

Rift Commanders : règles du jeu

Oct 25, 2026 · @Billy Bones

Deux documents. Ce livret sert à apprendre à jouer : il ne contient que les règles générales. Pendant la partie, pour une question sur une carte ou un mot-clé, ouvrez la **Référence** : mots-clés et cartes y sont classés de A à Z, avec toutes les précisions.

Introduction

Rift Commanders est un jeu de deckbuilding pour 2 joueurs, à partir de 12 ans, pour des parties d'environ 30 minutes. Chaque joueur incarne un commandant à la tête d'une faction et achète, au fil de la partie, des créatures, des magies et des pièges dans une zone de recrutement commune.

But du jeu : réduire à 0 les points de vie de votre adversaire. Chaque commandant commence avec 40 points de vie. Le premier commandant à 0 perd la partie.

Quatre factions s'affrontent :

Faction	Commandant	Style de jeu
La Mort Brutale (Noir)	Hosuld, Spectre de l'Effroi	Poison, sacrifices, défausse
Les Sentinelles Sacrées (Blanc)	Loth, Inquisiteur Suprême	Soin, défense, Remède
Servi Scientia (Bleu)	Dr. Zetètikós	Exil, Faille, recherche de cartes
Le Cœur de l'Abîme (Rouge)	Narr'manox, Seigneur Dément	Blessures massives, Ruée

Votre faction de départ n'est pas une prison. L'allégeance vous permet de recruter dans les autres factions, et les meilleures cartes demandent souvent deux allégeances ou plus.

Matériel

Élément	Quantité	Usage
Âme Perdue	20	5 par deck de départ
Collecteur d'Essence	4	1 par deck de départ

Élément	Quantité	Usage
Essence Volatile	8	2 par deck de départ
Créatures de départ	8	2 par faction : Porte-Peste (Noir), Gardien Béni (Blanc), Drone de Dispersion (Bleu), Crâne Mordant (Rouge)
Cartes de recrutement	80	20 par faction : 10 créatures, 8 magies, 2 pièges
Rites	4	Un par faction ; un seul par joueur pendant la partie
Compteurs	par joueur	Points de vie, allégeance dans chaque faction, poison

La boîte contient de quoi former les 4 decks de départ, un par faction, pour que chacun puisse jouer la faction de son choix. En duel, on en utilise 2. Les cartes de départ inutilisées restent dans la boîte toute la partie. Prévoyez des jetons pour compter votre essence d'âme pendant le tour.

Pile d'exil : une pile commune, face visible, où vont toutes les cartes exilées. Prévoyez sa place à côté de la zone de recrutement.

Mise en place

1. **Choisissez un commandant.** Chaque joueur choisit une faction différente.
2. **Formez votre deck de départ (10 cartes)** : 5 Âmes Perdues, 1 Collecteur d'Essence, 2 Essences Volatiles et les 2 créatures de départ de votre faction. Tous les decks de départ sont identiques, sauf ces 2 créatures. Mélangez-le face cachée : c'est votre pioche.
3. **Réglez vos compteurs** : 40 points de vie, 1 d'allégeance dans votre faction, 0 dans les trois autres, 0 poison.
4. **Préparez la zone de recrutement** : mélangez les 80 cartes de recrutement, posez-les face cachée (pioche de recrutement) et révélez-en 8 face visible au centre de la table.
5. **Posez les 4 Rites** face visible à côté de la zone de recrutement.
6. **Choisissez le premier joueur** au hasard, ou, pour une revanche, le perdant de la partie précédente.
7. **Piochez** : 3 cartes pour le premier joueur, 5 pour le second. Il n'y a pas de mulligan. Le premier joueur complète sa main à 5 cartes à la fin de son premier tour, comme d'habitude. Le second joueur gagne aussi 2 essences d'âme supplémentaires au début de sa première phase stratégique ; elles sont perdues en fin de tour comme les autres.

Anatomie d'une carte

Emplacement	Information
Cercle bleu en haut à gauche	Coût en âme : le prix pour acheter la carte dans la zone de recrutement
Icônes de faction sous le nom	Allégeance requise : une icône = 1 point d'allégeance nécessaire dans cette faction
Icône à gauche du nom	Type : griffe = Créature, spirale = Magie, loup = Piège. Les cartes Âme (Âme Perdue, Collecteur d'Essence, Essence Volatile) sont un type à part
Icône à droite du nom	Faction de la carte, la même que la couleur du cadre
Zone de texte	Les effets, lus de haut en bas

Lire la zone de texte :

-  : la suite est une capacité activable. On l'utilise en épuisant la créature. Toutes les lignes qui suivent, lignes conditionnelles comprises, font partie de la même activation, jusqu'à une ligne Trépas. Seule exception :  Garde, qui s'utilise pendant le tour adverse et n'est pas une activation.
- **Trépas (pierre tombale)** : l'effet se déclenche quand la créature est détruite.
- **Ligne conditionnelle** : une ligne qui commence par un seuil chiffré suivi de deux-points (par exemple « 3 Noir : Poison 2 », écrit avec l'icône Noir) ne s'applique que si votre allégeance dans cette faction atteint ce nombre au moment où la ligne se résout. Sinon, on la saute.
- **Icône Âme (pastille bleue)** : chaque pastille vous donne 1 essence d'âme.
- « **Vous pouvez** », « **jusqu'à X** » : l'effet est facultatif. Tout autre effet est obligatoire.

Exemple : une carte qui demande 2 icônes Rouge et 1 icône Blanc ne peut être jouée que si vous avez au moins 2 d'allégeance Rouge et au moins 1 d'allégeance Blanc.

Ressources

Essence d'âme

L'essence d'âme sert à acheter des cartes et à augmenter votre allégeance. Vous la gagnez en jouant des cartes qui portent l'icône Âme : Âmes Perdues, Essences Volatiles, Collecteur d'Essence et certaines cartes de faction. Le gain est obligatoire. L'essence ne

descend jamais sous 0. Elle reste disponible jusqu'à la fin de votre tour, puis elle est perdue.

Jouer une carte ne coûte rien. Le coût en âme d'une carte est son prix d'achat. Une fois dans votre main, une créature s'invoque, une magie ou un piège se joue gratuitement, si vous avez l'allégeance requise.

Acheter : payez le coût en âme d'une carte de la zone de recrutement et placez-la dans votre défausse. Remplacez-la immédiatement par la carte du dessus de la pioche de recrutement, avant toute réaction. Vous pouvez acheter autant de cartes que votre essence le permet, une par une. Si la pioche de recrutement est vide, les emplacements vidés restent vides et les autres cartes ne bougent pas. L'achat est facultatif. Vous pouvez acheter une carte sans avoir l'allégeance requise : l'allégeance ne sert qu'à la jouer.

Allégeance

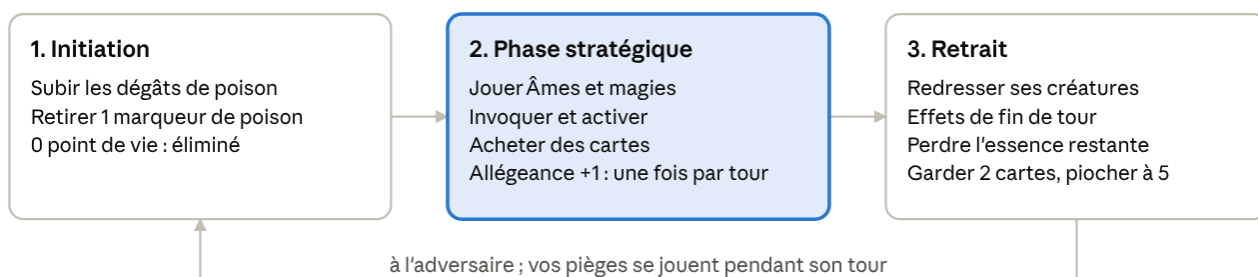
L'allégeance mesure votre lien avec chaque faction, de 0 à 6. Elle ne baisse jamais.

- **Une fois par tour**, pendant la phase stratégique, vous pouvez payer 1 essence pour gagner 1 d'allégeance dans la faction de votre choix.
- Les effets **Allégeance X** des cartes s'ajoutent à cette action et ne comptent pas dans la limite d'une fois par tour.
- Tout point au-delà de 6 dans une faction est perdu.
- L'allégeance est vérifiée une seule fois au moment de jouer une carte, puis au moment où chaque ligne conditionnelle se résout.
- **Seuil chiffré :** sur les cartes, « 3  : effet » se lit « si vous avez au moins 3 d'allégeance Bleu, résolvez l'effet ». Sinon, la ligne est sautée.

Tour de jeu

Chaque tour comporte trois phases, toujours dans cet ordre : initiation, phase stratégique, retrait.

Un tour : le poison, les actions libres, puis le retrait et la pioche



déroulement d'un tour · 3 phases

1. Phase d'initiation

1. **Poison** : si vous avez au moins un marqueur de poison, subissez autant de dégâts que de marqueurs, puis retirez-en 1. Le nombre de marqueurs n'a pas de limite. Ces dégâts ne sont pas des Blessures : rien ne peut les annuler ni les réduire.
2. Si vos points de vie tombent à 0, vous êtes éliminé immédiatement et la partie s'arrête.

2. Phase stratégique

Vous effectuez les actions suivantes autant de fois que vous le voulez, dans l'ordre de votre choix, sauf mention contraire :

- **Jouer une carte Âme** : gagnez l'essence indiquée.
- **Augmenter votre allégeance** : 1 essence pour +1 dans une faction, une fois par tour.
- **Jouer une magie** : résolvez ses effets, puis placez-la dans votre défausse.
- **Invoquer une créature** : posez-la sur votre champ de bataille, épuisée.
- **Activer une créature** : épuisez une créature prête et résolvez sa capacité ☞.
- **Acheter** des cartes dans la zone de recrutement.

Une action ne commence que lorsque la précédente est terminée, effets en attente compris. Les Blessures sont infligées dès que l'effet qui les produit se résout. Il n'y a pas de phase d'attaque séparée.

3. Phase de retrait

On ne joue aucune carte pendant cette phase.

1. **Redressez** toutes vos créatures.
2. Résolvez les effets « fin de votre tour ». Ce sont des effets en attente du joueur actif : vous choisissez leur ordre.
3. L'essence d'âme non dépensée est perdue.
4. **Gardez** 0, 1 ou 2 cartes de votre main, au choix. Défaussez les autres, ainsi que les cartes Âme jouées ce tour. Les magies et les pièges sont déjà défaussés après leur résolution, les créatures restent sur le champ de bataille.
5. **Piochez jusqu'à avoir 5 cartes en main**. Si votre pioche est vide, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche. Faites-le dès que vous devez piocher, même au milieu d'un effet, autant de fois que nécessaire. Si les deux sont vides, piochez ce que vous pouvez.

Pendant le tour adverse, vous tenez donc en main les 5 cartes de votre prochain tour. C'est dans cette main que vous jouez vos pièges, et c'est elle que vise un effet Défausse adverse. Les cartes que vous recevez pendant le tour adverse s'y ajoutent sans limite : la limite de 2 cartes gardées ne s'applique qu'à l'étape 4 de votre retrait.

Jouer une carte ou activer une créature

Toute carte jouée et toute capacité activée suivent les mêmes étapes. Les découper ainsi permet de savoir à quel moment chaque piège et chaque effet intervient.

1. **Annoncer.** Montrez la carte ou désignez la créature. Vérifiez que l'action est permise : allégeance requise, place libre sur le champ de bataille pour une créature, créature prête et pas encore activée ce tour pour une activation, coût Sacrifice payable en entier. Si une condition manque, l'action n'a pas lieu : reprenez la carte, sans conséquence.
2. **La carte est jouée.** Elle quitte votre main et reste devant vous pendant sa résolution. Une créature invoquée arrive sur le champ de bataille. Une créature activée est épuisée. Dès cet instant, la carte compte comme jouée, la créature comme invoquée ou la capacité comme activée. Les effets déclenchés par cet événement (Rite du Brasier) vont en attente.
3. **Fenêtre de l'adversaire.** Avant toute résolution, l'adversaire peut jouer des pièges sans déclencheur ou « chaque fois que ». Onction des Âmes jouée ici protège vos créatures avant que la carte ne les détruise. Après une invocation, c'est aussi la fenêtre d'Appel d'Outre-tombe et de Main Brûlante.
4. **Payer le coût.** Tous les Sacrifices de la carte se paient maintenant, ensemble, même s'ils sont écrits plus bas.
5. **Résoudre.** Lisez les lignes de haut en bas. Chaque ligne fait ce qu'elle peut, puis la lecture continue, même si la ligne précédente n'a rien fait. Personne n'agit pendant la résolution, sauf un piège « quand ».
6. **Terminer.** Une magie va dans la défausse, une Âme reste devant vous jusqu'au retrait. Puis les effets en attente se résolvent, jusqu'au dernier.

Une invocation n'a rien à résoudre : elle passe des étapes 1-2-3 à l'étape 6. Un piège suit les étapes 1, 2, 5 et 6 : aucun piège ne répond à un piège.

Créatures, magies et pièges

Créatures

- **Invoquer** : une créature invoquée arrive sur votre champ de bataille **épuisée** (tournée sur le côté). Vous pouvez avoir au maximum **5 créatures** en jeu. Avec 5 créatures, la créature reste dans votre main ; dès qu'une place se libère, vous pouvez l'invoquer. Pour libérer vous-même une place, utilisez un effet Sacrifice.
- **Activer** : une créature **prête** (droite) peut être activée une fois par tour, pendant votre phase stratégique : épuisez-la et résolvez sa capacité ☞. Une créature ne peut pas être activée le tour où elle est invoquée, sauf avec Ruée.

- **Ruée** : une créature avec Ruée arrive prête et peut être activée dès le tour où elle est invoquée.
- **Redresser** : vos créatures se redressent à la fin de votre tour. Elles sont donc prêtes pendant le tour adverse, ce qui permet à Garde de protéger dès le tour qui suit l'invocation.
- **Capacités passives** (Égide, Ruée) : elles agissent tant que la créature est en jeu, même épuisée.
- **Détruite** : la créature va aussitôt dans la défausse de son propriétaire et perd ses capacités. Son Trépas va en attente. Elle reviendra dans sa pioche au prochain mélange.
- **Une carte qui change de zone est une nouvelle carte.** Une créature reprise en main puis invoquée de nouveau arrive épuisée, sans souvenir de son passé.

Magies

Une magie se joue pendant votre phase stratégique, si vous avez l'allégeance requise. Résolez ses effets de haut en bas, puis placez-la dans votre défausse.

Pièges

Un piège (icône loup) se joue depuis votre main **pendant le tour de votre adversaire**, si vous avez l'allégeance requise. Jamais pendant votre propre tour, phase de retrait comprise. Il se résout puis il est défaussé, même s'il n'a eu aucun effet. Quand vous jouez un piège, piochez une carte : un piège ne vous coûte pas de carte de votre prochaine main. Son effet ne dépend plus de la carte : s'il dure jusqu'à la fin du tour, il continue d'agir après avoir été défaussé.

Il existe trois sortes de pièges :

- **Sans déclencheur** (Bouclier Divin, Onction des Âmes) : jouez-le quand rien ne se résout, notamment dans la fenêtre de l'étape 3, juste après qu'une carte est jouée ou une capacité activée. Jamais entre deux lignes d'une carte. Il agit jusqu'à la fin du tour, mais pas sur un effet déjà résolu.
- **« Tour adverse : chaque fois que... »** : même moment. Ensuite, jusqu'à la fin du tour, il réagit à chaque événement correspondant, quelle qu'en soit la cause. Pas d'effet rétroactif. Son effet est un effet déclenché : il va en attente.
- **« Tour adverse : quand... »** : jouez-le juste après l'événement décrit, même au milieu d'une carte adverse. Il ne réagit qu'à un événement provoqué par votre adversaire. Le piège se résout en entier, puis les effets qu'il a déclenchés se résolvent selon la priorité habituelle, puis la carte adverse reprend là où elle en était. C'est la seule exception à la règle « une carte se résout en entier ». La fenêtre se ferme dès que la lecture reprend.

Vous pouvez jouer plusieurs pièges pendant le même tour adverse, y compris plusieurs « quand » sur le même événement, l'un après l'autre. Un piège ne répond jamais à un autre piège, ni à ce qu'un piège provoque. Une carte arrivée dans votre main pendant le tour adverse peut être jouée comme piège dès que rien ne se résout, mais pas contre un événement déjà passé.

Garder des cartes en main à la fin de votre tour (jusqu'à 2) permet de conserver un piège pour le tour adverse, ou de faire croire que vous en avez un.

Les 8 pièges du jeu :

Faction	Piège	Effet
Noir	Œil pour œil	Tour adverse : ce tour, chaque créature qui vous blesse est détruite et il subit autant. Imparable. Piochez une carte.
Noir	Appel d'Outre-tombe	Tour adverse : quand une créature avec Trépas est invoquée, détruisez-la. Son Trépas se déclenche. Piochez une carte.
Blanc	Bouclier Divin	Tour adverse : chaque effet de Blessures qui vous vise est réduit de 1. Piochez une carte.
Blanc	Onction des Âmes	Tour adverse : ce tour, seule Garde peut détruire vos créatures. Reprenez 2 créatures de votre défausse. Piochez une carte.
Bleu	Station de clonage	Tour adverse : chaque fois que l'adversaire achète une carte, vous pouvez piocher une carte. Piochez une carte.
Bleu	Piège d'Âme	Tour adverse : quand l'adversaire achète une carte, exilez-la. Il ne récupère pas l'essence dépensée et pioche 1 carte. Piochez une carte.
Rouge	Main Brûlante	Tour adverse : quand il invoque une créature, il choisit : Défausse 1 ou Blessures 3. Imparable. Piochez une carte.
Rouge	Retour des Enfers	Tour adverse : quand une de vos créatures est détruite, prenez une carte de sa défausse ou de l'exil. Piochez une carte.

Les précisions sur chaque piège sont dans la Référence.

Effets et mots-clés

Seuls les commandants ont des points de vie. Les créatures n'en ont pas : elles ne subissent jamais de dégâts, elles sont seulement détruites. Vocabulaire : Blessures est le mot-clé, dégâts désigne les points de vie perdus. On achète une carte dans la zone de recrutement, on joue une magie, un piège ou une Âme, et on invoque une créature. Un mot-clé écrit avec sa majuscule (Destruction, Sacrifice, Blessures...) désigne toujours le mot-clé lui-même : « Destruction » sur une carte vise l'effet Destruction X, pas toute façon de détruire une créature.

Mot-clé	Effet
Âme	Gagnez 1 essence d'âme par icône.
Blessures X	Infligez X dégâts au commandant adverse. Chaque occurrence est un effet distinct.
Imparable	Ces Blessures ne peuvent être ni réduites ni annulées.
Poison X	Ajoutez X marqueurs de poison à votre adversaire.
Soin X	Regagnez X points de vie, sans dépasser 40.
Remède	Retirez tous vos marqueurs de poison.
Sacrifice X	Coût. Détruisez X de vos autres créatures. Sans pouvoir payer en entier, impossible de jouer la carte ou d'activer la capacité.
Destruction X	Détruisez X créatures adverses de votre choix.
Défausse X	Votre adversaire défausse X cartes de sa main, qu'il choisit lui-même.
Exil X	Exilez X cartes visibles de la zone de recrutement, une par une. Chacune est remplacée aussitôt.
Faillie X	Échangez jusqu'à X cartes de votre main contre autant de cartes de la pile d'exil.
Recherche X	Cherchez jusqu'à X cartes de votre choix dans votre pioche, ajoutez-les à votre main, puis mélangez.
Allégeance X	Répartissez X points d'allégeance entre les factions de votre choix.

Mot-clé	Effet
Ruée	La créature arrive prête et peut être activée le tour de son invocation.
Trépas	Effet qui se déclenche quand cette créature est détruite. Pas quand elle est exilée.
Garde	Pendant le tour adverse, annule un effet de Blessures ; la créature est détruite.
Égide X	Chaque effet de Blessures qui vous vise est réduit de X.

Détruire et exiler : une créature détruite va dans la défausse de son propriétaire et déclenche son Trépas. Une carte exilée va sur la pile d'exil commune et ne déclenche rien. Seul un effet Faille peut la reprendre.

Chaque mot-clé a sa fiche complète dans la Référence.

Ordre de résolution

Principes généraux

- 1. Le texte de la carte prime sur le livret.**
- 2. Un duel, deux joueurs.** « L'adversaire » est toujours l'autre joueur. Une carte appartient à son propriétaire et ne passe jamais chez l'adversaire ; une carte exilée n'appartient plus à personne, et celle qu'on reprend dans la pile d'exil par Faille appartient au joueur qui la reprend. Chaque carte a un seul type : Âme, Créature, Magie, Piège ou Rite. L'allégeance ne baisse jamais.
- 3. Tout effet est obligatoire,** sauf s'il dit « vous pouvez » ou « jusqu'à X » : dans ce dernier cas, vous choisissez un nombre entre 0 et X.
- 4. Au maximum possible.** Un effet sans assez de cibles fait ce qu'il peut, puis la lecture continue. Un effet sans aucune cible ne fait rien. Une carte peut être jouée même si ses effets n'ont aucune conséquence, du moment que son coût est payé.
- 5. Pas d'action pendant une résolution.** On ne peut ni acheter, ni jouer une carte, ni dépenser son essence entre deux lignes d'une carte, ni tant que des effets sont en attente. Seules exceptions : la fenêtre de l'adversaire, juste après qu'une carte est jouée ou une capacité activée (même si des effets attendent déjà), et les pièges « Tour adverse : quand... ».

6. **Qui choisit.** Le joueur qui résout l'effet choisit ses cibles : créatures détruites, cartes exilées, répartition de l'allégeance. Exception : pour Défausse, c'est la victime qui choisit.
7. **Informations publiques.** Les cartes jouées, le champ de bataille, la défausse, la pile d'exil, les compteurs et le nombre de cartes de chaque pioche et de chaque main sont visibles de tous. Le contenu de la main et de la pioche est secret.
8. **Fin immédiate.** Dès qu'un commandant tombe à 0, la partie s'arrête, même au milieu d'une carte. Tout ce qui reste à résoudre est ignoré.

Enchaînements

Une carte se résout toujours en entier avant que quoi que ce soit d'autre ne se produise. Les effets déclenchés attendent leur tour.

1. **Une carte ou une activation se résout entièrement**, effet par effet, de haut en bas.
2. **Les effets déclenchés attendent.** Un Trépas, un effet « chaque fois que », un effet de Rite ou de fin de tour est mis en attente. Les effets en attente se résolvent quand la carte ou l'activation est terminée. Ils ne modifient jamais une carte en cours.
3. **Le joueur actif passe en premier.** Tant qu'il reste des effets en attente, le joueur actif en résout un des siens, au choix, s'il en a ; sinon, l'adversaire en résout un des siens. Après chaque effet résolu, on recommence. Un effet nouvellement déclenché rejoint les effets en attente de son propriétaire : le joueur actif a donc toujours la priorité, même sur les effets qui apparaissent en cours de route. Un effet appartient au propriétaire de la carte qui le produit : le Trépas d'une créature adverse que vous détruisez est un effet de votre adversaire.
4. **Un effet en attente se résout toujours**, même si sa source a quitté le jeu. S'il n'a plus de cible, il ne fait rien et disparaît.
5. **Le texte d'une carte peut faire exception.** « Immédiatement » agit tout de suite. « Après ses effets » attend la fin de l'activation.
6. **Les lignes conditionnelles se vérifient en les lisant.** Si le seuil d'allégeance n'est pas atteint à ce moment, la ligne est sautée. Une allégeance gagnée plus bas sur la carte ne compte pas pour une ligne déjà lue, mais compte pour les suivantes.
7. **Garde, Égide et Bouclier Divin ne sont pas des effets déclenchés.** Ils modifient un effet de Blessures au moment même où il se résout.

Défense

Trois choses protègent votre commandant contre les Blessures : Garde, Égide et le piège Bouclier Divin. Aucune n'agit contre le poison ni contre les Blessures Imparables. Un effet de Blessures vise toujours le commandant adverse de celui qui le produit.

🔒 **Garde** : pendant le tour de votre adversaire, quand un effet de Blessures vous vise, vous pouvez épuiser cette créature prête pour **annuler cet effet en entier**. La créature est ensuite détruite, et son Trépas se déclenche. Une Garde annule un seul effet. Garder n'est pas une activation : il suffit que la créature soit prête.

Égide X : tant que cette créature est en jeu, chaque effet de Blessures qui vous vise est réduit de X. Elle ne s'épuise pas et n'est pas détruite. Plusieurs Égides ne se cumulent pas : seule la plus forte s'applique.

Face à un effet de Blessures qui vous vise :

1. L'Égide réduit les dégâts.
2. Bouclier Divin, s'il est actif, réduit encore les dégâts restants de 1.
3. Vous décidez si vous utilisez une Garde pour annuler ce qui reste.
4. Les dégâts restants sont infligés. Si un commandant tombe à 0, la partie s'arrête.

Des dégâts annulés ou réduits à 0 ne sont pas infligés et ne déclenchent rien.

Rites (cartes passives)

Le premier joueur qui atteint **6 d'allégeance** dans une faction prend le Rite de cette faction et le garde devant lui jusqu'à la fin de la partie. Il n'y a qu'un exemplaire de chaque Rite : une fois pris, il n'est plus disponible. Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul Rite pendant toute la partie, posé sur son emplacement Rite. S'il atteint 6 dans une autre faction alors qu'il en a déjà un, il ne prend rien : ce Rite reste disponible pour l'adversaire. Un Rite acquis ne peut jamais être perdu.

Faction	Rite	Effet
Noir	Rite de Ruine	Chaque fois qu'une de vos créatures est sacrifiée ou détruite : Poison 1.
Blanc	Rite de Grâce	Fin de votre tour : Soin 1, puis convertissez toute votre essence non dépensée en Soin ou en Blessures.
Bleu	Rite de l'Antimatière	Chaque fois que vous exilez une carte : Blessures 2, 3 si c'est une créature. Imparable.
Rouge	Rite du Brasier	Vos créatures ont Ruée. Chaque fois que vous invoquez une créature : Blessures 1. Imparable.

Un Rite est pris à l'instant où le 6 est atteint, même au milieu d'une carte ou pendant le tour adverse, et agit dès l'événement suivant, jamais sur ce qui s'est passé avant. Ses effets sont des effets déclenchés : ils vont en attente et suivent l'ordre de résolution. Un Rite n'est ni une créature ni une carte en jeu : aucun effet ne peut le viser. Les précisions sur chaque Rite sont dans la Référence.

Fin de partie

- **Défaite** : un commandant dont les points de vie tombent à 0 perd immédiatement, à tout moment du tour, y compris pendant sa phase d'initiation.
- **Victoire** : le commandant encore en vie gagne. La partie s'arrête au premier commandant à 0 : tout ce qui reste en attente ou à lire est ignoré. Aucun effet ne blesse les deux joueurs à la fois, donc il n'y a jamais d'égalité.

Exemples

Exemple 1 : Sacrifice Sanguin

Vous jouez Sacrifice Sanguin (Sacrifice 1, Destruction 1, Exil 1). Vous avez un Porte-Peste en jeu, et votre adversaire a une Pyrobombe.

1. Coût : vous sacrifiez votre Porte-Peste. Son Trépas (Poison 1) est mis en attente.
2. Destruction 1 : vous détruisez la Pyrobombe adverse. Son Trépas (Blessures 2) est mis en attente.
3. Exil 1 : vous exilez une carte de la zone de recrutement.
4. La carte est résolue. Vous êtes le joueur actif : le Trépas de votre Porte-Peste se résout (votre adversaire reçoit 1 marqueur de poison). Si vous avez le Rite de Ruine, son Poison 1 passe aussi avant la Pyrobombe.
5. Puis le Trépas de la Pyrobombe : votre adversaire vous inflige Blessures 2. C'est votre tour : vous ne pouvez pas garder.

Exemple 2 : Héraut de l'Apocalypse

Vous activez le Héraut (Sacrifice 1, Blessures 6, Poison 2) et sacrifiez un Crâne Mordant (Trépas : Blessures 2). Les Blessures 6 et le Poison 2 du Héraut se résolvent d'abord. Ensuite seulement, le Trépas du Crâne Mordant inflige Blessures 2. Si votre seule créature est le Héraut lui-même, vous ne pouvez pas l'activer : il ne peut pas se sacrifier.

Exemple 3 : une Destruction contre trop peu de créatures

Vous jouez Étreinte de la Mort (Sacrifice 1, 2 Âmes, Destruction 2) alors que votre adversaire n'a qu'une créature. Vous devez pouvoir payer Sacrifice 1. Vous gagnez 2 essences, puis Destruction 2 détruit la seule créature adverse. Le deuxième point de Destruction est perdu.

Exemple 4 : un piège au milieu d'une activation

Votre adversaire joue une magie : Blessures 3, puis Exil 1. Vous avez Œil pour œil en main, mais il ne réagit qu'aux créatures : vous ne pouvez pas le jouer. Au tour suivant, il active son Guerrier Venimeux (Blessures 3, puis Poison 1). Les Blessures sont infligées : vous jouez Œil pour œil juste après, et votre adversaire subit lui aussi Blessures 3, Imparable. Le Guerrier termine son activation (Poison 1), puis il est détruit. Jusqu'à la fin du tour, chaque autre créature qui vous inflige des Blessures subit le même sort.

Exemple 5 : Garde, Égide et Bouclier Divin

Pendant le tour de votre adversaire, vous avez l'Impératrice Salomé (Égide 2, Trépas : Destruction 2) et un Gardien Béni prêt. Vous jouez Bouclier Divin. Votre adversaire active Kerberos (Blessures 5, puis Destruction 1).

1. Blessures 5 : l'Égide réduit à 3, Bouclier Divin à 2. Vous gardez avec le Gardien Béni : l'effet est annulé, le Gardien est détruit et son Trépas (Soin 3) va en attente.
2. Destruction 1 : votre adversaire détruit l'Impératrice. Son Trépas (Destruction 2) va en attente.
3. L'activation est terminée. Le joueur actif n'a aucun effet en attente : vous résolvez les vôtres dans l'ordre de votre choix, Soin 3, puis Destruction 2 sur deux créatures adverses.

Exemple 6 : Trépas en cascade

Vous activez votre Berserker (Blessures 3). Votre adversaire garde avec sa Pyrobombe (Garde, Trépas : Blessures 2) : vos Blessures sont annulées et la Pyrobombe est détruite. Son Trépas va en attente et se résout après votre activation : il vous inflige Blessures 2. C'est votre tour, donc vous ne pouvez pas garder contre lui.

Exemple 7 : Onction des Âmes

Votre adversaire active Kerberos (Blessures 5, Destruction 1). Dans la fenêtre, vous jouez Onction des Âmes et piochez une carte. Blessures 5 : vous gardez avec votre Gardien Béni. Il est détruit malgré Onction, car Garde est la seule exception, et son Trépas va en attente. Destruction 1 ne détruit rien : vos autres créatures sont protégées jusqu'à la fin

du tour. Plus tard, votre adversaire joue Purgation (Destruction 1, Blessures 3) : la Destruction n'a aucun effet, les Blessures 3 sont infligées normalement. Onction ne protège que vos créatures : si votre adversaire sacrifie les siennes pour payer un Sacrifice, elles sont bien détruites.

Exemple 8 : un Rite pris trop tard

Vous avez 5 en Noir et aucun Rite. Vous jouez Autodafé (Sacrifice 1, Allégeance 2, Blessures 7). Le coût est payé d'abord : votre créature est sacrifiée. Puis Allégeance 2 vous fait atteindre 6 en Noir : vous prenez le Rite de Ruine. Il n'agit pas sur la créature déjà sacrifiée. En revanche, si plus tard dans le tour une de vos créatures est détruite, il se déclenche.

Exemple 9 : Faille

Vous jouez Trou de Ver (2 Âmes, Faille 1, Blessures 1 Imparable). La pile d'exil contient une Météorite. Vous échangez une Âme Perdue de votre main contre elle : l'Âme Perdue va dans la pile d'exil, la Météorite devient votre carte. Votre deck perd une Âme de départ et gagne une carte forte. Si vous avez 5 en Rouge, vous pouvez jouer la Météorite dès que Trou de Ver est résolu.

Exemple 10 : un achat piégé

Votre adversaire a le Rite de l'Antimatière et a joué Station de clonage plus tôt dans votre tour. Vous achetez une Hypernova.

1. Vous payez, l'Hypernova va dans votre défausse, son emplacement est remplacé. Station de clonage se déclenche et va en attente.
2. Votre adversaire joue Piège d'Âme : l'Hypernova est exilée, votre essence n'est pas rendue et vous piochez 1 carte. Son Rite de l'Antimatière se déclenche (Blessures 2 : l'Hypernova est une magie) et va en attente.
3. Vous n'avez aucun effet en attente : votre adversaire résout les siens dans l'ordre de son choix, la pioche de Station de clonage et les Blessures 2 Imparables.

Exemple 11 : la partie s'arrête

Votre adversaire a 4 points de vie. Vous activez le Héraut et sacrifiez un Crâne Mordant (Trépas : Blessures 2). Les Blessures 6 font tomber votre adversaire à 0 : vous gagnez immédiatement. Le Trépas du Crâne Mordant, encore en attente, est ignoré.

Exemple 12 : éliminé par le poison

Vous avez 3 points de vie et 4 marqueurs de poison. À votre phase d'initiation, vous subissez 4 dégâts : vous tombez à -1 et perdez immédiatement, avant de pouvoir jouer quoi que ce soit.

Variante : mulligan de la zone de recrutement

Pour les joueurs confirmés, qui veulent moins dépendre du hasard de départ.

1. Après la mise en place, et avant le premier tour, chaque joueur, en commençant par le premier joueur, peut écarter **de 0 à 2 cartes** de la zone de recrutement, une par une.
2. Chaque carte écartée est remplacée immédiatement par la carte du dessus de la pioche de recrutement, avant de choisir la suivante.
3. Quand les deux joueurs ont fini, mélangez les cartes écartées dans la pioche de recrutement.

Cette variante ne concerne que la zone de recrutement. Elle ne change ni votre main de départ ni l'essence de compensation du second joueur.

Crédits

- Conception : Benoît Morin.
- Icônes : game-icons.net, sous licence [CC BY 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/) (auteurs : Lorc, Delapouite et contributeurs).
- Polices : IM FELL English SC (Igino Marini) et Lato (Łukasz Dziedzic), sous licence SIL Open Font License.

Rift Commanders : référence

Ce document sert pendant la partie. Les règles s'apprennent dans le livret ; ici, tout est classé de A à Z. Cherchez le mot-clé ou le nom de la carte : chaque fiche regroupe toutes les précisions qui la concernent. Une même précision peut figurer sur deux fiches, puisqu'on la cherche par l'une ou l'autre carte.

Mots-clés de A à Z

Allégeance X

Répartissez X points d'allégeance entre les factions de votre choix.

- Une faction ne dépasse jamais 6. Les points en trop sont perdus, sans report. Vous pouvez en placer dans une faction déjà à 6.
- Ces points s'ajoutent à l'action d'allégeance du tour (1 essence pour 1 point) et ne comptent pas dans sa limite.
- On peut gagner de l'allégeance pendant le tour adverse, par exemple avec le Trépas de Fanatique ou de Porteur de l'Idéal. Un Rite peut donc être pris pendant le tour adverse. Si une même Allégeance X vous fait atteindre 6 dans deux factions à la fois, vous choisissez lequel des deux Rites libres vous prenez.
- Les seuils chiffrés restent utiles une fois un Rite pris : 6 en Bleu vaut toujours 6 pour un « 6  : ».
- L'allégeance ne baisse jamais. Une carte que vous pouviez jouer reste jouable.

Âme (icône)

Chaque icône Âme vous donne 1 essence d'âme.

- Le gain est obligatoire.
- Votre essence ne descend jamais sous 0. Elle sert à acheter et à gagner de l'allégeance. Le reste est perdu à la phase de retrait (voir Rite de Grâce).
- Une carte Âme jouée reste devant vous jusqu'au retrait, puis va dans la défausse. Elle n'est plus dans votre main : vous ne pouvez pas la garder.
- Les cartes Âme passent par les mêmes étapes que les autres cartes.

Blessures X

Infligez X dégâts au commandant adverse.

- Un effet de Blessures vise toujours le commandant adverse de celui qui le produit. Les créatures ne subissent jamais de dégâts.
- Chaque occurrence est un effet distinct, même sur deux lignes qui se suivent. Chacune est réduite séparément, et chaque Garde n'en annule qu'une.
- Ordre face à un effet de Blessures : Égide, puis Bouclier Divin, puis décision de garder, puis dégâts.
- Un effet réduit à 0 ou annulé n'inflige rien et ne déclenche rien.
- La défaite se vérifie après chaque effet : à 0, la partie s'arrête aussitôt.
- Vocabulaire : « Blessures » est le mot-clé, « dégâts » les points de vie perdus. Le poison inflige des dégâts, pas des Blessures.

Défausse X

Votre adversaire défausse X cartes de sa main, qu'il choisit lui-même.

- Il peut défausser les cartes qu'il avait gardées à son retrait.
- S'il a moins de X cartes, il défausse toute sa main.
- Pendant votre tour, cette main contient les cartes de son prochain tour et ses pièges.

Destruction X

Détruisez X créatures adverses, que vous choisissiez.

- Seulement des créatures adverses. S'il y en a moins de X, détruisez toutes celles possibles.
- Les créatures choisies sont détruites ensemble. Leurs Trépas vont en attente, et leur propriétaire choisit l'ordre.
- Le mot-clé Destruction ne désigne que l'effet Destruction X. Les autres façons de détruire (Garde, Sacrifice, Œil pour œil, Appel d'Outre-tombe) ne sont pas des Destructions. Onction des Âmes, elle, empêche toute destruction des créatures qu'elle protège, sauf par Garde.

Égide X

Tant que cette créature est en jeu, chaque effet de Blessures qui vous vise est réduit de X.

- Égide est passive : elle agit même quand la créature est épuisée, et la créature n'est ni épuisée ni détruite.
- Plusieurs Égides ne se cumulent pas : seule la plus forte en jeu au moment où l'effet se résout compte. Égide se cumule avec Bouclier Divin.
- Elle cesse dès que la créature quitte le champ de bataille, même si son Trépas est encore en attente.

- Sans effet sur les Blessures Imparables et sur le poison.

Exil X

Exilez X cartes visibles de la zone de recrutement, une par une. Chacune est remplacée aussitôt.

- La carte révélée pour remplacer une carte exilée peut être exilée par le même effet Exil X.
- Si la pioche de recrutement est vide, l'emplacement reste vide. Exil X fait ce qu'il peut s'il reste moins de X cartes.
- Une carte exilée va sur la pile d'exil commune, n'appartient plus à personne et ne déclenche rien (pas de Trépas). Elle ne retourne jamais dans la pioche de recrutement. Seul un effet Faille peut la reprendre.
- On exile aussi avec Essence Volatile, Hypernova, Piège d'Âme et les Trépas du Drone de Dispersion et du Ravageur Astral. Tous ces exils comptent pour le Rite de l'Antimatière.

Faille X

Échangez jusqu'à X cartes de votre main contre autant de cartes de votre choix dans la pile d'exil.

- L'échange se fait uniquement avec la pile d'exil, jamais avec l'adversaire. Il est facultatif : de 0 à X cartes. Impossible si la pile d'exil est vide.
- Vous pouvez donner n'importe quelle carte de votre main, Âmes comprises : c'est un moyen d'alléger votre deck. Vous pouvez recevoir n'importe quel type.
- Les cartes reçues sont révélées, vont dans votre main et deviennent les vôtres. Détruites ou défaussées, elles vont dans votre défausse.
- Elles se jouent selon les règles habituelles, une fois la carte en cours entièrement résolue : une magie ou une créature dès ce tour si vous avez l'allégeance, un piège pendant le tour adverse.
- Les cartes que vous donnez vont dans la pile d'exil, mais l'échange ne compte pas comme un exil pour le Rite de l'Antimatière.

Garde

🔒 **Garde** : pendant le tour adverse, quand un effet de Blessures vous vise, vous pouvez épuiser cette créature prête pour annuler cet effet en entier. La créature est ensuite détruite.

- Seulement pendant le tour adverse. Garder n'est pas une activation : il suffit que la créature soit prête.

- Vous décidez après Égide et Bouclier Divin, juste avant les dégâts. La Garde annule tout ce qui reste. Si l'effet est déjà réduit à 0, il n'y a rien à garder.
- La créature est détruite aussitôt. Son Trépas va en attente, et le Rite de Ruine de son propriétaire se déclenche.
- Une Garde par effet. Deux créatures peuvent arrêter deux effets, y compris le Trépas d'une créature détruite par la première Garde.
- Une créature épuisée ne peut pas garder. Vos créatures se redressent à la fin de votre tour : une créature invoquée ou activée à votre tour peut garder au tour adverse suivant.
- Inutile contre les Blessures Imparables et contre le poison.

Imparable

Ces Blessures ne peuvent être ni réduites, ni annulées, ni empêchées par aucun effet.

- Garde, Égide et Bouclier Divin n'ont aucun effet sur elles. On ne peut pas garder contre elles : aucune créature n'est détruite.
- Imparable ne s'applique qu'aux Blessures. Sont Imparables : Bannissement, Boule de Feu, Hypernova, Météorite, Trou de Ver, Voyage Multivers, Main Brûlante, Rite de l'Antimatière, Rite du Brasier.

Poison X

Ajoutez X marqueurs de poison à votre adversaire.

- Les marqueurs s'additionnent, sans limite.
- À sa phase d'initiation, il subit autant de dégâts que de marqueurs, puis en retire 1. Le nombre de marqueurs ne change pas autrement : les Blessures et les soins n'y touchent pas.
- Ces dégâts ne sont pas des Blessures : rien ne les réduit ni ne les annule. Seul Remède retire les marqueurs.
- Un commandant tué par le poison perd immédiatement, avant de jouer quoi que ce soit.

Recherche X

Cherchez jusqu'à X cartes de votre choix dans votre pioche, révélez-les, ajoutez-les à votre main, puis mélangez votre pioche.

- N'importe quel type de carte, seulement dans votre pioche. Ni la défausse, ni la zone de recrutement.

- Si votre pioche est vide, mélangez d'abord votre défausse pour former une nouvelle pioche. Si les deux sont vides, l'effet ne trouve rien.
- Mélangez votre pioche même si vous n'avez rien pris.

Remède

Retirez tous vos marqueurs de poison.

- Seulement les vôtres. Sur une même carte, Remède et Poison ne se gênent pas : Poison vise l'adversaire.

Ruée

La créature arrive prête et peut être activée le tour de son invocation.

- Elle ne s'active qu'une fois par tour, pendant votre phase stratégique, et seulement une fois résolus les effets en attente de son invocation.
- Sans Ruée, une créature ne s'active jamais le tour de son invocation.
- Le Rite du Brasier donne Ruée à toutes vos créatures, mais ne redresse aucune créature épuisée.

Sacrifice X

Coût : détruisez X de vos autres créatures.

- C'est un coût. Tous les Sacrifices d'une carte se paient ensemble, après la fenêtre des pièges et avant la résolution, même s'ils sont écrits plus bas. Seules des créatures paient un Sacrifice, jamais de l'essence.
- Uniquement vos autres créatures : une créature ne peut pas se sacrifier elle-même. Une créature épuisée peut être sacrifiée.
- Le coût se paie en entier ou pas du tout. Avec une seule autre créature, Sacrifice 2 est impossible : la carte reste en main, ou la créature reste prête.
- Les créatures sacrifiées sont détruites ensemble. Leurs Trépas vont en attente, leur propriétaire choisit l'ordre. Le Rite de Ruine se déclenche une fois par créature.
- Onction des Âmes n'empêche pas de payer un Sacrifice : elle ne protège que les créatures de celui qui l'a jouée, pendant le tour de son adversaire.
- Sacrifier est le seul moyen de libérer vous-même une place sur un champ de bataille plein.
- Cartes avec Sacrifice : Autodafé, Collecteur d'Essence, Étreinte de la Mort, Héraut de l'Apocalypse (capacité), Immolation, Moisson des Damnés, Pacte des Âmes, Pyro-Inquisiteur (capacité), Sacrifice Sanguin.

Soin X

Regagnez X points de vie, sans dépasser 40.

- Seul le soin réellement appliqué compte. Le reste est perdu.
- Un commandant à 0 a déjà perdu : aucun soin en attente ne le sauve.

Trépas

Effet qui se déclenche quand cette créature est détruite.

- Il se déclenche quelle que soit la cause de la destruction (Sacrifice, Destruction, Garde, Œil pour œil), sauf Appel d'Outre-tombe. Jamais quand la carte est exilée.
- La créature va aussitôt dans la défausse et perd ses capacités. Son Trépas va en attente et se résout même si la carte a encore bougé entre-temps (reprise en main par Onction des Âmes, par exemple).
- Tout ce qui suit « Trépas : » forme un seul effet, lu dans l'ordre. Défenseur Zélé : Soin 3, puis Remède.
- Le Trépas appartient au propriétaire de la créature. Ses Blessures visent l'adversaire de ce propriétaire. Si vous détruisez une Pyrobombe adverse pendant votre tour, son Trépas vous blesse, et vous ne pouvez pas garder puisque c'est votre tour.
- Les Blessures d'un Trépas ne déclenchent pas Œil pour œil : la créature n'est plus en jeu.

Cartes de A à Z

Appel d'Outre-tombe

Piège Noir. Tour adverse : quand une créature avec Trépas est invoquée, détruisez-la. Son Trépas se déclenche. Piochez une carte.

- Piège « quand » : jouez-le juste après l'invocation d'une créature adverse qui a Trépas.
- Son Trépas se déclenche normalement et va en attente, comme les autres effets de la destruction (Rite de Ruine adverse).
- L'invocation a bien eu lieu : Main Brûlante et le Rite du Brasier peuvent s'y déclencher.
- Onction des Âmes ne protège pas cette créature : elle ne protège que les créatures de celui qui l'a jouée.

Autodafé

Magie. Sacrifice 1, Allégeance 2, Blessures 7.

- Le Sacrifice se paie avant tout le reste. Si l'Allégeance 2 vous fait atteindre 6 en Noir, le Rite de Ruine est pris trop tard pour cette créature sacrifiée : pas de Poison 1.

Bouclier Divin

Piège Blanc. *Tour adverse : chaque effet de Blessures qui vous vise est réduit de 1. Piochez une carte.*

- Piège sans déclencheur : jouez-le quand rien ne se résout, par exemple juste après qu'une carte est jouée ou une capacité activée.
- Jusqu'à la fin du tour, chaque effet de Blessures est réduit de 1, quelle que soit sa source : créature, magie, Trépas, Rite de Grâce. Pas les Blessures Imparables.
- Il s'applique après l'Égide et s'y ajoute : Égide 2 et Bouclier Divin réduisent Blessures 5 à 2. Il ne réduit jamais en dessous de 0 et n'augmente jamais rien.
- Il n'agit pas sur un effet déjà résolu.

Collecteur d'Essence

Âme de départ. *Sacrifice 1, puis 2 Âmes.*

- Il faut une créature à sacrifier pour le jouer.

Essence Volatile

Âme de départ. *1 Âme. Ou exilez-la : 2 Âmes.*

- En la jouant, choisissez : 1 essence, ou 2 essences en l'exilant sur la pile d'exil.
- Exilée, elle compte pour le Rite de l'Antimatière (Blessures 2) et peut être reprise par Faille, par n'importe quel joueur.

Fanatisme, Porteur de l'Idéal

Créatures Blanches. *Trépas : Allégeance 1.*

- Détruites pendant le tour adverse, elles vous font gagner de l'allégeance pendant ce tour. Atteindre 6 vous donne le Rite à cet instant.

Héraut de l'Apocalypse

Créature Noire. *♣ Sacrifice 1, Blessures 6, Poison 2.*

- Il doit sacrifier une autre de vos créatures. S'il est votre seule créature, il ne peut pas s'activer.
- Avec un Crâne Mordant sacrifié, les Blessures 6 et le Poison 2 se résolvent d'abord, puis le Trépas du Crâne Mordant (Blessures 2).

- Si les Blessures 6 tuent l'adversaire, la partie s'arrête : le Trépas en attente est ignoré.

Hypernova

Magie Bleue. *Destruction 5, Blessures 4 Imparable, puis exilez cette carte.*

- Elle va sur la pile d'exil au lieu de la défausse. Cet exil compte pour le Rite de l'Antimatière (Blessures 2).
- Sous Onction des Âmes, Destruction 5 ne détruit rien, mais les Blessures 4 sont infligées et la carte s'exile quand même.
- Une fois exilée, Faille peut la reprendre.

Main Brûlante

Piège Rouge. *Tour adverse : quand il invoque une créature, il choisit : Défausse 1 ou Blessures 3. Imparable. Piochez une carte.*

- Piège « quand » : jouez-le juste après qu'une créature adverse est invoquée. Un exemplaire, un déclenchement.
- L'adversaire choisit : défausser 1 carte de sa main, ou subir Blessures 3, Imparable. Main vide : il subit les Blessures.
- Une créature détruite aussitôt invoquée (Appel d'Outre-tombe) compte aussi.
- Ne réagit pas aux magies, aux cartes Âme, aux activations ni aux pièges.
- Le choix va en attente : il se résout après l'invocation et après les effets en attente du joueur actif.

Œil pour œil

Piège Noir. *Tour adverse : ce tour, chaque créature qui vous blesse est détruite et il subit autant. Imparable. Piochez une carte.*

- Piège « quand » : jouez-le juste après qu'une créature adverse en jeu vous a infligé au moins 1 dégât par sa capacité, après Égide, Bouclier Divin et Garde.
- Il reste actif jusqu'à la fin du tour : chaque créature adverse qui vous inflige ensuite des Blessures par sa capacité subit le même sort.
- Renvoi : à chaque fois, votre adversaire subit autant de Blessures que vous venez d'en subir, Imparable. Exemple : le Guerrier Venimeux vous inflige Blessures 3, vous jouez Œil pour œil, votre adversaire subit Blessures 3, le Guerrier résout encore Poison 1, puis il est détruit.
- Une créature n'est détruite qu'une fois, après la fin de son activation. Si elle a déjà quitté le jeu, rien ne se passe.
- Ne réagit pas aux magies, ni aux Trépas (la créature n'est plus en jeu), ni aux Rites.

- Onction des Âmes ne protège pas cette créature : elle ne protège que les créatures de celui qui l'a jouée.

Onction des Âmes

Piège Blanc. *Tour adverse : ce tour, seule Garde peut détruire vos créatures. Reprenez 2 créatures de votre défausse. Piochez une carte.*

- Piège sans déclencheur. Jouez-la quand rien ne se résout, en particulier juste après qu'une carte est jouée ou une capacité activée, avant sa résolution. Jamais entre deux lignes d'une carte. La protection ne ramène pas une créature déjà détruite.
- **Protection** : jusqu'à la fin du tour, vos créatures ne peuvent pas être détruites. Un effet Destruction X adverse, y compris celui d'un Trépas (Carnage, Explosin, Impératrice Salomé), ne détruit rien. Le reste de la carte adverse se résout normalement.
- **Garde** : seule exception. Une de vos créatures qui garde est détruite normalement, et son Trépas se déclenche.
- **Seulement vos créatures** : Onction ne protège pas celles de votre adversaire. S'il en sacrifie une pour payer un Sacrifice, ou si vous la détruisez avec Œil pour œil ou Appel d'Outre-tombe, elle est détruite normalement.
- **Reprise** : en jouant Onction, reprenez en main jusqu'à deux créatures de votre défausse. Elles vont en main, pas en jeu.

Piège d'Âme

Piège Bleu. *Tour adverse : quand l'adversaire achète une carte, exilez-la. Il ne récupère pas l'essence dépensée et pioche 1 carte. Piochez une carte.*

- Un achat se déroule ainsi : paiement, carte placée dans la défausse de l'acheteur, emplacement remplacé. Piège d'Âme se joue juste après et exile la carte depuis cette défausse.
- L'acheteur pioche 1 carte, en mélangeant sa défausse si sa pioche est vide. L'achat a bien eu lieu.
- Si vous avez le Rite de l'Antimatière, il se déclenche (Blessures 2, ou 3 pour une créature) et se résout après le piège.
- Une carte piochée pendant cet achat (Station de clonage) ne peut pas servir de Piège d'Âme sur ce même achat.
- La carte exilée peut ensuite être reprise par Faille, par n'importe quel joueur.

Pyro-Inquisiteur

Créature Blanche. ♣ *Sacrifice 1, Destruction 1, Blessures 2.*

- Il faut une autre créature à sacrifier.

Retour des Enfers

Piège Rouge. *Tour adverse : quand une de vos créatures est détruite, prenez une carte de sa défausse ou de l'exil. Piochez une carte.*

- Piège « quand » : jouez-le juste après qu'une de vos créatures est détruite pendant le tour adverse, quelle que soit la cause (Destruction, Garde...).
- Choisissez une carte qui n'est pas une Âme, dans la défausse de votre adversaire ou dans la pile d'exil, et ajoutez-la à votre main. Elle vous appartient désormais.
- Rien à prendre : rien ne se passe, mais vous piochez quand même.
- Vous pourrez jouer la carte prise selon les règles habituelles : une magie ou une créature à votre tour si vous avez l'allégeance, un piège pendant le tour adverse.

Station de clonage

Piège Bleu. *Tour adverse : chaque fois que l'adversaire achète une carte, vous pouvez piocher une carte. Piochez une carte.*

- Jouez-la avant l'achat. Un déclenchement par achat.
- La pioche est facultative. Elle va en attente et suit la priorité habituelle. Pioche vide : mélangez votre défausse.
- Une carte piochée peut être jouée comme piège dès que plus rien ne se résout, mais seulement contre un événement ultérieur : un Piège d'Âme pioché ne peut pas exiler l'achat qui l'a fait piocher.

Rite de Ruine

Rite Noir. *Chaque fois qu'une de vos créatures est sacrifiée ou détruite : Poison 1.*

- Une fois par créature : être sacrifiée, c'est être détruite. Trois créatures sacrifiées d'un coup donnent trois Poison 1.
- Toutes les causes comptent, y compris une Garde pendant le tour adverse ou Appel d'Outre-tombe.
- Le Rite et le Trépas de la créature sont deux effets distincts, dans l'ordre de votre choix.
- Pas d'effet rétroactif : une créature sacrifiée avant que vous ne preniez le Rite ne compte pas, même sur la même carte (voir Autodafé).

Rite de Grâce

Rite Blanc. *Fin de votre tour : Soin 1, puis convertissez toute votre essence non dépensée en Soin ou en Blessures.*

- Il se résout à l'étape 2 de votre phase de retrait, avant que l'essence ne soit perdue. Pris pendant le tour, il agit dès ce retrait.
- Vous choisissez en le résolvant : toute l'essence devient un seul Soin, ou un seul effet de Blessures, jamais un mélange. 5 essences : Soin 5 ou Blessures 5.
- Le Soin 1 s'applique à chaque fin de tour, même sans essence ; sans essence, la conversion ne fait rien. Le soin au-delà de 40 est perdu.
- Ses Blessures ne sont pas Imparables. Votre adversaire peut les réduire (Égide, Bouclier Divin) et garder contre elles, puisque c'est votre tour.
- Elles viennent du Rite, pas d'une créature : Œil pour œil ne réagit pas.

Rite de l'Antimatière

Rite Bleu. *Chaque fois que vous exilez une carte : Blessures 2, 3 si c'est une créature. Imparable.*

- Toute carte que vous exilez compte, d'où qu'elle vienne : Exil X, Essence Volatile, Hypernova, Piège d'Âme, Trépas d'Exil.
- L'échange de Faille ne compte pas.
- « Créature » désigne le type de la carte, où qu'elle soit.
- Chaque carte exilée déclenche le Rite séparément. Le déclenchement se résout même si la carte a quitté la pile d'exil entre-temps.
- Une carte reprise par Faille puis exilée à nouveau compte encore.
- Pas d'effet rétroactif : seuls les exils qui suivent la prise du Rite comptent.

Rite du Brasier

Rite Rouge. *Vos créatures ont Ruée. Chaque fois que vous invoquez une créature : Blessures 1. Imparable.*

- Toute créature que vous invoquez après avoir pris le Rite arrive prête et peut être activée aussitôt. Vos créatures déjà en jeu gagnent Ruée, mais aucune créature épuisée n'est redressée.
- Blessures 1 pour chaque créature que vous invoquez, même si elle est détruite aussitôt (Appel d'Outre-tombe).
- Seules vos propres invocations comptent, y compris celles d'une créature reprise par Faille.

Glossaire

Terme	Définition
Activer	Épuiser une créature prête pour résoudre sa capacité ☞. Une fois par tour, pendant votre phase stratégique.
Allégeance	Niveau de lien avec une faction, de 0 à 6. Conditionne les cartes que vous pouvez jouer. Ne baisse jamais.
Champ de bataille	Votre zone de créatures en jeu, 5 au maximum.
Commandant	Le joueur. Les deux mots sont synonymes. Seul à avoir des points de vie (40 au départ). Hosuld, Loth, Dr. Zetètikós et Narr'manox sont les personnages que les joueurs incarnent, pas des cartes.
Défausse	Pile de vos cartes jouées, défaussées ou détruites, face visible. Son ordre n'a pas d'importance. Elle redevient votre pioche quand celle-ci est vide.
Détruire	Placer une créature dans la défausse de son propriétaire (Sacrifice, Destruction, Garde ou tout autre effet). Déclenche Trépas, sauf exception écrite.
Effet déclenché	Effet provoqué par un événement (Trépas, « chaque fois que », Rite, fin de tour). Il va en attente.
Effet en attente	Effet déclenché qui attend la fin de la carte ou de l'activation en cours pour se résoudre.
Épuisée	Créature tournée sur le côté : elle ne peut ni s'activer ni garder. Ses capacités passives agissent toujours.
Essence d'âme	Ressource gagnée avec les icônes Âme, jamais négative, perdue à la fin du tour.
Exiler	Placer une carte sur la pile d'exil commune. Ne déclenche pas Trépas.
Fenêtre	Moment où l'adversaire peut jouer un piège : quand rien ne se résout, et juste après qu'une carte est jouée ou une capacité activée.

Terme	Définition
Imparable	Ces Blessures ne peuvent être ni réduites ni annulées.
Joueur actif	Le joueur dont c'est le tour.
Pile d'exil	Pile commune des cartes exilées, face visible. Seul Faille y reprend des cartes.
Prête	Créature droite, qui peut s'activer ou garder.
Propriétaire	Le joueur dont la carte est dans le deck. Une carte de la pile d'exil n'appartient à personne. Celle que vous y reprenez par Faille devient la vôtre.
Redresser	Remettre une créature droite : elle redevient prête.
Rite	Carte passive de faction, prise au premier passage à 6 d'allégeance. Un seul par joueur. Ce n'est ni une créature ni une carte en jeu : aucun effet ne peut la viser.
Seuil	« 3  : effet » : l'effet ne se résout que si vous avez au moins 3 d'allégeance dans cette faction au moment de lire la ligne.
Tour adverse	Préfixe des pièges : ils se jouent pendant le tour de votre adversaire. Jouer un piège fait piocher une carte.
Viser	Un effet de Blessures vise toujours le commandant adverse de celui qui le produit.
Zone de recrutement	Les 8 cartes face visible qu'on peut acheter.