A·S·H·E·S
FOIRE AUX QUESTIONS

Clarifications

- Chaque fois qu'un joueur utilise un sort, une capacité ou un pouvoir de dés, il paie le cout de cet effet, choisit toutes les cibles de cet effet, puis résout l'effet.

- Toute la terminologie se référant à l'« effet » d'une carte, d'un sort, d'une capacité ou d'un pouvoir de dés fait référence à l'ensemble des effets présents sur cette carte et non pas à un seul effet spécifique.

- Lorsque plusieurs effets sont présents sur une carte, ils doivent tous être résolus dans l'ordre indiqué sur la carte, avant que d'autres effets ne soient déclenchés et appliqués suite aux effets de cette carte. Si l'effet inflige des dégâts, le processus de résolution des dégâts ne se résout pas avant d'avoir résolu tous les effets immédiats de la carte. *(Si une carte devait infliger des dégâts, puis un autre effet, vous infligez d'abord les dégâts puis résolvez l'effet suivant. Ensuite, dans le cadre du processus de résolution des dégâts, vous prenez en compte les effets déclenchés par le fait de subir des dégâts puis placez les blessures.)*

- Si une carte quitte le jeu avant que son effet ne soit résolu celui-ci ne se résout pas, même si son effet a déjà été déclenché.

- Lorsque plusieurs unités devraient entrer en jeu en même temps, le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre d'entrée en jeu de ces unités jusqu'à ce que toutes les unités soient entrées en jeu, ou jusqu'à ce qu'aucune unité ne puisse plus entrer en jeu dans l'arène.

- Chaque fois qu'un joueur utilise un sort, une capacité ou un pouvoir de dés, ce joueur résout l'effet autant qu'il le peut, ignorant tout effet qui ne peut pas être utilisé.

Dégâts, jetons Blessures et Destruction

- À chaque fois qu'un effet inflige des dégâts, place des blessures ou détruit au moins une unité et/ou Héritier, ces unités et/ou Héritier doivent suivre le processus de résolution des dégâts et destruction. Ce processus est fait immédiatement après la résolution complète de l'effet *(et avant qu'un autre effet ne soit déclenché par la résolution de cet effet)*.

- Si plusieurs unités et/ou Héritier doivent effectuer le processus de résolution des dégâts et destruction du fait d'un même effet, le joueur dont c'est le tour *(Ou le joueur qui a le jeton Premier joueur en dehors d'un tour de joueur)* décide de l'ordre dans lequel ces unités et/ou Héritier suivent le processus de résolution des dégâts et destruction.

- Les unités et/ou Héritier qui ont subi des dégâts suite à une attaque ou contrattaque doivent aussi suivre le processus de résolution des dégâts et destruction.

- Il y a trois étapes dans le processus de résolution des dégâts et destruction.

  Si un effet place des blessures, les étapes sont résolues dans l'ordre à partir de l'étape 2.

  Si un effet détruit une unité ou un Héritier, les étapes sont résolues dans l'ordre à partir de l'étape 2 b.

  Étape 1 : une unité ou Héritier subit des dégâts

  Étape 1 b : les effets qui se déclenchent en subissant des dégâts sont résolus maintenant.

  Étape 2 : placez autant de blessures sur l'unité ou l'Héritier que de dégâts subis, puis si le nombre actuel de dégâts dépasse les points de vie de cette unité ou cet Héritier, elle/il est immédiatement détruit.

  Étape 2 b : les effets qui se déclenchent lors de destruction d'une unité ou d'un Héritier sont résolus maintenant.

  Étape 3 : le joueur contrôlant un Héritier détruit perd la partie. Une unité détruite est défaussée.

  Étape 3 b : les effets qui se déclenchent lorsqu'une unité quitte le jeu sont résolus maintenant.

  Les effets qui se déclenchent lors d'une de ces étapes sont intégralement résolus avant de passer à l'étape suivante.

  Si un effet déclenché inflige des dégâts, les dégâts infligés par cet effet sont intégralement résolus, en utilisant le processus de résolution des dégâts et de destruction, avant de passer à l'étape suivante.

- Lorsque l'Héritier d'un joueur est détruit, retirez immédiatement de la partie toutes les cartes de sa pioche, sa défausse, son paquet Invocation, et ses

cartes en main. Retirez également tous les dés des réserves actives et inactives de ce joueur.

Toutes cartes ou dés que le joueur possède, mais ne contrôle pas restent en jeu. Ces cartes seront retirées de la partie quand elles devront revenir sous le contrôle de leur propriétaire ou quand elles devront être retirées du jeu. Les dés seront retirés du jeu quand ils devront être placés dans la réserve active ou inactive de leur propriétaire.

Phase de préparation

Les dégâts causés par l'incapacité de piocher lors de la phase de préparation

Q : Lors de la phase de préparation, s'il ne me reste plus de carte dans ma pioche et que je n'ai que 3 cartes en main, mon Héritier reçoit-il les 2 dégâts d'un coup, ou reçoit-il les dégâts, pour ne pas pouvoir piocher, 1 par 1 ?

R : Votre Héritier reçoit tous les dégâts, pour les cartes qu'il n'a pas pu piocher, en une seule fois. Dans cet exemple : 2 dégâts.

Q : Si les Héritiers d'au moins deux joueurs ou plus doivent subir des dégâts suite à l'impossibilité de piocher suffisamment de cartes lors de la phase de préparation, quel Héritier subit des dégâts en premier ? Si tous les Héritiers subissent assez de dégâts pour être détruits dû à leur incapacité à piocher des cartes, est-ce que la partie est un match nul ?

R : Le joueur avec le jeton Premier joueur décide quel Héritier subit les dégâts en premier. La partie ne serait pas un match nul puisque le contrôleur d'un Hériter détruit perd immédiatement la partie. Par conséquent, le joueur avec le jeton Premier joueur décide du gagnant.

Q : Au cours de la phase de préparation, puis-je jouer Redirection pour rediriger les dégâts que mon Héritier devrait subir n'étant pas en mesure de piocher des cartes ?

R : Non. Vous ne pouvez jouer de sort réactif que lors de la phase de Tours des joueurs.

Phase de Tours des joueurs

Q : Un joueur peut-il passer, mais quand même effectuer une action secondaire ?

R : Oui. Passer est une action principale qui peut être effectuée si vous ne souhaitez pas (ou ne pouvez pas) prendre toute autre action principale, mais vous pouvez toujours effectuer une action secondaire lors de votre tour en plus de l'action principale Passer.

Q : Lorsque j'effectue une action secondaire Méditer, puis-je défausser plusieurs cartes afin de changer la face de plusieurs dés ?

R : Oui. Vous pouvez défausser n'importe quel nombre de cartes de votre main, du dessus de votre deck et/ou de sort préparatoire de votre grimoire, pour changer la face d'autant de dés de votre réserve.

Q : Dois-je choisir combien de cartes je vais défausser lors de l'action secondaire Méditer avant de commencer à défausser les cartes ?

R : Non. Vous pouvez défausser des cartes une à une, en choisissant si vous souhaitez continuer à défausser des cartes pour l'action secondaire Méditer après que la carte défaussée ait été révélée. Après avoir défaussé autant de cartes que vous le souhaitez, changez la face d'un dé de votre Réserve active par carte défaussée.

Entrée en jeu

La capacité Regard perçant

Q : Si le Tireur d'élite Boréalis d'un adversaire détruit mon Jaguar bleu avec les dégâts causés par l'Embuscade 2, puis-je activer Regard perçant 1 pour placer un jeton Épuisement sur le Tireur d'élite Boréalis ?

R : Non. Embuscade 2 se déclenche lorsque le Tireur d'élite Boréalis entre en jeu. Regard perçant 1 se déclenche après qu'une unité soit entrée en jeu. Le Jaguar bleu serait blessé et détruit avant d'avoir une chance de déclencher Regard Perçant 1.

Q : Puis-je utiliser la capacité Lancer 1 de l'Ancrenaute avant qu'un adversaire utilisant la capacité Regard perçant 1 du Jaguar bleu place un jeton Épuisement sur l'Ancrenaute ?

R : Non. Tous les effets qui se déclenchent à la suite d'un évènement (comme une unité entrant en jeu) doivent être complètement résolus avant que des effets non déclenchés par cet évènement ne puissent être résolus. Dans ce cas, la capacité Regard perçant 1 a été déclenchée à la suite de l'entrée en jeu de l'Ancrenaute, et se résoudra immédiatement après que cette unité entre en jeu. Vous ne pourrez activer la capacité Lancer 1 de l'Ancrenaute qu'après le déclenchement et la résolution de la capacité Regard perçant 1 du Jaguar bleu (et seulement si la capacité Regard perçant 1 n'a pas placé un jeton Épuisement sur l'Ancrenaute).

Q : Si mon adversaire joue Clone étrange, puis-je déclencher la capacité Regard perçant 1 du Jaguar bleu et placer un jeton Épuisement sur Clone étrange ?

R : Non. Clone étrange est un sort d'action quand il entre en jeu dans votre arène. Il ne devient une unité qu'après être entré en jeu. Donc vous ne pouvez pas déclencher Regard perçant 1.

Placement

Q : Puis-je placer une Poupée de Sang dans l'arène d'un autre joueur ?

R : Oui. Vous pouvez placer une Poupée de Sang dans l'arène de n'importe quel joueur lorsque vous activez Invoquer Poupée de Sang (tant qu'il y a de la place dans l'arène de ce joueur).

Q : Puis-je jouer Réflexions dans l'eau sur une unité adverse ?

R : Oui. Sauf si un sort d'altération possède des conditions limitant là où il peut être lié, vous pouvez lier un sort d'altération à n'importe quelle carte qui est en jeu du type listée dans la section placement du sort. Même si cette carte est contrôlée par un adversaire.

Q : Est-ce que plusieurs sorts d'altération peuvent être liés à la même unité ? Peuvent-ils être des exemplaires du même sort ?

R : Oui dans les deux cas. Vous pouvez avoir plusieurs sorts d'altération liés à une unité, et vous pouvez avoir plusieurs exemplaires d'un même sort d'altération liés à une unité.

Q : Puis-je jouer un sort d'invocation ou un allié si mon arène a atteint sa limite, remplaçant une unité existante par la nouvelle ?

R : Non, vous ne pouvez pas défausser les unités de votre arène à moins qu'une carte ou une capacité ne vous autorise à le faire.

Q : Puis-je retirer des unités de mon arène ?

R : Non. Une fois qu'une unité est placée dans l'arène, elle ne peut être retirée que si elle est détruite ou si un autre effet la retire. Vous ne pouvez pas choisir de la retirer, même si vous avez l'intention de la remplacer immédiatement par une autre unité.

Jouer les cartes

Q : Quand je joue Mémoire parfaite, suis-je obligé de montrer la carte que je place dans ma main à mon adversaire ?

R : Non, vous n'avez aucune obligation de révéler la carte que vous avez placée dans votre la main en jouant Mémoire parfaite.

Q : Si je n'ai plus qu'un dé dans ma réserve inactive, puis-je jouer Pouvoir dissimulé, utiliser un dé pour jouer la carte, puis reprendre les deux dés de ma réserve inactive ?

R : Oui. Vous payez le cout pour jouer un sort avant de résoudre les effets de ce sort.

Q : Quand une unité de mon arène est détruite et que mon arène a atteint sa limite, puis-je jouer Invoquer Veuves Dormeuses pour placer une Veuve dormeuse dans mon arène ?

R : Non. Le texte de déclenchement du sort réactif Invoquer Veuves Dormeuses est « Vous pouvez jouer ce sort lorsqu'une unité que vous contrôlez est détruite. ». Quand une unité est détruite, elle n'a pas encore été défaussée. Ainsi, bien que vous puissiez jouer la carte Invoquer Veuves Dormeuses, vous ne placeriez aucune Veuve dormeuse dans votre arène, car lors de la résolution de la carte il n'y a aucun emplacement disponible dans l'arène. De même, si vous n'aviez qu'un emplacement disponible dans votre arène quand une unité que vous contrôlez est détruite, vous pourriez jouer Invoquer Veuves Dormeuses pour placer une Veuve dormeuse dans votre arène, mais pas deux.

Q : De quoi Protection magique et Sort protégé protègent-ils l'unité ou le sort ?

R : En haut de chaque carte, sous le nom de la carte, en petits caractères on trouve le type et l'emplacement de la carte. Le type de la carte se trouve sur le côté gauche. La Protection magique et le Sort protégé protègent respectivement cette unité ou ce sort, de toute carte ayant le mot « sort » dans son type tant qu'il est joué ou activé par un adversaire. La Protection magique et le Sort protégé ne protègent pas de la capacité d'une unité, d'un Héritier ou encore d'un pouvoir de dé.

Q : Lorsque qu'on doit déplacer un « jeton », peut-on déplacer un jeton 5 blessures ou un jeton 3 états ?

R : Non. La face 5 du jeton blessure et la face 3 du jeton état ne sont fournies qu'à des fins de commodité et ne comptent pas comme un seul jeton. Si vous souhaitez déplacer l'un de ces jetons, vous devez abord transformer ces jetons en autant de jetons de valeur 1.

Q : Puis-je placer des blessures sur les cartes de sorts (par exemple en jouant Transfert) ?

R : Oui. Si un effet vous permet de placer une blessure sur une carte de sort, il est possible de le faire. Sauf si un autre effet de carte peut interagir avec cette blessure, celle-ci n'a aucun effet.

Ordre de résolution d'une carte

Q : Quel est l'ordre de la résolution pour savoir comment jouer une carte, activer une capacité ou un pouvoir de dés ?

R : Lorsque vous jouez une carte, activez une capacité ou un pouvoir de dé, vous devez d'abord payer le cout. Puis vous déclarez toutes les cibles qui seraient ciblées par chaque effet de la carte, de la capacité ou du pouvoir des dés. Si une carte a été jouée, placez-la comme indiqué par la section de placement (comme la défausse pour la plupart sorts d'actions et réactifs). Puis résolvez tous les effets de la carte ou de la capacité, de haut en bas, avant de résoudre d'autres effets (y compris la résolution de dégâts) qui se déclenchent suite aux effets de la carte ou de la capacité.

Q : Lors de la lecture des cartes, en utilisant les capacités, ou à l'aide de pouvoirs de dés, suis-je obligé d'effectuer les effets énumérés dans un ordre particulier ?

R : Oui. Lors de la résolution des effets d'une carte, la capacité, ou pouvoir de dés, vous résolvez les effets énumérés dans l'ordre de haut en bas de l'effet. Ces effets ne se résolvent pas en même temps.

Voile doré

Q : Quels effets peuvent être annulés par la carte Voile Doré ?

R : De nombreux sorts, capacités et pouvoirs dés affectent une unité ciblée. Voile Doré peut annuler tout sort, capacité ou pouvoir de dés qui utilise le mot « cible » dans la description de son effet en rapport avec une unité, un allié ou une invocation *(quand ce sort, capacité ou pouvoir de dés est joué par un adversaire)*. Voile Dorée annule tous les effets de la carte et pas seulement l'effet spécifique qui ciblerait une unité.

Q : Quand Voile Doré annule les effets d'un sort, d'une capacité ou d'un pouvoir dés, dois-je quand même payer le cout que j'aurais eu à payer pour jouer ce sort ou activer cette capacité ou pouvoir de dés ?

R : Oui. Le cout d'utilisation d'un sort, d'une capacité ou d'un pouvoir de dés ne fait pas partie de l'effet. Voile Doré annule les effets d'un sort, d'une capacité ou d'un pouvoir de dés, et non le cout pour le jouer ou l'activer. Vous devez payer le cout nécessaire pour jouer ou activer le sort, la capacité ou le pouvoir de dés *(y compris utiliser des dés et placer des jetons)*.

Q : Quand j'active Invoquer Doreur et que mon adversaire utilise Voile Doré pour annuler l'effet d'infliger 1 dégât à une unité qu'il contrôle, puis-je quand même placer mon Doreur invoqué dans l'arène ?

R : Non. Voile Doré annule les effets du sort Invoquer Doreur. Voile Doré utilise la terminologie « Effet », pour se référer à tous les effets individuels imprimés sur la carte et non pas un effet unique.

Capacités en jeu

Q : Quand le tour d'un joueur se termine-t-il ? Puis-je utiliser la capacité Lancer 1 de l'Ancrenaute après avoir déjà effectué une action principale et une action secondaire ?

R : Le tour d'un joueur se termine une fois qu'il a informé les autres joueurs que son tour était terminé, ainsi vous pouvez utiliser Lancer 1 après avoir pris à la fois une action principale et une action secondaire.

Q : Quand je reprends dans ma main une Poupée vivante de ma défausse avec le pouvoir de dés Rituel, j'inflige 0 dégât à mon Héritier. Est-ce que cela est considéré comme subir des dégâts afin de jouer Douleur partagée ?

R : Non, si le montant des dégâts subis est de 0, votre Héritier n'a reçu aucun dégât.

Q : Puis-je activer la capacité automutilation de la Poupée de Sang trouvée sur l'invocation de la Poupée de Sang si celle-ci a été placée dans mon arène par un adversaire ?

R : Oui. Vous contrôlez toutes les unités dans votre propre arène, peu importe qui la placée là. Vous pouvez activer la capacité de toute unité que vous contrôlez.

Q : Puis-je utiliser la capacité Frappe de Méoni ou le sort Don de Pouvoir après que les bloqueurs aient été déclarés ?

R : Non. Les effets dont le texte déclencheur se lit « après qu'un joueur ait déclaré ses attaquants » doivent être utilisés avant de déclarer les bloqueurs ou les protecteurs.

Q : Puis-je utiliser Frappe et Don de pouvoir lors la même attaque ?

R : Oui. Vous pouvez utiliser plusieurs effets dont le texte déclencheur se lit « après qu'un joueur ait déclaré ses attaquants » lors d'une même attaque.

Q : Est-ce qu'un joueur avec une arène ayant atteint sa limite peut quand même utiliser le sort préparatoire Invoquer Doreur pour infliger un dégât ? Si je n'ai aucun Doreur restant dans mon paquet d'invocation, puis-je activer Invoquer Doreur ?

R : Oui dans les deux cas. Lorsque vous activez une capacité ou jouez une carte, vous résolvez autant d'effets que possible, puis ignorez le reste.

La capacité Consommer

Q : Si je possède un Serpent argenté et une autre unité dans mon arène et que je détruis l'autre unité, est-ce que mon Serpent argenté gagne un jeton État ?

R : Non, vous contrôlez toutes les unités de votre propre arène. La capacité Consommer du Serpent argenté ne se déclenche que lorsqu'une unité de votre adversaire est détruite suite à un sort, une attaque, une contrattaque, une capacité ou un pouvoir de dés que vous contrôlez.

Q : Si le Faux démon d'un adversaire subit des dégâts lors d'une attaque et est détruit dû à la capacité Illusion, est-ce que mon Serpent argenté gagnera un jeton État ?

R : Non. La capacité du Serpent argenté est déclenchée seulement si une unité d'un adversaire est détruite grâce à un effet que vous contrôlez. Lorsque le Faux Démon est détruit, il l'a été par la capacité Illusion de la carte Faux démon, ainsi vous ne pouvez pas déclencher la capacité Consommer du Serpent argenté.

Q : Est-ce que mon Serpent argenté gagne un jeton État si les dégâts infligés au Faux démon auraient été suffisants pour détruire le Faux démon s'il n'y avait la capacité Illusion ?

R : Vous ne gagnez pas non plus de jeton État, même si les dégâts auraient été suffisants pour détruire le Faux démon. Lorsque des dégâts sont infligés à une unité avec la capacité Illusion, Illusion se résout et détruit l'unité avant que les dégâts ne se résolvent en blessure et détruise l'unité.

La capacité Regard perçant en jeu

Q : Puis-je utiliser la capacité Regard perçant 1 du Jaguar bleu plus d'une fois lors d'une même manche ?

R : Oui. Tant que le Jaguar bleu est non épuisé vous pouvez utiliser sa capacité Regard perçant 1 à chaque fois qu'une unité entre dans l'arène de votre adversaire (aussi longtemps que vous avez de quoi payer le symbole de base pour activer Regard perçant 1). *(Le nombre indiqué après le nom des capacités en gras, tel que « Regard perçant 1 » ou « Embuscade 2 » n'est utilisé que pour différencier des capacités similaires lorsque d'autres cartes avec des capacités similaires seront éditées. Ce nombre ne limite ni la fréquence ni le moment ou la capacité peut être utilisée.)*

Q : Si j'ai deux unités de Jaguar bleu en jeu, puis-je déclencher la capacité Regard perçant de chacun d'eux afin de pour placer deux jetons Épuisement sur une unité qui vient d'être placée dans l'arène d'un adversaire ?

R : Oui. Vous pouvez activer n'importe quel nombre de capacités au cours d'un même tour (aussi longtemps que les conditions de déclenchement de cette capacité ont été satisfaites et qu'il vous reste les actions et/ou dés nécessaires pour en payer le cout).

La capacité Souffrance partagée

Q : Puis-je activer Souffrance partagée quand une blessure est placée sur ma Poupée vivante ?

R : Non. Souffrance partagée ne se déclenche que lorsque des dégâts sont infligés. Si un effet place des blessures sur la Poupée vivante, l'étape 1 Subir des dégâts *(voir Dégâts, jetons Blessures et Destruction à la page 1 de ce document)* a été sautée dans le processus de résolution des dégâts et destruction, donc vous ne pouvez pas activer la capacité Souffrance partagée de la Poupée vivante.

Q : Lorsque j'attaque une Poupée vivante avec ma Marteleuse et que je choisis de placer une blessure sur cette Poupée vivante avec la capacité Contrecoup 1 de ma Marteleuse, et que cette blessure détruit la poupée, est-ce que mon adversaire peut déclencher la capacité Souffrance partagée de sa Poupée vivante pour infliger des dégâts à partir des dégâts qu'elle aurait subis de l'attaque de la Marteleuse ?

R : Non. À la fois la capacité Contrecoup 1 et la Souffrance partagée pourraient être déclenchées à partir des dégâts infligés par la Marteleuse lors de ce combat. En tant que Premier joueur, vous pouvez choisir l'ordre de déclenchement et résoudre le Contrecoup de la Marteleuse en premier, enclenchant un tout nouveau processus de résolution des dégâts et destruction pour la Poupée vivante. La Poupée vivante suivrait ce processus jusqu'à ce qu'elle soit défaussée et puisqu'elle ne sera plus en jeu, votre adversaire ne pourra pas déclencher et résoudre la capacité Souffrance partagée de sa Poupée vivante.

Concentrer des sorts

Q : Comment fonctionnent les sorts préparatoires concentrés ?

R : De multiples exemplaires d'un même sort sont considérés comme un seul sort au niveau de leur activation. Si le cout pour activer un sort préparatoire consiste à placer un jeton Épuisement sur ce sort, les autres exemplaires restent non épuisés et peuvent être activés plus tard dans la manche. Lors de la phase regain, vous retirez un jeton Épuisement de chaque exemplaire d'un sort concentré.

Un sort préparatoire concentré restera concentré même si les autres exemplaires du sort sont épuisés *(vous permettant de continuer à utiliser les effets « Concentration 1 » ou « Concentration 2 » bien que les autres exemplaires soient épuisés)*.

Par exemple : *Si vous avez deux exemplaires de Invoquer Jaguar Bleu, vous pouvez épuiser chaque exemplaire individuellement afin d'invoquer deux Jaguars bleus lors une même manche sur deux tours.*
Pendant la phase regain, vous retirez un jeton Épuisement de chaque exemplaire, vous permettant d'invoquer deux autres Jaguars bleus lors de la prochaine manche.

Q : Puis-je concentrer des sorts qui ne possèdent pas un effet Concentration ?

R : Oui. Tous les sorts préparatoires peuvent être concentrés, en jouant deux exemplaires ou plus de ce sort et en les plaçant l'un au-dessus de l'autre dans votre grimoire.

Q : Si les trois exemplaires d'Invoquer Rhinofèros sont dans mon grimoire et que j'en défausse un (en raison de l'action secondaire Méditer ou suite à un effet de carte), garde-t-il son statut « Concentration 2 » ?

R : Non. Les sorts préparatoires gagnent les capacités Concentration 1 tant qu'au moins deux exemplaires de ce sort sont dans votre grimoire. Si vous défaussez un des exemplaires de ce sort, et qu'il n'y en a plus qu'un exemplaire dans votre grimoire, vous ne pouvez plus utiliser la capacité Concentration 1 de ce sort. De même, une carte est considérée comme ayant la capacité Concentration 2 uniquement tant que 3 exemplaires de ce sort sont dans votre grimoire.

Sortie de jeu

Q : Quelle est la différence entre « lorsqu'une unité est détruite » et « lorsqu'une unité quitte le jeu » ? Comment ces capacités fonctionnent-elles par rapport à la priorité de résolution des effets de ?

R : Une unité est détruite quand un effet la détruit, ou quand elle a un nombre de blessures supérieur ou égal à ses points de vie. Lorsqu'une unité est détruite, les effets qui se déclenchent suite à la destruction d'une unité se résolvent, mais l'unité n'a pas encore été défaussée. Une fois que tous ces effets ont été résolus, l'unité détruite est défaussée. Les effets qui peuvent être utilisés quand une unité quitte le jeu sont maintenant déclenchés et résolus.

Remarque : *Une unité quitte également le jeu lorsqu'elle retourne dans la main de son propriétaire, dans le paquet invocation, est mélangée dans le deck de son propriétaire ou est retirée du jeu.*

Attaquer

Q : Quel est l'ordre exact des étapes de résolution pour l'action Attaquer un Héritier ?

R : Les règles d'*Ashes : Les Héritiers du Phénix (disponiblesur le site Filosofia)* contiennent une section expliquant les règles d'attaque, avec un exemple en image, étape par étape. Pour les nouveaux joueurs qui préfèrent une vidéo d'explication, Rodney Smith de *Watch It Played* a publié une vidéo en anglais expliquant les règles pour résoudre une attaque sur un Héritier, disponible sur YouTube, ici.

Q : Combien de dégâts sont redirigés par Redirection ?

R : Quand un joueur fait des dégâts sur un Héritier lors d'une action Attaquer un Héritier, Redirection redirigera les dégâts infligés par une seule unité. *(L'attaque de chaque unité attaquante est résolue individuellement lors de l'action Attaquer un Héritier.)*

Lorsqu'un joueur inflige des dégâts à un Héritier lors d'une action Attaquer une unité (*parce que l'Héritier a protégé l'unité ciblée*), Redirection redirigera tous les dégâts que l'Héritier aurait subis, additionnant tous les dégâts infligés par toutes les unités attaquantes. *(Lors de la résolution d'une action Attaquer une unité, les valeurs d'attaque de toutes les unités attaquantes sont additionnées et ce total est utilisé pour infliger des dégâts.)*

Quand un joueur inflige des dégâts à un Héritier en utilisant un sort ou une capacité, Redirection ne pourra rediriger que les dégâts infligés à cet Héritier par l'effet de ce sort ou de cette capacité.

Q : Puis-je protéger une unité à la fois avec mon Héritier et un Protecteur d'unité lorsque mon adversaire attaque une unité que je contrôle ?

R : Non, il n'y a qu'une seule cible lors d'une action Attaquer une unité. Lorsque vous déclarez un protecteur, le Protecteur d'unité ou l'Héritier devient la nouvelle cible de l'attaque.

Q : Puis-je bloquer avec une Poupée de Sang placée dans mon arène par un adversaire ? Puis-je attaquer avec une Poupée de Sang placée dans mon arène par un adversaire ?

R : Oui dans les deux cas. Comme la Poupée de Sang est dans votre arène, vous la contrôlez. Vous pouvez attaquer avec, bloquer ou activer sa capacité Automutilation.

Q : Puis-je attaquer avec une unité qui a une valeur d'attaque de 0 ou moins ?

R : Oui. Par contre, à moins qu'un effet n'augmente sa valeur d'attaque, l'attaque n'infligera aucun dégât.

Q : Si une unité qui a une valeur d'attaque inférieure à 0 attaque, faut-il retirer des blessures lorsque les dégâts qu'elle inflige seront résolus ?

R : Quand la valeur d'attaque d'une unité est inférieure à 0, il n'inflige aucun dégât, donc l'attaque n'ajoutera ni n'enlèvera de blessure de l'unité ou de l'Héritier attaqué.

Fin de la Manche

Q : Qui détermine l'ordre d'évènements simultanés se déroulant en dehors de la Phase Tours des joueurs ?

R : Le joueur qui a le jeton Premier joueur.

Q : Puis-je Raviver une carte qui est défaussée du jeu à la fin de la Manche ?

R : Non. Vous ne pouvez pas Raviver de cartes qui seraient défaussées à la fin d'une Manche.

La capacité Consommer en fin de Manche

Q : Si l'unité d'un adversaire est détruite à la fin de la Manche parce que ses points de vie sont réduits à cause de l'échéance du pouvoir de dés Envoutement ou parce que la Croissance massive est défaussée par la capacité Éphémère, est-ce que mon Serpent argenté gagne un jeton État ?

R : Non. L'unité a été détruite par la réduction de ses points de vie suite à l'échéance d'un effet et non par un sort, une attaque, une contrattaque, une capacité ou un pouvoir de dé que vous contrôlez.

Q : Est-ce que mon Serpent argenté gagne un jeton État quand l'unité de mon adversaire est détruite par Dissipation à la fin de la Manche ?

R : Non Un joueur contrôle tout sort d'altération lié à une des unités dans son arène, donc vous ne contrôlez pas le sort qui a provoqué la destruction de l'unité.

Valeur de regain de vie

Q : Est-ce qu'une unité, avec une valeur de regain inférieure à 0, subit des blessures pendant la phase de regain ?

R : Non, vous ne retirez ni n'ajoutez de blessures lors de la phase de regain pour une unité ayant une valeur de regain de 0 ou moins.

Q : Pourquoi certaines unités ont-elles une valeur de regain égal à leurs points de vie ? Ne seraient-elles pas détruites par leurs blessures avant de pouvoir utiliser autant de regain ?

R : Une valeur de regain égale ou supérieure aux points de vie d'une unité peut être utile si cette unité a ses points de vie augmentés par un autre effet, tel que le sort d'altération Armure de Racines.

Autre

Q : Est-ce que les points de vie d'une unité sont diminués par les blessures ?

R : Non. Les points de vie d'une unité ou d'un Héritier sont imprimés sur sa carte. Les points de vie ne peuvent être modifiés que par des effets de carte ou des capacités *(comme les sorts d'altération ou le pouvoir de dés Envoutement)*.

Par exemple : *Une Poupée vivante avec 2 blessures a toujours 3 points de vie.*

Informations cachées et publiques

Q : Est-ce mon paquet d'invocation est une information publique ?

R : Non. Les adversaires ne sont pas autorisés à regarder le contenu de votre paquet d'invocation.

Q : Est-ce que ma défausse est une information publique ?

R : Oui. Un adversaire peut regarder votre défausse à tout instant.

© 2016 F2Z Entertainment Inc.
Tous droits réservés
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

www.filosofiagames.com

info@filosofiagames.com