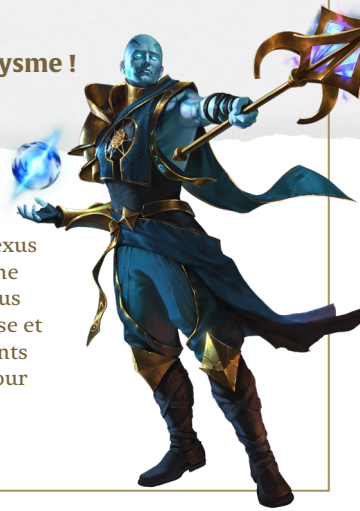
APERÇU

Nexus est un jeu de cartes de duel rythmé dans lequel vous combinez deux factions uniques pour créer votre deck et affronter votre adversaire dans des duels stratégiques. Chaque faction a ses propres points forts, ses points faibles, son style de jeu, sa personnalité et son histoire très riche.

Découvrez les mécaniques et les combos que chaque faction et chaque carte peut apporter sur le champ de bataille et jouez-les sans restriction de mana ou gestion de ressources. Les combats sont rapides et dynamiques, avec des tours rapides qui récompensent à la fois les styles de jeu audacieux et les planifications rigoureuses.

Choisissez votre alliance, maîtrisez votre stratégie et survivez au cataclysme !



OBJECTIF DU JEU

Votre objectif est simple : faites passer le nexus de votre adversaire de 30 ✦ à 0 avant qu'il ne vous fasse subir le même sort. Pour cela, vous devrez jouer des unités d'attaque, de défense et de soutien, ainsi que de puissants événements et aptitudes spécifiques à chaque faction pour déclencher des combos dévastateurs.

TYPES DE CARTES

CARTES D'UNITÉS

Les unités sont votre ligne de front sur le champ de bataille. Lorsque vous jouez une unité, placez-la devant vous, elle reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou retirée par un autre effet. Il y a 3 types de cartes d'unités, pouvant être reconnues par leur marqueur de valeur :

Unités offensives
Peuvent attaquer le nexus ou les unités de l'adversaire. Les unités ne peuvent pas attaquer d'autres unités ou être choisies comme cibles d'une attaque.

Unités défensives
Ne peuvent pas attaquer, mais forcent les unités et les effets de dégâts à les prendre pour cibles à la place du nexus ou d'autres unités.

Unités de soutien
Ne peuvent pas attaquer, mais offrent de puissants effets quand elles sont en jeu qui s'activent en les épuisant à chaque tour.

Certaines unités peuvent avoir 2 types différents (comme et).

CARTES D'ÉVÉNEMENT

Les événements déclenchent de puissants effets, mais ne restent pas sur le champ de bataille. Après avoir joué une carte d'événement et que son effet est résolu, placez-la dans le cimetière. Les cartes d'événement peuvent être reconnues grâce à leur cadre doré et à l'absence de marqueur de valeur d'unité.

CARTES JETON

Certaines factions utilisent des jetons qui sont mis de côté au cours de la préparation et ne font pas partie du deck du joueur. Les jetons ont des mécaniques uniques qui sont expliquées dans les règles des factions. Les jetons ne sont pas considérés comme étant « en jeu ».

CARTES RANDOMISATION

Chaque faction comprend une carte randomisation, qui est utilisée pendant la préparation afin de décider quelles factions seront utilisées par les joueurs dans chaque partie.

ÉLÉMENTS DES CARTES

Icône de faction
Identifie la faction de la carte.

Valeurs d'unité
Les numéros apparaissant dans les marqueurs colorés indiquent les valeurs d'attaque, de défense et de soutien d'une unité.
/ /
Ces valeurs déterminent également les points de vie et le niveau de l'unité.

Icône d'enchaînement
Une carte avec cette icône vous permet de jouer une carte supplémentaire ce tour-ci.

Sous-type
Certaines cartes comprennent un sous-type auquel les effets d'autres cartes peuvent faire référence.

Effets de la carte
Les différents effets qui sont déclenchés quand une carte est jouée ou des conditions spécifiques sont remplies.

Nombre de cartes
Exemplaires de cette carte dans votre deck.

Nom de la carte
Quand un effet fait référence à une carte spécifique, le nom exact sera utilisé.

EFFETS ET ICÔNES

DÉPLOIEMENT - Ces effets s'activent une fois, immédiatement après le déploiement de l'unité. La résolution de ces effets est obligatoire à moins que le texte n'indique le contraire.

ÉPUISEMENT - Ces effets peuvent être activés une fois par phase d'action, y compris lors du tour où l'unité est déployée, en épuisant (engageant) la carte.

RÉACTION - Ces effets peuvent être activés à tout moment, même pendant le tour de l'adversaire, quand les conditions spécifiées sont remplies en épuisant (engageant) la carte.

ENCHAÎNEMENT - Une carte avec cette icône vous permet de jouer une carte supplémentaire ce tour-ci. Toute carte avec une icône d'enchaînement jouée depuis votre main et pour n'importe quelle raison (jouée lors de ce tour, effet d'enchaînement, effets d'une autre carte, etc.) vous permet de jouer une carte supplémentaire.

EFFETS PASSIFS - Un effet qui n'a pas d'icône reste activé tant que sa carte est sur le champ de bataille.

PRÉPARATION

1. ÉTABLIR L'INITIATIVE

Choisissez quel joueur a l'initiative en lançant la pièce d'initiative.

2. CHOISIR LES FACTIONS

Prenez 4 cartes randomisation au hasard et placez-les face visible devant les joueurs.

- Le joueur ayant l'initiative sélectionne l'une des factions.
- L'autre joueur sélectionne 2 factions.
- Le joueur ayant l'initiative prend la faction restante.

3. CRÉER LE DECK

- Prenez les 15 cartes de faction de chacune des factions que vous avez sélectionnées.
- Mettez de côté tous les jetons, et cartes randomisation ou spéciales de vos factions.
- Mélangez les 30 cartes de faction de vos 2 factions ensemble. Ceci est votre deck. Placez-le face cachée sur la table en laissant un espace à côté pour le cimetière.

4. SE PRÉPARER À COMMENCER

- Prenez un compteur ✦ et réglez-le sur 30.
- Le joueur ayant l'initiative décide quel joueur va commencer.
- Piochez les 5 premières cartes de votre deck. Ceci est votre main.
- Vous pouvez faire un mulligan (remplacement) pour échanger n'importe quel nombre de cartes une seule fois avant que la partie ne commence. Pour ce faire, mettez les cartes que vous ne voulez pas garder dans votre main de côté et piochez le même nombre de cartes de votre deck. Après ça, mélangez à nouveau les cartes que vous avez mises de côté à votre deck.
- Quand les deux joueurs ont déclaré qu'ils sont prêts, le premier joueur commence son tour.

COMMENT JOUER

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le premier joueur qui réussit à détruire le nexus de l'adversaire gagne immédiatement la partie.

Chaque tour est composé de 4 phases :

Pioche → Action → Attaque → Fin de tour

1. PHASE DE PIOCHE

- Piochez 1 carte de votre deck et ajoutez-la à votre main.
- Le premier joueur saute la phase de pioche lors de son premier tour.

S'il n'y a pas assez de cartes dans votre deck pour effectuer une action (piocher, réorganiser un certain nombre de cartes, etc.), prenez toutes les cartes de votre cimetière, mélangez-les et placez-les face cachée sous votre deck actuel. Ceci est désormais votre deck. Ensuite, effectuez une action.

2. PHASE D'ACTION

JOUER DES CARTES

Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte lors de chaque phase d'action, à moins qu'un effet vous indique le contraire. Les cartes n'ont pas de coût associé pour pouvoir être jouées.

Si un effet vous permet de jouer une carte « gratuitement », celle-ci ne compte pas comme la carte jouée ce tour-ci.

Si la carte jouée a une icône ◆, vous pouvez jouer une carte supplémentaire au cours de cette phase.

Vous ne pouvez pas avoir plus de 8 unités sur le champ de bataille en même temps. Vous pouvez brûler l'une de vos unités sur le champ de bataille afin d'en placer une autre si la limite a déjà été atteinte.

Si vous avez joué une unité :
Résolvez l'effet ⚜ de l'unité immédiatement après l'avoir placée sur le champ de bataille.

Si vous avez joué un événement :
Résolvez l'effet de l'événement immédiatement puis placez-le dans votre cimetière.

ACTIVER DES EFFETS DE CARTES

Vous pouvez activer les effets ◆ ou ⚡ de n'importe quelle unité prête en l'épuisant. Toutes les unités qui ne sont pas épuisées sont considérées comme étant prêtes.

Les effets ◆ peuvent uniquement être activés lors de la phase d'action.

Les unités prêtes peuvent activer des effets lors de la phase d'action où elles ont été jouées.

EFFETS DE DÉGÂTS DIRECTS

Certains effets infligent des dégâts directs au nexus ou aux unités. Il existe deux types d'effets de dégâts, qui sont décrits sur chaque carte comme suit :

Infligez des dégâts au nexus de l'adversaire
Cet effet cible directement le nexus de l'adversaire, ignorant toute unité 🛡 sur le champ de bataille.

Infligez des dégâts
Cet effet peut cibler le nexus ou toute unité ●, 🛡 ou ⬢. Si l'adversaire a des unités 🛡 sur le champ de bataille, les dégâts doivent d'abord cibler ces unités. Tous les dégâts d'un même effet doivent être infligés à la même cible, sauf indication contraire.

3. PHASE D'ATTAQUE

Vous pouvez attaquer avec n'importe quel nombre d'unités ● prêtes et dans n'importe quel ordre, y compris celles qui ont été déployées lors de la phase d'action de ce tour. Les unités déployées lors de la phase d'attaque actuelle (en raison d'un effet de carte) entrent épuisées sur le champ de bataille et ne peuvent donc pas être déclarées comme attaquantes.

Exécutez chaque attaque individuellement en suivant les étapes suivantes, jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune unité ● avec laquelle attaquer, ou jusqu'à ce que vous décidiez d'arrêter d'attaquer.

DÉCLARER L'UNITÉ ATTAQUANTE

Épuisez une unité ● prête pour la déclarer comme attaquante.

SÉLECTIONNER LA CIBLE

Si l'adversaire a des unités 🛡 sur le champ de bataille, votre attaque doit cibler l'une d'entre elles. S'il n'y a pas d'unités 🛡 sur le champ de bataille, votre attaque peut cibler des unités ⬢ ou le nexus de l'adversaire.

Cibler des unités ●
Certains effets de cartes permettent à vos attaques de cibler des unités ●. Dans ce cas-là, les unités 🛡 sont toujours des cibles obligatoires si elles se trouvent sur le champ de bataille.

Cibler des unités multi-types
Les unités avec un marqueur 🛡 sont toujours considérées comme des unités 🛡.
Les unités avec un marqueur ⬢ sont toujours considérées comme des unités ⬢.

RÉSOUDRE LE COMBAT

Les unités peuvent subir un nombre de dégâts équivalent à leurs points de vie avant d'être détruites. Les points de vie de l'unité correspondent à leur valeur de 🛡, ⬢ ou ●. Si une unité a plus d'un marqueur, ses points de vie sont toujours déterminés par leur valeur de 🛡 ou ⬢ , dans cet ordre précis.

Le résultat de chaque attaque est résolu en fonction de la cible de l'attaque :

Attaquer une unité
L'unité ciblée perd des points de vie à hauteur de la valeur de ● de l'unité attaquante. Si les points de vie de l'unité ciblée atteignent zéro ou moins, elle est détruite. Si elle n'est pas détruite, elle reste sur le champ de bataille avec ses points de vie restants.

Attaquer le nexus
Le nexus de l'adversaire perd des ◆ à hauteur de la valeur de ● de l'unité attaquante.

DÉTRUIRE L'UNITÉ ATTAQUANTE

Après avoir résolu le combat, l'unité attaquante est détruite (envoyée au cimetière) immédiatement, quel que soit le résultat de l'attaque. Si un effet de carte empêche la destruction de cette unité, elle reste sur le champ de bataille, toujours épuisée.

4. FIN DE TOUR

PRÉPARER VOS UNITÉS ÉPUISÉES

Préparez toutes vos unités épuisées en les redressant en position verticale. Les unités épuisées de manière permanente sautent cette étape.

RÉTABLIR LES VALEURS

Toutes les unités sur le champ de bataille, les vôtres ainsi que celles de votre adversaire, rétablissent leurs points de vie jusqu'à leur valeur d'origine.

BRÛLER LES CARTES EN MAIN EN EXCÈS

Si vous avez plus de 10 cartes en main à ce stade, brûlez toute carte en excès jusqu'à ce qu'il vous en reste 10.

Brûler
Il se peut que vous ayez à brûler des cartes par moments. Pour ce faire, placez-les dans votre cimetière. Une carte brûlée ne compte pas comme étant défaussée ou détruite pour les effets de cartes.

Après avoir effectué toutes les phases de votre tour et avoir déclaré que votre tour est terminé, c'est au tour du joueur suivant.

MODES DE JEU ALTERNATIFS

MEILLEUR DES 3

Ajoutez de la stratégie et encore plus de planification à vos parties de Nexus.

Les joueurs s'affrontent dans une série de 3 parties, où le premier joueur à remporter deux victoires gagne.

Suivez les étapes suivantes lors du choix des factions (2e étape de la préparation du jeu) :

CHOISIR LES FACTIONS

- Mélangez toutes les cartes randomisation et piochez-en 8. Disposez-les face visible devant les deux joueurs.
- Le joueur ayant l'initiative sélectionne 1 faction.
- L'autre joueur sélectionne 2 factions.
- Le joueur ayant l'initiative sélectionne 2 factions.
- L'autre joueur sélectionne 2 factions.
- Le joueur ayant l'initiative prend la faction restante. À ce stade, chaque joueur aurait dû choisir 4 factions.

- En secret, chaque joueur choisit 2 de ses 4 factions pour créer son deck pour la première partie.
- Les joueurs dévoilent leur deck pour la première partie en même temps.
- Les 2 factions restantes de chaque joueur constitueront leur deck pour la deuxième partie.

Le joueur ayant perdu la première partie a l'initiative lors de la deuxième partie.

MEILLEUR DES 3 – RÉSULTATS

• Si un joueur gagne 2 parties, celui-ci est considéré comme ayant gagné ce mode de jeu.

• S'il y a égalité (1 partie gagnée par chaque joueur), il faudra jouer une troisième partie, qui servira de match décisif :

• Chaque joueur choisit secrètement 1 faction de sa première partie et 1 faction de sa deuxième partie, créant ainsi une nouvelle combinaison de deck qui n'a pas été jouée dans les parties précédentes.

• Le joueur ayant perdu la deuxième partie a l'initiative lors de la troisième partie.

• Le joueur qui gagnera la troisième partie gagnera ce mode de jeu.

SÉLECTION SIMPLE

Suivez les étapes suivantes au lieu de celles décrites dans la 2e étape de la préparation classique du jeu.

• Choisissez quel joueur fera la sélection en premier en lançant la pièce d'initiative.

• Piochez 2 cartes randomisation au hasard, elles déterminent les 2 factions qui constitueront votre deck lors de cette partie.

VA-ET-VIENT

Affrontez-vous à conditions égales et décidez qui tire le meilleur parti d'une situation donnée.

• Préparez une partie normalement (match en 1 manche) et jouez votre première partie. Notez le score final de ✦ de chaque joueur.

• Après la première partie, les joueurs échangent leurs decks et jouent la deuxième partie avec l'ancien deck de l'adversaire. Notez également le score final de ✦ de chaque joueur à la fin de la partie.

• Lorsque les deux parties sont finies, si un joueur a gagné les deux parties, celui-ci a gagné ce mode de jeu.

• Si y a égalité, comparez les scores de ✦ de chaque partie.
Le joueur ayant la quantité de ✦ restante la plus élevée gagne.

• S'il y a toujours égalité (les deux parties se sont terminées avec le même résultat), ce mode de jeu se termine sur une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES DES FACTIONS

Dans cette section, vous trouverez des informations détaillées à propos des factions ayant des mécaniques spéciales qui nécessitent l'utilisation de jetons ou de mots-clés spécifiques aux factions.

ORDRE D'ASSASSINS

Jetons d'assassins

Au début de la partie, placez les 8 jetons d'assassins dans votre zone de jetons. Certaines cartes placent des jetons d'assassins dans le deck de votre adversaire pendant la partie.

Assassins cachés

Tous les jetons d'assassins se trouvant dans le deck de l'adversaire sont considérés comme étant cachés. Les cartes cachées qui ne sont pas des jetons d'assassins ne sont pas comptabilisées dans le nombre d'assassins cachés.
Quand un joueur pioche un jeton d'assassin qui était caché dans son deck, celui-ci inflige 2 points de dégâts à son nexus. Ensuite, le joueur pioche une autre carte et renvoie le jeton d'assassin. L'assassin renvoyé retourne à la zone de jetons d'assassins.

Détecté

Chaque fois que le joueur regarde des cartes dans le deck de l'adversaire (car un effet lui permet de le faire) et qu'il trouve l'un de ses assassins cachés, celui-ci inflige 1 point de dégât au propriétaire du deck dans lequel il est caché, et il reste dans le deck. Les effets « Détecté » peuvent uniquement être déclenchés par le joueur .

MAÎTRES DE SIÈGE

Jetons Engrenages

Vous démarrez la partie sans jeton Engrenages. Laissez vos trois jetons dans la zone de jetons pour le moment. Chaque fois qu'une unité avec le sous-type « Engin de siège » est détruite, vous obtenez 1 jeton Engrenages. Prenez-le de la zone de jetons et mettez-le devant vous. Il n'est pas en jeu. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 jetons Engrenages.

Lors de votre phase d'action, vous pouvez dépenser 3 jetons Engrenages pour jouer 1 unité avec le sous-type « Engin de siège » de votre main gratuitement.

ÊTRES CÉLESTES

Purifiez

Prenez le nombre de cartes indiqué du dessus de votre deck. Dévoilez chaque carte à votre adversaire, puis placez-les dans votre cimetière. Si une carte a l'effet « Purifié », résolvez-le.

La purification place des cartes dans le cimetière, mais celles-ci ne comptent pas comme étant défaussées ou détruites pour les effets de cartes.

Purifié

Quand une carte avec un effet « Purifié » est placée dans le cimetière par un effet « Purifiez », son effet « Purifié » est déclenché. Si une carte est envoyée dans le cimetière autrement, ses effets « Purifié » ne sont pas activés.

PIRATES

Capturez

Prenez le nombre de cartes indiqué du dessus du deck de votre adversaire (sauf si l'effet indique un endroit différent) et placez-les dans votre zone de jetons face cachée. Ces cartes sont vos prisonniers et sont retirées du jeu jusqu'à la fin de la partie.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 8 prisonniers. Passé cette limite, l'effet ne s'applique pas. Vous pouvez consulter vos prisonniers à tout moment, mais votre adversaire ne peut pas savoir quelles cartes ont été capturée.

VIKINGS

Jetons Rage

Au début de la partie, démarrez avec 1 jeton Rage devant vous, disponible pour être utilisé. Chaque fois que vous obtenez un jeton Rage, prenez-le de la zone de jetons. Lorsque vous dépensez un jeton Rage, renvoyez-le dans votre zone de jetons.

Unités enragées

Les unités avec le mot-clé Enragé ont deux effets supplémentaires :

Quand une unité Enragée est jouée, vous obtenez 1 jeton Rage.
Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 jetons Rage.
Lorsque vous attaquez avec une unité Enragée, vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de jetons Rage disponibles afin d'ajouter +1 à la valeur de ● de cette unité pour l'attaque en cours.

CRÉDITS

AUTEUR
Fran Diaz

DIRECTEUR DE CONCEPTION DU JEU
Toni Serradesanferm

CONCEPTION DU JEU ET TEST
David Santiago
Edu Benito
Joan Rodríguez
Victor Buzón
Javi Rodríguez
Jordi Marín
Dani Teixidó
Rafa López
Juan Carlos Reigosa
Àlex Calvo
Soraya Adame
Oriol Vilanova
Javi Gurri

CRÉATION DE L'UNIVERS
Carlos di Urarte

RÉDACTION
David Martínez

ÉDITEURS
David Ruiz
Arnau Sans

CONCEPTION GRAPHIQUE
Cold Castle Studios
Michael Scheel
Xavi González
Mireia García

Oniro
Andrew Wall
George Georgeadis

Traphic Studio
Marc Salinas
Ester Benedit

GESTION DE PROJET
Sven Reiff
Arnau Sans

TRADUCTION
Alexia Gatumel
Michaud Romane

COMMUNAUTÉ ET SOUTIEN
Jordi Marín
Sven Reiff

EVENTS
Iñigo Ayestaran
Edu Yuguero

VIDÉO ET 3D
Lag.
Marc Serrate
Noelia Ruiz
Gametrayz
Ainhoa Campos
Fernando Cardenete

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS
David Ruiz
Jordi Pomarol
Ignasi Tribó
Jose Manuel Palomares
Javier Ruiz

DIRECTEUR ARTISTIQUE
David Ruiz

GLOSSAIRE

Cette carte
Les effets contenant « cette carte » dans le texte font toujours référence à la carte sur laquelle ce texte est imprimé.

Cible
La cible d'un effet ou d'une attaque est l'unité ou le nexus sélectionné en tant que receveur dudit effet ou attaque.

Cimetière
Pile où les cartes défaussées et les unités détruites sont placées, face visible.

Vous pouvez regarder votre cimetière ou celui de votre adversaire à tout moment.

Quand un effet vous permet d'interagir avec un cimetière, vous devez le faire publiquement afin que l'adversaire puisse voir et vérifier que l'effet est mené à bien correctement.

Deck
Pile de cartes dans laquelle vos cartes de factions sont mélangées, face cachée.

Deck insuffisant
S'il n'y a pas assez de cartes dans votre deck pour effectuer une action (piocher, réorganiser un certain nombre de cartes, etc.), prenez toutes les cartes de votre cimetière, mélangez-les et placez-les face cachée sous votre deck actuel. Ceci est désormais votre deck. Ensuite, après avoir créé votre nouveau deck, vous pouvez continuer à effectuer l'action.

Déployer
Toute unité entrant sur le champ de bataille depuis n'importe quel endroit est considérée comme étant « déployée ». Les cartes déployées depuis la main d'un joueur sont également considérées comme étant « jouées » (voir : Jouer des cartes).

Détruire
Quand une unité subit des dégâts égaux ou supérieurs à ses points de vie, elle est détruite.

D'autres effets peuvent détruire une carte automatiquement sans infliger de dégâts. Quand une unité est détruite, elle est placée dans le cimetière de son propriétaire.

Effet de déploiement
Effets obligatoires qui s'activent immédiatement quand une unité est déployée sur le champ de bataille. Si le texte spécifie qu'un effet PEUT être activé, le joueur au contrôle décide s'il le fait ou non.

Effet nul
Un effet est considéré comme étant nul quand il n'altère pas l'état actuel de la partie.

En jeu
Une unité est considérée comme étant « en jeu » tant qu'elle se trouve sur le champ de bataille.

Épuiser
Tourner une carte à 90º. Les unités sont épuisées lorsqu'elles attaquent, ou lorsqu'elles activent un effet , ou des effets de cartes spécifiques. Seules les unités prêtes peuvent être épuisées.

- **Épuisée de manière permanente :** toute unité épuisée de manière permanente saute l'étape « Préparer vos unités épuisées » lors de la phase de fin de tour. Les effets qui préparent une carte s'appliquent toujours aux unités épuisées de manière permanente.

Frapper
Infliger des dégâts au nexus ou à une autre unité avec succès.

Ignorer les unités
Une carte ayant l'effet « Ignorer les unités » n'est pas forcée à prendre les unités pour cibles lorsqu'elle attaque ou inflige des dégâts directs.

Jetons
Type de carte spécial utilisé par certaines factions. Les jetons sont écartés du deck lors de la préparation. Lorsqu'ils sont joués, les jetons ne sont pas considérés comme étant « en jeu » ou en « main » et ne sont pas comptabilisés dans les limites de cartes.

Jouer des cartes
Une carte est « jouée » quand elle est déployée depuis la main de son propriétaire. Les cartes jouées sont toujours considérées comme étant déployées (voir : Déployer).

Jouer gratuitement
Une carte spécifiant qu'elle peut être jouée « gratuitement » peut être jouée en dehors de la limite de 1 carte par tour.

Un effet « jouer gratuitement » s'applique uniquement à une carte qui est jouée depuis votre main et ne peut pas être activé à partir d'un autre endroit.

Main
Toutes les cartes que vous avez dans votre main, disponibles pour être jouées.

Vous pouvez avoir un maximum de 10 cartes en main lors de la phase de fin de tour. À ce stade, vous devez brûler toute carte en excès.

Nexus
Au début de la partie, le nexus de chaque joueur a 30 ◆. Si le nexus d'un joueur atteint 0 ◆ ou moins, ce joueur perd immédiatement la partie.

Un nexus ne peut jamais avoir plus de 30 ◆.

Niveau
Le niveau d'une unité correspond à sa valeur de ●, ⬟ ou ⬢. Les cartes ayant plus d'une valeur ont un niveau correspondant à leur valeur la plus élevée.

Piétinement
Si une attaque ou des dégâts directs avec Piétinement ciblent une unité, tous les dégâts

restants après avoir déduit les points de vie de l'unité ciblée sont infligés au nexus de l'adversaire. Piétinement n'a aucun effet quand une attaque ou un effet cible le nexus.

Piocher
Quand un effet demande à un joueur de « piocher » une carte, cette carte est piochée du deck, sauf indication contraire.

Prendre le contrôle
Quand vous prenez le contrôle de la carte d'un adversaire, placez-la de votre côté du champ de bataille.

Préparer (action)
Tourner une carte épuisée à 90° et la remettre à la verticale afin qu'elle soit disponible pour être utilisée pour tous les effets qui exigent qu'elle soit épuisée.

Propriétaire
Le propriétaire d'une carte est le joueur ayant commencé la partie avec la faction à laquelle cette carte appartient. Chaque joueur est le propriétaire de deux factions qu'il a sélectionnées lors de la préparation.

Regarder/chercher
Lorsqu'un effet vous permet de chercher dans votre deck ou de le regarder, vous devez mélanger votre deck après l'avoir fait. Ceci n'est pas valable si un effet vous permet uniquement de regarder une partie spécifique de votre deck (par exemple, les 5 premières cartes).

Renvoyer
Effet qui déplace une carte d'un endroit à un autre. Quand on demande de « renvoyer un carte », prenez cette carte et montrez-la à votre adversaire. Ensuite, placez-la à l'endroit spécifié par l'effet.

Quand une carte est renvoyée dans le deck, placez cette carte sur le dessus du deck et mélangez-le immédiatement avant de résoudre d'autres étapes.

Restauration
Effet qui ajoute la quantité indiquée de ✦ à un nexus. Un nexus ne peut jamais avoir plus de 30 ✦ à tout moment. Les ✦ d'un nexus sont considérés comme étant « restaurés » quand sa quantité de ✦ a augmenté.

Types d'unités
Type de carte spécial utilisé par certaines factions. Les jetons sont écartés du deck lors de la préparation. Lorsqu'ils sont joués, les jetons ne sont pas considérés comme étant « en jeu » ou en « main » et ne sont pas comptabilisés dans les limites de cartes.

- **Unités offensives :** identifiées par un marqueur rouge. Peuvent attaquer le nexus ou les unités et de l'adversaire. Les unités ne peuvent pas attaquer d'autres unités ou être choisies comme cibles d'une attaque, mais peuvent être ciblées par les effets « infligez des dégâts ».
- **Unités défensives :** identifiées par un marqueur bleu. Ne peuvent pas attaquer, mais forcent les unités et les effets de dégâts à les prendre pour cibles à la place du nexus ou d'autres unités.
- **Unités de soutien :** identifiées par un marqueur jaune. Ne peuvent pas attaquer, mais offrent de puissants effets quand elles sont en jeu. Les unités peuvent être ciblées par les unités .

Unité de l'adversaire
Unité appartenant à l'une des 2 factions constituant le deck de l'adversaire.

Unité prête
Toutes les unités qui ne sont pas épuisées sont considérées comme étant prêtes.