures Tokens sont des Invocations, matérialisées en jeu par un marqueur :



Le **Bonus de Groupe** s'active dès que vous contrôlez 2 Humanoïdes similaires

Bonus de Groupe

Bonus de Classe

[INVOCATEUR] Vos invocations gagnent 1 DGT
[GUÉRISSEUR] Soignez une créature de 2 PDV

[FORGE ARCANIQUE] La porteur gagne 2 PDV

Quand la Branche de RonceNoire inflige des DGT, mettez [Crabe] ou [Aspic] en jeu

Forge Arcanique

Vous pouvez appliquer un enchantement sur un Equipement grâce à la **Forge Arcanique**, en utilisant **l'Helix Primordial**

Bêtes

Les Bêtes peuvent **Evoluer**

Stade ★★

Vous pouvez faire évoluer vos Bêtes au Stade ★★ en utilisant **l'Helix Primordial**

L'Objet est attaché à la Bête, qui profite de nouveaux bonus et statistiques

Il existe d'autres façons de faire évoluer une bête...

À vous de les découvrir !

Certaines Bêtes peuvent être **fusionnées**. Quand 2 Bêtes sont fusionnées, elle rejoignent le Cimetière. Aucun Butin n'est associé à cette action.

HLX (Helix) : Énergie magique nécessaire à l'invocation des cartes

Forteresse :

Représentée par la carte du même nom, elle est la cible principale. La réduction à zéro de sa durabilité (DRB) est synonyme de défaite.

Champ de Bataille :



Zone principale, où se déroulent les combats.

Cimetière :

Emplacement où se retrouvent les créatures qui ont succombé, les sorts dont l'effet est résolu, les objets dont la durabilité est tombée à zéro.

DGT (Dégats) : Dommages qu'une carte est susceptible d'infliger.


Ils peuvent être de 2 types :

Physique (PHY)  OU Magique (MAG) 

PDV (Points de Vie) : Montant de dégats qu'une carte peut subir avant d'être détruite.

DRB (Durabilité) : Montant de dégats qu'une carte de type Objet peut subir avant de se briser.

Dressé : Les créatures dressées peuvent attaquer, bloquer et activer leurs pouvoirs

Incliné : Après un combat, les créatures terminent le tour inclinées. Une créature inclinée n'inflige pas de dégats, ne peut ni attaquer ni bloquer. Certaines cartes produisent un effet indiqué par le symbole  lorsqu'elles sont inclinées. Une carte inclinée n'inflige ses DGT que si elle survit.

Éveil : Capacité activée lorsqu'une créature est invoquée.

Mort : Capacité activée lorsqu'une créature est détruite.

Éphémère : Sort pouvant être lancé durant la Manipulation

Permanent - Persistant :

Sort ne pouvant pas être lancé durant la Manipulation

Hybride : Sort disposant de la double capacité Ephémère/Permanent.

Effets | Capacités

Assaut de Brume : Ne peut être bloqué et ne subit pas de dégats lors de la prochaine attaque

Assommé : La créature ne se relève pas au début du prochain tour de son contrôleur

Attaque Spectrale : La créature gagne Dissimulation. Les DGT de sa prochaine attaque sont doublés. Elle meurt à la fin du tour

Bouclier Arcanique : Ignore les DGT de type (MAG) 

Brise-Sort : Quand votre adversaire joue un Sort ou un Pouvoir, vous pouvez invoquer cette créature et en annuler les effets. Le coût du Sort ou Pouvoir doit être inférieur ou égal au niveau de Brise-Sort

Brouillard : Quand une créature subit le Brouillard, vous devez jeter un dé pour savoir si elle inflige ou non ses DGT. (Pair : Dégats | Impair : pas de Dégats)

Brûlure : Subit 1 dégat par tour pendant 2 tours

Clone Végétal : Ciblez une Bête Commune Le Clone végétal en devient la copie exacte

Contact : La créature inflige ses DGT au corps à corps, aux créatures et objets ennemis ainsi qu'à la Forteresse. Elle peut bloquer physiquement une attaque

Coup Fatal : Quand la créature qui dispose du Coup Fatal inflige des dégats à une créature, cette dernière est détruite

Cuirassé : Ne peut être bloqué ou attaqué que par au moins 2 créatures.

Détermination : Après avoir infligé ses DGT aux créatures bloqueuses, inflige ses DGT à la cible

Défense Éthérique : La créature ne peut pas être ciblée par des sorts ou pouvoirs

Dissimulation : Ne peut être ciblée tant qu'il n'a pas attaqué.

Drain de Lumière : Quand cette créature attaque, gagnez 

Envergure : Une créature ayant la capacité Envergure peut combattre des cartes ayant le Vol

Épines Acérées : Une créature subissant les Épines Acérées perd 1 PDV quand elle attaque

Épines Volcaniques : Renvoie 1 dégat pour chaque attaque subie.

Épouvante : Ne peut ni bloquer, ni attaquer pour 1 tour.

Enracinement : Une créature enracinée ne peut se déplacer pendant tout le tour

Enlèvement : Une créature enlèvement doit effectuer un jet de dé :
Pair : elle se dégage et peut se déplacer
Impair : elle perd 1 PDV et reste immobilisée


Esquive : Lors d'une attaque de combat, effectue un jet de dé :

Pair : Ne subit pas les DGT - Impair : Subit les DGT

État : Dressé ou Incliné

Frénésie : Peut attaquer 2 fois par tour. La 1^{ère} attaque bénéficie de l'Initiative (la créature qui défend n'inflige pas ses dégats)

Fluidité : Ignore les DGT de Portée

Germination : Quand la créature est détruite, gagnez 

Incandescent : Ne peut être bloqué

Immatériel : Ignore les DGT de type (PHY) 

Immersion : Ne peut être ciblée par les créatures ayant la capacité Vol

Immortel : Ne peut pas être détruit

Inflexible : La créature ayant la capacité Inflexible ne s'incline jamais (elle peut le faire pour activer un pouvoir uniquement, elle se redresse alors immédiatement)

Initiative : Inflige ses DGT en premier

Lien d'Ombre : Pour chaque dégat subi par une créature portant le Lien d'Ombre, les autres créatures portant le Lien d'Ombre gagnent 1 point de vie.

Maladie : Une créature affligée de Maladie perd 1 DGT par tour

Négation : Ignore tous les types de DGT de combat (Portée et Contact)

Paralysie : La créature ne peut ni attaquer ni utiliser de pouvoir au tour suivant

Peste : Quand la créature meurt, envoi au cimetière la 1^{ère} carte d'un livre ciblé

Poison : Au début de chaque tour, inflige 1 DGT

Portée : La créature inflige ses DGT à distance. Elle ne peut pas bloquer une attaque au contact, ni infliger ses DGT à la Forteresse adverse. Elle peut en revanche infliger ses DGT en défense à une créature éminente

Position : Attaquant, Défenseur ou Cible

Protection : Ignore les 1^{ers} DGT subis

Régénération : Regagne 1 PDV par niveau de Régénération en fin de tour.

Renfort : Permet au joueur défenseur d'invoquer cette créature quand le joueur adverse déclare une attaque

Rempart : La créature ayant la capacité Rempart doit être attaquée en priorité et tant qu'elle est en jeu, sur le Champ de Bataille,

aucune autre créature alliée ne peut être la cible d'une attaque physique. Si 2 créatures bénéficient de la capacité Rempart, l'attaquant décide laquelle attaquer. (Les créatures avec Vol et Portée ignorent le Rempart)

Résistance : Les créatures qui disposent de la capacité Résistance, ignorent le montant d'un certain type de DGT.

(Cette information apparaît toujours immédiatement après le type/sous-type)

Saignement : La créature perd 1 PDV à chaque déplacement

Transition : État que subit une créature revenue du Cimetière. Ne peut ni attaquer, ni bloquer, ni activer de pouvoir (ceci inclut la capacité d'éveil) jusqu'à la fin du tour

Vengeance : Quand la créature ayant Vengeance subit 1 DGT, une créature ennemie subit 1 DGT

Vigilance : Quand une créature ennemie est invoquée, attaque cette créature (Une créature terrestre ne peut attaquer une créature avec Vol. Une créature qui apparaît dissimulée ne peut être attaquée)

Vision Quantique : Ignore tous les effets qui empêchent ou forcent le ciblage

Vol : Une créature ayant la capacité Vol ne peut recevoir de dégats ni être bloquée par une créature terrestre.

Vol de Vie : Quand cette créature inflige des DGT, elle gagne le même montant de PDV simultanément

Les capacités et effets sont matérialisés en jeu par des marqueurs placés sur les cartes.

Brûlure

Subit 1 DGT par tour pendant 2 tours

Il peut être utile d'utiliser des tokens pour comptabiliser l'Helix, ainsi que des mini-dés pour les DGT et PDV.

Les **Créatures Tokens** qui sont mises en jeu sont limitées à 5 par Contrôleur. Le type de DGT qu'elles infligent sont considérés comme "Neutres".

