

# Grimoire

- **Acharnement** : Augmentez tous les Dégâts que vous infligez d'autant que votre Acharnement.
- **Altitude dans le Vortex** : Le numéro de l'emplacement du sort dans le Vortex.
- **Armure** : Vous protège des Dégâts adverses. Lorsque vous devriez recevoir des Dégâts, enlevez-les de votre Armure avant de perdre de la vie. À la fin du tour, vous perdez toute votre Armure.
- **Attaque** : Type de carte offensive.
- **Compétence** : Type de carte défensive et utilitaire.
- **Contrer** : Lorsque vous contrez un sort dans le Vortex, retirez-le du Vortex et mettez-le dans la défausse de son propriétaire. Le sort ne se résoudra pas. Puis comblez le trou par les sorts suivants.
- **Copier** : Appliquez les effets du sort choisi dans le Vortex.
- **Découvrir** : Regardez 3 premières cartes parmi la pioche des cartes rares, mettez-en une dans votre défausse face caché, puis mettez les autres sous la pile des cartes rares. Certaines cartes vous font mettre la carte choisie directement en main.
- **Défausser** : Mettez une carte de votre main dans votre défausse. Si votre main est vide, vous n'avez rien à faire et l'effet se résoudra quand même.
- **Dégât** : Permet de diminuer le nombre de points de vie de votre adversaire d'autant que des Dégâts infligés. Si votre adversaire arrive à 0 points de vie (ou moins), vous gagnez !
- **Dégâts non-bloqués** : Des Dégâts qui n'ont pas été bloqué par de l'Armure.
- **Détermination** : Augmentez tous vos gains d'Armures d'autant que votre Détermination.
- **Détruire un Enchantement** : Mettez l'Enchantement détruit dans la défausse de son propriétaire.
- **Élévation X** : Cette carte ne peut être jouée que sur les emplacements d'altitude au moins X dans le Vortex.
- **Enchantement** : Type de carte restant en jeu après sa résolution et améliorant vos effets tant qu'elle n'est pas détruite.
- **Instantané** : Lorsque vous jouez cette carte, résolvez-la immédiatement. Vous conservez la priorité.
- **Jouer un sort** : Action de mettre une carte de votre main dans le Vortex. La carte devient alors un sort.
- **Mana** : Ressource nécessaire pour lancer un sort. Vous devez payer le coût en mana de chaque sort pour pouvoir le jouer. Vous regagnez du mana au début du tour.
- **Piocher** : Action de prendre la carte du dessus de sa pioche et de la mettre dans sa main. Si votre pioche est vide, mélangez votre défausse puis Piochez.
- **Priorité** : Si vous avez la priorité, c'est à vous de jouer. Vous pouvez soit jouer un sort, soit résoudre le sort le plus haut de la pile. Si vous jouez un sort, votre adversaire récupère alors la priorité. Si vous décidez de résoudre le sort le plus haut de la pile, le joueur ne contrôlant pas ce sort récupère alors la priorité.
- **Purifier une carte** : Mettez cette en-dessous de la pioche d'où elle venait à l'origine. Cela permet d'affiner votre deck pour ne piocher ensuite que vos meilleures cartes.
- **Recycler** : Action de piocher une carte puis d'en défausser une. Cette action ne compte pas comme une défausse.
- **Regarder X** : Regardez littéralement les X premières cartes de votre pioche, défaussez-en autant que vous le voulez, puis remettez les autres au dessus de votre pioche dans l'ordre de votre choix.
- **Résoudre un sort** : Action d'appliquer les effets d'une carte sort lorsque celle-ci est dans le Vortex. La carte est ensuite mise dans la défausse de son propriétaire. Seule la carte du dessus du Vortex peut être résolue. Si une partie d'un sort ne peut pas être résolue, les autres parties sont quand même résolues.
- **Rituel** : Cette carte ne peut être jouée que sur le premier et le dernier emplacement du Vortex.
- **Sort** : Toutes les cartes sont des sorts une fois qu'elles sont dans le Vortex.
- **Tutoriser** : Regardez dans votre pioche, prenez la carte que vous voulez puis mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre pioche. Si Tutoriser est spécifique à un type de carte, vous devrez alors montrer la carte à votre adversaire avant de la mettre dans votre main.
- **Vortex** : L'endroit où vous et votre adversaire jouez des cartes. Si une carte est jouée sur le dernier emplacement du Vortex, alors tous les sorts seront immédiatement résolus dans l'ordre haut-bas sans que ne personne puisse intervenir. Le joueur qui n'est pas le dernier à avoir résolu un sort récupère alors la priorité.