

La Légende des Cinq Anneaux

LE JEU DE CARTES



GUIDE DE RÉFÉRENCE

Version 1.5 (11/07/2018)

RÉSUMÉ DES CHANGEMENTS

Les nouvelles entrées et modifications par rapport aux versions précédentes de ce guide seront indiquées ici, et **en rouge** dans le glossaire.

Anneaux (page 2), Cartes Attachement (page 3), Cartes Événement (page 3), Cartes Rôle (page 4), Compte de Gloire (page 6), Condition de Déclenchement (page 6), Construction de Deck (page 6), Coût (page 6), Destin (page 7), Effets (page 8), En Jeu et Hors Jeu (page 9), Forcée (page 9), Jouer et Mettre en Jeu (page 12), Limite (page 12), Retirer de la Partie (page 13), Restreint (page 16), Tiret (page 17), Étapes Contextuelles Détaillées : Duel (page 24), Annexe III : FAQ, Annexe IV : Errata, Annexe V : Liste Restreinte

Guide de Référence

Ce document est l'outil de référence pour tout ce qui touche aux questions de règles, mais il ne vous apprendra pas à jouer. Nous vous invitons à commencer par lire le Livret d'Apprentissage dans son intégralité, puis à vous référer à ce guide au cours de la partie, au gré de vos besoins.

Une grande partie de ce guide est constituée d'un glossaire, une liste de termes et de situations auxquels vous aurez affaire au cours de vos parties, classés par ordre alphabétique. Ce glossaire sera votre aide de jeu prioritaire si vous vous posez des questions de règles.

Deux annexes sont proposées à la fin de ce guide. Le premier contient des diagrammes chronologiques décrivant le découpage d'un round de jeu complet, ainsi que des explications minutieuses sur chaque étape du jeu présentée dans ces diagrammes. La seconde annexe présente un descriptif détaillé de chaque type de carte.

La Règle de Jade

Si le texte de ce Guide de Référence contredit directement celui du Livret d'apprentissage, le texte du Guide de Référence a préséance.

Si le texte d'une carte contredit celui du Guide de Référence ou du Livret d'Apprentissage, le texte de la carte a préséance.

Glossaire

Cette section fournit les définitions et explications de règles, termes et situations susceptibles d'intervenir en cours de partie, le tout classé par ordre alphabétique.

Action, Capacité d'Action

Une capacité d'action est une capacité déclenchée dont le texte commence par « **Action :** » en gras. Une capacité d'action peut être déclenchée par son contrôleur durant n'importe quelle fenêtre d'action (voir « Annexe I : Timing et Structure de la Partie, page 19 »).

- ♦ Une capacité d'action ne peut être initiée qu'une seule fois par round sauf si autre chose est spécifiée par la capacité.
- ♦ Une action qui a été initiée doit être intégralement résolue avant qu'une autre action puisse être initiée.

Voir aussi : Capacité, Capacité Déclenchée

Actuel, Actuellement

Si une capacité fait référence au compte « actuel » d'une valeur de compétence ou de gloire, utilisez les totaux concernés applicables à ces joueurs au moment où la capacité se résout.

- ♦ Pendant un conflit, lorsqu'une capacité faisant référence au compte « actuel » de compétence ou de gloire est résolue, comptez les valeurs de compétence ou de gloire qui devraient être utilisées si le conflit était en train de se résoudre maintenant.

Ancestral

Ancestral est une capacité mot-clé qui apparaît sur les attachements. Si la carte ou l'élément de jeu auquel est attaché l'attachement quitte le jeu, l'attachement ancestral retourne dans la main de son propriétaire au lieu d'être défaussé.

Anneaux

Les anneaux, représentés par des pions double face, sont utilisés pour déterminer le type et l'élément des conflits. Chaque anneau dispose d'un ou plus des trois états suivants :

Disponible — Chaque anneau de la réserve d'anneaux disponibles est éligible pour être sélectionné par un joueur lors de la déclaration d'un conflit.

Contesté — Tant qu'un conflit est en cours de résolution, l'anneau qui a été sélectionné par l'attaquant lors de la déclaration du conflit est placé sur la province attaquée. Un tel anneau est l'anneau contesté.

Revendiqué — Chaque anneau dans la réserve d'anneaux revendiqués d'un joueur est un anneau revendiqué.

- ♦ Lorsque vous effectuez un compte de gloire, chaque joueur ajoute 1 à son total pour chaque anneau dans sa réserve d'anneaux revendiqués.
- ♦ Durant la phase de destin, placez 1 destin sur chaque anneau disponible.
- ♦ Quand un anneau devient l'anneau contesté d'un conflit, déplacez tout le destin sur cet anneau vers la réserve de destin du joueur attaquant.
- ♦ Quand un anneau est revendiqué, il est toujours considéré comme étant contesté jusqu'à ce que toutes les réactions à sa revendication soient résolues.

Voir aussi : Effets d'Anneau

Annuler

Certaines capacités de carte peuvent « annuler » d'autres effets de jeu ou de carte. Ce type de capacité interrompt l'initiation d'un effet et empêche donc l'effet d'être initié. C'est pourquoi les capacités d'annulation interviennent avant **toutes** les autres interruptions pouvant affecter l'effet en cours d'initiation.

- ♦ Si un effet est annulé, il n'est plus imminent et aucune interruption – y compris d'autres annulations – ne peut être initiée en rapport avec l'effet annulé.
- ♦ Si les effets d'une capacité sont annulés, la capacité est tout de même considérée comme ayant été utilisée et ses coûts éventuels ne sont pas remboursés.
- ♦ Si les effets d'une carte Événement sont annulés, la carte est tout de même considérée comme ayant été jouée et doit donc être mise dans la pile de défausse de son propriétaire.
- ♦ Si un effet d'anneau qui est en train de se résoudre pour avoir remporté un conflit est annulé, l'anneau reste tout de même revendiqué.

Attaquant, Personnage Attaquant, Joueur Attaquant

Le terme « personnage attaquant » se réfère à un personnage qui participe à un conflit du côté du joueur qui a initié le conflit. Le terme « attaquant » est la version abrégée de « personnage attaquant ».

Le terme « joueur attaquant » se réfère au joueur qui a initié le conflit en cours de résolution.

Capacité

Une capacité est le texte de jeu qui apparaît sur une carte. Il en existe différents types : actions, capacités permanentes, interruptions, mots-clés et réactions. Certaines capacités d'interruption et de réaction sont également forcées.

- ♦ Les capacités de carte n'interagissent qu'avec les cartes en jeu, et ne peuvent cibler que des cartes en jeu, à moins que leur boîte de texte ne fasse spécifiquement référence à un élément ou une zone hors jeu. Les capacités des cartes Personnage, Attachement, Ressource, Forteresse et Province ne peuvent être initiées ou affecter la partie que si elles sont en jeu, à moins que leur boîte de texte ne précise spécifiquement qu'elles peuvent être utilisées depuis une zone hors jeu ou qu'elles doivent être dans un état hors jeu pour que la capacité puisse se résoudre. Les cartes Événement et Rôle interagissent implicitement avec le jeu depuis une zone hors jeu, comme précisé par les règles propres à leur type.

- ◆ L'application ou initiation des types de capacités suivants est obligatoire : capacités permanentes, interruptions forcées et réactions forcées.
- ◆ L'initiation de n'importe quel mot-clé utilisant le mot « peut » dans la description de son mot-clé est facultative. L'application de tous les autres mots-clés est obligatoire.
- ◆ L'initiation des actions, interruptions et réactions est facultative. Le mot « peut » indique aussi que le joueur a la possibilité de résoudre une capacité. Le joueur qui contrôle la carte sur laquelle figure une capacité facultative décide s'il souhaite l'utiliser ou non au moment opportun.
- ◆ Une capacité précédée d'un déclencheur en gras suivi par « : » est appelée une « capacité déclenchée ».
- ◆ Le contrôleur d'une carte depuis laquelle une capacité déclenchée est en train de se résoudre prend toutes les décisions requises par la résolution de cette capacité sauf dans le cas où un autre joueur est spécifié par le texte de la capacité.

Voir aussi : Capacités Déclenchées, Cible, Coûts, Effet, Forcé

Capacités Déclenchées

Une capacité dotée d'un déclencheur en gras suivi par « : » indique que c'est une capacité déclenchée. Les capacités déclenchées appartiennent à une des catégories suivantes : actions, interruptions et réactions. Certaines capacités de réaction et d'interruption peuvent également être forcées.

- ◆ Les capacités déclenchées sont optionnelles à moins qu'elles ne soient suivies par le mot « Forcée ». Elles peuvent être déclenchées (ou pas) par leur contrôleur au moment opportun. Les capacités déclenchées forcées sont déclenchées automatiquement par le jeu au moment spécifié.
- ◆ Les capacités déclenchées ne peuvent être utilisées qu'une fois par round sauf si autre chose est spécifié par la capacité elle-même.
- ◆ Les capacités déclenchées respectent la mise en forme « *condition de déclenchement (et/ou) coût (et/ou) exigences de ciblage – effet* ». Le texte d'une capacité figurant avant le tiret est constitué des conditions de déclenchement (et/ou) du coût (et/ou) des exigences de ciblage. Le texte d'une capacité figurant après le tiret est constitué des effets et peut parfois inclure des exigences de ciblage qui apparaissent alors que l'effet se résout.
- ◆ Si une capacité déclenchée n'a pas de tiret, elle n'a pas de contenu figurant avant le tiret, donc toute la capacité est considérée comme un effet.
- ◆ Une capacité déclenchée ne peut être initiée que si son effet a le potentiel intrinsèque de changer l'état actuel de la partie. Ce potentiel est estimé sans prendre en compte les conséquences du paiement du coût ou les conséquences de tout autre interaction de capacité.
- ◆ Une capacité déclenchée ne peut être initiée que si son coût (après modificateurs) est potentiellement payable en intégralité.

Voir aussi : Action, Capacité, Cible, Coût, Effet, Interruptions, Réactions

Capacités Permanentes

Une capacité permanente est une capacité non mot-clé dont le texte ne contient pas de déclencheur en gras définissant son type de capacité. Une capacité permanente est active dès que sa carte entre en jeu et le reste tant que celle-ci est en jeu.

- ◆ Certaines capacités permanentes nécessitent une condition spécifique (dénotée par des mots comme « lors de », « si » ou « tant que »). Les effets de ces capacités sont actifs à chaque instant où la condition spécifiée est remplie.

- ◆ Si plusieurs occurrences d'une même capacité permanente sont en jeu, chacune affecte indépendamment l'état de la partie.

Cartes Attachement

Les cartes Attachement représentent des armes, armures, objets, compétences, sorts, états, et titres. Une carte Attachement entre en jeu redressée et attachée à une autre carte ou élément de jeu, et reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit retirée par une capacité ou que la carte à laquelle elle est attachée quitte le jeu.

- ◆ Un attachement ne peut pas entrer en jeu s'il n'y a pas de cartes ou d'éléments de jeu éligibles auquel l'attacher.
- ◆ Sauf indication contraire de son texte, un attachement ne peut être attaché qu'à un **personnage en jeu**.
- ◆ Il n'y a pas de limite au nombre d'attachements qui peuvent être attachés à une carte ou un élément de jeu.
- ◆ Si la carte à laquelle un attachement est attaché quitte le jeu, défaussez simultanément l'attachement.
- ◆ S'il survient une situation où un attachement n'est pas attaché de manière valide, défaussez-le.
- ◆ Un attachement qu'un joueur contrôle reste sous son contrôle même si la carte ou l'élément de jeu auquel il est attaché est sous le contrôle d'un adversaire.
- ◆ Une carte Attachement est redressée et inclinée indépendamment de la carte à laquelle elle est attachée.
- ◆ Si un attachement possède des modificateurs de compétence, ces modificateurs s'appliquent aux compétences du personnage attaché. De tels modificateurs s'appliquent que l'attachement soit incliné ou non.
- ◆ Si une carte Personnage est en jeu en tant qu'attachement, les valeurs de compétences de ce « personnage en tant qu'attachement » ne sont pas considérées comme des modificateurs de compétence (ils ne possèdent pas de « + » ou de « - » avant la valeur chiffrée) pour le personnage auquel la carte est attachée.

Pour la description des cartes Attachement, reportez-vous à l'Annexe II : Description des Cartes, page 25.

Cartes Événement

Les cartes Événement représentent des tactiques, manœuvres, intrigues à la cour, sorts, manifestations surnaturelles et autres développements inattendus qui peuvent survenir au cours de la partie.

- ◆ Les cartes Événement sont déclenchées depuis la main d'un joueur. Le type de capacité d'une carte Événement, les possibles conditions de déclenchement et les permissions/restrictions de jeu (le cas échéant) définissent quand et comment la carte peut être jouée.
- ◆ Quand une carte Événement est jouée, ses coûts sont payés, ses effets sont résolus (ou annulés), puis la carte est placée dans la pile de défausse de son propriétaire avant l'ouverture de la fenêtre de réaction qui suit la résolution de la capacité.
- ◆ Les effets durables, y compris ceux qui sont créés par des cartes Événement, affectent l'état de la partie au moment où leurs effets sont résolus. Si une carte Événement crée un effet durable sur un ensemble de cartes, seules les cartes en jeu (ou la zone de jeu ou état concerné) au moment où elle est jouée peuvent être affectées. Les cartes qui entrent en jeu (ou la zone de jeu ou état concerné) après la résolution de l'événement ne sont pas affectées par cet effet durable.
- ◆ Si les effets d'une carte Événement sont annulés, la carte reste jouée, ses coûts payés et elle est défaussée. Seuls les effets ont été annulés.

- ◇ À moins que la capacité qui la met en jeu change aussi son type de carte pour un type qui peut exister en jeu, une carte Événement ne peut pas entrer en jeu.

Pour la description des cartes Événement, reportez-vous à l'Annexe II : Description des Cartes, page 25.

Cartes Personnage

Les cartes Personnage représentent les *bushi*, courtisans, *shugenja*, moines, *shinobi*, armées, créatures et autres personnalités et groupes qu'on peut croiser à Rokugan.

- ◇ En général, les cartes Personnage entrent en jeu redressées dans la zone Fief d'un joueur, et restent en jeu jusqu'à ce qu'une capacité ou une étape de jeu les retire de la partie.
- ◇ Quand un joueur joue un personnage depuis sa main lors d'un conflit, il a la possibilité de le jouer directement dans ce conflit, redressé et comme participant pour son camp.

Pour la description des cartes Personnage, reportez-vous à l'Annexe II : Description des Cartes, page 25.

Cartes Ressource

Quand une carte Ressource est retournée face visible dans une des provinces d'un joueur, son texte de jeu devient actif et cette ressource est considérée comme étant « en jeu ». Tant qu'une ressource demeure face visible dans la province d'un joueur, ce joueur peut utiliser les capacités ou avantages fournis par le texte de jeu de cette ressource.

- ◇ Beaucoup de ressources possèdent une valeur chiffrée qui modifie la valeur de défense de la province dans laquelle la ressource est située.
- ◇ Durant la phase de rassemblement, lorsqu'un joueur défausse les cartes face visible de ses provinces, un joueur peut choisir de défausser une ressource face visible. Dans ce cas, la province est remplie, face cachée, avec la carte prise sur le dessus du deck Dynastie de ce joueur, comme d'habitude.
- ◇ Tant qu'une ressource demeure dans une province, cette province n'est pas remplie.

Pour la description des cartes Ressource, reportez-vous à l'Annexe II : Description des Cartes, page 25.

Cartes Rôle

Une carte Rôle est placée à côté de la forteresse d'un joueur et confère des capacités et des limitations spéciales pour le deck de ce joueur. Un joueur peut utiliser une seule carte Rôle conjointement à sa forteresse lorsqu'il construit son deck. La carte Rôle débute la partie à côté de la forteresse de son propriétaire et est révélée au même moment que la forteresse lors de la mise en place.

- ◇ Les cartes Rôle ne sont pas considérées comme étant en jeu. Leur texte affecte l'état de la partie depuis la zone hors jeu tant qu'elles sont actives à côté de la forteresse d'un joueur.
- ◇ Les cartes qui sont imprimées avec le type de carte Rôle ne peuvent en aucun cas être retirées de la partie par des capacités d'autres cartes.
- ◇ Lors d'une partie en tournoi officiel, les cartes Rôle Gardien et Quêteur éligibles pour chaque Clan sont indiquées sur le Guide du Jeu organisé (en page 3), téléchargeable à cette adresse : http://www.edgeent.com/jeux/download_pdf/15a_guide_jeu_organise.pdf
- ◇ Chaque rôle non Gardien et non Quêteur peut être choisi par n'importe quel Clan, quel que soit le rôle qui a été attribué à ce Clan. Ces rôles s'ajoutent à la liste des rôles Gardien ou Quêteur attribués à ce Clan.

- ◇ Certaines cartes ont la mention « Rôle ____ uniquement ». Il s'agit d'une restriction de deckbuilding et elle n'est pas active lors d'une partie.

Cartes Uniques

Une carte dont le titre est précédé du symbole ☉ est une carte « unique ». Chaque joueur ne peut avoir en jeu qu'un seul exemplaire d'une carte unique (même titre).

- ◇ Un joueur ne peut pas prendre le contrôle d'une carte unique ou faire entrer en jeu une carte unique s'il contrôle ou possède déjà un exemplaire en jeu de cette carte.
- ◇ Un joueur ne peut pas faire entrer en jeu une carte unique possédée par son adversaire si cet adversaire en contrôle un exemplaire qui est déjà en jeu.
- ◇ Un joueur peut, en tant qu'action lors de la phase de dynastie, défausser un exemplaire (même titre) d'un personnage unique de ses provinces ou de sa main pour placer 1 destin sur un exemplaire en jeu de cette même carte qu'il contrôle.

Voir aussi : Doublon

Censé

La mention « est censé / sont censés » est employée pour définir la condition de déclenchement de certaines interruptions, et fixe l'ordre des priorités, permettant à ces capacités d'avoir la priorité sur celles n'employant pas la mention « est censé / sont censés ».

Toutes les interruptions « censé être X » sont valides pour être utilisées avant les interruptions « être X ». Cela signifie qu'une interruption accompagnée de la mention « est censé » (comme « quand un personnage est censé quitter le jeu ») a la priorité sur une interruption qui n'en est pas assortie (comme « quand un personnage quitte le jeu »).

- ◇ Si l'interruption d'une condition de déclenchement modifie la nature de ce qui est sur le point de se passer, aucune autre interruption en lien avec la condition de déclenchement initiale ne peut être utilisée, car cette condition de déclenchement n'est plus imminente.

Chercher

Quand un joueur est invité à chercher une carte, il a le droit de regarder toutes les cartes de la zone désignée sans les révéler à ses adversaires.

- ◇ Si un effet permet de chercher dans un deck, ce dernier doit être mélangé à la convenance de l'adversaire une fois la recherche terminée.
- ◇ Un joueur n'est pas obligé de trouver l'objet d'un effet de recherche, même si parmi les cartes recherchées il en existe une qui remplit les conditions de la recherche.
- ◇ Quand un effet de recherche est censé ajouter une carte ayant des caractéristiques spécifiques à une zone de jeu cachée, le joueur qui effectue la recherche doit révéler la carte à son adversaire pour qu'il puisse vérifier qu'elle remplit bien les conditions de la recherche.
- ◇ Tant que la recherche est en cours dans la zone désignée, les cartes recherchées sont considérées comme appartenant encore à la zone désignée.

Choisir

Le mot « choisir » indique qu'une ou plusieurs cibles doivent être choisies pour pouvoir résoudre une capacité.

Voir aussi : Cible

Choisir une Option

Certaines capacités demandent à un joueur de sélectionner une option parmi plusieurs (généralement sous la forme « choisissez l'une des options suivantes »).

- ◆ Si la sélection est requise avant que l'effet de la capacité ne se résolve (c.-à-d. avant le turet), la sélection est faite lors de l'étape du choix des cibles.
- ◆ Si la sélection est indiquée après le turet du texte d'une capacité, la sélection est faite durant la résolution de cet effet.
- ◆ Sauf si le contraire est spécifié par la capacité, le contrôleur de la capacité est le joueur qui procède à la sélection.
- ◆ Lorsque vous sélectionnez une option, vous devez en choisir une qui modifie l'état de la partie, si possible.

Voir aussi : Initier des Capacités

Cible

Le mot « choisir » indique qu'une cible doit être choisie pour que la capacité soit résolue. Le joueur qui résout l'effet doit choisir un élément de jeu (généralement une carte) qui remplit les conditions de ciblage indiquées par la capacité.

- ◆ Sauf indication contraire de la carte, le contrôleur d'une capacité qui cible choisit toutes les cibles de l'effet.
- ◆ Si une capacité exige le choix d'une ou plusieurs cibles, et qu'il n'y a pas assez de cibles valides, alors la capacité ne peut pas être initiée. Cette vérification d'initiation est effectuée au moment de vérifier les restrictions de jeu de la capacité.
- ◆ Au moment de choisir les cibles, toute cible actuellement valide peut être choisie. (Ce choix n'est pas limité aux cibles qui étaient présentes au moment de la vérification d'initiation.)
- ◆ Si plusieurs cibles doivent être choisies par le même joueur, elles le sont simultanément.
- ◆ Un effet qui permet de choisir « n'importe quel nombre » de cibles n'est pas résolu avec succès (et ne peut pas changer l'état de la partie) si 0 cible est choisie. Une capacité ciblant « n'importe quel nombre » de cibles ne peut pas être initiée s'il n'existe aucune cible valide.
- ◆ Dans le cas de la résolution de certains effets (comme les effets suivant le mot « ensuite », ou les effets retardés), les cibles doivent être choisies après l'initiation de l'effet. Il n'est pas nécessaire de vérifier la présence de cibles valides au moment où on vérifie les restrictions de jeu et détermine si la capacité peut être initiée. S'il n'y a aucune cible valide au moment où les cibles devraient être choisies, cette partie de l'effet ne se résout pas.
- ◆ Une carte n'est pas la cible valide d'une capacité si la résolution de l'effet de cette capacité ne peut pas modifier l'état de la cible. (Par exemple, un personnage incliné ne peut pas être choisi comme cible d'une capacité qui dit « **Action :** choisissez un personnage – Inclinez le personnage choisi. »)
- ◆ Certaines capacités nécessitent le choix d'une cible qui n'est pas directement affectée par la capacité – à la place, la cible est choisie comme point de référence tant que la capacité est en train de se résoudre. Lorsqu'il choisit des cibles de référence, un joueur n'est pas tenu d'observer la règle qui précise qu'une cible n'est pas valide si la résolution de l'effet ne peut pas en modifier son état.

Clan

Il y a 7 Clans dans la boîte de base, qui sont présentés dans le tableau ci-après.

La carte Forteresse d'un joueur indique le Clan qu'il a choisi comme

Clan principal pour son deck. Les Clans et leurs symboles associés sont listés ci-dessous.

- ◆ Une carte « de son Clan » porte un symbole de Clan qui correspond au symbole de Clan de la carte Forteresse de son contrôleur.
- ◆ Une carte « hors Clan » porte un ou plusieurs symboles de Clan dont aucun ne correspond au symbole de Clan de la carte Forteresse de son contrôleur, et elle ne porte pas le symbole de Clan qui correspond au symbole de Clan de la carte Forteresse de son contrôleur.

Voir aussi : Construction de Deck

	DANS LE TEXTE	SUR LA CARTE
CLAN DU CRABE		
CLAN DU DRAGON		
CLAN DE LA GRUE		
CLAN DE LA LICORNE		
CLAN DU LION		
CLAN DU PHÉNIX		
CLAN DU SCORPION		

Compétence

L'efficacité d'un personnage dans ce qu'il entreprend est représentée par sa compétence. Il y a deux types de compétences dans le jeu, la compétence Militaire et la compétence Politique.

La compétence Militaire () est utilisée pour déterminer le vainqueur lors des conflits militaires.

La compétence Politique () est utilisée pour déterminer le vainqueur lors des conflits politiques.

- ◆ Le total de compétence de l'attaquant est la somme de la compétence appropriée de chaque personnage redressé participant du côté du joueur attaquant, plus tout modificateur applicable.
- ◆ Le total de compétence du défenseur est la somme de la compétence appropriée de chaque personnage redressé participant du côté du joueur défenseur, plus tout modificateur applicable.
- ◆ Un joueur ne peut pas remporter un conflit, en attaque comme en défense, si ce joueur a un total de compétence de zéro.

La compétence Militaire imprimée d'un personnage est indiquée en rouge en haut de la bannière qui est située en dessous du coût.



La compétence Politique imprimée d'un personnage est indiquée en bleu en bas de la bannière qui est située en dessous du coût.

Compte de Gloire

Quand les joueurs doivent compter la gloire, chaque joueur additionne la valeur de gloire de chaque personnage redressé qu'il contrôle et il ajoute 1 à ce total pour chaque anneau de sa réserve d'anneaux revendiqués. Le joueur avec le total le plus élevé gagne le compte de gloire.

- ◆ L'étape contextuelle 3.4.1 de la phase de conflit demande un compte de gloire. Celui qui remporte ce compte de gloire prend la carte Faveur Impériale et la place sur la face de son choix.
 - Si les joueurs ont un total identique, la Faveur Impériale conserve son état actuel (soit disponible, soit en possession du joueur qui la détient actuellement, et sans en modifier sa face).
- ◆ Certaines capacités de carte peuvent demander aux joueurs de réaliser un compte de gloire. Ce compte de gloire suit le même processus que ci-dessus et la capacité détaillera l'issue du résultat. De tels comptes n'affectent pas le statut de la Faveur Impériale sauf si le texte de la capacité le spécifie explicitement.
- ◆ D'autres capacités de carte peuvent demander aux joueurs de compter le total de gloire actuel de leurs personnages, ou d'une partie de leurs personnages. Ceci est différent d'un compte de gloire, et les anneaux dans la réserve d'anneaux revendiqués de chaque joueur ne sont pas comptabilisés. Pour ces capacités de carte, les joueurs comptent le total de gloire actuel des personnages concernés de la même manière qu'ils compteraient les valeurs de compétence  ou .

Voir aussi : Actuel/Actuellement, Faveur Impériale

Compter

Lorsqu'il vous est demandé de compter le total d'une valeur donnée sur un certain nombre de personnages, les valeurs des personnages inclinés ne sont pas comptabilisées.

Condition de Déclenchement

Une condition de déclenchement est une condition qui précise quand une capacité peut être déclenchée. Sur une capacité de carte, c'est l'élément de la capacité qui fait référence à une telle condition, laquelle intervient le plus souvent sous la forme d'une occurrence spécifique qui apparaît pendant la partie. C'est ce qui indique le moment où la capacité peut être utilisée. La description d'une condition de déclenchement est souvent précédée du mot « quand » (pour les interruptions), « après » (pour les réactions), ou le mot « si » pour les capacités d'action.

Si une même occurrence produit plusieurs conditions de déclenchement de réactions ou d'interruptions (comme l'effet d'anneau de la terre faisant piocher une carte à un joueur et défausser une carte à un autre joueur), celles-ci sont gérées lors d'une fenêtre d'interruption/réaction partagée, au cours de laquelle les capacités qui se réfèrent à toute condition de déclenchement produite par cette occurrence peuvent être utilisées dans n'importe quel ordre.

Voici une séquence d'interruptions et de réactions potentielles qui existe pour chaque condition de déclenchement survenant pendant une partie :

1. La condition de déclenchement est imminente. **Ce qui veut dire que**, si elle n'est pas annulée, modifiée ou devancée par des interruptions, c'est la prochaine chose qui va se produire cette partie.)
2. Les interruptions liées à une condition de déclenchement imminente qui « est censée » se produire peuvent être utilisées. (**Note :** une interruption d'annulation peut empêcher un effet d'être initié, et l'initiation d'un effet est une condition de déclenchement

distincte, qui précède la résolution de l'effet. Les interruptions d'annulation sont les seules à faire référence à l'initiation d'un effet.) Si la condition de déclenchement imminente est annulée, la séquence s'arrête là. Si elle est modifiée, elle n'est plus imminente, c'est la nouvelle condition de déclenchement modifiée qui est maintenant imminente.

3. Les interruptions forcées liées à la condition de déclenchement imminente doivent être résolues, dans l'ordre déterminé par le premier joueur. La fenêtre d'interruption standard de la condition de déclenchement imminente s'ouvre. Elle se referme lorsque tous les joueurs ont passé consécutivement.
4. La condition de déclenchement survient.
5. Les réactions forcées liées à la condition de déclenchement doivent être résolues, dans l'ordre déterminé par le premier joueur.
6. La fenêtre de réaction de la condition de déclenchement s'ouvre. Elle se referme lorsque tous les joueurs ont passé consécutivement.

Construction de Deck

Pour créer un deck personnalisé utilisable en tournoi officiel :

- ◆ Un joueur doit choisir exactement 1 forteresse.
- ◆ Un joueur peut utiliser 1 carte Rôle.
- ◆ Le deck Dynastie du joueur doit contenir un minimum de 40 cartes et un maximum de 45 cartes. Chacune de ces cartes doit être de son Clan ou être neutre.
- ◆ Le deck Conflit du joueur doit contenir un minimum de 40 cartes et un maximum de 45 cartes. Chacune de ces cartes doit être de son Clan, être neutre, ou être achetée d'un **seul** autre Clan en utilisant de l'influence.
 - La forteresse du joueur indique le montant d'influence que ce joueur peut dépenser pour construire son deck.
 - Un joueur ne peut pas inclure plus de 10 cartes Personnage dans son deck Conflit.
- ◆ Une carte donnée, par titre, ne peut pas être présente en plus de 3 exemplaires entre les decks Dynastie et Conflit d'un joueur.
- ◆ Un joueur ne peut pas inclure plus de 1 carte (titre de carte) de la Liste Restreinte présentée à la fin de ce Guide dans ses decks et ensemble de provinces. Un joueur peut inclure un nombre d'exemplaires de cette carte dans ses decks dans la limite normale de construction pour cette carte.
- ◆ L'ensemble de provinces d'un joueur doit inclure exactement 5 provinces. Pour chaque élément, ce joueur doit choisir une province associée à cet élément de telle façon que l'intégralité des cinq éléments soit représentée dans l'ensemble de ses provinces. (Chaque province a un symbole d'anneau en bas à droite de sa carte pour indiquer à quel anneau elle est associée.) Chacune de ces provinces doit être de son Clan ou être neutre.
 - Un seul exemplaire d'une province donnée, par titre, peut être inclus dans l'ensemble de provinces d'un joueur.

Note : quand vous construisez un deck Dynastie et un deck Conflit avec une seule boîte de base, le nombre minimum de cartes par deck est de 30. Pour construire des decks pour deux joueurs avec une seule boîte de base, utilisez toutes les cartes et l'influence disponible pour les associations des Clans choisis et divisez les cartes neutres comme indiqué pour la partie d'introduction.

Contre

Lors d'un conflit, le joueur attaquant et le joueur défenseur sont considérés comme prenant part à un conflit l'un contre l'autre.

Courtoisie

Courtoisie est une capacité mot-clé. Quand une carte avec le mot-clé Courtoisie quitte le jeu, son contrôleur gagne 1 destin.

Coût

Le coût d'une carte est la valeur numérique qui précise la quantité de destin qui doit être payée pour jouer la carte depuis la main ou la province d'un joueur.

Les capacités déclenchées de certaines cartes ont également un coût. Chaque instruction impérative (autre que « choisir... » ou « choisir l'une des options suivantes... » qui spécifie qu'un ou plusieurs effets doivent être choisis) figurant avant le tiret d'une capacité déclenchée est considérée comme une partie du coût de cette capacité. Voici quelques exemples d'instructions de coût de capacité : « Inclinez... », « Dépensez... », « Sacrifiez... », « Perdez... », « Déshonorez... », « Défaussez... ».

- ◆ Sauf indication contraire, un effet de carte qui modifie un coût ne modifie que le coût en destin.
- ◆ Quand un joueur s'acquitte d'un coût, le paiement doit être effectué avec les cartes et/ou éléments de jeu qu'il contrôle. Le mot « ami » est utilisé pour rappeler cette règle dans certains coûts.
- ◆ Si un coût nécessite un élément de jeu qui n'est pas en jeu, le joueur s'acquittant de ce coût ne peut utiliser que les éléments de jeu de ses zones hors jeu ou ses réserves de pions.
- ◆ Si une carte ou capacité a plusieurs coûts, ils doivent tous être payés simultanément.
- ◆ Si n'importe quelle partie d'un paiement est empêchée, une fois que tous les coûts qui peuvent l'être ont été payés, le processus consistant à initier la capacité ou à jouer la carte prend instantanément fin sans autre résolution. (Si cela arrive alors qu'une carte devrait être jouée, la carte n'est pas jouée et reste dans la main ou dans la province de son propriétaire.)
- ◆ Une capacité ne peut pas être initiée (son coût ne peut donc pas être payé) si la résolution de son effet ne devait avoir aucune incidence sur l'état de la partie.

Dans l'Ordre des Joueurs

Si les joueurs doivent réaliser une séquence « dans l'ordre des joueurs », le premier joueur réalise sa partie de la séquence en premier, suivi de l'autre joueur.

- ◆ Si une séquence réalisée dans l'ordre des joueurs n'atteint pas sa conclusion après que chaque joueur a réalisé sa part de la séquence une première fois, la séquence d'opportunité se poursuit en alternant entre les joueurs jusqu'à atteindre son terme.

Deck Épuisé

Si un joueur tente de remplir une province depuis son deck Dynastie ou de piocher une carte depuis son deck Conflit alors que celui-ci est vide, ce joueur perd 5 honneurs, puis il mélange la pile de défausse correspondante et la place face cachée pour former un nouveau deck Dynastie ou Conflit. Enfin, ce joueur finit son action (remplacer la carte Dynastie ou piocher la carte Conflit).

Défenseur, Personnage Défenseur, Joueur Défenseur

Le terme « personnage défenseur » se réfère à un personnage qui participe à un conflit du côté du joueur dont la province est attaquée. Le terme « défenseur » est la version abrégée de « personnage défenseur ».

Le terme « joueur défenseur » se réfère à l'adversaire du joueur attaquant contre lequel (du point de vue du joueur attaquant) le conflit est résolu.

Déplacer

Certaines capacités permettent aux joueurs de déplacer des cartes ou des pions.

- ◆ Quand un élément est déplacé, il ne peut pas être déplacé vers son emplacement actuel. Si le déplacement n'a aucune destination valide, la tentative de déplacement ne peut pas être effectuée.
- ◆ Quand un personnage est déplacé dans un conflit, ce personnage est considéré comme participant à ce conflit du côté de son contrôleur.

Déshonoré, Pion Statut Déshonoré

Voir « Honneur Personnel », page 10.

Destin

Le destin est la « monnaie » principale du jeu. Il est utilisé pour payer certaines cartes et certaines capacités de carte. La quantité de destin dont un joueur dispose à chaque instant est représentée par les pions Destin de sa réserve de destin (c'est une information visible de tous).



- ◆ Au début de la partie, le destin est placé dans la réserve générale de pions. Quand un joueur gagne du destin, il prend autant de pions Destin de la réserve générale et les ajoute à sa réserve de destin.
- ◆ Quand un joueur est invité à placer du destin sur une carte, ce destin provient de la réserve générale de pions, sauf indication contraire.
- ◆ Généralement, quand du destin est dépensé ou perdu, il retourne dans la réserve générale. Si du destin est dépensé pour un anneau, il est placé sur cet anneau.
- ◆ Lorsqu'un joueur joue un personnage de sa main ou d'une de ses provinces, après que ce personnage entre en jeu, ce joueur a la possibilité de placer n'importe quel nombre de destins depuis sa réserve sur ce personnage.
- ◆ Pendant la phase de destin, chaque personnage qui n'a pas de destin sur lui est défaussé. Ensuite, 1 destin est retiré de chaque personnage en jeu. Enfin, 1 destin de la réserve générale de pions est placé sur chaque anneau disponible.

Détruire une Province, Province Détruite

Si le joueur attaquant remporte un conflit avec une différence de compétence (entre le joueur attaquant et le joueur défenseur) supérieure ou égale à la valeur de défense de la province attaquée, la province est détruite.

- ◆ Pivotez une province détruite à 180° pour indiquer qu'elle est détruite.
- ◆ Quand une province est détruite, le joueur attaquant a l'option de défausser n'importe quelles cartes Dynastie de cette province. Si cette option est choisie, la province est remplie face cachée.
- ◆ Le texte de capacité d'une province détruite n'est pas actif.
- ◆ Les cartes Dynastie peuvent continuer d'être jouées depuis les provinces détruites et les provinces détruites sont remplies en suivant les règles du jeu habituelles.
- ◆ Si trois des provinces d'un joueur ne contenant pas de forteresse sont détruites, la forteresse de ce joueur devient une province éligible qui peut subir des attaques. Si la province contenant la forteresse d'un joueur est détruite, ce joueur perd la partie.

- ◆ Si une province est détruite pour toute autre raison que la résolution habituelle d'un conflit, c'est l'adversaire du contrôleur de cette province qui est considéré comme l'ayant détruite.

Discret

Discret est une capacité mot-clé. Quand un joueur initie un conflit, pour chaque personnage avec Discret qu'il déclare comme attaquant, il peut choisir un personnage qui n'a pas Discret contrôlé par le joueur défenseur. Les personnages choisis sont écartés et ne peuvent pas être déclarés comme défenseurs pour ce conflit.

- ◆ Des capacités de carte peuvent être utilisées pour déplacer un personnage dans un conflit comme défenseur alors qu'il avait été écarté par Discret.
- ◆ Discret ne peut être utilisé que lorsque des personnages sont déclarés comme attaquants. Si un personnage avec Discret est déplacé ou joué dans un conflit après sa déclaration, la capacité Discret de ce personnage ne se résout pas.

Donner

Si un joueur doit donner des pions à un adversaire, ces pions sont retirés de la réserve de pions (ou de la zone de jeu spécifiée) du joueur effectuant le don et sont ajoutés à la réserve de pions de l'adversaire.

Doublon

Un doublon est un exemplaire (dans la main ou dans une des provinces d'un joueur) d'un personnage unique qui est déjà en jeu et sous le contrôle du même joueur. Un joueur peut, en tant qu'action de joueur lors de l'étape 1.4 de la phase de dynastie, défausser un doublon de sa main ou d'une de ses provinces pour placer 1 pion Destin sur l'exemplaire en jeu de ce personnage.

- ◆ Après avoir défaussé un doublon depuis une province, cette province est remplie face cachée.
- ◆ Une version différente d'une carte unique (qui partage le même titre) peut être défaussée de la main ou d'une des provinces d'un joueur en tant que doublon.

Voir aussi : Cartes Uniques

Duel

Certaines capacités de carte initient un duel entre deux personnages participant à un conflit. Pour les règles concernant la résolution d'un duel, consultez « Timing d'un Duel » à la page 24.

Échanger

Certaines capacités parlent d'« échanger ». Pour utiliser une telle capacité, les deux éléments à échanger doivent exister.

Effets

Un effet de carte est un effet qui découle de la résolution du texte imprimé d'une capacité figurant sur une carte ou gagné par une carte. Un effet contextuel est un effet qui découle d'une étape contextuelle.

- ◆ Les effets de carte peuvent être précédés de coûts, de conditions de déclenchement, de restrictions ou permissions de jeu, et/ou exigences de ciblage. Ces différents éléments ne sont pas des effets.
- ◆ Une fois une capacité initiée, les joueurs doivent résoudre autant que possible chaque partie de l'effet, à moins que l'effet ne précise « peut » ou ses dérivés.

- ◆ Quand un effet non ciblant tente d'interagir avec un nombre d'éléments (comme « cherchez parmi les 10 cartes du dessus de votre deck Conflit ») qui excède le nombre d'éléments actuellement disponibles dans la zone de jeu spécifiée, l'effet interagit avec autant d'éléments que possible.

- ◆ L'expiration d'un effet durable (ou l'arrêt d'une capacité permanente) n'est pas considérée comme créant un changement de l'état de la partie par un effet de carte.

- ◆ Si une capacité demande à un joueur de sélectionner un effet parmi d'autres (généralement sous la forme « choisissez l'une des options suivantes »), vous devez sélectionner un effet qui modifie l'état de la partie.

Effets Contextuels et Étapes Contextuelles

Une étape contextuelle est obligatoire et découle de la structure du jeu. Un effet contextuel est un effet qui découle de la résolution d'une étape contextuelle.

Voir aussi : Annexe I

Effets d'Anneau

Chaque fois qu'un joueur remporte un conflit en tant que joueur attaquant, il peut résoudre l'effet d'anneau associé à l'élément de l'anneau contesté. Les effets d'anneau sont les suivants :

Air : le joueur attaquant prend 1 honneur à son adversaire, ou gagne 2 honneurs de la réserve générale de pions.

Terre : le joueur attaquant pioche 1 carte de son deck Conflit et défausse 1 carte prise au hasard dans la main de son adversaire.

Feu : le joueur attaquant choisit un personnage en jeu et l'honore ou le déshonore.

Eau : le joueur attaquant choisit un personnage et le redresse, ou choisit un personnage sans destin sur lui et l'incline.

Vide : le joueur attaquant choisit un personnage et retire 1 destin de ce personnage.

- ◆ Lorsqu'un joueur résout un effet d'anneau d'un anneau possédant plusieurs éléments, ce joueur peut choisir parmi ces éléments quand l'effet d'anneau du conflit se résout.

- ◆ Lorsqu'un joueur est amené à résoudre plusieurs effets d'anneaux, il doit résoudre chaque effet entièrement (ou passer pour cet effet) avant de procéder à la résolution de l'effet suivant.

Effets de Remplacement

Un effet de remplacement est un effet (généralement une interruption) qui remplace la résolution d'une condition de déclenchement par une autre façon de la résoudre, mais de sorte que cette condition de déclenchement reste considérée comme remplie. La mention « au lieu de/à la place » indique généralement un tel effet. Une fois toutes les interruptions à la condition de déclenchement résolues, et le moment venu de résoudre la condition de déclenchement elle-même, l'effet de remplacement est résolu à la place.

- ◆ Si plusieurs effets de remplacement sont initiés contre une même condition de déclenchement, l'effet initié le plus récent est utilisé pour la résolution de la condition de déclenchement.

Effets Durables

Certaines capacités créent des conditions qui affectent l'état de la partie pour une durée spécifiée. On les qualifie d'effets durables.

- ◆ Un effet durable persiste au-delà de la résolution de la capacité qui en est à l'origine, pour la durée spécifiée par l'effet. L'effet affecte l'état de la partie pour toute la durée spécifiée, que la carte qui en est à l'origine reste en jeu ou non.

- ◆ Si un effet durable affecte des cartes en jeu (ou un ensemble spécifique de cartes), il n'est appliqué qu'aux cartes appropriées qui sont en jeu (ou qui correspondent aux critères spécifiés) au moment où il est établi. Les cartes qui entrent en jeu par la suite (ou changent de statut et remplissent alors les critères spécifiés) ne sont pas affectées par cet effet durable.
- ◆ Un effet durable expire dès que le moment spécifié dans sa durée se présente. Cela signifie qu'un effet durable « jusqu'à la fin de la phase » expire avant qu'une capacité ou un effet retardé « à la fin de la phase » ne puisse être initié.
- ◆ Un effet durable qui expire à la fin d'une période de temps spécifique ne peut être initié que durant cette période de temps.

Effets Retardés

Certaines capacités sont assorties d'effets retardés. Elles précisent un moment à venir, ou une condition future qui peut se produire, et détaillent l'effet qui surviendra alors.

- ◆ Les effets retardés se résolvent automatiquement et immédiatement après que le moment spécifié se présente ou que la future condition est remplie, avant que les réactions à ce moment précis puissent être déclenchées.
- ◆ Quand un effet retardé se résout, il n'est pas traité comme une nouvelle capacité déclenchée, même si c'est une capacité déclenchée qui l'a généré.
- ◆ Quand un effet retardé se résout, il est considéré comme une capacité provenant du type de carte de la carte qui a généré l'effet retardé.

En Jeu et Hors Jeu

Les cartes (généralement les personnages et attachements) qu'un joueur contrôle dans sa zone de jeu (au fief ou participant à un conflit), sa carte Forteresse, ses cartes Province face visible, et les ressources sur ses provinces sont « en jeu ». Les provinces face cachée d'un joueur sont en jeu en tant que « provinces face cachée » et le texte de capacité de ces cartes est inactif tant que la carte n'est pas révélée.

« Hors jeu » se réfère à toutes les autres cartes et zones situées dans l'environnement de la partie dont : les cartes Personnage dans les provinces d'un joueur, les cartes Rôle, les cartes dans la main du joueur, les decks, les piles de défausse, ainsi que toutes les cartes ayant été retirées de la partie.

- ◆ Une carte entre en jeu quand elle passe d'une origine hors jeu à un état en jeu.
- ◆ Une carte quitte le jeu quand elle passe d'un état en jeu à une destination hors jeu.
- ◆ La carte Forteresse d'un joueur ne peut pas quitter le jeu.
- ◆ Si une carte entre en jeu ou quitte le jeu, tout effet durable, tout effet retardé ou tout effet en cours qui interagit avec cette carte ou est sur le point d'interagir avec elle, ne le fait plus. Cela est également vrai lorsqu'une carte passe d'une zone hors jeu vers une autre zone hors jeu (comme passer de la main vers la pile de défausse).

Voir aussi : Entrer en Jeu, Jouer et Mettre en Jeu, Quitter le Jeu

Ensuite

Si l'effet d'une capacité inclut le mot « ensuite », le texte qui précède le mot « ensuite » doit être résolu en intégralité avec succès (c.-à-d. l'état de la partie doit avoir été modifié par le texte décrit avant le mot « ensuite ») avant que le reste de l'effet décrit après le mot « ensuite » ne puisse être résolu.

- ◆ Si la partie d'un effet qui précède le mot « ensuite » est intégralement résolue avec succès, il faut alors tenter de résoudre ce qui suit le mot « ensuite ».
- ◆ Si la partie d'un effet qui précède le mot « ensuite » n'est pas intégralement résolue avec succès, ce qui suit le mot « ensuite » n'est pas résolu.

Entrer en Jeu

La mention « entre en jeu » fait référence au moment où une carte passe d'une zone ou d'un état *hors jeu* à un état *en jeu*. Jouer une carte et mettre en jeu une carte grâce à une capacité de carte sont deux moyens permettant à une carte d'entrer en jeu.

Exemplaire (d'une carte)

Un exemplaire d'une carte est défini par son titre : toute autre carte ayant le même titre en est un exemplaire, quels que soient son type, son texte, son deck d'origine, son illustration et ses autres caractéristiques.

Faveur Impériale, Se Disputer la Faveur Impériale

La Faveur Impériale identifie le joueur qui a obtenu le soutien de l'Empereur. L'étape contextuelle 3.4.1 de la phase de conflit consiste en un compte de gloire. Celui qui remporte ce compte de gloire récupère la carte Faveur Impériale et peut la placer sur la face de son choix.

- ◆ Le bonus de compétence de +1 accordé par la Faveur Impériale s'applique à chaque conflit du type correspondant dans lequel son contrôleur a au moins un personnage participant. Ce modificateur s'applique au total de compétence **du joueur** qui est calculé pour ce conflit, mais ne modifie pas la valeur de compétence des personnages participant au conflit.
- ◆ Une fois que la Faveur Impériale montre sa face militaire ou politique, elle doit rester sur cette face jusqu'à ce qu'elle soit récupérée à nouveau ou que la capacité d'une carte la modifie.
- ◆ Si un joueur en possession de la Faveur Impériale remporte le compte de gloire lors de la phase de conflit, il récupère à nouveau la Faveur Impériale et peut la placer sur la face de son choix.
- ◆ Si les joueurs ont un total identique, la Faveur Impériale conserve son état actuel (soit disponible, soit en possession du joueur qui la détient actuellement, et sans en modifier sa face).
- ◆ La partie débute avec la Faveur Impériale dans son état « disponible ».
- ◆ Si une capacité de carte permet de récupérer la Faveur Impériale, elle peut être récupérée depuis son état disponible ou prise à un joueur. Chaque fois que la Faveur Impériale est récupérée, elle peut être placée sur n'importe quelle face.
- ◆ S'il est demandé à un joueur de défausser la Faveur Impériale, il la remet dans la réserve générale de pions dans son état disponible.

Voir aussi : Compte de Gloire

Fief, Renvoyer au Fief

Les cartes Personnage qui sont en jeu, mais qui ne participent pas à un conflit sont considérées comme étant dans la zone Fief de leur contrôleur.

- ◆ Si un personnage participant à un conflit est renvoyé à son fief, il est retiré de ce conflit et est placé dans la zone Fief de son contrôleur. Un personnage qui est renvoyé à son fief conserve son statut redressé ou incliné.

Fierté

Fierté est une capacité mot-clé. Après qu'un personnage avec le mot-clé Fierté a remporté un conflit, honorez-le. Après qu'un personnage avec le mot-clé Fierté a perdu un conflit, déshonorez-le.

Fixer

Voir « Modificateurs », page 13.

Forcée (Interruptions Forcées, Réactions Forcées)

Bien que la plupart des capacités déclenchées soient optionnelles, certaines capacités d'interruption et de réaction sont « **Forcées** ». Elles doivent être résolues juste après que la condition de déclenchement spécifiée dans leur texte a été remplie.

- ◇ Pour toute condition de déclenchement donnée, les interruptions forcées ont la priorité sur les interruptions non forcées et sont initiées avant elles. De même, les réactions forcées ont la priorité sur les réactions non forcées et sont initiées avant elles.
- ◇ Si plusieurs capacités **forcées et/ou capacités obligatoires (telles que des mots clés)** sont censées être initiées au même moment, le premier joueur détermine l'ordre dans lequel elles le sont, quels que soient les joueurs qui contrôlent les cartes concernées.
- ◇ Chaque capacité forcée doit être intégralement résolue avant que la capacité forcée suivante déclenchée par la même condition puisse être initiée.

Voir aussi : Interruptions, Réactions

Forteresse

La forteresse d'un joueur est considérée en jeu. Une carte Forteresse ne peut pas quitter le jeu, être déplacée de la province qui la contient, être retournée face cachée, ou changer de contrôleur.

Gagner

Le mot « gagner » est utilisé dans différents contextes.

- ◇ Si un joueur gagne du destin ou de l'honneur, il prend le nombre de pions spécifiés de la réserve générale de pions et les ajoute à sa réserve de destin ou d'honneur.
- ◇ Si une carte gagne une caractéristique (telle qu'un **Trait**, un mot-clé ou le texte d'une capacité), la carte fonctionne comme si elle possédait la caractéristique gagnée. Les caractéristiques gagnées de cette manière ne sont pas considérées comme imprimées sur la carte.

Voir aussi : Imprimé

Gagner la Partie

Il existe trois conditions de victoire dans le jeu. La partie se termine immédiatement si un joueur remplit au moins une des conditions de victoire suivantes :

- ◇ Le premier joueur à détruire la province contenant la forteresse de son adversaire gagne la partie.
- ◇ Si la province contenant la forteresse d'un joueur est détruite, ce joueur perd la partie.
- ◇ Le premier joueur à obtenir 25 honneurs ou plus dans sa réserve d'honneur gagne la partie.
- ◇ Le premier joueur à n'avoir plus d'honneur (0) dans sa réserve d'honneur est éliminé de la partie ; c'est son adversaire qui gagne.
- ◇ Certaines capacités de carte peuvent introduire de nouvelles conditions de victoire dans une partie. Si une telle condition est remplie, la partie prend fin immédiatement.

- ◇ Si les deux joueurs devaient gagner la partie simultanément, c'est celui qui possède le pion Premier Joueur qui gagne la partie.

Gloire

La gloire est une caractéristique du personnage qui représente la réputation de ce dernier et l'importance qu'elle a à ses yeux.

- ◇ Tant qu'un personnage est honoré ou déshonoré, la gloire de ce personnage modifie sa compétence Militaire et Politique.
- ◇ Un joueur compte la valeur de gloire de chaque personnage redressé qu'il contrôle lorsqu'un compte de gloire est demandé.

Voir aussi : Compte de Gloire, Honneur Personnel, Déshonneur Personnel

Honneur

L'honneur représente le comportement du Clan d'un joueur et la perception extérieure de ce comportement. Il est misé lors de la phase de pioche (voir étape contextuelle « 2.2 Miser l'Honneur », page 21) et lors des duels. L'honneur est également utilisé comme indicateur de victoire pour vérifier une victoire ou une défaite à l'honneur. Le montant total d'honneur dont dispose un joueur à chaque instant est représenté par les pions Honneur (information visible de tous) de sa réserve d'honneur.



- ◇ La forteresse d'un joueur indique le montant d'honneur initial de ce joueur.
- ◇ Chaque fois qu'un joueur gagne de l'honneur, cet honneur est pris depuis la réserve générale de pions et est ajouté à la réserve d'honneur de ce joueur. Chaque fois qu'un joueur perd de l'honneur, il le prend dans sa réserve d'honneur et le remet dans la réserve générale de pions.
- ◇ Si une capacité de carte fait référence à un joueur qui est plus ou moins honorable qu'un autre joueur, les joueurs comparent le total d'honneurs dans leurs réserves respectives pour déterminer si la capacité s'applique ou à qui la capacité fait référence.
- ◇ Si une capacité de carte fait référence à la mise d'honneur d'un joueur, cette capacité fait référence à la sélection actuelle du Cadran d'Honneur de ce joueur.

Voir aussi : Gagner la Partie

Honneur Personnel, Déshonneur Personnel

L'honneur personnel est un moyen de suivre l'état du statut honoré ou déshonoré de chaque carte Personnage. Chaque personnage dispose d'un des trois statuts suivants :

- ◇ Honoré
- ◇ Normal
- ◇ Déshonoré

Les personnages entrent en jeu avec le statut normal. Les pions Statut honoré et déshonoré sont utilisés pour suivre l'évolution du statut de chaque personnage qui dispose d'un statut autre que normal.

- ◇ Quand un personnage est honoré, il reçoit un pion Statut honoré. Un personnage honoré ajoute sa valeur de gloire à ses compétences Militaire et Politique tant qu'il possède ce pion. Quand un personnage honoré quitte le jeu, son contrôleur gagne 1 honneur.
- ◇ Quand un personnage est déshonoré, il reçoit un pion Statut déshonoré pour indiquer son statut déshonoré. Un personnage déshonoré soustrait sa valeur de gloire à ses compétences Militaire et Politique tant qu'il possède ce pion. Quand un personnage déshonoré quitte le jeu, son contrôleur perd 1 honneur.

- ◆ Quand un personnage honoré est déshonoré, il perd son statut honoré et vous défaussez le pion Statut. Ce personnage retourne au statut normal. De la même manière, quand un personnage déshonoré est honoré, il perd son statut déshonoré et vous défaussez le pion Statut. Ce personnage retourne au statut normal.
- ◆ Un personnage avec un pion Statut honoré ne peut pas devenir honoré. Un personnage avec un pion Statut déshonoré ne peut pas devenir déshonoré.
- ◆ Si un personnage devait avoir simultanément un pion Statut honoré et un pion Statut déshonoré, défaussez les deux pions. Le personnage retrouve son statut normal.

Honoré, Pion Statut Honoré

Voir Honneur Personnel, ci-dessus.

Immunisé

Quand une carte est immunisée contre un ensemble d'effets spécifiés (par exemple, « immunisée contre les effets d'anneau », ou « immunisée contre les effets de cartes Événement »), elle ne peut pas être ciblée ou affectée par ces effets.

- ◆ Seule la carte elle-même est protégée ; les autres éléments associés à une carte immunisée (comme les attachements, les pions sur la carte, les capacités issues d'une carte immunisée) ne le sont pas.
- ◆ Si une carte gagne une immunité contre un effet, les effets durables qui étaient déjà appliqués à la carte ne sont pas retirés.
- ◆ Une immunité ne protège une carte que des effets. Elle n'empêche pas un joueur d'utiliser une carte pour payer des coûts.

Imprimé

Le mot « imprimé » se réfère à la caractéristique, icône, valeur ou texte physiquement imprimés sur la carte.

Incliner, Incliné

Les cartes sont souvent inclinées après avoir participé à un conflit, pour utiliser des capacités de carte, ou comme conséquence d'un effet de jeu ou de carte. Quand une carte est inclinée, elle est pivotée à 90 degrés. Une carte dans cette position est considérée comme inclinée.

- ◆ Une carte inclinée ne peut pas être inclinée à nouveau avant d'avoir été redressée. Généralement, les cartes sont redressées par une étape de jeu ou une capacité de carte.
- ◆ Lors d'un conflit, la valeur de compétence des personnages inclinés n'est pas comptabilisée.
- ◆ Un attachement incliné qui possède des modificateurs de compétence continue de modifier les compétences du personnage attaché.
- ◆ Une capacité de carte sur une carte inclinée est active et peut interagir avec l'état de la partie. Cependant si une carte inclinée dispose d'un coût lui demandant de s'incliner pour déclencher une capacité, elle ne peut pas être inclinée à nouveau avant d'avoir été redressée, donc la capacité ne peut pas être déclenchée.

Influence, Coût en Influence

L'influence est utilisée pour la construction de deck et est indiquée sur la forteresse choisie par le joueur. Beaucoup de cartes du deck Conflit ont un coût d'influence, permettant de les choisir comme cartes hors Clan.

- ◆ Un joueur peut dépenser de l'influence jusqu'au montant indiqué sur sa forteresse pour inclure, dans son deck Conflit, des cartes hors Clan d'un **seul** Clan supplémentaire.
- ◆ Chaque exemplaire d'une carte choisie diminue le montant d'influence dont dispose un joueur pour sélectionner d'autres cartes pour son deck.
- ◆ Une carte affiliée à un Clan qui ne dispose pas de coût d'influence ne peut pas être choisie et incluse dans un deck hors Clan en dépensant de l'influence.

Exemple : Tom construit un deck du Clan du Lion et il dispose de 10 influences à dépenser pour des cartes hors Clan comme indiqué sur sa forteresse Lion Yōjin no Shiro. Il doit dépenser toute son influence pour des cartes d'un seul autre Clan. Il décide de prendre des cartes du Clan de la Grue. Tom décide d'inclure 3 exemplaires de Admettre Sa Défaite (chacun coûte 2 influences), 3 exemplaires de Le Présent Parfait (chacun coûte 1 influence) et 1 exemplaire d'Entraînement de Duelliste (coûtant 1 influence). Cela correspond au montant total d'influence dont dispose Tom, il ne peut pas inclure d'autres cartes du Clan de la Grue dans son deck Conflit. Chacune des autres cartes du deck Conflit de Tom doit être : soit du Clan du Lion, soit neutre.

Initier des Capacités / Jouer des Cartes

Quand un joueur souhaite jouer une carte ou initier une capacité déclenchée, il commence par annoncer ce qu'il compte faire (et montre la carte qu'il s'apprête à utiliser, si nécessaire). Il y a deux confirmations préliminaires qui doivent être observées avant d'entamer le processus :

1. Vérifier les restrictions de jeu ainsi que l'existence de cibles valides : à cet instant, la carte peut-elle être jouée ou la capacité initiée ? Si les restrictions de jeu ne sont pas remplies ou s'il n'y a pas de cibles valides pour la capacité, le processus ne peut pas continuer.
2. Déterminer le coût pour jouer la carte ou initier la capacité (ou les coûts, si plusieurs sont requis). S'il est établi que le coût (en prenant en compte tous les modificateurs) peut être payé, poursuivez avec les étapes suivantes de cette séquence.

Après avoir vérifié les confirmations préliminaires, poursuivez avec ces étapes :

3. Appliquer les modificateurs au(x) coût(s), le cas échéant.
4. Payer le(s) coût(s).
5. Choisir la ou les cibles, le cas échéant. Chaque instruction pré-effet de la capacité demandant de « choisir une option » parmi plusieurs doit être suivie maintenant.
6. La carte tente d'entrer en jeu, ou les effets de la capacité tentent d'être initiés. Une capacité d'interruption qui annule cette initiation peut être jouée à ce moment. À cet instant, la carte est considérée comme « jouée » ou l'effet est considéré comme « déclenché ».
7. Les effets de la capacité – sous réserve qu'elle n'ait pas été annulée à l'étape 6 – sont initiés, puis se résolvent.

Les interruptions et réactions peuvent intervenir tout au long de ce processus, conformément à leur condition de déclenchement.

- ◆ Si une capacité invite un joueur à « résoudre cette capacité une seconde fois », répétez les étapes 5-7 de ce processus immédiatement après la première résolution de l'effet de cette capacité (c.-à-d., résoudre à nouveau la capacité avant que toute réaction à la première résolution de l'effet puisse être déclenchée). Les coûts ne sont pas payés une seconde fois quand une capacité est résolue une seconde fois.

Voir aussi : Capacité, Cible, Coût

Interruptions

Une interruption est une capacité déclenchée dont le texte commence par « **Interruption :** » en gras. Une capacité d'interruption interrompt la résolution de la condition qui l'a déclenchée, allant parfois jusqu'à l'annuler ou la modifier. Les interruptions sont toujours résolues avant que ne soient résolues les conséquences de la condition de déclenchement.

Contrairement aux actions, qui sont résolues lors des fenêtres d'action, une interruption ne peut être initiée que lorsque sa condition de déclenchement survient, comme le décrit le texte de la capacité concernée.

Quand une condition de déclenchement est initiée (mais avant d'achever sa résolution), une fenêtre d'interruption débute pour cette condition de déclenchement.

Lors d'une fenêtre d'interruption, le premier joueur a toujours la première opportunité d'initier une interruption valide (de la condition de déclenchement qui a ouvert la fenêtre) ou de passer. On continue ensuite – dans l'ordre des joueurs – jusqu'à ce que tout le monde ait passé consécutivement, après quoi la fenêtre d'interruption prend fin. Passer n'empêche pas un joueur d'initier une interruption valide ultérieurement lors de cette même fenêtre d'interruption.

Une fois la fenêtre d'interruption finie, il est impossible d'initier d'autres interruptions liées à cette condition de déclenchement. La condition de déclenchement achève alors sa résolution (tant que ses effets n'ont pas été annulés).

- ♦ Sauf indication contraire, chaque capacité d'interruption ne peut être initiée qu'une fois par round. (Cela inclut les interruptions forcées.)
- ♦ Une interruption dont la limite précise qu'elle est utilisable plusieurs fois par round ne peut être initiée qu'une seule fois pour une même condition de déclenchement.

Jouer, Mettre en Jeu

Jouer une carte Personnage ou Attachement implique de payer le coût en destin de la carte et de la placer dans la zone de jeu. Cela provoque l'entrée en jeu de la carte. Les cartes sont jouées de la main d'un joueur ou depuis ses provinces. Chaque fois qu'une carte Personnage est jouée, son contrôleur a le choix de placer dessus des pions Destin supplémentaires depuis sa réserve de destin.

Certaines capacités de carte **mettent en jeu** des cartes. Cela contourne la nécessité de payer le coût de la carte ainsi que l'opportunité de placer du destin supplémentaire sur la carte. Une carte qui est mise en jeu contourne les restrictions et les interdictions qui pourraient empêcher de jouer cette carte. Une carte qui est mise en jeu entre en jeu dans la zone de jeu de son contrôleur.

- ♦ Une carte qui a été mise en jeu n'est pas considérée comme ayant été « jouée ».
- ♦ Pour pouvoir **jouer** une carte, son coût en destin (après avoir appliqué d'éventuels modificateurs) doit être payé.
- ♦ Quand une carte est **mise en jeu**, son coût en destin est ignoré.
- ♦ Sauf mention contraire indiquée par l'effet de mise en jeu, **les personnages qui entrent en jeu de cette façon sont placés redressés et dans leur fief. Les cartes non-personnages qui entrent en jeu de cette façon doivent être placées dans une zone de jeu ou dans un état qui respecte les règles habituelles pour jouer cette carte.**
- ♦ Quand une carte Événement est jouée, placez-la sur la table, résolvez sa capacité, puis placez-la dans la pile de défausse de son propriétaire.

Joueur Actif

Durant certaines phases, le jeu se réfère au joueur actif, ce dernier ayant le droit de réaliser une tâche spécifique.

- ♦ Lors de la phase de dynastie, le joueur actif est celui qui a le droit de jouer des cartes Personnage depuis ses provinces ou d'initier une capacité d'action. Le statut de joueur actif alterne d'un joueur à l'autre lors de cette phase jusqu'à ce qu'un joueur passe. Une fois qu'un joueur a passé, le joueur restant demeure le joueur actif jusqu'à ce qu'il passe à son tour.
- ♦ Lors de la phase de conflit, le joueur actif est celui qui a l'opportunité d'initier un conflit, ou bien celui qui est en train de résoudre un conflit qu'il a initié.

Limite de Deck

Jusqu'à 3 exemplaires (même titre) de la plupart des cartes peuvent être inclus dans le deck Dynastie et/ou deck Conflit d'un joueur. Chaque exemplaire d'une carte est comptabilisé quel que soit son deck de provenance.

Si une carte a le texte « **Limite de X par deck** », il n'est pas possible d'en inclure plus de X exemplaires dans le deck Dynastie et/ou le deck Conflit d'un joueur.

- ♦ Si X est inférieur ou égal à 2, cette mention est une restriction de construction de deck.
- ♦ Si X est supérieur ou égal à 4, cette mention est une permission qui permet au joueur d'inclure plus de cartes que les 3 exemplaires habituels.

Limite de X Fois par [Période]

Cette mention précise le nombre de fois qu'une capacité déclenchée peut être utilisée durant la période spécifiée. Cette mention remplace la restriction générale d'utilisation d'une capacité déclenchée d'une fois par round.

- ♦ Chaque exemplaire d'une capacité ayant une limite peut être utilisé le nombre de fois indiqué pendant la période spécifiée.
- ♦ Si une carte quitte le jeu pour y entrer à nouveau lors de la même période, **ou si une carte effectue une transition depuis une zone hors-jeu vers une autre (par exemple depuis la main vers la pile de défausse)**, elle est considérée comme étant une nouvelle occurrence de la carte ; la carte ne conserve pas « en mémoire » le nombre d'utilisation de la capacité lors de cette **période pour toute nouvelle occurrence de cette carte.** (Cette règle s'applique également à toute capacité sans limite spécifique.)
- ♦ Si une carte déclenche une capacité depuis une zone hors-jeu cachée (comme une main ou un deck) sans quitter cette zone cachée, cette capacité peut être déclenchée de nouveau car elle est considérée comme une nouvelle occurrence de la carte.
- ♦ Les limites sont propres à chaque joueur.
- ♦ Si les effets d'une capacité ayant une limite sont annulés, la capacité annulée compte malgré tout dans le nombre d'utilisations permises par cette limite.

Voir aussi : Maximum X par [Période]

Limitée

Limitée est une capacité mot-clé. Un joueur ne peut pas jouer plus d'une carte Limitée par round. Cette limite affecte à la fois les cartes jouées depuis la main du joueur et celles jouées depuis ses provinces.

- ♦ Les cartes Limitée qui sont « mises en jeu » grâce à des effets de carte ignorent et sont ignorées par cette restriction.

Maximum X par [Période]

Cette mention précise le nombre maximum de fois qu'une capacité peut être initiée pendant une période donnée, en tenant compte de tous les exemplaires (même titre) de la carte sur lesquels la capacité est inscrite. Initier une capacité d'une telle carte compte dans le maximum autorisé pour tous les exemplaires de cette carte.

- ◇ Les maximums sont propres à chaque joueur.
- ◇ Si les effets d'une capacité ou d'une carte ayant un maximum sont annulés, la capacité ou la carte compte malgré tout dans le nombre d'utilisations permises par ce maximum.
- ◇ La valeur maximale d'une capacité ne peut pas être modifiée.

Voir aussi : Limite de X Fois par [Période]

« Mélangez. »

La mention « Mélangez. » est utilisée sur certaines cartes en tant que raccourci pour signifier qu'un joueur doit mélanger le deck dans lequel il vient de chercher une carte. Quand un joueur doit mélanger un deck, il mélange uniquement le deck ou les decks affectés par la capacité.

- ◇ Chaque fois qu'un deck est mélangé, cela doit être fait à la convenance de votre adversaire, puis le deck est présenté à ce dernier pour qu'il puisse à son tour mélanger et/ou couper une dernière fois.

Mise en Place

Pour mettre en place une partie, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

- 1. Choisir les decks.** Chaque joueur choisit un deck en utilisant les règles de construction de deck. Voir « Construction de Deck », page 6.
- 2. Créer la réserve de pions et la réserve d'anneaux disponibles.** Placez tous les pions Destin, Honneur et Statut, ainsi que la Faveur Impériale à portée de la main de tous les joueurs. Cette zone est appelée la réserve de pions. Placez les anneaux à côté de la réserve de pions. Cette zone est appelée la réserve d'anneaux disponibles.
- 3. Déterminer le premier joueur.** Déterminer le premier joueur aléatoirement et placez le pion Premier Joueur devant celui-ci. Le joueur qui n'est pas le premier joueur gagne 1 destin de la réserve de pions et l'ajoute à sa réserve de destin.
- 4. Mélanger les decks Dynastie et Conflit.** Chaque joueur mélange chacun de ses deux decks Dynastie et Conflit séparément puis les présente à son adversaire pour qu'il puisse à son tour mélanger et/ou couper une ultime fois. Ensuite, chaque joueur place son deck Dynastie à la gauche de sa zone de jeu et son deck Conflit à la droite de cette dernière.
- 5. Placer les provinces et la forteresse.** Dans l'ordre des joueurs, chacun choisit secrètement une de ses provinces et la place face cachée devant son deck Dynastie, puis place sa carte Forteresse sur cette province. Si un joueur utilise une carte Rôle, il la place à côté de sa forteresse lors de cette étape. Ensuite, chaque joueur place ses quatre autres provinces, face cachée et dans l'ordre de son choix, entre ses decks Dynastie et Conflit.
- 6. Remplir les provinces.** Chaque joueur place une carte Dynastie, prise au sommet de son deck Dynastie, face cachée sur chacune de ses provinces ne contenant pas de forteresse. Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur regarde chacune de ses cartes placées de cette manière et a une opportunité d'effectuer un Mulligan pour remplacer celles qu'il souhaite.
 - **Note :** un joueur n'a plus le droit de regarder les cartes face cachée de ses provinces après cette étape.

7. Piocher la main de départ. Chaque joueur pioche 4 cartes de son deck Conflit. Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur a une opportunité d'effectuer un Mulligan pour remplacer n'importe quel nombre de ses cartes.

8. Prendre son honneur initial. Chaque joueur gagne un nombre de pions Honneur égal à la valeur d'honneur de sa forteresse.

La partie peut maintenant commencer.

Modificateurs

Certaines capacités demandent aux joueurs de modifier des valeurs. L'état de la partie vérifie constamment et met à jour (si nécessaire) toute valeur modifiée.

Chaque fois qu'un nouveau modificateur est appliqué (ou supprimé), la valeur totale est recalculée depuis le début, en prenant en compte la valeur de base non modifiée et tous les modificateurs actifs.

- ◇ Dans le calcul d'une valeur, tous les modificateurs sont appliqués simultanément. Néanmoins, additions et soustractions sont calculées avant les multiplications et divisions.
- ◇ Les fractions sont arrondies à l'entier supérieur après l'application de tous les modificateurs.
- ◇ Quand une valeur est « fixée » à un chiffre précis, le modificateur fixe l'emporte sur les autres modificateurs non-fixes (y compris les modificateurs non-fixes inclus par la suite, pendant tout le temps que dure la valeur fixée). Si plusieurs modificateurs fixes entrent en conflit, c'est le plus récent qui est appliqué.
- ◇ Une quantité sur une carte (comme les icônes, les compétences Militaire ou Politique, la gloire, les traits, le coût, les mots-clés) ne peut pas être réduite à une valeur inférieure à zéro. Des modificateurs qui donneraient une valeur négative peuvent être appliqués, mais une fois tous les modificateurs pris en compte, tout résultat négatif est considéré comme étant un zéro.

Mots-clés

Un mot-clé est une capacité de carte qui confère des règles spécifiques à la carte. Les mots-clés du jeu de base sont : Ancestral, Courtoisie, Discret, Fierté, Limitée, Pas d'Attachement, Restreint et Sincérité.

- ◇ Parfois sur les cartes, les mots-clés sont suivis d'un texte, en italique, qui rappelle brièvement leur fonctionnement, mais qui ne remplace pas les règles figurant dans ce glossaire.
- ◇ Les cartes ont un mot-clé ou ne l'ont pas. Une carte qui se voit attribuer un même mot-clé plusieurs fois fonctionne comme si elle n'en avait qu'une seule occurrence.

Mulligan

Lors de la mise en place, chaque joueur a une seule opportunité de faire un Mulligan avec n'importe quel nombre de cartes de ses provinces, et une seule opportunité de faire un Mulligan avec n'importe quel nombre de cartes de sa main. Lorsqu'un joueur fait un Mulligan, il met de côté les cartes qu'il souhaite changer et les remplace par le même nombre de cartes prises au sommet du deck approprié. Les cartes mises de côté sont mélangées dans leurs decks respectifs.

- ◇ Les joueurs décident s'ils font un Mulligan (ou s'abstiennent de le faire) dans l'ordre des joueurs. Si le premier joueur passe son opportunité de faire un Mulligan, il ne peut pas changer d'avis et revenir en arrière après que son adversaire a pris sa décision.
- ◇ Après qu'un joueur a effectué le Mulligan des cartes de ses provinces, il peut consulter ses nouvelles cartes avant de piocher sa main de cartes Conflit.

Ne Peut Pas

La mention « ne peut pas » (et ses dérivés) est absolue et ne peut pas être contournée par d'autres capacités ou effets.

Neutre

Les cartes qui ne sont affiliées à aucun Clan sont dites neutres. N'importe quel deck peut inclure ce type de cartes.

- ◆ Les cartes neutres ne sont ni « de Clan » ni « hors Clan ».

Non Opposé, Conflit Non Opposé

Un conflit est « non opposé » si le joueur attaquant remporte le conflit alors que le joueur défenseur ne contrôle aucun personnage participant au moment où le vainqueur est déterminé.

- ◆ Un joueur défenseur perd 1 honneur à chaque fois qu'il perd un conflit non opposé. Le pion Honneur perdu est remis dans la réserve générale de pions. Cela se produit lors de l'étape contextuelle 3.2.4.

Normal

Voir « Honneur Personnel », page 10.

Participant, Ne Peut Pas Participer

Tout personnage déclaré comme attaquant ou défenseur lors d'un conflit est considéré comme participant à ce conflit pour toute la durée de sa résolution à moins qu'il n'en soit retiré par une capacité ou un effet de jeu.

- ◆ Chaque personnage en jeu est soit participant, soit ne participant pas au conflit.
- ◆ Si une capacité retire un personnage d'un conflit, ou le renvoie à son fief, celui-ci ne participe plus au conflit et il est remis dans la zone Fief de son contrôleur.
- ◆ Si un personnage non participant est déplacé dans un conflit, il est considéré comme participant à ce conflit du côté de son contrôleur.
- ◆ Si un personnage participant est incliné, il est toujours considéré comme participant, mais ne contribue pas au total de compétence pour la résolution du conflit, tant qu'il reste incliné.
- ◆ Si un personnage participant quitte le jeu – quelle qu'en soit la raison –, il n'est plus considéré comme participant au conflit.
- ◆ Un personnage joué depuis la main d'un joueur directement dans un conflit participe à ce conflit. Au moment où le personnage est joué, son contrôleur doit indiquer que son personnage participe au conflit.
- ◆ Si un personnage « ne peut pas participer » à un conflit, il ne peut être déclaré ni comme attaquant ni comme défenseur pour ce conflit, ni être déplacé, joué ou mis en jeu dans ce conflit. Si un personnage participant à un conflit gagne le statut « ne peut pas participer », il est renvoyé incliné à son fief.

Pas d'Attachement

Pas d'attachement est une capacité mot-clé. Une carte accompagnée de ce mot-clé ne peut pas avoir de carte Attachement attachée.

- ◆ Si un ou plusieurs traits suivent le mot « attachement » (par exemple « Pas d'attachement **Arme** ou **Armure**. »), la carte ne peut pas avoir d'attachements ayant les traits spécifiés, mais peut en avoir d'autres.
- ◆ Si le mot « attachement » précède le mot « excepté » suivi d'un ou plusieurs traits (par exemple, « Pas d'attachement excepté **Arme**. ») la carte peut avoir des attachements ayant au moins un des traits spécifiés, mais ne peut pas en avoir d'autres.

- ◆ Si une carte a de multiples variantes du mot-clé « Pas d'attachement », toute variante empêchant une carte d'avoir un attachement donné prévaut.

Passer

Les joueurs ont régulièrement la possibilité d'agir (effectuer une action, déclencher une capacité ou exécuter une étape de jeu) ou de passer. Lorsqu'un joueur passe, il renonce à agir.

- ◆ Le premier joueur qui passe l'opportunité d'entreprendre une action ou de jouer une carte lors de la phase de dynastie renonce à toutes ses opportunités pour le restant de la phase et gagne 1 destin.
- ◆ Les autres séquences du jeu se poursuivent jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé consécutivement. Si le premier joueur passe, mais pas le second, l'opportunité d'agir ou de passer retourne au premier joueur dans la séquence. Elle ne se termine que lorsque les deux joueurs ont passé consécutivement. Cela veut dire que passer lors d'une telle séquence n'empêche pas un joueur de la rejoindre à nouveau, à condition que son adversaire ne décide pas lui aussi de passer.
- ◆ Quand un joueur passe une opportunité de déclarer un conflit, il n'est pas tenu de spécifier à quel type de conflit il renonce.

Perte du Texte Imprimé

Si une capacité provoque la perte du texte imprimé d'une carte, considérez que cette boîte de texte n'a plus ni de **Traits** imprimés ni de capacités. Le texte gagné via une autre source n'est pas affecté.

Peut

Le mot « peut/pouvez » indique que le joueur spécifié a la possibilité d'entreprendre ce qui suit. Si aucun joueur n'est précisé, cette possibilité est offerte au contrôleur de la carte portant la capacité en question.

Piles de Défausse

Les piles de défausse sont des zones hors jeu. Chaque joueur a une pile de défausse Dynastie et une pile de défausse Conflit.

- ◆ Chaque fois qu'une carte est défaussée (du jeu, ou d'une zone hors jeu comme une main ou un deck), elle est posée face visible au sommet de la pile de défausse appropriée de son propriétaire : les cartes Dynastie sont défaussées dans la pile de défausse Dynastie et les cartes Conflit sont défaussées dans la pile de défausse Conflit.
- ◆ La pile de défausse d'un joueur est publique ; n'importe quel joueur peut donc la regarder quand il le souhaite.
- ◆ L'ordre des cartes dans une pile de défausse ne peut pas être modifié à moins qu'une capacité de carte ne demande à un joueur de le faire.
- ◆ Si plusieurs cartes sont défaussées simultanément, le propriétaire des cartes concernées les pose dans la pile de défausse dans l'ordre de son choix.

Piocher des Cartes

Quand un joueur est invité à piocher une ou plusieurs cartes, il les pioche du dessus de son deck Conflit.

- ◆ Quand une capacité ou une étape du jeu demande à un joueur de piocher 2 cartes ou plus, ces cartes sont piochées simultanément.
- ◆ Les cartes piochées sont ajoutées à la main du joueur.
- ◆ Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut piocher à chaque round.
- ◆ Il n'y a pas de taille limite à la main d'un joueur.

Voir aussi : Deck Épuisé

Pion Statut

Voir « Honneur Personnel » page 10.

Pions, Être à Court de

Le nombre de pions Honneur, Destin et Statut en jeu est illimité. Si les joueurs arrivent à court des pions fournis, d'autres pions, jetons ou pièces peuvent être utilisés à la place.

Posséder, Propriétaire

Voir « Propriété et Contrôle », page 15.

Premier Joueur, Pion Premier Joueur

Le premier joueur est déterminé lors de la mise en place. Le pion Premier Joueur est utilisé pour indiquer ce statut de premier joueur. Le joueur choisi reste le premier joueur jusqu'à ce que le pion Premier Joueur passe à son adversaire.

- ◆ Le premier joueur devient le joueur actif en premier lors des phases de dynastie et de conflit.
- ◆ Le premier joueur a la première opportunité d'initier des actions ou d'agir durant chaque fenêtre d'action hors résolution de conflit. Lors des fenêtres d'action de résolution de conflit, c'est le joueur défenseur qui a l'opportunité d'initier des actions le premier.
- ◆ Le premier joueur a la première opportunité d'initier des capacités d'interruption ou de réaction à chaque moment approprié de la partie.
- ◆ Dès que se pose la question de savoir qui doit faire quelque chose ou prendre une décision en premier, en l'absence de toute autre consigne d'une carte ou d'une règle, c'est au premier joueur d'agir en premier, puis son adversaire.

Voir aussi : Joueur Actif, Mise en place, Priorité de Résolution Simultanée, Annexe I

Prendre

Si un joueur est invité à prendre un pion (Honneur ou Destin par exemple) d'un joueur, cet élément est retiré de la réserve de pions de ce dernier et ajouté à la réserve de pions du joueur qui prend.

Priorité de Résolution Simultanée

Si un effet affecte plusieurs joueurs simultanément, mais que ceux-ci doivent individuellement faire des choix pour le résoudre, le premier joueur choisit d'abord, suivi par son adversaire. Une fois tous les choix nécessaires effectués, l'effet est résolu simultanément pour tous les éléments affectés.

- ◆ Si la résolution de plusieurs effets retardés ou capacités forcées est censée survenir en même temps, le premier joueur décide l'ordre dans lequel les capacités se résolvent, quel que soit celui qui contrôle les cartes affichant les capacités en conflit.
- ◆ Si plusieurs capacités permanentes et/ou effets durables peuvent être appliqués simultanément, ils le sont. Si plusieurs capacités permanentes et/ou effets durables ne peuvent pas être appliqués simultanément, le premier joueur décide l'ordre dans lequel ils sont appliqués.

Propriété et Contrôle

Le propriétaire d'une carte est le joueur qui a inclus la carte dans son deck (c.-à-d. deck Dynastie, deck Conflit, provinces, forteresse, rôle) au début de la partie.

- ◆ Par défaut, les cartes entrent en jeu sous le contrôle de leur propriétaire. Certaines capacités peuvent changer le contrôleur d'une carte au cours de la partie.
- ◆ Un joueur contrôle les cartes de ses zones hors jeu (telles que la main, les decks Dynastie et Conflit et les piles de défausse Dynastie et Conflit).
- ◆ Si une carte devait entrer dans une zone hors jeu d'un joueur qui n'en est pas le propriétaire, elle est placée dans la zone hors jeu équivalente de son propriétaire à la place. (Au regard des capacités de carte et des effets contextuels, cette carte est considérée comme étant entrée dans la zone hors jeu de cet adversaire et seul l'endroit physique où est placée la carte est modifié.)
- ◆ Si un personnage participant change de contrôleur lors d'un conflit, il est considéré comme participant au même conflit mais du côté de son nouveau contrôleur.
- ◆ Quand un personnage change de contrôleur alors qu'il est en jeu, il conserve son état actuel (c.-à-d. incliné ou redressé, participant ou à son fief, etc.) et est maintenant sous le contrôle du nouveau joueur.
- ◆ Les attachements qui sont sur une carte qui change de contrôleur ne changent pas de contrôleur.
- ◆ À moins qu'une durée ne soit spécifiée, un changement de contrôleur perdure tant que la carte reste en jeu.

Province, Cartes Province

Les provinces d'un joueur représentent les terres entourant sa forteresse. Quand une province est attaquée et retournée face visible, la carte représente ce que l'ennemi trouve ou rencontre alors qu'il entre dans cette province pour la première fois.

- ◆ Une carte Province face cachée est considérée comme étant en jeu en tant que province face cachée. Sa face visible ne peut en aucun cas interagir avec l'état de la partie tant que la province n'est pas révélée.
- ◆ Une province face visible non détruite est considérée comme étant en jeu et peut interagir avec l'état de la partie.
- ◆ Une province détruite est considérée comme n'ayant pas de boîte de texte et sa capacité ne peut pas être utilisée.
- ◆ Si une province contient plus d'une carte, ces cartes sont toutes considérées comme étant dans la même province. Les personnages peuvent être joués et les ressources fournissent leurs bonus. Ne remplissez pas une province avant qu'elle ne soit vide.

Province Face Cachée

Une province face cachée n'a pas d'autre identité que « province face cachée ». Quand une province face cachée est retournée face visible, on considère que cette carte Province est révélée.

- ◆ Une province face cachée est retournée face visible lorsqu'une attaque est déclarée contre elle.
- ◆ Un joueur peut regarder les provinces face cachée qu'il contrôle à tout moment. **Note :** cette règle fait référence à la carte Province face cachée elle-même. Un joueur n'a pas le droit de regarder les cartes Dynastie face cachée qui sont dans ses provinces.
- ◆ Si une province face cachée devient la province attaquée autrement que par la déclaration d'une attaque, retournez-la immédiatement face visible.
- ◆ Une province face cachée est considérée comme une entité différente de son côté face visible. Tant qu'une province est face cachée, son côté face visible est considéré comme étant hors jeu. Lorsqu'une province est retournée face visible, la « province face visible » et la « province face cachée » échangent leurs

places simultanément de sorte que la province face visible est maintenant en jeu alors que la province face cachée est maintenant hors jeu. La réciproque est vraie lorsqu'une province est retournée face cachée.

Provoquer

Certaines cartes utilisent le mot « provoquer » pour initier un duel entre deux personnages participant à un conflit. Pour les règles concernant la résolution d'un duel, consultez « Timing d'un Duel » page 24.

Qualificatifs

Quand le texte d'une carte inclut un qualificatif précédé de plusieurs termes, ce qualificatif s'applique à l'ensemble des termes en question, le cas échéant. Par exemple, dans la phrase « chaque personnage et attachement uniques », le mot « uniques » s'applique bien à « personnage » et à « attachement ».

Quitter le Jeu

La mention « quitte le jeu » désigne n'importe quel moment où une carte effectue une transition entre un état en jeu et un état hors jeu.

Si une carte quitte le jeu, les conséquences suivantes sont résolues simultanément au moment où cela se produit :

- ◇ Tous les pions qui sont sur la carte sont renvoyés dans la réserve générale de pions.
- ◇ Tous les attachements non-Ancestral sur cette carte sont défaussés. Tous les attachements Ancestral sur cette carte sont renvoyés dans la main de leurs propriétaires.
- ◇ Tous les effets durables et/ou retardés qui affectaient la carte tant qu'elle était en jeu expirent pour cette carte.

Réactions

Une réaction est une capacité déclenchée dont le texte débute par « **Réaction :** » en gras. Réolvez toujours la condition de déclenchement avant d'initier les réactions à celle-ci.

Contrairement aux actions, qui sont résolues lors d'une fenêtre d'action, une réaction peut être initiée seulement si sa condition de déclenchement est remplie (cette dernière est indiquée dans le texte de la capacité).

Après qu'une condition de déclenchement a été résolue, une fenêtre de réaction débute pour cette condition de déclenchement.

Lors d'une fenêtre de réaction, le premier joueur a toujours la première opportunité de pouvoir initier une réaction valide (à la condition de déclenchement qui a ouvert cette fenêtre) ou passer. L'opportunité d'initier une réaction valide ou de passer alterne entre les joueurs jusqu'à ce qu'ils passent tous les deux, auquel cas la fenêtre de réaction se referme. Passer n'empêche pas un joueur d'initier une réaction valide par la suite, lors de cette même fenêtre de réaction.

Une fois la fenêtre de réaction refermée, il est impossible d'initier des réactions liées à cette condition de déclenchement.

- ◇ Sauf mention contraire indiquée par la capacité, chaque capacité de réaction ne peut être initiée qu'une seule fois par round. (Cela inclut les réactions forcées.)
- ◇ Une réaction avec une limite spécifique lui permettant d'être déclenchée plusieurs fois par round ne peut être initiée qu'une seule fois par condition de déclenchement remplie.

Redressé

Une carte qui est placée verticalement de manière à ce que son contrôleur puisse lire son texte de gauche à droite est considérée redressée.

- ◇ Par défaut, une carte entre en jeu en position redressée.
- ◇ Une carte redressée est inclinée en la pivotant à 90° sur le côté.

Remplir une Province

Si un joueur doit remplir une province, il prend la première carte au sommet de son deck Dynastie et la place face cachée (sans la regarder) sur cette province.

- ◇ Après qu'une carte a été retirée d'une province quelle qu'en soit la raison (et après que toutes les opportunités de réaction au fait que cette carte quitte la province ont été passées), un joueur remplit automatiquement cette province si elle est encore vide (c.-à-d. si elle ne contient aucune carte Dynastie).
- ◇ Si un joueur doit remplir une province face visible, la carte Dynastie est placée dans la province face visible et non pas face cachée.

Remporter un Conflit

Chaque conflit est remporté par le joueur dont le total de compétence (en utilisant la compétence appropriée au type de conflit) est le plus élevé au moment de la résolution du conflit.

- ◇ Le total de compétence d'un joueur est la somme de la compétence correspondant au type du conflit de chaque personnage redressé participant de son côté, en prenant en compte tous les modificateurs applicables.
- ◇ Pour remporter un conflit, un joueur doit avoir un total de compétence supérieur ou égal à 1 et avoir au minimum un personnage participant de son côté.
- ◇ En cas d'égalité, et sous réserve que le total de compétence de chaque côté soit de 1 ou plus (et que l'attaquant contrôle au moins un personnage participant), l'attaquant remporte le conflit.
- ◇ Si aucun joueur ne remplit les conditions nécessaires pour remporter le conflit, aucun d'eux ne gagne (ou ne perd) ce conflit. Lorsque cela se produit, l'anneau contesté est renvoyé dans la réserve d'anneaux disponibles.
- ◇ Certaines capacités de carte font référence à un personnage « remportant » un conflit. Pour qu'un personnage « remporte » un conflit, il doit être participant à ce conflit du côté du vainqueur au moment où la capacité se résout.
- ◇ Certaines capacités de carte font référence à un personnage « perdant » un conflit. Pour qu'un personnage « perde » un conflit, il doit être participant à ce conflit du côté du perdant au moment où la capacité se résout.

Réserve de Pions, Réserve Générale de Pions

La réserve de pions (également appelée réserve générale de pions) est créée durant la mise en place et contient tous les pions qui ne sont pas sous le contrôle des joueurs.

- ◇ Quand un joueur gagne du destin ou de l'honneur, il est pris dans la réserve de pions et est ajouté à la réserve de ce joueur. Quand un joueur dépense ou perd du destin ou de l'honneur, les pions sont remis dans la réserve de pions.
- ◇ Quand une carte avec un ou plusieurs pions dessus quitte le jeu, ils sont remis dans la réserve de pions.

« Résoudre cette capacité une seconde fois »

Voir « Initier des Capacités/Jouer des Cartes », page 11.

Restreint

Restreint est une capacité mot-clé. Un personnage ne peut pas avoir plus de deux attachements comportant le mot-clé Restreint.

- ◆ Si à n'importe quel moment un personnage se retrouve avec trois (ou plus) attachements Restreint, son contrôleur doit immédiatement en choisir et défausser jusqu'à n'en avoir plus que deux au maximum sur son personnage.
- ◆ Un joueur peut choisir de jouer un troisième attachement Restreint sur un personnage, **mais le contrôleur de ce personnage doit immédiatement choisir et défausser un des autres attachements Restreint de ce personnage quand le nouvel attachement entre en jeu.**

Restrictions et Permissions de Jeu

De nombreuses cartes et capacités s'accompagnent d'instructions précises quant à la façon ou au moment de les utiliser, ou de conditions spécifiques qui doivent être remplies sous peine de ne pas pouvoir les utiliser. Pour utiliser une telle capacité ou jouer une telle carte, ces restrictions de jeu doivent être respectées.

Une permission est une sorte de restriction de jeu qui propose à un joueur des options supplémentaires sur la manière de jouer ou d'utiliser la carte en dehors du moment ou des contraintes spécifiées par les règles du jeu.

Retiré de la Partie

« Retiré de la partie » est un état hors jeu. Une carte retirée de la partie est mise de côté et n'a plus aucune interaction avec le jeu tant qu'elle est retirée. Sans indication de durée, une carte retirée de la partie l'est jusqu'à la fin de la partie.

- ◆ **Les cartes qui ont été retirées de la partie sont face visible et consultables par les deux joueurs à tout moment, sauf mention contraire.**

Révéler

Quand un joueur est invité à révéler des cartes, il doit les montrer à son adversaire. Si aucune durée n'est spécifiée, les cartes concernées restent révélées jusqu'à ce qu'elles atteignent une nouvelle destination (conformément au texte de la capacité) ou jusqu'au terme de la résolution de la capacité.

- ◆ Tant qu'elle est révélée, la carte est considérée comme se trouvant dans la zone de jeu (comme la main d'un joueur ou son deck) depuis laquelle elle est révélée.

Sacrifice

Quand un joueur est invité à sacrifier une carte, il doit choisir une carte en jeu qu'il contrôle et qui remplit les conditions spécifiées par le sacrifice, puis la placer dans sa pioche de défausse.

- ◆ Si la carte choisie ne quitte pas le jeu, le sacrifice est considéré comme ayant été empêché.
- ◆ Sacrifier une carte ne permet pas de remplir les conditions des autres effets obligeant une carte à quitter le jeu (comme « défausser »).

Séquences Emboîtées de Capacités

Chaque fois qu'une condition de déclenchement est remplie, observez la séquence qui suit : (1) exécution des interruptions en rapport avec cette condition de déclenchement, (2) résolution de la condition de déclenchement elle-même, puis (3) exécution des réactions en rapport avec cette condition de déclenchement.

Au sein de cette séquence, si l'utilisation d'une interruption ou d'une réaction génère une nouvelle condition de déclenchement, la partie est mise en pause et une nouvelle séquence débute : (1) exécution des interruptions en rapport avec cette nouvelle condition de déclenchement, (2) résolution de la nouvelle condition de déclenchement, puis (3) exécution des réactions en rapport avec cette nouvelle condition de déclenchement. Ce processus est appelé une séquence emboîtée. Une fois la séquence emboîtée intégralement résolue, la partie reprend là où elle s'était arrêtée, avec la séquence de la condition de déclenchement initiale.

Il est tout à fait possible qu'une séquence emboîtée provoque d'autres conditions de déclenchement (et donc l'ajout de séquences emboîtées supplémentaires). Il n'y a pas de limite au nombre de séquences emboîtées pouvant s'enchaîner, mais chacune doit être résolue entièrement avant que la précédente ne reprenne son cours. En bref, « dernier entré, premier sorti » (LIFO en anglais, « Last in, first out »).

Voir aussi : Interruptions, Réactions

Sincérité

Sincérité est une capacité mot-clé. Quand une carte avec le mot-clé Sincérité quitte le jeu, son contrôleur pioche 1 carte.

Texte Autoréférentiel

Quand le texte d'une capacité de carte se réfère à elle-même (« ce personnage », « cette province », etc.), elle ne fait référence qu'à elle-même, et non à ses autres exemplaires (même titre).

Voir aussi : Exemple

Tiret (-)

Dans le texte d'une capacité déclenchée, un tiret (-) est utilisé pour séparer les conditions nécessaires pour utiliser la capacité de l'effet de la capacité. Toutes conditions de déclenchement, restrictions ou permissions de jeu, coûts ainsi que les exigences de ciblage sont notées avant le tiret. Les effets de la capacité sont notés après le tiret.

Si un personnage dispose d'un tiret à la place d'une valeur de compétence, ce personnage ne peut pas participer aux conflits de ce type, ne peut pas être joué dans des conflits de ce type, et ne peut pas être mis en jeu dans des conflits de ce type.

- ◆ Si un personnage disposant d'un tiret à la place d'une valeur de compétence devait se retrouver participant à un conflit du type correspondant, ce personnage est immédiatement retiré du conflit et est placé incliné dans la zone Fief de son contrôleur.
- ◆ Si un personnage dispose d'un tiret à la place d'une valeur de compétence, cette dernière ne peut pas être modifiée ou changée par des capacités de carte ou des effets.
- ◆ **Si un personnage dispose d'un tiret à la place d'une valeur de compétence et qu'une capacité de carte nécessite une valeur numérique pour cette valeur de compétence** considérez que cette carte a une valeur non modifiable de 0.
- ◆ Un personnage avec un tiret à la place d'une de ses compétences ne peut pas être le lanceur du défi ou être défié dans un duel du type de cette compétence (voir D.2, page 24).

Voir aussi : Participant, Ne Peut Pas Participer

Traits

La plupart des cartes disposent d'un ou plusieurs traits, listés en haut de la boîte de texte et imprimés en **italique gras**.

- ◆ Les **Traits** n'ont aucun effet direct sur la partie. Cependant, certaines capacités de carte peuvent faire référence à des cartes qui possèdent un trait spécifique.

Types de Carte

Les types de carte du jeu sont : Personnage, Attachement, Ressource, Événement, Province, Forteresse et Rôle. Chacun de ces types de carte est présenté en détail dans l'Annexe II : Description des Cartes, page 25.

- ◆ Si une capacité provoque un changement du type d'une carte, cette dernière perd tous les autres types qu'elle possédait et fonctionne maintenant comme n'importe quelle carte de son nouveau type de carte.

Valeur de Base

C'est la valeur avant application de modificateurs. Dans la plupart des cas, la valeur de base est également la valeur imprimée sur la carte.

Valeur de Mise

Si la valeur d'une mise d'honneur est modifiée, résolvez cette mise comme si la valeur modifiée était la mise de ce joueur. La valeur d'une mise peut dépasser cinq (le chiffre maximum du Cadran d'Honneur) ou peut être réduite à zéro.

- ◆ Quand la valeur d'une mise d'honneur est modifiée, la sélection sur le Cadran d'Honneur n'est pas ajustée.

« X », La lettre

La valeur de la lettre X est déterminée par une capacité de carte ou donnée par un joueur. Si X n'est pas déterminée, sa valeur est égale à 0.

- ◆ Dans le cas d'un coût égal à X, la valeur de X est définie par la capacité de carte ou choisie par le joueur, après quoi le *montant* payé peut être modifié par des effets sans altérer la valeur de X.

Annexe I :

Timing et structure de la partie

Cette section propose une vue d'ensemble détaillée des phases et des étapes contextuelles de l'intégralité d'un round de jeu. Le « Diagramme de la Séquence des Phases » décrit chaque étape contextuelle ainsi que les fenêtres d'action qui composent un round de jeu. La section « Étapes Contextuelles Détaillées » explique comment gérer chaque étape contextuelle présentée sur le diagramme de déroulement du jeu, dans l'ordre dans lequel elles apparaissent au cours du round.

Étapes Contextuelles

Les éléments numérotés présentés dans les cases **grises** sont des étapes contextuelles. Les étapes contextuelles sont des points de passage obligatoires dictés par la structure du jeu. Les fenêtres **violettes** sont des étapes contextuelles spéciales qui indiquent la possibilité de revenir à une étape contextuelle précédente du diagramme. Ces séquences cycliques peuvent prendre fin de différentes manières, par exemple lorsque chaque joueur a accompli les étapes de cette séquence, ou lorsqu'un joueur prend une décision spécifique. Chaque fenêtre violette explique quand et comment le jeu boucle ou passe à l'étape contextuelle suivante.

Fenêtres d'Action

Une capacité d'action ne peut être déclenchée que lors d'une fenêtre d'action. Les fenêtres d'action sont indiquées par les cases **orange** sur le diagramme. Généralement lorsqu'une fenêtre d'action s'ouvre, c'est le premier joueur qui a la première opportunité d'initier une action ou de passer. La fenêtre d'action lors de la phase de conflit fait exception à cette règle, c'est le joueur défenseur qui a la première opportunité d'initier une action ou de passer. L'opportunité d'initier une action alterne entre les joueurs, dans l'ordre des joueurs, jusqu'à ce qu'ils passent tous consécutivement, après quoi la fenêtre d'action se referme et le jeu se poursuit avec l'étape suivante indiquée par le diagramme. Notez que si un joueur passe son opportunité d'agir, mais que son adversaire lui ne passe pas, il peut de nouveau entreprendre une action lorsque lui revient l'opportunité d'agir.

Résolvez chaque action en intégralité avant de passer à l'opportunité suivante.

Lors de chaque fenêtre d'action, les joueurs ont le droit de jouer des cartes Personnage et Attachement de leur main. L'étape 1.4 est une exception : pendant cette étape, il est impossible de jouer des cartes Personnage et Attachement depuis sa main.

Réactions et Interruptions

Une capacité de réaction à un effet contextuel peut être initiée immédiatement après la résolution de n'importe quelle étape contextuelle.

Une capacité d'interruption à un effet contextuel peut être initiée lors de la résolution de cette étape, interrompant le processus de cette étape.

I. Phase de Dynastie

1.1 Début de la phase de dynastie.

1.2 Révéler les cartes Dynastie face cachée.

1.3 Recevoir le destin.

◇ 1.4 FENÊTRE D'ACTION SPÉCIALE

Les joueurs jouent des cartes depuis les provinces et/ou déclenchent des capacités **Action** en alternance.

1.5 Fin de la phase de dynastie.

Poursuivre avec la Phase de Pioche.

II. Phase de Pioche

2.1 Début de la phase de pioche.

2.2 Miser l'honneur.

2.3 Révéler les Cadres d'Honneur.

2.4 Transférer l'honneur.

2.5 Piocher les cartes.

◇ FENÊTRE D'ACTION

2.6 Fin de la phase de pioche.

Poursuivre avec la Phase de Conflit.

III. Phase de Conflit

3.1 Début de la phase de conflit.

◇ FENÊTRE D'ACTION

Note : après cette fenêtre d'action, s'il ne reste aucune opportunité de conflit, poursuivre avec (3.4).

3.2 Le joueur suivant, dans l'ordre des joueurs, déclare un conflit (poursuivre avec le diagramme **Résolution d'un Conflit**) ou passe (poursuivre avec (3.3)).

3.3 Fin du conflit / opportunité de conflit passée. Retourner à la fenêtre d'action qui suit l'étape (3.1).

3.4 Déterminer la Faveur Impériale.

3.4.1 Compter la gloire.

3.4.2. Récupérer la Faveur Impériale.

3.5 Fin de la phase de conflit.

Poursuivre avec la Phase de Destin.

Résolution d'un Conflit

3.2 Déclarer un conflit.

3.2.1 Déclarer les défenseurs.

◇ **3.2.2 FENÊTRE D'ACTION CONFLIT**
(Le défenseur a la première opportunité)

3.2.3 Comparer les valeurs de compétence.

3.2.4 Appliquer non opposé.

3.2.5 Détruire la province.

3.2.6 Résoudre les effets d'anneau.

3.2.7 Revendiquer l'anneau.

3.2.8 Retourner au fief. Poursuivre avec (3.3).

IV. Phase de Destin

4.1 Début de la phase de destin.

4.2 Défausser les personnages n'ayant pas de destin.

4.3 Retirer le destin des personnages.

4.4 Placer le destin sur les anneaux disponibles.

◇ FENÊTRE D'ACTION

4.5 Fin de la phase de destin.

Poursuivre avec la Phase de Rassemblement.

V. Phase de Rassemblement

5.1 Début de la phase de rassemblement.

◇ FENÊTRE D'ACTION

5.2 Redresser les cartes.

5.3 Défausser le contenu des provinces.

5.4 Rendre les anneaux.

5.5 Passer le pion Premier Joueur.

5.6 Fin de la phase de rassemblement.

Poursuivre avec la Phase de Dynastie.

Étapes Contextuelles Détailées

Chacune des entrées suivantes correspond à l'étape contextuelle de même numéro dans le Diagramme de la Séquence des Phases.

1. Phase de Dynastie

1.1. Début de la phase de dynastie

Cette étape marque le début de la phase de dynastie. Comme il s'agit de la première étape contextuelle du round, elle marque aussi le début d'un nouveau round de jeu.

Le début d'une phase est un repère important auquel le texte d'une carte peut faire référence, soit pour marquer le moment où une capacité peut ou doit se résoudre, soit pour indiquer le début ou la fin d'un effet durable ou d'une capacité permanente.

1.2. Révéler les cartes Dynastie face cachée

Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur retourne face visible les cartes Dynastie qui sont face cachée sur ses provinces. Les cartes d'un joueur sont retournées une par une, en commençant par la province la plus à gauche et en continuant vers la droite.

1.3. Recevoir le destin

Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur récupère autant de destins que la valeur de destin indiquée sur sa carte Forteresse, en prenant en compte tous les modificateurs applicables. Ce destin est pris dans la réserve générale de pions et est ajouté à la réserve du joueur.

1.4. Jouer des cartes depuis les provinces

Cette étape est une fenêtre d'action spéciale lors de laquelle l'opportunité d'agir alterne d'un joueur à l'autre, dans l'ordre des joueurs.

Lorsque c'est son opportunité d'agir, un joueur accomplit une des actions suivantes :

- ◇ Jouer un personnage d'une de ses provinces.
- ◇ Déclencher une capacité d'action valide.
- ◇ Défausser un doublon d'un personnage de sa main ou d'une de ses provinces pour placer 1 destin sur un exemplaire de ce personnage en jeu sous son contrôle.
- ◇ Passer.

Note : un joueur n'a pas le droit de jouer de personnage ou d'attachement de sa main durant cette fenêtre.

Pour jouer un personnage depuis une province, un joueur retire de sa réserve de destin autant de pions Destin que le coût de ce personnage et les remet dans la réserve générale de pions. Le personnage entre en jeu et est placé dans la zone Fief de ce joueur. Ce dernier a désormais la possibilité de placer sur ce personnage autant de pions Destin supplémentaires qu'il souhaite en les prenant dans sa réserve de destin. Ensuite, la province qui contenait ce personnage est remplie, face cachée, à partir du deck Dynastie.

Quand un joueur passe, ce joueur renonce à toutes ses futures opportunités d'agir durant cette phase. (Un joueur ayant passé peut malgré tout déclencher des interruptions et des réactions le cas échéant.) Le premier joueur à passer gagne 1 destin de la réserve générale de pions et l'ajoute à sa réserve de destin. Après qu'un joueur a passé, l'autre joueur peut continuer d'utiliser des opportunités d'action jusqu'à ce qu'il passe également. Une fois que les deux joueurs ont passé, cette étape prend fin.

1.5. Fin de la phase de dynastie

Cette étape marque la fin de la phase de dynastie.

La fin d'une phase est un repère important auquel le texte d'une carte peut faire référence, soit pour marquer le moment où une capacité peut ou doit se résoudre, soit pour indiquer le début ou la fin d'un effet durable ou d'une capacité permanente.

2. Phase de Pioche

2.1. Début de la phase de pioche

Cette étape marque le début de la phase de pioche.

2.2. Miser l'honneur

Chaque joueur sélectionne secrètement un chiffre de 1 à 5 sur son Cadran d'Honneur. C'est sa mise d'honneur pour ce round. Une fois que les deux joueurs ont confirmé qu'ils étaient prêts, continuez à l'étape suivante.

2.3. Révéler les Cadrans d'Honneur

Les joueurs révèlent simultanément leur mise.

Une fois que les joueurs ont révélé leur mise, chaque joueur place son Cadran d'Honneur à côté de sa forteresse et il y reste en tant que référence jusqu'à la prochaine mise d'honneur.

2.4. Transférer l'honneur

Le joueur avec la mise d'honneur la plus élevée doit donner un montant d'honneur au joueur avec la mise d'honneur la plus faible égale à la différence des deux mises. Si les mises sont égales, aucun honneur n'est transféré durant cette étape.

2.5. Piocher les cartes

Simultanément, chaque joueur pioche X cartes de son deck Conflit. Pour chacun des joueurs, X est égal à sa mise d'honneur.

2.6. Fin de la phase de pioche

Cette étape marque la fin de la phase de pioche.

3. Phase de Conflit

3.1. Début de la phase de conflit

Cette étape marque le début de la phase de conflit.

3.2. Déclarer un conflit

(3.2 concerne également le diagramme de résolution d'un conflit.)

Durant la phase de conflit, chaque joueur se voit octroyer une opportunité de déclarer un conflit militaire et une opportunité de déclarer un conflit politique. Ces opportunités alternent, dans l'ordre des joueurs, entre les joueurs disposant encore d'opportunités de conflit jusqu'à ce que chaque joueur ait déclaré un conflit ou passé pour chaque opportunité. Durant le round, les conflits militaires et politiques d'un joueur peuvent être déclarés dans n'importe quel ordre.

Quand un joueur a l'opportunité de déclarer un conflit, il peut :

- ◇ Déclarer un conflit militaire.
- ◇ Déclarer un conflit politique.
- ◇ Passer.

Si un joueur passe une opportunité de conflit, il renonce à cette opportunité de conflit pour cette phase.

Pour déclarer un conflit, le joueur attaquant doit :

- ◆ Déclarer le type et l'élément du conflit qui est initié. Cela est indiqué en sélectionnant un anneau de la réserve d'anneaux disponibles (on dit que cet anneau est l'anneau contesté et il définit l'élément du conflit) et en le plaçant sur une province adverse non détruite éligible (cela indique la province attaquée) soit face militaire visible, soit face politique visible (la face visible de l'anneau contesté définit le type du conflit).

Si un joueur sélectionne comme anneau contesté, un anneau disponible sur lequel se trouvent des pions Destin, ce destin est déplacé de l'anneau vers la réserve de destin du joueur attaquant.

- ◆ Déclarer quels personnages **redressés** (sous son contrôle) sont engagés comme attaquants. Le joueur attaquant peut déclarer n'importe quel nombre de personnages éligibles sous son contrôle comme attaquants. Glisser ces personnages vers le centre de l'aire de jeu, au-dessus de la zone Fief du joueur attaquant. Au moins un personnage doit être déclaré comme attaquant à ce moment pour pouvoir initier un conflit. Si certains des attaquants ont le mot-clé Discret, les cibles de Discret sont choisies à ce moment-là.

Les entrées précédentes sont considérées comme étant réalisées simultanément. Si l'une des entrées précédentes ne peut pas être accomplie, le conflit ne peut pas être initié.

Si la province attaquée est face cachée, retournez-la face visible dès qu'un conflit est déclaré avec succès contre elle. Cela se produit avant que des réactions au processus de déclaration puissent être déclenchées.

Une fois qu'un conflit a été déclaré, résolvez ce conflit avant que le prochain conflit ne soit déclaré.

Si aucun des joueurs n'a d'opportunités de conflit restantes, continuez à l'étape 3.4.

3.2.1. Déclarer les défenseurs

Le joueur défenseur déclare quels personnages **redressés** (sous son contrôle), s'il en a, sont engagés comme défenseurs. Le joueur défenseur peut déclarer n'importe quel nombre de personnages éligibles sous son contrôle comme défenseurs. Glisser ces personnages vers le centre de l'aire de jeu, au-dessus de la zone Fief du joueur défenseur. Il peut ne déclarer « aucun défenseur ».

3.2.2. Fenêtre d'action conflit

C'est une fenêtre d'action spéciale lors de laquelle le défenseur (au lieu du premier joueur) a la première opportunité d'agir. Ces opportunités alternent entre les joueurs jusqu'à qu'ils passent consécutivement.

Pendant une opportunité d'agir, un joueur peut :

- ◆ Activer une capacité d'action éligible d'une carte qu'il contrôle.
- ◆ Jouer de sa main une carte Événement ayant un déclencheur Action.
- ◆ Jouer de sa main une carte Attachement et l'attacher à n'importe quel personnage éligible en jeu.
- ◆ Jouer de sa main un personnage en le plaçant dans le conflit, comme participant du côté du joueur. (Du destin supplémentaire de la réserve de destin de ce joueur peut être placé sur ce personnage à ce moment-là.)
- ◆ Jouer de sa main un personnage en le plaçant dans sa zone Fief. (Du destin supplémentaire de la réserve de destin de ce joueur peut être placé sur ce personnage à ce moment-là.)
- ◆ Passer.

Après avoir utilisé une opportunité d'agir, un joueur doit annoncer le total de la compétence appropriée (pour chaque côté) qui serait comparé si le conflit devait se résoudre maintenant sans entreprendre d'autres actions.

Une fois que les deux joueurs ont passé consécutivement, continuez à l'étape suivante.

3.2.3. Comparer les valeurs de compétence

Le type du conflit indique la compétence qui est utilisée pour résoudre le conflit. Pour un conflit militaire, utiliser la compétence Militaire. Pour un conflit politique, utiliser la compétence Politique.

Premièrement, déterminer le total de compétence du joueur attaquant dans ce conflit en additionnant la compétence (correspondant au type du conflit) de chaque personnage attaquant redressé et en prenant en compte tous les modificateurs actifs. Ensuite, déterminer le total de compétence du joueur défenseur en additionnant la compétence (correspondant au type du conflit) de chaque personnage défenseur redressé et en prenant en compte tous les modificateurs actifs.

Le joueur ayant le total de compétence le plus élevé remporte le conflit. Pour remporter un conflit, un joueur doit totaliser une valeur de compétence de 1 ou plus. En cas d'égalité, le conflit est remporté par le joueur attaquant. Si chacun des joueurs totalise une valeur de compétence de 0, le conflit est résolu sans vainqueur et l'anneau est renvoyé dans la réserve d'anneaux disponibles.

3.2.4. Appliquer non opposé

Si le joueur attaquant a remporté le conflit et le joueur défenseur ne contrôle aucun personnage participant (lors de l'étape 3.2.3), le conflit est considéré comme « non opposé ». Le joueur défenseur perd 1 honneur qu'il remet dans la réserve générale de pions.

Si le joueur défenseur ou aucun des joueurs n'a remporté le conflit, rien ne se produit lors de cette étape.

3.2.5. Détruire la province

Si le joueur attaquant remporte le conflit par une différence supérieure ou égale à la valeur de défense de la province attaquée (lors de l'étape 3.2.3), la province est détruite. Pivoter la province de 180° pour indiquer qu'elle est détruite.

Si le joueur attaquant remporte un conflit et détruit une province, il peut immédiatement défausser la carte Dynastie de cette province. La province est remplie en prenant une carte face cachée au sommet du deck Dynastie de son contrôleur.

Si le joueur défenseur ou aucun des joueurs n'a remporté le conflit, rien ne se produit lors de cette étape.

3.2.6. Résoudre les effets d'anneau

Si le joueur a remporté le conflit (lors de l'étape 3.2.3), ce joueur peut résoudre l'effet d'anneau de l'anneau contesté. Les effets d'anneau sont les suivants :

Air : le joueur attaquant prend 1 honneur à son adversaire, ou gagne 2 honneurs de la réserve générale de pions.

Terre : le joueur attaquant pioche 1 carte de son deck Conflit et défausse 1 carte prise au hasard dans la main de son adversaire.

Feu : le joueur attaquant choisit un personnage en jeu et l'honore ou le déshonore.

Eau : le joueur attaquant choisit un personnage et le redresse, ou choisit un personnage sans destin sur lui et l'incline.

Vide : le joueur attaquant choisit un personnage et retire 1 destin de ce personnage.

Si le joueur défenseur ou aucun des joueurs n'a remporté le conflit, rien ne se produit lors de cette étape.

3.2.7. Revendiquer l'anneau

Le joueur qui a remporté le conflit (lors de l'étape 3.2.3) revendique l'anneau contesté et l'ajoute à sa réserve d'anneaux revendiqués.

Si aucun des joueurs n'a remporté le conflit (lors de l'étape 3.2.3), l'anneau est renvoyé dans la réserve d'anneaux disponibles.

3.2.8. Retourner au fief

Simultanément, inclinez chaque personnage redressé participant au conflit. Renvoyez chaque personnage participant au fief de son contrôleur. Ces personnages ne participent plus au conflit.

3.3. Fin du conflit / opportunité de conflit passée

Cette étape marque la fin d'un conflit, ou qu'une opportunité de conflit a été passée. Retournez à la fenêtre d'action qui suit l'étape 3.1.

3.4. Déterminer la Faveur Impériale

Cette étape marque le début de la dispute pour la Faveur Impériale.

3.4.1. Compter la gloire

Chaque joueur additionne la valeur de gloire de chaque personnage redressé qu'il contrôle, en prenant en compte tous les modificateurs actifs, et en ajoutant 1 à ce total pour chaque anneau de sa réserve d'anneaux revendiqués.

Les joueurs comparent ensuite leur total. Le joueur avec le total le plus élevé gagne le compte de gloire. Aucun joueur ne gagne le compte de gloire si les totaux sont égaux.

3.4.2. Récupérer la Faveur Impériale

Le joueur qui a gagné le compte de gloire (lors de l'étape 3.4.1) obtient la Faveur Impériale et prend la carte Faveur Impériale, en la mettant sur sa face militaire ou sa face politique, et en la plaçant à côté de sa forteresse. On dit que ce joueur « a la Faveur Impériale » et la carte peut influencer le round de jeu suivant. Si un joueur qui a déjà la Faveur Impériale la récupère à nouveau, ce joueur peut la retourner sur la face de son choix.

Si les joueurs ont un total identique, la Faveur Impériale reste dans son état actuel (soit disponible, soit en possession du joueur qui la détient actuellement, en restant sur sa face actuelle).

Cette étape marque également la fin de la dispute pour la Faveur Impériale.

3.5. Fin de la phase de conflit

Cette étape marque la fin de la phase de conflit.

4. Phase de Destin

4.1. Début de la phase de destin

Cette étape marque le début de la phase de destin.

4.2. Défausser les personnages n'ayant pas de destin

Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur défausse chaque personnage sans destin qu'il contrôle. Ces personnages sont défaussés un à la fois, dans l'ordre choisi par le joueur qui les défausse.

4.3. Retirer le destin des personnages

Retirez simultanément 1 destin de chaque personnage en jeu.

4.4. Placer le destin sur les anneaux disponibles

Placez simultanément 1 destin depuis la réserve générale de pions sur chacun des anneaux disponibles.

4.5. Fin de la phase de destin

Cette étape marque la fin de la phase de destin.

5. Phase de Rassemblement

5.1. Début de la phase de rassemblement

Cette étape marque le début de la phase de rassemblement.

5.2. Redresser les cartes

Redressez simultanément chaque carte inclinée en jeu.

5.3. Défausser le contenu des provinces

Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur doit défausser les cartes face visible de chacune de ses provinces détruites, et a également l'opportunité de choisir et défausser n'importe quel nombre de cartes Dynastie face visible de ses provinces non détruites.

Chaque carte défaussée de cette façon est remplacée par une carte face cachée du deck Dynastie de son propriétaire.

5.4. Rendre les anneaux

Chaque anneau est simultanément renvoyé dans la réserve d'anneaux disponibles.

5.5. Passer le pion Premier Joueur

Le joueur disposant du pion Premier Joueur le transmet à son adversaire qui devient ainsi le premier joueur.

5.6. Fin de la phase de rassemblement

Cette étape marque la fin de la phase de rassemblement.

Comme la phase de rassemblement est la dernière phase du round, cette étape marque également la fin du round. Chaque effet actif qui dure « jusqu'à la fin du round » expire maintenant.

Après avoir achevé cette étape, la partie se poursuit avec le début de la phase de dynastie du prochain round de jeu.

D. Timing d'un Duel

D.1 Début du duel.

D.2 Établir le lanceur du défi et le défié.

D.3 Miser l'honneur pour le duel.

D.4 Révéler les Cadrons d'Honneur.

D.5 Transférer l'honneur.

D.6 Modifier la compétence du duel.

D.7 Comparer les valeurs de compétence et déterminer l'issue.

D.8 Appliquer les résultats du duel.

D.9 Fin du duel.

D. Timing d'un Duel

D.1. Début du duel

Un duel est initié par la résolution réussie d'une capacité d'action qui provoque un autre personnage en duel. Quand une telle capacité se résout, cette fenêtre de timing s'ouvre.

Cette étape marque le début d'un duel.

D.2. Établir le lanceur du défi et le défié

La capacité qui initie le duel (lors de l'étape D.1) aura identifié deux personnages qui sont impliqués dans le duel. Le personnage contrôlé par le joueur qui initie la capacité est le lanceur du défi. Le personnage contrôlé par son adversaire est le défié.

D.3. Miser l'honneur pour le duel

Chaque joueur choisit secrètement un chiffre entre 1 et 5 sur son Cadran d'Honneur comme mise d'honneur pour ce duel. Une fois que les deux joueurs ont confirmé qu'ils sont prêts, continuez à l'étape suivante.

D.4. Révéler les Cadrons d'Honneur

Les joueurs révèlent leur Cadran d'Honneur simultanément.

Une fois qu'un joueur a révélé une mise d'honneur, son Cadran d'Honneur est placé à côté de sa forteresse et y reste comme point de référence jusqu'à la prochaine mise d'honneur.

D.5. Transférer l'honneur

Le joueur avec la mise d'honneur la plus élevée doit donner un montant d'honneur égal à la différence des deux mises au joueur avec la mise d'honneur la plus faible. Si les mises sont égales, aucun honneur n'est transféré lors de cette étape.

D.6. Modifier la compétence du duel

La capacité qui a initié le duel (lors de l'étape D.1) a précisé le type de compétence (Militaire ou Politique) utilisée pour déterminer l'issue du duel. Chaque joueur ajoute sa mise d'honneur à la compétence appropriée de son personnage qui participe au duel. Cette valeur modifiée persiste jusqu'à la fin du duel.

◆ **Note** : n'importe quel modificateur de compétence qui était actif au moment où le duel a été initié est toujours applicable pendant le duel.

D.7. Comparer les valeurs de compétence et déterminer l'issue

Comparer les valeurs de compétence modifiées de chaque personnage du duel pour en déterminer l'issue.

- ◆ Le joueur contrôlant le personnage avec la valeur de compétence la plus élevée gagne le duel.
- ◆ Le joueur contrôlant le personnage avec la valeur de compétence la plus faible perd le duel.
- ◆ Si les valeurs de compétence sont identiques, aucun **personnage** gagne ou perd le duel.

D.8. Appliquer les résultats du duel

La capacité qui a initié le duel (lors de l'étape D.1) spécifie les conséquences du duel pour le personnage gagnant et/ou perdant, ou pour le(s) joueur(s) contrôlant ces personnages. Appliquer ces conséquences lors de cette étape.

D.9. Fin du duel

Cette étape marque la fin du duel. Retournez à la fenêtre d'action depuis laquelle le duel a été initié, en reprenant à partir du joueur qui a l'opportunité d'agir suivante.

Note : il n'y a pas de fenêtre d'action lors d'un duel donc les joueurs ne peuvent pas initier d'actions ou jouer des personnages ou attachements depuis leur main durant la résolution d'un duel. Les capacités d'interruption et de réaction éligibles peuvent être déclenchées lors d'un duel.

Annexe II :

Description des cartes

Cette section présente une description détaillée de chaque type de carte.

Descriptif des Cartes

1. **Titre** : le nom de la carte.
2. **Coût** : le coût en destin pour jouer la carte.
3. **Type de carte** : indique la manière de jouer ou d'utiliser cette carte lors d'une partie.
4. **Symbole de Clan** : l'affiliation de Clan de la carte.
5. **Compétence Militaire** : la valeur de compétence Militaire du personnage.
6. **Bonus à la compétence Militaire** : la valeur de bonus que cette carte procure à la compétence Militaire du personnage attaché.
7. **Compétence Politique** : la valeur de compétence Politique du personnage.
8. **Bonus à la compétence Politique** : la valeur de bonus que cette carte procure à la compétence Politique du personnage attaché.
9. **Gloire** : la valeur de gloire de la carte.
10. **Élément** : indique à quel élément la province est associée.
11. **Défense** : la valeur de défense de la province.
12. **Bonus de Défense** : le bonus de défense conféré par une ressource ou une forteresse à la province qui la contient.
13. **Honneur de Départ** : le montant d'honneur que cette forteresse confère au début de la partie.
14. **Valeur de Destin** : le montant de destin que cette forteresse confère à chaque phase de Dynastie.
15. **Valeur d'Influence** : le montant d'Influence que cette forteresse confère pour la Construction de Deck.
16. **Traits** : attributs descriptifs qui peuvent être affectés par des capacités de cartes.
17. **Capacité** : la façon particulière de la carte d'interagir avec le jeu.
18. **Coût en Influence** : le coût en Influence requis pour inclure cette carte dans un deck Conflit.
19. **Information de Produit** : indique la boîte d'origine de la carte.



Attachement



Forteresse



Événement



Rôle



Province



Annexe III : Foire aux questions

Cette section répond à des questions fréquemment posées au sujet du jeu. Ces entrées sont présentées sous la forme question/réponse, les questions les plus récentes figurant en fin de liste.

◇ *Puis-je déclencher Conduite Indigne (Jeu de base, 24) si cela ne modifie le statut d'honneur que d'un des deux personnages choisis ?*

Oui. Les règles spécifient que vous ne pouvez pas déclencher une capacité si son effet n'affecte pas l'état du jeu. Dans ce cas, un des personnages choisis change son statut donc un changement de l'état du jeu a bien lieu. Aucun des aspects honorant et déshonorant de Conduite Indigne ne dépend de l'autre.

◇ *Puis-je déclencher la capacité d'Akodo Toturi (Jeu de base, 79) ou de Doji Hotaru (Jeu de base, 52) lorsque je remporte un conflit correspondant en tant que défenseur ?*

Vous pouvez déclencher la capacité en tant que défenseur, cependant l'entrée consacrée à la résolution d'un « Effet d'Anneau » en page 8 du Guide de Référence stipule que c'est le joueur attaquant qui choisit une cible, pioche des cartes ou gagne de l'honneur. Votre adversaire résoudreait l'effet d'anneau, pas vous.

◇ *Si je joue Lâcher Prise (Jeu de base, 155) en ciblant le Commandant de la Garde de mon adversaire (Jeu de base, 133), mon adversaire peut-il déclencher l'effet de son Commandant de la Garde avant qu'il ne soit défaussé ?*

Oui. Une carte est considérée comme étant jouée lorsqu'on arrive à l'étape 6 du processus d'initiation des capacités (voir page 11). Les effets d'un événement se résolvent à l'étape 7. Par conséquent, lorsque vous jouez Lâcher Prise en ciblant le Commandant de la Garde de votre adversaire, le commandant réagira au fait que vous avez joué Lâcher Prise avant de résoudre les effets de Lâcher Prise.

◇ *Puis-je utiliser Répit (Jeu de base, 132) pour empêcher un personnage d'être sacrifié pour payer un coût, par exemple celui de l'Actrice Shosuro (Jeu de base, 103), ou bien celui de la Chasseuse de Sorcière Inébranlable (Jeu de base, 35) ? Qu'en est-il de La Voie du Crabe (Jeu de base, 137) ?*

Répit va empêcher un personnage d'être sacrifié. Si cela se produit lors du paiement d'un coût (Actrice, Chasseuse de Sorcière, La Voie du Crabe, etc...) alors ce coût n'est pas considéré comme ayant été payé, car le sacrifice a été empêché (voir page 17). Cependant, cela se produit lors de l'étape 4 du processus d'initiation des capacités (voir page 11), qui précède l'étape 6 lors de laquelle le jeu détermine si une capacité a été déclenchée. Par conséquent, du fait que la capacité n'est pas considérée comme ayant été utilisée, elle pourrait de nouveau être déclenchée lors de la prochaine fenêtre d'action disponible. Si un événement est annulé de cette manière, il demeure non joué et reste dans la main de son propriétaire (voir page 15).

Utiliser Répit pour empêcher un personnage d'être sacrifié par l'effet de La Voie du Crabe est différent. Rien ne dépend de la résolution de l'effet de La Voie du Crabe donc il n'est pas important de savoir si le sacrifice a été empêché ou non par Répit. De la même manière qu'un événement dont les effets ont été annulés par La Voie de l'Honneur (Jeu de base, 145) est tout de même considéré comme ayant été joué, La Voie du Crabe est considérée comme ayant été « résolue » (même en vain) même si son effet est empêché par Répit.

◇ *Si mon adversaire joue Banzai ! (Jeu de base, 204) et que je souhaite l'annuler grâce à La Voie de l'Honneur (Jeu de base, 145), puis-je annuler l'effet en intégralité ou uniquement la moitié ?*

Lorsque votre adversaire joue Banzai!, il va sélectionner une cible pour bénéficier de +2 . Vous pouvez l'interrompre pour annuler cet effet, ce qui annulerait également la partie permettant d'en répéter la capacité. Si vous ne le faites pas et qu'il choisit de payer 1 honneur pour résoudre la capacité à nouveau, vous avez alors une nouvelle opportunité de l'interrompre pour annuler le (nouvel) ensemble d'effets qui donne +2  à un personnage. En résumé, vous pouvez choisir soit d'annuler l'effet de la carte en totalité, soit seulement la seconde partie de l'effet de la carte, soit aucun des effets de la carte.

◇ *Puis-je jouer La Voie du Crabe (Jeu de base, 137) lors de la phase de Dynastie ?*

Oui. Durant la phase de Dynastie, vous pouvez jouer un personnage d'une province ou entreprendre une action, cela inclut jouer des événements depuis votre main.

◇ *Comment Démonstration de Puissance (Jeu de base, 179) interagit avec des cartes telles que Quêteuse de Connaissances (Jeu de base, 171) et Pèlerinage (Jeu de base, 22) ?*

Démonstration de Puissance est jouée lors de l'étape 3.2.3 de la résolution d'un conflit quand le joueur défenseur perd le conflit (voir page 22). Elle produit un effet retardé ayant lieu lors de l'étape 3.2.6, « Résoudre les effets d'anneau » qui annule les effets habituels de la résolution d'anneau et les remplace par « résolvez cet effet d'anneau comme si vous aviez remporté le conflit comme joueur attaquant. » La perte d'honneur d'un conflit non opposé et la destruction de la province vont se produire avant de résoudre l'effet de Démonstration de Puissance.

Si la province Pèlerinage n'est pas détruite au moment de la résolution de Démonstration de Puissance, l'effet retardé de Démonstration de Puissance est appliqué avant celui de Pèlerinage, annulant la résolution habituelle de Résoudre les Effets d'Anneau et la remplaçant par la nouvelle version ajustée. Malgré tout, l'effet de Pèlerinage (« annulez tous les effets d'anneau ») annule quand même la tentative de résolution d'anneau de Démonstration de Puissance pour le défenseur. Le défenseur revendique l'anneau.

Comme Démonstration de Puissance interagit avec l'étape Résoudre les Effets d'Anneau au lieu de modifier l'effet spécifiquement choisit par l'attaquant, l'attaquant n'a pas la possibilité de choisir un effet d'anneau spécifique à résoudre lorsque la Quêteuse de Connaissances attaque (et même s'il souhaite résoudre un effet d'anneau ou non). Lorsque Démonstration de Puissance résout l'effet d'anneau, le défenseur a l'opportunité de choisir quel effet d'anneau il souhaite résoudre à la place.

◇ *Si Garant de la Loi (Jeu de base, 139) est dans un conflit, est-ce qu'un personnage honoré peut être déshonoré ?*

Oui. Garant de la Loi empêche les personnages de « devenir déshonorés », ce qui veut dire « gagner le pion Statut déshonoré ». La plupart du temps cela se produit avec l'action d'être déshonoré, mais le Garant de la Loi empêche également l'utilisation d'une capacité qui déplacerait ou placerait un pion Statut déshonoré. Par contre il n'empêche pas un personnage d'être déshonoré tant que ce dernier ne gagne pas de pion Statut déshonoré (par exemple un personnage honoré qui est déshonoré retrouve un statut normal).

- ◆ Si je joue *La Voie du Lion* (Jeu de base, 167) pour doubler la compétence de base  de mon personnage, puis joue un deuxième exemplaire de *La Voie du Lion*, que devient la nouvelle compétence de base  de mon personnage ?

La Voie du Lion double la compétence de base  d'un personnage et en fixe la nouvelle valeur. Lorsque vous jouez un second exemplaire de *La Voie du Lion*, la nouvelle valeur sera donc doublée (elle est maintenant le quadruple de la valeur initiale).

- ◆ Si j'utilise la capacité du Maître en Origami (Cycle Impérial, 84) pour déplacer un pion Statut honoré vers un autre personnage, ce dernier est-il honoré ? Cela permet-il de déclencher la capacité de la Politicienne Astucieuse (Jeu de base, 45) ?

Si un personnage gagne un pion Statut honoré grâce à l'effet d'une carte, il « devient honoré » (gagnant le Statut honoré), ce qui est différent « d'être honoré » (le processus par lequel un personnage améliore son statut). Cela ne déclenche pas les effets tels que celui de la Politicienne Astucieuse ou du Jeune Diffamateur (Jeu de base, 101).

Note : si un personnage a simultanément un pion Statut honoré et un pion Statut déshonoré, ils sont tous deux défaussés et le personnage retourne au statut normal.

- ◆ Si j'utilise *Académie d'Artisans* (Jeu de base, 53) ou *Les Notes de Chevet* (Cycle Imperial, 113) pour révéler *Épreuve d'Habilité* (Cycle Imperial, 93) et que je la joue, que se passe-t-il ?

Quand une carte événement est jouée, on considère qu'elle reste dans sa zone d'origine jusqu'à ce que le coût soit payé, c'est à ce moment qu'elle est placée sur la table dans un état « en train d'être jouée » avant d'être placée dans la pile de défausse de son propriétaire après la résolution de ses effets. C'est pourquoi, pendant le paiement des coûts d'Épreuve d'Habilité, cette carte est toujours au-dessus de votre deck et est considérée révélée et donc prise en compte dans le paiement du coût requis pour la jouer.

Même si elle est déjà révélée par l'Académie ou Les Notes de Chevet, elle peut encore être révélée pour satisfaire son propre coût. Cependant, une fois qu'elle a quitté le dessus de votre deck (avant de résoudre son effet à l'étape 7 – voir « Initier des Capacités », page 11), elle ne devient plus « une des cartes révélées » et ne peut pas être placée dans votre main. Pour plus de renseignements, référez-vous à « En Jeu et Hors Jeu », page 9.

C'est pourquoi, si vous jouez Épreuve d'Habilité depuis le dessus de votre deck, elle occupera la place d'une des cartes révélées requises par son coût, mais ne pourra pas être choisie pour être placée dans votre main par son propre effet.

- ◆ Un personnage avec *Au-Dessus de Tout Soupçon* (Jeu de base, 141) peut-il être choisi comme cible d'un *Jeu de Cour* (Jeu de base, 206) d'un adversaire si ce personnage est le seul participant restant de ce côté du conflit ?

Non, peu importe le joueur qui choisit la cible, *Au-Dessus de Tout Soupçon* empêche le personnage attaché de pouvoir être choisi comme cible d'un événement d'un adversaire.

- ◆ Si j'utilise *Le Reflet du Miroir* (Cycle Élémentaire, 15) pour copier une interruption qui annule une carte ou un effet de jeu, que se passe-t-il ?

Vous ne pouvez pas copier d'effets d'annulation avec *Le Reflet du Miroir*, car la capacité de l'événement doit se résoudre avec succès avant que *Le Reflet du Miroir* puisse être déclenché. Les cartes suivantes sont des exemples d'événements qui ne peuvent pas être copiés par cet attachement pour la même raison : *La Voix de l'Honneur* (Jeu de base, 145), *Démonstration de Puissance* (Jeu de base, 179), *Décret Falsifié* (Jeu de base, 184), *Réprimande* (Cycle Impérial, 60).

- ◆ Puis-je utiliser *Le Reflet du Miroir* (Cycle Élémentaire, 15) pour copier des événements dont les effets font référence à leurs conditions de déclenchements ? Le cas échéant, comment fonctionnent-ils ?

Vous ne pouvez pas résoudre des effets avec *Le Reflet du Miroir* si ces effets sont dépendants d'une condition de déclenchement (qu'ignore *Le Reflet du Miroir*). Les cartes suivantes sont des exemples d'événements qui ne peuvent pas être copiés par cet attachement pour la même raison : *Volonté Indomptable* (Jeu de base, 158), *Prêt au Combat* (Jeu de base, 165), *Je Sais Nager* (Jeu de base, 187), *La Voie du Chrysanthème* (Cycle Impérial, 80).

- ◆ Que se passe-t-il si je place du destin sur l'anneau du feu avec *Maîtresse Alchimiste* (Cycle Élémentaire, 44) tandis que l'anneau est contesté ou revendiqué ?

Le destin reste sur les anneaux jusqu'au moment précis où ils deviennent contestés. Si l'anneau est déjà contesté lorsque du destin est placé dessus, l'attaquant ne gagne pas ce destin.

Annexe IV : Errata des Cartes

Cette section contient les errata officiels qui ont été édités pour certaines cartes de *La Légende des Cinq Anneaux* : le Jeu de Cartes. Un erratum remplace les informations initialement imprimées sur la carte qu'il concerne. En dehors des cartes ci-dessous faisant l'objet d'un erratum, l'impression originale anglaise d'une carte, ainsi que toutes ses informations, est considérée comme correcte et prévaut sur chaque autre impression. Cela inclut les cartes traduites, les cartes promotionnelles et les cartes alternatives.

Inventrice Kaiu (Cycle Impérial 63)

Devrait dire : « ... une fois supplémentaire à ce round (ou durant l'intervalle spécifié). »

(l'expression « chaque round » a été remplacée par « ce round »)

Fosse Piégée (Cycle Impérial 73)

Devrait dire : « Attachez cette carte à un personnage. À jouer uniquement sur un personnage en train d'attaquer. »

(cela remplace l'expression « Attachez cette carte à un personnage attaquant. »)

Piétinez-les ! (Cycle Impérial 99)

Devrait dire : « ... fixez la valeur de défense de base de la province attaquée à 1, jusqu'à la fin du conflit. »

(ajout de « jusqu'à la fin du conflit. »)

Kaito Kosori (Disciples du Vide, 18)

Devrait dire : « Lors de chaque conflit , si ce personnage est dans votre zone Fief et redressé, sa compétence est comptabilisée de votre côté si vous contrôlez au moins 1 personnage participant. »

(Ajout de « et redressé ».)

Yogo Kikuyo (Disciples du Vide, 25)

Devrait dire : « Quand les effets d'un événement **Sort** joué par votre adversaire lors d'un conflit sont censés être initiés, mettez en jeu ce personnage depuis votre main – annulez ces effets. »

(Ajout de « depuis votre main ».)

Manipulateur d'Ombre Soshi (Cycle Élémentaire 9)

Devrait dire : « lors de la phase de conflit, perdez 1 honneur. Choisissez un personnage qui est entré en jeu depuis la main d'un joueur pendant cette phase et dont le coût est de 2 ou moins – renvoyez le personnage choisi dans la main de son propriétaire. »

(l'expression « depuis la main d'un adversaire » a été remplacée par « depuis la main d'un joueur ».)

Annexe V : Liste Restreinte

Quand il construit ses decks, un joueur peut choisir une seule carte parmi celles présentes dans la liste restreinte et ne peut inclure aucune autre carte restreinte dans ses decks et dans l'ensemble de ses provinces. Un joueur peut inclure dans son deck autant d'exemplaires de la carte restreinte qu'il a choisie dans la limite des règles de construction habituelles (ou celles fixées par la carte).

- Fureur de Mirumoto (Jeu de base, 159)
- Pour la Gloire (Jeu de base, 168)
- Contre les Vagues (Jeu de base, 177)
- Décret Falsifié (Jeu de base, 184)
- Chargez ! (Jeu de base, 210)
- Lame d'Éclaireur (Cycle Impérial, 31)
- Débat Politique (Cycle Imperial, 40)
- Mine de Fer (Cycle Imperial, 103)



EDGE