



**Yoka**  
BY TSUME

  
TOEI ANIMATION  
Since 1956

# COMPENDIUM

Version 2.0.0



**Règles du jeu  
- Mode classique -  
2-5 joueurs**

# Extensions

## Jeu de base



- ✓ 1 Livret de règles
- ✓ 200 Cartes
- ✓ 1 Tapis de jeu
- ✓ 1 Horloge
- ✓ 12 jetons « Flammes » aimantés
- ✓ 5 jetons « Héros »
- ✓ 25 marqueurs « Blessure »



## Asgard



- ✓ 1 Livret de règles
- ✓ 50 Cartes (35 Personnages, 13 Armures, 2 Reliques)
- ✓ 25 marqueurs « Gel »
- ✓ 5 plateaux Joueur
- ✓ 15 jetons « Énergie »
- ✓ 1 Statue d'Odin
- ✓ 7 jetons « Saphirs d'Odin » aimantés



### Matériel spécifique au mode « solo » :

- ✓ 1 plateau Hilda + roulette
- ✓ 1 jeton « Hilda »
- ✓ 1 Dé

## Poséidon



- ✓ 1 Livret de règles
- ✓ 51 cartes (40 Personnages, 9 Armures et 2 Reliques)
- ✓ 26 mini-cartes (19 Épopées et 7 Piliers)
- ✓ 6 jetons « Arme de la Balance »
- ✓ 4 jetons « Sablier »
- ✓ 18 jetons « PV »



### Matériel spécifique au mode « Coopératif » :

- ✓ 5 pions « Héros » et leur support plastique
- ✓ 1 plateau en 2 parties pour le mode coopératif
- ✓ 1 pilier central Main Breadwinner à monter
- ✓ 1 pion « Submersion » et son support plastique

Ⓛ Les règles du jeu de base et de chaque extension ont été condensées ci-dessous et ce compendium est rédigé en considérant que la partie est jouée avec toutes les extensions disponibles.

- ✓ Quelques soient les extensions jouées, le jeu de base est toujours obligatoire.
- ✓ L'extension « Poséidon » nécessite l'utilisation d'une partie du matériel de l'extension « Asgard », mais il est tout à fait possible.

# 1. Objectif

Athéna est menacée par le grand Pope et les Chevaliers soumis à son pouvoir sont prêts à en découdre ! 5 Chevaliers de Bronze (Seiya, Shiryū, Hyōga, Shun et Ikki) doivent mettre fin à cette menace avant l'extinction de la dernière flamme de l'Horloge.

Au cours de la partie, les joueurs incarnent chacun un des cinq Héros disponibles. Ils devront faire face aux autres Chevaliers qu'ils devront affronter ou rallier à leur cause.

## 2. Mise en place pour chaque joueur

Chaque joueur commence la partie avec un jeton « Héros » et un paquet de 15 cartes à l'effigie du Héros choisi :

- ✓ 9 cartes *Héros*
- ✓ 1 carte *Armure de Bronze*
- ✓ 5 cartes *Héros - Chevalier de Bronze* (mises de côté en début de partie)

Chaque joueur mélange les 9 cartes *Héros* et la carte *Armure de Bronze* pour former sa pioche.

Chaque joueur pioche 5 cartes appelées la main. La quantité de carte dans la main d'un joueur n'est pas limitée à 5 cartes.

Le premier joueur actif, désigné comme bon vous semble, retourne son jeton « Héros » (face « 1 ») puis débute son tour de jeu.

**L'extension « Asgard » apporte du matériel complémentaire pour chaque joueur :**

- ✓ 1 plateau « Joueur » associé au Héros
- ✓ 1 carte *Armure de Bronze* de rang ♠ (mise de côté en début de partie)
- ✓ 2 cartes *Héros - Chevalier de Bronze* de rang ♦ (mises de côté en début de partie)
- ✓ 3 marqueurs « Énergie » placés près du plateau

**L'extension « Poséidon » apporte du matériel complémentaire pour chaque joueur :**

- ✓ 1 pion associé au « Héros » et son support plastique (utilisé seulement dans le mode coopératif)
- ✓ 2 nouvelles cartes *Héros - Chevalier de Bronze* de rang ♦ (mises de côté en début de partie)
- ✓ 1 carte *Héros Transcendé - Chevalier de Bronze* de rang ★ (mise de côté en début de partie)

## 3. Espace personnel du joueur

Au cours de la partie, chaque joueur gardera devant lui un espace personnel sur lequel sera présent :

- ✓ Sa Pioche (face cachée)
- ✓ Sa Défausse
- ✓ Son jeton « Héros », sous lequel sont placées les cartes détruites
- ✓ Son *Armure* en jeu
- ✓ Ses *Personnages* blessés (chacun avec un marqueur « Blessure »)
- ✓ Ses *Personnages* gelés (chacun avec un marqueur « Gel »)
- ✓ Ses cartes mises de côtés

**L'extension « Asgard » apporte un plateau Joueur** qui permet d'organiser au mieux certains des éléments de l'espace personnel, les autres éléments seront placés à la convenance du joueur :

- ✓ Liste des Techniques du Héros
- ✓ La pioche sur le plateau
- ✓ La défausse à gauche du plateau
- ✓ L'*Armure* équipée au-dessus du plateau

À chaque fois qu'un joueur pioche la dernière carte de sa pioche, celui-ci place 1 de ses marqueurs « Énergie » sur son plateau (l'icône +1 présente sous la pioche sert de rappel). Les marqueurs « Énergie » matérialisent la quantité d'Énergie disponible pour exécuter une Technique du plateau Joueur.

## 4. Mise en place de l'espace de jeu



L'espace de jeu est la partie commune des joueurs, il comporte :

- ✓ La réserve de cartes
- ✓ Le terrain
- ✓ La défausse commune du terrain

**La mise en place de l'espace de jeu se déroule selon les étapes suivantes :**

- ✓ Dérouler le tapis de jeu au centre de l'espace de jeu.
- ✓ Placer l'Horloge proche du tapis de jeu et disposer les 12 jetons « Flamme » aimantés dans chaque case de l'Horloge.
- ✓ Placer les marqueurs « Blessure » près du tapis de jeu.
- ✓ Mélanger les 125 cartes restantes pour former une Réserve face cachée sur l'emplacement prévu du tapis de jeu.
- ✓ Révéler les 6 premières cartes de la Réserve en les disposant faces visibles sur le terrain. **Lors de la mise en place, les effets des cartes révélées sur le terrain ne sont pas appliqués.**

**L'extension « Asgard » nécessite une mise en place complémentaire de l'espace de jeu :**

- ✓ Mélanger les 35 cartes restantes à la Réserve existante.
- ✓ Placer la Statue d'Odin à proximité du tapis de jeu
- ✓ Placer les 7 jetons « Saphirs d'Odin » près du tapis de jeu.
- ✓ Placer les marqueurs « Gel » près du tapis de jeu.

**L'extension « Asgard » nécessite une mise en place complémentaire de l'espace de jeu :**

- ✓ Mélanger les 36 cartes restantes à la Réserve existante.
- ✓ Mélanger les 19 mini-cartes « Épopée » et former une pioche face cachée près du tapis de jeu.
- ✓ Mettre les 7 mini-cartes « Pilier » de côté, elles seront utilisées en cours de partie.
- ✓ Placer les jetons « Armes de la Balance », « Sablier » et « Point de Victoire (PV) » près du tapis de jeu.

## 5. Tour de jeu

Un tour de jeu se déroule en une succession de 2 phases :

- ✓ La phase principale
- ✓ La phase d'entretien

### 5.1. La phase principale

C'est lors de cette phase que le joueur actif va jouer les cartes de sa main et tenter d'acquérir de nouvelles cartes.

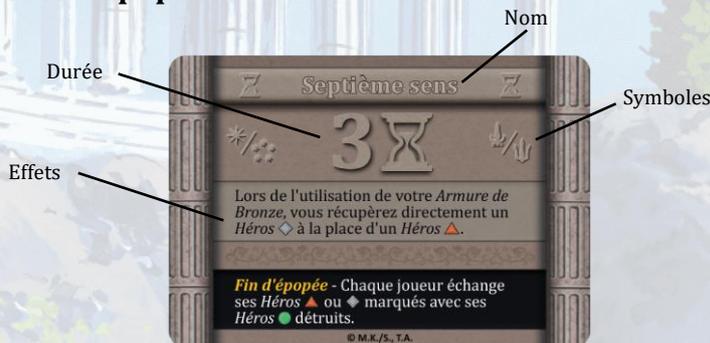
Différentes actions sont possibles durant cette phase :

- ✓ Jouer des *Personnages*.
- ✓ Jouer des *Armures*.
- ✓ Acquérir des cartes du terrain en cumulant de la **Force**  ou du **Cosmos** .
- ✓ Activer les effets de certains *Personnages* et *Armures* jouées.
- ✓ Soigner des *Personnages* blessés.

L'extension « Asgard » autorise de nouvelles actions durant cette phase :

- ✓ Soigner des *Personnages* gelés.
- ✓ Utiliser une Technique du plateau « Joueur ».
- ✓ Faire évoluer son *Armure de Bronze* de la version 1 vers la version 2.

#### 5.1.1. Jouer avec les cartes « Épopée »



L'utilisation des cartes « Épopée » est facultative. Les cartes « Épopées » changent temporairement les règles du jeu selon les effets indiqués. Plusieurs cartes « Épopée » peuvent se succéder en cours de partie.

En début de partie, une carte « Épopée » est révélée. La durée d'une « Épopée » correspond à sa valeur en .

Ajoutez 1 jeton « Sablier »  sur l'« Épopée » chaque fois qu'une  est retirée de l'Horloge. Une fois le nombre de  atteint, l'« Épopée » est remplacée par une nouvelle « Épopée » révélée immédiatement.

Une « Épopée » peut avoir 1 ou 2 effets. Ces effets sont de différents types :

- ✓ Un effet de jeu qui est pris en compte tant que la carte est révélée. Celui-ci prend fin quand l'Épopée est remplacée.
- ✓ Un effet de jeu qui évolue suivant le nombre de  présents sur la carte.
- ✓ **Un effet de fin d'Épopée** qui se déclenche immédiatement lorsque l'Épopée prend fin (atteint le nombre de .
- ✓ **Un effet de fin de partie** qui se déclenche lorsque la partie prend fin et que l'Épopée est active.

Certaines « Épopées » possèdent des symboles qui déterminent si elles doivent être incluses ou écartées de la partie lors de la mise en place :

-  Nécessite l'extension « Poséidon »
-  Nécessite l'extension « Asgard »
-  Nécessite l'extension « Asgard » ou « Poséidon »
-  Jouable en mode 1 joueur
-  Jouable en mode coopératif

### 5.1.2. Jouer un Personnage



Les Personnages sont utilisés principalement pour acquérir des cartes du terrain en utilisant leurs valeurs de **Force** ou de **Cosmos**.

À son tour de jeu, le joueur peut jouer une à une autant de cartes *Personnage* de sa main qu'il le souhaite. Un *Personnage* joué est toujours placé face visible près du terrain sous la carte que le joueur tente d'acquérir.

L'effet *Mise en jeu* de la carte est activé et résolu immédiatement.

Une fois la carte jouée, le joueur a jusqu'à la fin de la phase pour décider de l'utilisation qu'il en fait : valeur de **Force**, valeur de **Cosmos**, valeur de **Soin**, effet de la carte (**Défausser**, **Blesser**, **Détruire**, **Geler**, autre effet...).

Le joueur peut poser des cartes devant autant de cartes du terrain qu'il le souhaite et devant n'importe lesquelles d'entre elles : une carte sans valeur de **Force** peut donc être posée devant une carte acquérable uniquement par la **Force** pour utiliser la valeur de **Soin** de la carte ou son effet par exemple.

Certains *Personnages* possèdent des effets supplémentaires qui peuvent ou non être utilisés en fonction de la stratégie du joueur.

### 5.1.3. Jouer une Armure



À son tour de jeu, le joueur ne peut jouer et n'avoir en jeu qu'une seule *Armure* à la fois. Jouer une nouvelle *Armure* fait défausser celle déjà en jeu sans activer son éventuel effet **Défausser**.

Une *Armure* jouée est placée face visible dans l'espace personnel du joueur. Elle ne fait plus partie de la main du joueur.

L'effet *Mise en jeu* de la carte est activé et résolu immédiatement.

Une *Armure* peut être utilisée pour une seule action parmi :

- ✓ Acquérir une carte du terrain en utilisant la valeur de **Cosmos** de l'*Armure*
- ✓ Activer l'effet activable indiqué (*Défausser*, *Geler*...)

L'*Armure* reste en jeu tant qu'elle n'est pas utilisée pour une des actions ci-dessus ou jusqu'à ce que l'effet d'une autre carte la cible ((*Défausser*, *Détruire*, *Geler*...)).

L'*Armure* n'est pas défaussée en fin de tour et peut donc être conservée pour les tours de jeu suivants.

#### 5.1.4.a. Utiliser les cartes jouées pour acquérir une carte du terrain

Acquérir de nouvelles cartes est l'objectif principal du jeu : Les cartes acquises compléteront le jeu du joueur afin de le rendre plus puissant et surtout lui permettront d'obtenir des **PV** en fin de partie.

Il existe 2 méthodes pour acquérir des cartes :

- ✓ Acquisition par la **Force** (combat)
- ✓ Acquisition par le **Cosmos** (allégeance)

Une carte du terrain est acquise quand son coût en **Force** ou en **Cosmos** est atteint.

Le joueur peut activer plusieurs cartes jouées pour cumuler leurs valeurs de **Force** ou de **Cosmos** pour atteindre le coût d'acquisition de la carte du terrain en face de laquelle les cartes ont été jouées.

Le joueur peut poser des cartes devant autant de cartes du terrain qu'il le souhaite, il peut donc décider de tenter plusieurs acquisitions en parallèle.

La carte acquise par la **Force** est immédiatement défaussée. Les effets **Vaincu**, **Flamme** et/ou **Saphir** de la carte acquise sont activés et résolus immédiatement.

La carte acquise par le **Cosmos** rejoint immédiatement la main du joueur et peut donc être jouée ce tour. Les effets **Vaincu**, **Flamme** et/ou **Saphir** de la carte acquise sont activés et résolus immédiatement.

Chaque carte utilisée pour l'acquisition est défaussée, une carte jouée ne peut donc être utilisée qu'une fois par tour (sauf si celle-ci est de nouveau piochée).

Comme indiqué sur le tapis de jeu, la carte en 6<sup>ème</sup> position sur le terrain voit son coût diminué de **-1 Force** et **-1 Cosmos**. Cette réduction est cumulable avec d'autres réductions accordées par des effets de cartes notamment.

**Lorsqu'une acquisition échoue, les cartes jouées restent en jeu jusqu'à la phase d'entretien durant laquelle elle seront défaussées. Elles ne sont pas blessées.**

Certains effets de cartes permettent d'acquérir une carte du terrain sans payer son coût d'acquisition, une telle carte est immédiatement défaussée après son acquisition. Les effets **Vaincu**, **Flamme** et/ou **Saphir** de la carte acquise sont activés et résolus immédiatement.

#### 5.1.4.b. Cas particulier de l'acquisition d'un Général Marina

Lorsqu'un *Général Marina* est acquis :

- ✓ **Le Pilier qu'il protège est révélé.** Dans ce cas, la carte « Pilier » correspondant aux initiales du *Général Marina* acquis est placée face « A » visible près de la zone de jeu, sauf si ce *Pilier* a déjà été détruit. Lorsqu'un *Pilier* est révélé, le joueur actif peut l'affronter et le détruire avec un coût de **10 Force**. Quand un joueur détruit un *Pilier*, il récupère la carte et la retourne (face B) près de sa zone de jeu. Chaque *Pilier* rapporte des **Points de Victoire** au joueur l'ayant détruit.



- ✓ Le joueur obtient immédiatement un jeton « Arme de la Balance », s'il en reste un disponible. Défausser un jeton « Arme de la Balance » pour ajouter **+4 Force** à un des *Héros* joué face à un *Pilier* (un seul jeton par *Héros*).

### 5.1.5. Activer un effet d'une carte jouée

De nombreuses cartes possèdent des effets. On distingue 2 principaux types d'effets différents :

- ✓ **Les effets de terrain** qui sont pris en compte lorsque la carte est sur le terrain (texte blanc sur fond sombre)
  - **Arrivée** : Cet effet se déclenche une seule fois, à l'instant où la carte est révélée sur le terrain.
  - **Vaincu** : Cet effet se déclenche une seule fois, à l'instant où un joueur acquiert la carte depuis le terrain, avant qu'elle ne rejoigne sa défausse ou sa main.
  - **Sortie** : Cet effet se déclenche une seule fois, à l'instant où la carte rejoint la défausse du terrain.
- ✓ **Les effets de jeu** qui sont pris en compte lorsque la carte est jouée depuis la main d'un joueur (texte noir sur fond clair)
  - **Mise en jeu** : Cet effet est optionnel et ne peut se déclencher qu'une seule fois, à l'instant où la carte est jouée depuis la main d'un joueur. Le joueur peut décider de ne pas déclencher l'effet **Mise en jeu** auquel cas l'effet est perdu pour ce tour.
  - **Activation (Défausser, Blessé, Geler ou Détruire)** : Cet effet est optionnel et ne peut se déclencher qu'une seule fois. Si le joueur décide d'appliquer l'effet, alors la carte subit les conséquences et se retrouve défaussée, blessée, gelée ou détruite. Dans ce cas ses valeurs de **Force** et de **Cosmos** sont perdues pour ce tour.
  - **Marqué** : Cet effet obligatoire se déclenche en réaction d'un autre effet. L'effet **Marqué** s'applique à l'instant où la carte reçoit un marqueur « Blessure » ou un marqueur « Gel ». Certains effets ciblent des cartes marquées, c'est à dire toutes les cartes en jeu avec au moins un marqueur « Blessure » ou un marqueur « Gel » sur elles.

### 5.1.6. Soigner un Personnage blessé

Un Personnage blessé est placé en jeu face visible devant son propriétaire en posant un marqueur « Blessure » sur elle. Tant qu'un Personnage est blessé, il ne peut pas être utilisé, ni défaussé par le joueur. Seules les cartes Personnage peuvent être blessées.

Les cartes sur lesquelles figure une valeur de **Soin** ♥ permettent de soigner autant de Personnages blessés que la valeur indiqué.

Tout comme les autres actions du jeu, une carte utilisant sa valeur de **Soin** est immédiatement défaussée après son utilisation.

Une carte jouée devant une carte du terrain peut utiliser sa valeur de **Soin** mais elle ne participe pas à l'acquisition de la carte par la **Force** ou par le **Cosmos**.

Soigner 1 Personnage blessé consiste à lui retirer son marqueur « Blessure ». Lorsque le marqueur est retiré, le Personnage est soigné et rejoint immédiatement la défausse du joueur.

### 5.1.7. Soigner une carte gelée

Une carte gelée est placée en jeu face visible devant son propriétaire en posant dessus 1 marqueur « Gel » sur la face 2. Tant qu'une carte est gelée, elle ne peut pas être utilisée, ni défaussée par le joueur. Toutes les cartes peuvent être gelées, y compris les Armures et les Reliques.

Les cartes sur lesquelles figure une valeur de **Soin** ♥ permettent de soigner autant de cartes gelées que la valeur indiqué, voire plusieurs fois le même Personnage si nécessaire.

Tout comme les autres actions du jeu, une carte utilisant sa valeur de **Soin** est immédiatement défaussée après son utilisation.

Une carte jouée devant une carte du terrain peut utiliser sa valeur de **Soin** mais elle ne participe pas à l'acquisition de la carte par la **Force** ou par le **Cosmos**.

Une carte gelée peut être soignée en utilisant 2 ♥. Le premier ♥ utilisé retourne le marqueur sur la face 1, le second ♥ utilisé retire ce marqueur. Lorsque le marqueur est retiré, la carte est soignée et rejoint immédiatement la défausse du joueur.

### 5.1.8. Utiliser une Technique du plateau Joueur

Durant sa phase principale, un joueur peut utiliser 1 seule Technique de son plateau en payant le coût indiqué. Ce coût nécessite en général de dépenser des jetons « Énergie » à retirer de son plateau, mais certaines Techniques nécessitent d'autres actions. La première technique de chaque plateau ne coûte pas de marqueur « Énergie » mais nécessite d'avoir une Armure de Bronze équipée.

### 5.1.9. Faire évoluer une Armure de Bronze

Lorsqu'un Chevalier d'Or est acquis par un joueur, tous les joueurs possédant leur Armure de Bronze (boîte de base) équipée ou en main peuvent échanger cette Armure avec la nouvelle. Dans ce cas, l'Armure de Bronze (boîte de base) est retirée de la partie (mise de côté à la place de la nouvelle Armure).

## 5.2. La phase d'entretien

Cette phase met fin au tour du joueur. Elle consiste en une succession d'étapes permettant de reconstituer sa main et de préparer le terrain pour le joueur suivant.

1. Défausser toutes les cartes jouées ce tour encore en jeu (les *Personnages* blessés et l'*Armure* équipée ne sont pas défaussés) ainsi que les cartes de sa main que le joueur ne souhaite pas garder pour son prochain tour de jeu.
2. Piocher jusqu'à avoir 5 cartes en main.
3. Retirer du jeu la carte présente sur le 6<sup>ème</sup> emplacement du terrain. **A noter** : si la carte retirée dispose de l'effet **Flamme** ou **Saphir**, il est activé.
4. Décaler toutes les cartes restantes vers la droite du terrain.
5. Compléter le terrain en révélant de nouvelles cartes depuis la réserve, aux emplacements vides, de droite à gauche. **A noter** : Si la carte révélée dispose d'un effet **Arrivée**, il est activé immédiatement.
6. Le joueur à sa gauche devient le joueur actif et débute son tour de jeu.

### 5.3. Variante officielle sur la phase d'entretien

Lors de l'étape 3 de la phase d'entretien (cf. chapitre 5.2), la dernière carte du terrain est retirée, même si elle n'est pas sur le 6<sup>ème</sup> emplacement du terrain.

Si la carte retirée dispose de l'effet **Flamme** ou **Saphir**, il est activé.

## 6. Fin de partie

Certaines cartes possèdent une **Flamme**  (dans le coin inférieur gauche de la carte).

Cet effet retire 1 **Flamme** de l'Horloge dans plusieurs cas :

- ✓ Un joueur acquiert une carte ayant l'effet **Flamme** depuis le terrain (par exemple, tous les Chevaliers d'Or possèdent une **Flamme**).
- ✓ Une carte ayant l'effet **Flamme** est retirée du terrain en phase d'entretien.
- ✓ Une carte ayant l'effet **Flamme** est retirée du terrain par un effet du jeu/d'une carte.
- ✓ Par l'effet d'une autre carte (Aiolos du Sagittaire, Ptolémy de la Flèche...).



La partie se termine lorsque la dernière **Flamme** est retirée de l'horloge, les joueurs finissent le tour de table afin que chaque joueur ait joué le même nombre de tours (phase d'entretien comprise).

## 7. Vainqueur

Une fois la partie terminée, chaque joueur rassemble toutes ses cartes (main, pioche, défausse, *Personnages* blessés et *Armure* encore en jeu, *Piliers* détruits) puis additionne les **Points de Victoire (PV)** que lui rapporte chacune d'elle.

**Attention, les cartes sous votre jeton « Héros » ne sont pas prises en compte dans ce calcul.**

Le gagnant est celui qui aura le plus haut total de **Points de Victoire**.

Les cartes, marquées de l'icône « \* », rapportent des **PV** sous conditions :

- ✓ *Athéna* rapporte 1 PV supplémentaire par groupe de 10 cartes dans votre jeu. *Exemple* : avec 37 cartes dans votre jeu, *Athéna* rapporte 3 PV.
- ✓ *Marine de l'Aigle* rapporte 3 PV ou 4 PV si vous êtes le joueur avec le plus de cartes de classe *Héros* dans votre jeu. Chaque joueur commence la partie avec 9 cartes *Héros* .
- ✓ *Shaina d'Ophiuchus* rapporte 3 PV ou 4 PV si vous êtes le joueur avec le plus de cartes de classe *Chevalier d'Argent* dans votre deck. Il y a 36 cartes de classe *Chevalier d'Argent* dans le jeu.
- ✓ *Léda* rapporte 2 PV si vous possédez au moins une carte *Spica* dans votre jeu. Il y a 2 cartes *Spica* dans le jeu. *Exemple* : posséder une carte *Léda* et une carte *Spica* rapporte alors 4 PV.
- ✓ *Spica* rapporte 2 PV si vous possédez au moins une carte *Léda* dans votre jeu. Il y a 2 cartes *Léda* dans le jeu. *Exemple* : posséder une carte *Léda* et une carte *Spica* rapporte alors 4 PV.
- ✓ *Jango* rapporte 1 PV supplémentaire pour chaque carte de classe *Chevalier Noir* de nom différent dans votre jeu. Il y a 12 cartes de classe *Chevalier Noir* dans le jeu dont 6 différentes. *Jango* est un *Chevalier Noir*, donc il rapporte au minimum 1 PV et peut rapporter jusqu'à 6 PV si vous possédez les 6 *Chevaliers Noirs* différents.
- ✓ *Jaki* rapporte 1 PV supplémentaire par groupe de 5 cartes sous votre jeton « Héros » (vos cartes détruites pendant la partie). *Exemple* : avec 12 cartes sous votre jeton « Héros », *Jaki* rapporte 2 PV.

Une fois le décompte des **PV** terminé, trier les cartes en séparant les 15 cartes associées à chaque héros puis mélanger les cartes restantes. Le jeu est prêt pour une nouvelle partie.



**Règles du jeu  
- Mode solo -  
1 joueur**

# 1. Objectif

Ce mode de jeu vous propose d'affronter Hilda en duel (représentée par le Plateau « Hilda »).

Durant la partie, Hilda acquiert des cartes, déclenche des effets et accumule des points de victoire.

La partie se termine à la fin du 24<sup>ème</sup> tour de jeu (indiqué par le compte-tours présent sur le Plateau « Hilda »).

Le joueur termine le tour en cours puis compare ses **PV** avec ceux d'Hilda pour constater s'il a réussi à la vaincre.

Les PV se calculent de la même façon que le mode de jeu classique, sauf pour Hilda qui perd **1 PV** pour chacun de ses personnages *Marqués* en fin de partie. Faire la somme des **PV** des cartes d'Hilda : en main, dans sa défausse, écartées (pile face cachée sur le plateau), *Armure* équipée, cartes marquées (blessées ou gelées). Ses cartes détruites ne sont pas comptabilisées. Appliquer ensuite un malus de **-1 PV** par carte marquée (blessée ou gelée).

## 2. Mise en place

Le joueur suit la même mise en place que le mode de jeu classique, à l'exception de l'Horloge qui n'est pas utilisée et des cartes *Relique*, *Hilda* et *Pope* qui sont retirées de la Réserve. La statue d'Odin et les jetons « Saphirs d'Odin » sont joués normalement.

Disposer la zone de jeu d'Hilda en plaçant, à votre portée le dé, le jeton « Hilda » et le Plateau « Hilda » avec la roulette positionnée sur le tour 1.

## 3. Zone de jeu d'Hilda

### 3.1. La main d'Hilda

La main d'Hilda est une zone où sont conservées faces visibles les cartes acquises par Hilda. Les cartes acquises sont conservées dans l'ordre de leur acquisition, de gauche à droite.

Hilda ne peut pas avoir plus de 5 cartes en main à la fois. Si Hilda acquiert une 6<sup>ème</sup> carte, elle défausse immédiatement la carte de sa main la plus à gauche.

### 3.2. L'Armure équipée

Lorsqu'Hilda acquiert une *Armure*, elle l'équipe immédiatement. Si une *Armure* était déjà équipée, Hilda la défausse pour équiper la nouvelle.

### 3.3. La défausse d'Hilda

La défausse d'Hilda est une zone du plateau où sont conservées en pile, face visible, les cartes défaussées par Hilda.

Les cartes rejoignent la défausse dans l'ordre dans lequel elles sont défaussées (**l'ordre des cartes doit être conservé**). Si plusieurs cartes sont défaussées en même temps, l'*Armure* doit être défaussée en premier puis les cartes de sa main de gauche à droite.

### 3.4. Les cartes écartées par Hilda

Lorsqu'Hilda utilise l'effet du dé pour piocher, les cartes écartées du jeu sont placées en pile, face cachée, sur le plateau « Hilda ».

### 3.5. Les cartes détruites par Hilda

Lorsqu'Hilda détruit une carte, celle-ci est placée sous le jeton « Hilda ».

### 3.6. Le Plateau Hilda

En plus de la zone de défausse, le plateau comprend les informations suivantes :

- ✓ Le compte-tours, à tourner dans le sens horaire à chaque fin de tour,
- ✓ Rappel sur les effets du dé.

## 4. Effets du dé



### Défausser

Le joueur défausse 1 carte au hasard de sa main.



### Piocher

1. Hilda récupère en main la carte du dessus de sa défausse.  
2. Les autres cartes de sa défausse sont écartées du jeu (placées faces cachées sur le plateau « Hilda »). Les cartes ainsi écartées ne sont plus considérées en jeu mais lui rapporteront des **PV** en fin de partie.



### Purifier

1. Retirer du jeu toutes les cartes du terrain dans leur ordre de sortie normal (de la droite vers la gauche depuis le dernier emplacement du terrain), puis compléter le terrain.  
2. Hilda gagne **1 Soin** et cumule toutes ses valeurs de **Soin** de ses cartes (*Armure* comprise).  
3. Hilda utilise tout le **Soin** cumulé pour soigner ses cartes marquées \*.  
4. Les cartes ainsi soignées sont placées dans sa défausse.  
5. Les cartes ayant servi à soigner ne sont pas défaussées.



### Geler

Le joueur gèle 1 carte au choix de sa main.



### Force

Hilda défausse toutes ses cartes (*Armure* comprise) possédant une valeur de **Force**, puis utilise toute la **Force** cumulée pour acquérir des cartes du terrain \*\*. **Les cartes acquises vont dans la main d'Hilda.**



### Cosmos

Hilda défausse toutes ses cartes (*Armure* comprise) possédant une valeur de **Cosmos**, puis utilise tout le **Cosmos** cumulé pour acquérir des cartes du terrain \*\*. **Les cartes acquises vont dans la main d'Hilda.**

\* **Lorsqu'Hilda soigne des cartes**, elle choisit en priorité celles rapportant le plus de **PV** (*considérer les \* comme n'apportant pas de PV*). En cas d'égalité, Hilda choisit la carte avec les plus fortes valeurs de **Force** et de **Cosmos** cumulées, si l'égalité persiste, le joueur choisit.

\*\* **Lorsqu'Hilda acquiert des cartes**, elle choisit en priorité celles rapportant le plus de **PV**, parmi celles dont elle peut payer le coût (*considérer les \* comme n'apportant pas de PV*). En cas d'égalité, Hilda choisit la carte avec les plus fortes valeurs de **Force** et de **Cosmos** cumulées, si l'égalité persiste elle choisit la plus proche du 6<sup>ème</sup> emplacement du terrain.

À noter : tous les effets sont pris en compte pour l'acquisition des cartes par la **Force** ou le **Cosmos**.

## 5. Déroulement d'un tour de jeu

### 5.1. Jouer avec les cartes « Épopée »



**L'utilisation des cartes « Épopée » est facultative.** Les cartes « Épopées » changent temporairement les règles du jeu selon les effets indiqués. Plusieurs cartes « Épopée » peuvent se succéder en cours de partie.

En début de partie, une carte « Épopée » est révélée. La durée d'une « Épopée » correspond à sa valeur en ⏳.

Dans le mode de jeu solo, ajoutez 1 jeton « Sablier » sur l'« Épopée » chaque fois qu'un *Guerrier Divin* quitte le terrain (après l'effet de **Sortie**).

Une « Épopée » peut avoir 1 ou 2 effets. Ces effets sont de différents types :

- ✓ Un effet de jeu qui est pris en compte tant que la carte est révélée. Celui-ci prend fin quand l'Épopée est remplacée.
- ✓ Un effet de jeu qui évolue suivant le nombre de ⏳ présents sur la carte.
- ✓ **Un effet de fin d'Épopée** qui se déclenche immédiatement lorsque l'Épopée prend fin (atteint le nombre de ⏳).
- ✓ **Un effet de fin de partie** qui se déclenche lorsque la partie prend fin et que l'Épopée est active.

Certaines « Épopées » possèdent des symboles qui déterminent si elles doivent être incluses ou écartées de la partie lors de la mise en place :

- |    |  |    |                            |
|----|--|----|----------------------------|
| ⚡  | Nécessite l'extension « Poséidon »               | ✳  | Jouable en mode 1 joueur   |
| ⚡  | Nécessite l'extension « Asgard »                 | ✳✳ | Jouable en mode coopératif |
| ⚡⚡ | Nécessite l'extension « Asgard » ou « Poséidon » |    |                            |

## 5.2. Etapes du tour de jeu

Hilda et le joueur jouent dans le même tour, qui se décompose ainsi :

### 5.2.1. Hilda acquiert une carte du terrain

Lancer le dé. Hilda acquiert la carte située à l'emplacement du terrain correspondant à la valeur du dé. À cette étape, Hilda ignore les effets de terrain.

### 5.2.2. Hilda applique l'effet du dé

Hilda active l'effet indiqué par l'icône sur la face du dé.

### 5.2.3. Le joueur joue sa phase principale

Le joueur joue son tour normalement sans compléter le terrain. Le joueur peut jouer des effets ciblant Hilda (son adversaire).

### 5.2.4. Le joueur joue sa phase d'entretien

Résoudre cette phase normalement (le joueur est le joueur actif). Lors de cette phase, la dernière carte du terrain est retirée (même si celle-ci n'est pas sur le 6<sup>ème</sup> emplacement du terrain). Le compte-tours progresse de 1 (tourner la roulette dans le sens horaire).

## 5.3. Spécificités du tour de jeu

- ✓ Hilda n'applique jamais l'effet de jeu de ses cartes (**Défausser**/**Détruire**/**Blesser**/**Geler**/**Mise en jeu**/**Marqué**).
- ✓ Seul le joueur subit les effets de **Sortie** (Hilda n'est pas affectée).
- ✓ Quand un *Guerrier Divin* sort du terrain, au lieu de rejoindre la défausse du terrain, Hilda acquiert la carte gratuitement. L'effet de **Sortie** est tout de même appliqué et seul le joueur subit son effet.
- ✓ Les effets visant les **Flammes** ne sont pas activés. *Exemple : Ptolemy ne retire pas de Flamme.*
- ✓ Lorsqu'Hilda doit détruire/blesser/geler une de ses cartes, elle choisit en priorité celle rapportant le moins de **PV** (*considérer les \* comme n'apportant pas de PV*). En cas d'égalité, Hilda choisit la carte avec les plus faibles valeurs de **Force** et de **Cosmos** cumulées, si l'égalité persiste le joueur choisit.
- ✓ Lorsqu'Hilda doit détruire/blesser/geler une carte de son adversaire (le joueur), elle choisit en priorité celle rapportant le plus de **PV** (*considérer les \* comme n'apportant pas de PV*). En cas d'égalité, Hilda choisit la carte avec les plus fortes valeurs de **Force** et de **Cosmos** cumulées, si l'égalité persiste le joueur choisit.
- ✓ Lorsqu'Hilda doit défausser une de ses cartes, elle choisit en priorité celle avec les plus faibles valeurs de **Force** et de **Cosmos** cumulées. En cas d'égalité, le joueur choisit la carte défaussée.
- ✓ Lorsqu'Hilda doit défausser une carte de son adversaire (le joueur), elle choisit en priorité celle avec les plus fortes valeurs de **Force** et de **Cosmos** cumulées. En cas d'égalité, le joueur choisit la carte défaussée.
- ✓ Lorsqu'Hilda doit piocher une carte en dehors de la résolution de la face correspondante du dé, Hilda pioche depuis le haut de sa défausse. **La défausse d'Hilda n'est pas écartée dans ce cas.**
- ✓ Hilda ignore les effets de terrain quand elle acquiert une carte (cf. 5.1.1), mais ils sont actifs lors de la résolution de la face du dé (cf. 5.1.2). *Exemple : June empêche l'effet de dé « Purifier » de soigner les personnages marqués de Hilda, mais le reste de l'effet « Purifier », vider et compléter le terrain, est appliqué normalement.*
- ✓ Lorsqu'Hilda acquiert une carte par la **Force** ou le **Cosmos**, elle défausse ses cartes correspondantes (apportant de la **Force**/du **Cosmos** selon la face du dé activée) en main pour acquérir des cartes du terrain, elles ne sont pas jouées face à une carte du terrain, Hilda affronte elle-même les cartes du terrain :
  - Hilda subit donc les restrictions liées aux effets de terrain. *Exemple : Hilda ne peut pas acquérir Dauphin s'il ne lui reste pas une carte en main à défausser pour répondre à l'effet de terrain de Dauphin.*
  - Hilda ignore les effets des cartes acquises et jouées, elle ne peut donc pas profiter des bonus ou des réductions apportées par ces cartes.
  - Hilda ne subit pas les effets des cartes affrontées. *Exemple : Elle n'est pas blessée par l'effet d'Aghora.*
  - Il est possible qu'Hilda n'ait pas assez de **Force**/de **Cosmos** pour acquérir une carte, elle n'en acquiert alors aucune.

## 6. Niveaux de difficultés supplémentaires

L'auteur a introduit 2 niveaux de difficulté supplémentaires comme des variantes pour le mode solo.

## 6.1. Variante mode « Difficile »

- ✓ Appliquer les règles du mode « Normale » du mode solo.
- ✓ Hilda commence la partie avec la carte Hilda en main.
- ✓ Hilda récupère en main tous les *Guerriers* et toutes les *Robes divines* qui sortent du terrain, plus seulement les *Guerriers Divins*.
- ✓ Lors du décompte des PV, Hilda gagne 1 PV supplémentaire par carte gelée du joueur.

## 6.2. Variante mode « Expert »

- ✓ Appliquer les règles du mode « Difficile » du mode solo.
- ✓ Par défaut, Hilda a 1  lorsqu'elle acquiert une carte sur la face  du dé.
- ✓ Par défaut, Hilda a 1  lorsqu'elle acquiert une carte sur la face  du dé.
- ✓ Hilda applique l'effet de jeu de chaque carte défaussée parce qu'elle a 6 cartes en main.
  - Si Hilda doit défausser plusieurs cartes en même temps, elle résout les effets dans l'ordre de défausse des cartes.
  - Les effets des cartes défaussées sont résolus immédiatement.
  - Hilda ne peut activer qu'une par tour l'effet d'une carte défaussée, même si la carte est piochée à nouveau et rejouée.
- ✓ Hilda applique l'effet de jeu de chaque *Armure* équipée défaussée parce qu'elle en joue une autre.



# Glossaire

## Acquérir

Une carte du terrain est acquise lorsque son coût en **Force** ou en **Cosmos** est atteint.

Le joueur peut utiliser plusieurs cartes de sa main pour acquérir une carte du terrain et ainsi cumuler leurs valeurs de **Force** ou de **Cosmos**.

Une carte acquise par la **Force** (combat) est immédiatement défaussée, ses effets **Vaincu**, **Flamme** et **Saphir** s'appliquent à ce moment-là.

Une carte acquise par le **Cosmos** (allégeance) rejoint immédiatement la main du joueur et peut donc être jouée ce tour, ses effets **Vaincu**, **Flamme** et **Saphir** s'appliquent à ce moment-là.

Certaines cartes permettent d'acquérir des cartes sans payer leur coût d'acquisition, ces cartes vont dans la défausse du joueur. Les effets **Vaincu**, **Flamme** et **Saphir** ne sont activés que si la carte acquise provient du terrain.

## Activation

Effet de jeu optionnel nécessitant une action sur la carte activée : défausser, blesser, détruire, geler...

## Adversaire

Désigne toute personne qui n'est pas le joueur en train de jouer la carte ciblant un adversaire.

## Affronter

Terme employé pour désigner l'acquisition d'une carte par la **Force** (combat) ou par le **Cosmos** (allégeance).

## Armure

Type de cartes représentant une *Armure* du jeu. (Cf. Type de cartes)

Une carte *Armure* équipée n'est pas défaussée lors de la phase d'entretien.

*Armure* désigne également une classe d'*Armure* dans les extensions « Asgard » et « Poséidon » (les *Robes Divines* et les *Écailles* sont de cette classe).

## Armure d'Or

Classe d'*Armure*.

## Armure de Bronze

Classe d'*Armure*.

Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle participe à l'acquisition du *Chevalier d'Or* permettant l'évolution.

## Arrivée

Effet obligatoire d'une carte qui se déclenche une seule fois lorsqu'elle est révélée et placée depuis la réserve sur le terrain, à l'exception de la mise en place initiale.

## Blessé

Etat d'un *Personnage* qui a subi l'action **Blesser** et qui est doté d'un marqueur Blessure.

Un *Personnage* blessé n'est pas défaussé lors la phase d'entretien.

## Blesser

Action optionnelle de blesser un *Personnage*, celui-ci est posé en jeu, face visible, devant son propriétaire avec un marqueur Blessure, il est alors « Blessé ».

Tant qu'un *Personnage* est blessé, il ne peut pas être utilisé, ni défaussé par le joueur.

Il n'est pas possible de blesser un *Personnage* en dehors d'un effet **Blesser** ou d'un effet spécifique de carte.

Il faut **Blesser** la carte avant d'activer l'effet.

## Chevalier

Classe générique de *Personnages* qui englobe toutes les classes comportant le terme « Chevalier » (Bronze, Argent, Or, Acier, Noir, Fantôme, Sans constellation...).

## Chevalier d'Acier

Classe de *Personnage*.

## Chevalier d'Argent

Classe de *Personnage*.

## Chevalier d'Or

Classe de *Personnage*.

## Chevalier de Bronze

Classe de *Personnage*.

## Chevalier Fantôme

Classe de *Personnage*.

## Chevalier Noir

Classe de *Personnage*.

## Chevalier sans constellation

Classe de *Personnage*.

## Classe

Niveau hiérarchique d'organisation des cartes du jeu.

La classe d'une carte est indiquée en haut de l'illustration de la carte.

Toutes les cartes n'ont pas une classe.

Certaines cartes ont plusieurs classes (par exemple *Seiya* en armure est de la classe *Héros* et de la classe *Chevalier de Bronze*, il peut être ciblé par les cartes désignant un *Héros*, un *Chevalier de Bronze*, un *Chevalier*, un *Personnage*).

Certains effets de jeu ciblent des cartes spécifiques selon leur classe.

## Combattre

Terme spécifique à l'acquisition d'une carte par la **Force** (combat).

## Compléter le terrain

Action qui consiste à révéler de nouvelles cartes depuis la réserve, aux emplacements vides du terrain, de droite à gauche.

Les effets **Arrivée** s'appliquent à ce moment-là.

Cette action est réalisée par l'effet de certaines carte et lors de la phase d'entretien.

## Cosmos

Valeur indiquée dans ou à côté du symbole  qui permet d'indiquer un coût, une valeur ou un bonus de cosmos.

Une carte qui n'a pas de coût d'acquisition par le **Cosmos** ne peut pas voir ce cout augmenté ou diminué, il n'est pas possible de l'acquérir par le **Cosmos**, hors effets spécifiques de cartes.

Une carte qui n'a pas de valeur de **Cosmos** signifie qu'elle a une valeur de **Cosmos** de 0 et peut voir cette valeur augmenter ou diminuer selon les effets du jeu et/ou des autres cartes.

### Coût d'acquisition

Valeur en **Force** ou en **Cosmos** qu'il faut atteindre avec les cartes qui participent au combat pour acquérir la carte.

Une carte qui n'a pas de coût d'acquisition par la **Force** ne peut pas voir ce cout augmenté ou diminué, il n'est pas possible de l'acquérir par la **Force**, hors effets spécifiques de cartes.

Une carte qui n'a pas de coût d'acquisition par le **Cosmos** ne peut pas voir ce cout augmenté ou diminué, il n'est pas possible de l'acquérir par le **Cosmos**, hors effets spécifiques de cartes.

### Deck

Cf. Jeu.

### Défausse

Pile des cartes, face visible, de chaque joueur qui constitue la défausse du joueur.

### Défaussée

Etat :

- ✓ D'une carte qui a subi l'action **Défausser** et qui a été défaussée du jeu vers la défausse d'un joueur,
- ✓ D'une carte qui est retirée vers la défausse d'un joueur lors de la phase d'entretien,
- ✓ D'une **Armure** équipée lorsqu'une nouvelle **Armure** est équipée.

### Défausse commune/du terrain

Pile des cartes, face visible, retirées de la partie après avoir quitté le terrain.

### Défausse du terrain

Cf. Défausse commune.

### Défausser

Action optionnelle de défausser une carte de sa main, une carte en jeu ou une **Armure** équipée pour déclencher un effet de jeu ou en conséquence d'un effet d'une autre carte.

Une carte défaussée rejoint la défausse de son propriétaire à la fin de l'activation de la carte provoquant la défausse.

L'effet **Défausser** d'une carte n'est pas activé quand la carte est défaussée par un effet du jeu ou d'une autre carte.

Il faut **Défausser** la carte avant d'activer l'effet.

### Détruire

Action optionnelle de détruire une carte et de la placer sous le jeton « Héros » de son propriétaire. La carte n'est plus considérée en jeu jusqu'à la fin de la partie.

Il n'est pas possible de détruire une carte en dehors d'un effet **Détruire** ou d'un effet spécifique de carte.

Il faut **Détruire** la carte avant d'activer l'effet.

### Détruite

Etat d'une carte qui a subi l'action **Détruire**.

Une carte détruite est placée sous le jeton « Héros » de son propriétaire.

### Effet de fin de partie

Effet pris en compte à la fin de la partie lorsqu'une carte « Épopée » active dispose d'un tel effet (texte blanc sur fond sombre).

### Effet de jeu

Effet pris en compte lorsque la carte est jouée depuis la main d'un joueur (texte noir sur fond clair).

Certains effets de jeu disposent d'un mot-clé qui conditionne l'activation de l'effet (cf. **Mise en jeu**, cf. **Marqué**, cf. **Blessé**, cf. **Défausser**, cf. **Détruire**, cf. **Geler**...).

### Effet de terrain

Effet pris en compte lorsque la carte est sur le terrain (texte blanc sur fond sombre).

Certains effets de terrain disposent d'un mot-clé qui conditionne l'activation de l'effet (cf. **Arrivée**, cf. **Vaincu**, cf. **Sortie**...).

### Écaille

Classe d'**Armure** des cartes dont le nom contient « Écaille », l'appartenance à cette classe n'est pas précisée sur la carte.

### Énergie

Cf. Jeton « Énergie ».

### Épopée

Les mini-cartes « Épopée » sont compatibles avec tous les modes de jeu. Leur utilisation est toutefois facultative.

Les « Épopées » changent temporairement les règles du jeu. Les « Épopées » impactent les règles du jeu selon les effets indiqués. Plusieurs cartes « Épopée » peuvent se succéder en cours de partie.

En début de partie, une « Épopée » est révélée.

La durée d'une « Épopée » correspond à sa valeur en ⌘.

Dans le mode de jeu classique, ajouter 1 jeton « Sablier » sur l'« Épopée » chaque fois qu'une est retirée de l'Horloge. Une fois le nombre de ⌘ atteint, l'« Épopée » est remplacée par une nouvelle « Épopée » révélée immédiatement.

Dans le mode de jeu solo, ajouter 1 jeton « Sablier » sur l'« Épopée » chaque fois qu'un **Guerrier Divin** quitte le terrain (après l'effet de **Sortie**).

### Flamme

Chaque **Personnage** de la classe **Chevalier d'Or** dispose de l'effet **Flamme** représenté par le symbole « 🔥 » en bas à gauche de la carte.

Effet d'une carte qui se déclenche lorsqu'un joueur acquiert la carte depuis le terrain OU si la carte est retirée du jeu lors de la phase d'entretien ou par un effet de carte.

Lorsque l'effet est activé, retirer un marqueur **Flamme** de l'horloge.

La partie se termine lorsque la dernière **Flamme** est retirée de l'horloge après que les joueurs ont fini le tour de table de sorte que chacun ait joué le même nombre de tours.

### Force

Valeur indiquée dans ou à côté du symbole 🔴 qui permet d'indiquer un coût, une valeur ou un bonus de combat.

Une carte qui n'a pas de coût d'acquisition par la **Force** ne peut pas voir ce cout augmenté ou diminué, il n'est pas

possible de l'acquérir par la **Force**, hors effets spécifiques de cartes.

Une carte qui n'a pas de valeur de **Force** signifie qu'elle a une valeur de **Force** de 0 et peut voir cette valeur augmenter ou diminuer selon les effets du jeu et/ou des autres cartes.

### Garde

Classe de *Personnage*.

### Gelée

Etat d'une carte qui a subi l'action **Geler**.

Une carte gelée est placée en jeu face visible devant son propriétaire en posant dessus 1 marqueur Gel sur la face 2.

Une *Armure* gelée ne compte pas comme une *Armure* équipée.

Une carte gelée peut être soignée en utilisant 2 ♥. Le premier ♥ utilisé retourne le marqueur sur la face 1, le second ♥ utilisé retire ce marqueur. La carte est placée dans la défausse.

Une carte gelée n'est pas défaussée lors de la phase d'entretien.

### Geler

Action optionnelle de geler une carte.

Toutes les cartes peuvent être gelées, y compris les *Armures* et les *Reliques*.

Il n'est pas possible de geler une carte en dehors d'un effet **Geler** ou d'un effet spécifique de carte.

Il faut **Geler** la carte avant d'activer l'effet.

### Général Marina

Classe de *Personnage*.

### Guerrier

Classe de *Personnage*.

Peut également désigner la classe de *Personnage* qui englobe l'ensemble des classes de *Personnage* contenant le terme « *Guerrier* » (*Guerrier Divin*...).

### Guerrier Divin

Classe de *Personnage*.

### Héros

Classe de *Personnage*.

### Héros Transcendé

Classe de *Personnage*.

Un *Héros Transcendé* s'obtient principalement en marquant un *Héros* ♦ de l'extension « Poséidon » : chaque *Héros* ♦ de l'extension « Poséidon », lorsqu'il est **Marqué**, permet de récupérer la carte *Héros Transcendé*, mise de côté en début de partie, du *Héros* correspondant.

### Jeton « Arme de la Balance »

Lorsqu'un joueur acquiert un *Général Marina*, il obtient immédiatement un jeton « Arme de la Balance », s'il en reste de disponible.

Les jetons « Arme de la Balance » sont utilisés par les *Héros* pour détruire plus facilement les *Piliers*.

Défausser un jeton « Arme de la Balance » ajoute +4 **Force** à un de vos *Héros* joué face à un *Pilier* (un seul jeton « Arme de la Balance » par carte *Héros*).

### Jeton « Énergie »

Le jeton « Énergie » permet d'identifier le niveau d'énergie disponible pour chaque joueur.

En début de partie, chaque joueur reçoit 3 jetons « Énergie » qu'il place près de son plateau Joueur.

Les jetons « Énergie » sont gagnés au fur et à mesure de la partie selon certaines actions spécifiques. Pour un maximum de 3 jetons.

Un joueur peut posséder jusqu'à 3 jetons « Énergie » et ne peut pas en cumuler d'avantage.

Ces jetons seront utilisés pour activer certaines *Techniques* du plateau Joueur (une par tour maximum).

### Jeton « Flamme »

Les jetons « Flamme » représentent le temps qui passe dans le jeu et sont disposés, en début de partie, sur l'Horloge (cf. Flamme).

### Jeton « Héros »

Le jeton « Héros » représente le héros joué par le joueur.

Le jeton « Héros » dispose de 2 faces. Une des faces présente le numéro 1. Le premier joueur doit utiliser cette face tandis que les autres joueurs utiliseront la face non-numérotée, cela permet de se rappeler qui est le premier joueur, notamment pour la fin de partie.

Les cartes détruites sont stockées sous le jeton « Héros » du joueur.

### Jeton « Point de Victoire »

Les jetons « Point de Victoire » sont utilisés par certains effets de cartes ainsi que dans le mode Coopératif.

Un joueur récupère immédiatement les jetons « Point de Victoire » présents sur une carte lorsqu'elle rejoint sa défausse ou sa main.

Tous les jetons « Point de Victoire » acquis par un joueur sont conservés (sans changer la face), ils lui font gagner ou perdre des **Points de Victoire** en fin de partie.

### Jeton « Sablier »

Les jetons « Sablier » permettent de constater la progression d'une carte « Épopée ». (cf. Épopée).

### Jeton « Saphir d'Odin »

Les jetons « Saphir d'Odin » permettent de constater la progression de l'accès à la Robe d'Odin sur la Statue d'Odin (cf. Robe d'Odin et Saphir d'Odin).

### Jeu/Deck

Le jeu est l'ensemble des cartes non détruites d'un joueur : main, pioche, défausse, Personnages blessés et Armure active.

### Jouer un Personnage

A son tour de jeu, un joueur peut jouer autant de cartes Personnage de sa main qu'il le souhaite. Un Personnage joué est toujours placé face visible près du terrain, sous la carte que le joueur tente d'acquérir.

## Jouer une Armure

A son tour de jeu, un joueur peut jouer autant de cartes *Armure* de sa main qu'il le souhaite, mais il ne peut avoir qu'une carte de classe *Armure* équipée.

Jouer une nouvelle *Armure* fait défausser celle déjà équipée.

## Joueur

Désigne toute personne qui participe à la partie en cours.

## Main

Ensemble des cartes piochées par un joueur qu'il peut consulter mais que les autres joueurs ne voient pas.

A aucun moment du jeu il n'y a de limite à la quantité de cartes dans la main d'un joueur.

## Marina

Classe de *Personnage*.

Désigne la classe de *Personnage* qui englobe l'ensemble des classes de *Personnage* contenant le terme « Marina » (*Général Marina*...).

## Marqué

Effet obligatoire d'une carte qui se déclenche en réaction à un autre effet.

L'effet *Marqué* s'applique à l'instant où la carte reçoit un marqueur « Blessure » ou un marqueur « Gel ».

Certains effets ciblent des cartes marquées, c'est à dire toutes les cartes en jeu avec au moins un marqueur « Blessure » ou un marqueur « Gel » sur elles.

## Marquée

Etat d'une carte blessée ou gelée.

## Marqueur « Blessure »

Le marqueur « Blessure » permet d'identifier une carte blessée (cf. Blessé).

Une carte munie d'un marqueur « Blessure » est également considérée comme marquée (cf. Marqué).

## Marqueur « Gel »

Le marqueur « Gel » permet d'identifier une carte gelée (cf. Gelée).

Le marqueur « Gel » dispose de 2 faces, une face « 2 » et une face « 1 » qui permettent de déterminer le niveau de Gel de la carte.

Une carte munie d'un marqueur « Gel » est également considérée comme marquée (cf. Marqué).

## Mise en jeu

Effet optionnel d'une carte qui se déclenche lorsqu'elle est jouée par un joueur depuis sa main et mise en jeu face à une carte qu'il souhaite acquérir.

## Personnage

Type de cartes représentant un *Personnage* du jeu. (Cf. Type de cartes)

## Pilier

Détruire des *Piliers* permet de gagner des **Points de Victoire** supplémentaires.

Lorsqu'un *Général Marina* est acquis, le *Pilier* qu'il protège est révélé. Dans ce cas, le *Pilier* correspondant aux initiales du *Général Marina* est placé « face Pilier intact » près de la zone de jeu, sauf si ce *Pilier* a déjà été détruit.

Lorsqu'un *Pilier* est révélé, les joueurs peuvent l'affronter pendant leur tour et le détruire avec un coût de **10 Force** .

Quand un joueur détruit un *Pilier*, il récupère la mini-carte et la retourne près de sa zone de jeu. Chaque *Pilier* rapporte des **Points de Victoire** au joueur l'ayant détruit.

## Pioche

Pile des cartes, face cachée, de chaque joueur qui constitue le paquet de cartes avec lequel le joueur débute la partie.

Lorsque sa pioche est vide, le joueur reconstitue sa pioche en mélangeant les cartes de sa défausse lorsqu'il doit piocher une carte pas lorsque la défausse est vide.

## Piocher

Action de prendre la première carte de sa pioche personnelle et de la mettre dans sa main.

Lorsqu'un joueur doit piocher et que sa pioche est vide, il la reconstitue immédiatement en mélangeant sa défausse.

Il n'y a pas de limite à la quantité de cartes autorisées dans la main d'un joueur, il peut donc en piocher autant qu'il le peut/veut.

## Plateau Joueur

Le plateau Joueur indique les Techniques utilisables par le *Héros* durant la partie ainsi que les emplacements de la pioche (sur le plateau), de la défausse (à gauche du plateau) et l'*Armure* équipée (au-dessus du plateau).

À chaque fois qu'un joueur pioche la dernière carte de sa pioche, celui-ci place 1 de ses marqueurs Energie sur son plateau (l'icône +1 présente sous la pioche sert de rappel).

Un joueur peut posséder jusqu'à 3 marqueurs Energie et ne peut pas en cumuler d'avantage.

## PV

Les Points de Victoire que rapportent la carte en fin de partie lorsque la carte est dans le jeu (cf. Jeu) du joueur.

Certaines cartes ont une valeur indéfinie « \* » qui est calculée selon un critère précisé sur la carte.

## Rang/Rareté

Niveau hiérarchique d'organisation des cartes du jeu.

Le rang d'une carte est indiqué par la couleur du contour de la carte.

Dans les effets d'une carte, le rang est représenté par un symbole (voir ci-dessous).

Toutes les cartes ont un rang.

Certaines cartes ont plusieurs rangs (par exemple *Seiya* en armure de l'extension Asgard est de rang Commun **ET** Peu Commun : il peut être ciblé par les cartes désignant l'un ou l'autre de ces rangs).

Certains effets de jeu ciblent des cartes spécifiques selon leur rang.



-  Peu Commun
-  Rare
-  Très Rare

### Rareté

Cf. Rang.

### Relique

Type de cartes représentant une relique (objet) du jeu. (Cf. Type de cartes)

Une carte *Relique* n'est pas défaussée à la fin du tour d'un joueur.

Une carte *Relique* n'occupe pas l'emplacement de la carte *Armure*.

Il n'y a pas de limite à la quantité de cartes *Relique* acquises par un joueur.

### Réserve

Pile des cartes, face cachée, qui alimenteront le terrain à chaque fin de tour et/ou dès qu'il faut le compléter.

### Retirer du jeu/de la partie/du terrain

Lors de la phase d'entretien, la carte présente dans le dernier emplacement du terrain est retirée du jeu pour être placée dans la défausse commune.

Une variante proposée dans l'extension Asgard suggère de retirer du jeu la carte du dernier emplacement **occupé** du terrain.

Si une carte retirée du terrain était en cours d'acquisition, les cartes déclarées participant à cette acquisition restent en place, sans effet, elles seront défaussées lors de la phase d'entretien.

Une *Armure de Bronze* (boîte de base) est retirée de la partie lorsqu'une *Armure de Bronze* équivalente (extension) est acquise.

### Robe d'Odin

La Robe d'Odin possède 2 effets de jeu :

- ✓ Pour le reste de la partie, les effets de **Sortie** sont appliqués 2 fois.
- ✓ À son tour, et une seule fois par tour, un joueur peut défausser son *Armure* équipée pour qu'un *Héros* en jeu gagne **+2 Force** et **+2 Cosmos**.

### Robe divine

Classe d'*Armure* des cartes dont le nom contient « Robe Divine », l'appartenance à cette classe n'est pas précisée sur la carte.

### Saphir d'Odin

Chaque *Personnage* de la classe *Guerrier Divin* dispose de l'effet **Saphir** représenté par le symbole «  » en bas à gauche de la carte.

Effet d'une carte qui se déclenche lorsqu'un joueur acquiert la carte depuis le terrain OU si la carte est retirée du jeu lors la phase d'entretien ou par un effet de carte.

Lorsque l'effet est activé, ajouter un Saphir d'Odin sur la statue d'Odin.

Une fois que les 7 Saphirs d'Odin sont placés, retourner la statue pour débloquent l'accès à la Robe d'Odin (cf. Robe d'Odin).

### Soigner

Action de soigner un *Personnage* blessé ou une carte gelée. Les cartes sur lesquelles figure une valeur de **Soin** permettent de soigner autant de *Personnages* blessés qu'indiqué.

Tout comme les autres actions du jeu, une carte utilisant sa valeur de **Soin** est immédiatement défaussée après son utilisation.

Soigner 1 *Personnage* blessé consiste à lui retirer son marqueur Blessure. Lorsque le marqueur est retiré, le *Personnage* est soigné et rejoint immédiatement la défausse du joueur.

Soigner 1 *Personnage* gelé consiste à retourner son marqueur Gel de la face 2 vers la face 1 s'il est sur la face 2 ou lui retirer son marqueur Gel s'il est sur la face 1. Lorsque le marqueur est retiré, le *Personnage* est soigné et rejoint immédiatement la défausse du joueur.

Il n'est pas possible de soigner les *Personnages* blessés d'un autre joueur.

### Soin

Valeur indiquée à côté du symbole  qui permet d'indiquer une valeur de soin.

Lorsque la valeur de soin d'une carte est utilisée, elle permet de soigner autant de *Personnages* blessés ou gelés que la valeur indiquée (cf. Soigner).

Une carte qui n'a pas de valeur de **Soin** signifie qu'elle a une valeur de **Soin** de 0 et peut voir cette valeur augmenter ou diminuer selon les effets du jeu et/ou des autres cartes.

### Sortie

Effet obligatoire d'une carte qui se déclenche une seule fois lorsqu'elle rejoint la défausse du terrain.

### Technique

Une Technique est une capacité spéciale du plateau « Joueur » qui peut être activée en payant son coût d'activation, généralement de l'Energie, mais il peut y avoir d'autres conditions d'activation.

Les Techniques représentent les attaques spéciales des *Héros*.

### Terrain

Rangée de 6 cartes, face visible, révélée à l'ensemble des joueurs depuis la réserve. Le 1<sup>er</sup> emplacement du terrain est la première case de la rangée, le 6<sup>ème</sup> et dernier emplacement du terrain est la dernière case de la rangée.

### Transcendé

Cf. *Héros Transcendé*.

### Type de cartes

Il existe 5 types de cartes :

- ✓ Les cartes « *Personnage* » : Type de carte au format « portrait » qui représente un personnage dans l'univers du jeu. (Cf. *Personnage*)
- ✓ Les cartes « *Armure* » : Type de carte au format « paysage » qui représente une armure ou une robe divine d'un personnage dans l'univers du jeu. (Cf. *Armure*)
- ✓ Les cartes « *Relique* » : Type de carte introduit dans l'extension « Asgard » au format « paysage » et qui

représente un objet légendaire dans l'univers du jeu.  
(Cf. Relique)

- ✓ Les cartes « Épopée » : Type de carte introduit dans l'extension « Poséidon » au format mini-carte « paysage » et qui modifie les règles du jeu temporairement et pour la durée de la présence de la carte en jeu. (Cf. Épopée)
- ✓ Les cartes « Pilier » : Type de carte introduit dans l'extension « Poséidon » au format mini-carte « portrait » et qui représente un *Pilier* gardé par un *Général Marina*. (Cf. Pilier)

### Vaincu

Effet obligatoire d'une carte qui se déclenche une seule fois lorsqu'elle est acquise depuis le terrain par un joueur, tandis qu'elle n'est plus sur le terrain mais avant qu'elle ne rejoigne la défausse ou la main du joueur.



**Cartes**  
**« Armure »**

## Armure d'Andromède

Armure de Bronze

▲ ● 009

x1

1 ●

**Défausser** - Détruire 2 *Shun* identiques de votre main puis ajouter à votre défausse 1 *Shun* de Rang immédiatement supérieur.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Défausser** permet de faire évoluer 2 *Shun* ● en 1 *Shun* ▲ ou de faire évoluer 2 *Shun* ▲ en 1 *Shun* ◆.
- ✓ Le *Shun* ajouté à la défausse vient des cartes mises de côté en début de partie, pas des cartes détruites.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle participe à l'acquisition du *Chevalier d'Or* permettant l'évolution.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle est gelée.
- ✓ Détruire 2 *Shun* est un prérequis obligatoire à l'ajout du *Shun* de Rang supérieur dans la défausse.

## Armure d'Andromède

Armure de Bronze

▲ ↓ 009

x1

1 ● / 1 ●

**Défausser** - Détruire 2 *Shun* identiques de votre main puis ajouter dans votre main 1 *Shun* de Rang immédiatement supérieur.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Défausser** permet de faire évoluer 2 *Shun* ● en 1 *Shun* ▲ ou de faire évoluer 2 *Shun* ▲ en 1 *Shun* ◆.
- ✓ Le *Shun* ajouté à la main vient des cartes mises de côté en début de partie, pas des cartes détruites.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle participe à l'acquisition du *Chevalier d'Or* permettant l'évolution.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle est gelée.
- ✓ Détruire 2 *Shun* est un prérequis obligatoire à l'ajout du *Shun* de Rang supérieur dans la défausse.

## Armure de la Balance

Armure d'Or

Acquisition : 5 ●

★ ● 024

x1

3 PV

2 ●

**Défausser** - Défausser 1 *Personnage* en main ; tous vos *Personnages* gagnent +1 ●. (ce tour uniquement)



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Défausser** s'applique à tous les *Personnages* joués par le joueur pendant ce tour, qu'ils soient joués avant ou après l'activation de l'effet.

## Armure de la Vierge

Armure d'Or

Acquisition : 5

★ 023

x1

3 PV

2

**Défausser** - Piocher 2 cartes.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Défausser** oblige à mettre l'*Armure de la Vierge* dans la défausse avant de réaliser son effet. En cas de pioche vide durant la résolution de l'effet, l'*Armure* est remélangée dans la nouvelle pioche.
- ✓ Si le joueur dispose de moins de 2 cartes dans sa pioche et sa défausse, l'effet **Défausser** ne peut pas être activé.

## Armure de Pégase

Armure de Bronze

▲ 006

x1

1

**Défausser** - Détruire 2 *Seiya* identiques de votre main puis ajouter à votre défausse 1 *Seiya* de Rang immédiatement supérieur.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Défausser** permet de faire évoluer 2 *Seiya* ● en 1 *Seiya* ▲ ou de faire évoluer 2 *Seiya* ▲ en 1 *Seiya* ◆.
- ✓ Le *Seiya* ajouté à la défausse vient des cartes mises de côté en début de partie, pas des cartes détruites.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle participe à l'acquisition du *Chevalier d'Or* permettant l'évolution.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle est gelée.
- ✓ Détruire 2 *Seiya* est un prérequis obligatoire à l'ajout du *Seiya* de Rang supérieur dans la défausse.

## Armure de Pégase

Armure de Bronze

▲ 006

x1

1 / 1

**Défausser** - Détruire 2 *Seiya* identiques de votre main puis ajouter dans votre main 1 *Seiya* de Rang immédiatement supérieur.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Défausser** permet de faire évoluer 2 *Seiya* ● en 1 *Seiya* ▲ ou de faire évoluer 2 *Seiya* ▲ en 1 *Seiya* ◆.
- ✓ Le *Seiya* ajouté à la main vient des cartes mises de côté en début de partie, pas des cartes détruites.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle participe à l'acquisition du *Chevalier d'Or* permettant l'évolution.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle est gelée.
- ✓ Détruire 2 *Seiya* est un prérequis obligatoire à l'ajout du *Seiya* de Rang supérieur dans la défausse.

## Armure des Gémeaux

Armure d'Or

Acquisition : 5

★ 020

x1

3 PV

2

**Mise en jeu** - Echanger l'Armure des Gémeaux avec une Armure d'Or en jeu d'un adversaire.



### F.A.Q.

- ✓ Après l'échange, l'Armure est déjà en jeu : son effet de **Mise en jeu** ne pourra être de nouveau activé qu'après sortie du jeu de l'Armure des Gémeaux (par exemple en l'utilisant pour acquérir une carte par le **Cosmos**) puis une nouvelle mise en jeu ultérieure.
- ✓ Une Armure gelée n'est pas considérée comme en jeu, elle ne peut donc pas être échangée par l'effet de l'Armure des Gémeaux.

## Armure des Poissons

Armure d'Or

Acquisition : 5

★ 029

x1

3 PV

2

**Défausser** - Un joueur blesse tous les Personnages de sa main puis pioche autant de cartes que de Personnages ainsi blessés.



### F.A.Q.

- ✓ Le joueur qui subit l'effet ne peut pas blesser plus de Personnages qu'il ne peut piocher de cartes. Si le joueur n'a plus qu'une carte disponible à la pioche (dans sa pioche et dans sa défausse) il ne blessera qu'un Personnage de sa main.
- ✓ Blessier ses Personnages est un prérequis obligatoire à la pioche des cartes.

## Armure du Bélier

Armure d'Or

Acquisition : 5

★ 018

x1

3 PV

2

**Défausser** - Récupérer en main 1 Personnage de votre pioche puis mélanger votre pioche.



### F.A.Q.

- ✓ Si la pioche du joueur est vide, l'effet **Défausser** ne peut pas être activé.
- ✓ Si la pioche du joueur ne contient pas de Personnage, il mélange tout de même sa pioche.

## Armure du Cancer

Armure d'Or

Acquisition : 5

★ 021

x1

3 PV

2

**Défausser** - Révéler 3 cartes de votre pioche, un adversaire blesse 1 *Personnage* ainsi révélé puis récupérer en main les autres cartes.



### F.A.Q.

- ✓ Si la pioche du joueur comporte moins de 3 cartes, l'effet **Défausser** ne peut pas être activé.
- ✓ Si l'effet **Défausser** ne révèle aucun *Personnage*, le joueur prend les 3 cartes en main.

## Armure du Capricorne

Armure d'Or

Acquisition : 5

★ 027

x1

3 PV

2

**Défausser** - Toutes les cartes ●, ▲ et ◆ présentes sur le terrain sont retirées du terrain, puis compléter le terrain.



### F.A.Q.

- ✓ Si une carte retirée du terrain était en cours d'acquisition, les cartes déclarées participant à cette acquisition restent en place, sans effet. Elles seront défaussées lors de la phase d'entretien.
- ✓ Les cartes sont retirées du jeu depuis le dernier emplacement vers le premier si elles sont ●, ▲ ou ◆.
- ✓ L'action compléter le terrain n'inclus pas de décaler les cartes vers la droite.

## Armure du Cygne

Armure de Bronze

▲ 008

x1

1

**Défausser** - Détruire 2 *Hyôga* identiques de votre main puis ajouter à votre défausse 1 *Hyôga* de Rang immédiatement supérieur.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Défausser** permet de faire évoluer 2 *Hyôga* ● en 1 *Hyôga* ▲ ou de faire évoluer 2 *Hyôga* ▲ en 1 *Hyôga* ◆.
- ✓ Le *Hyôga* ajouté à la défausse vient des cartes mises de côté en début de partie, pas des cartes détruites.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle participe à l'acquisition du *Chevalier d'Or* permettant l'évolution.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle est gelée.
- ✓ Détruire 2 *Hyôga* est un prérequis obligatoire à l'ajout du *Hyôga* de Rang supérieur dans la défausse.

## Armure du Cygne

Armure de Bronze

008

x1

1 / 1

**Défausser** - Détruire 2 *Hyôga* identiques de votre main puis ajouter dans votre main 1 *Hyôga* de Rang immédiatement supérieur.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Défausser** permet de faire évoluer 2 *Hyôga* en 1 *Hyôga* ou de faire évoluer 2 *Hyôga* en 1 *Hyôga*.
- ✓ Le *Hyôga* ajouté à la main vient des cartes mises de côté en début de partie, pas des cartes détruites.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle participe à l'acquisition du *Chevalier d'Or* permettant l'évolution.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle est gelée.
- ✓ Détruire 2 *Hyôga* est un prérequis obligatoire à l'ajout du *Hyôga* de Rang supérieur dans la défausse.

## Armure du Dragon

Armure de Bronze

007

x1

1

**Défausser** - Détruire 2 *Shiryû* identiques de votre main puis ajouter à votre défausse 1 *Shiryû* de Rang immédiatement supérieur.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Défausser** permet de faire évoluer 2 *Shiryû* en 1 *Shiryû* ou de faire évoluer 2 *Shiryû* en 1 *Shiryû*.
- ✓ Le *Shiryû* ajouté à la défausse vient des cartes mises de côté en début de partie, pas des cartes détruites.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle participe à l'acquisition du *Chevalier d'Or* permettant l'évolution.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle est gelée.
- ✓ Détruire 2 *Shiryû* est un prérequis obligatoire à l'ajout du *Shiryû* de Rang supérieur dans la défausse.

## Armure du Dragon

Armure de Bronze

007

x1

1 / 1

**Défausser** - Détruire 2 *Shiryû* identiques de votre main puis ajouter dans votre main 1 *Shiryû* de Rang immédiatement supérieur.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Défausser** permet de faire évoluer 2 *Shiryû* en 1 *Shiryû* ou de faire évoluer 2 *Shiryû* en 1 *Shiryû*.
- ✓ Le *Shiryû* ajouté à la main vient des cartes mises de côté en début de partie, pas des cartes détruites.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle participe à l'acquisition du *Chevalier d'Or* permettant l'évolution.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle est gelée.
- ✓ Détruire 2 *Shiryû* est un prérequis obligatoire à l'ajout du *Shiryû* de Rang supérieur dans la défausse.

## Armure du Lion

Armure d'Or

Acquisition : 5

★ 022

x1

3 PV

2

**Défausser** - Blessier 1 de vos *Chevaliers* en main puis un *Chevalier* en jeu gagne +4.



### F.A.Q.

- ✓ S'il n'y a pas de *Chevalier* en jeu, l'effet **Défausser** ne peut pas être activé.
- ✓ Blessier 1 *Chevalier* en main est un prérequis obligatoire à l'augmentation de d'un *Chevalier* en jeu.

## Armure du Phoenix

Armure de Bronze

▲ 010

x1

1

**Défausser** - Détruire 2 *Ikki* identiques de votre main puis ajouter à votre défausse 1 *Ikki* de Rang immédiatement supérieur.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Défausser** permet de faire évoluer 2 *Ikki* en 1 *Ikki* ▲ ou de faire évoluer 2 *Ikki* ▲ en 1 *Ikki* ◆.
- ✓ Le *Ikki* ajouté à la défausse vient des cartes mises de côté en début de partie, pas des cartes détruites.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle participe à l'acquisition du *Chevalier d'Or* permettant l'évolution.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle est gelée.
- ✓ Détruire 2 *Ikki* est un prérequis obligatoire à l'ajout du *Ikki* de Rang supérieur dans la défausse.

## Armure du Phoenix

Armure de Bronze

▲ 010

x1

1 / 1

**Défausser** - Détruire 2 *Ikki* identiques de votre main puis ajouter dans votre main 1 *Ikki* de Rang immédiatement supérieur.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Défausser** permet de faire évoluer 2 *Ikki* en 1 *Ikki* ▲ ou de faire évoluer 2 *Ikki* ▲ en 1 *Ikki* ◆.
- ✓ Le *Ikki* ajouté à la main vient des cartes mises de côté en début de partie, pas des cartes détruites.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle participe à l'acquisition du *Chevalier d'Or* permettant l'évolution.
- ✓ Une *Armure de Bronze* (boîte de base) ne peut pas évoluer en *Armure de Bronze* (extension) si elle est gelée.
- ✓ Détruire 2 *Ikki* est un prérequis obligatoire à l'ajout du *Ikki* de Rang supérieur dans la défausse.

## Armure du Sagittaire

Armure d'Or

Acquisition : 5

★ 026

x1

3 PV

2

**Mise en jeu** - Détruire un *Personnage* en main pour acquérir un *Personnage* du terrain puis mélanger l'*Armure du Sagittaire* à la réserve.



### F.A.Q.

- ✓ Si *Kuraggu* est sur le terrain, il n'est pas possible d'acquérir un autre *Personnage*.
- ✓ La carte acquise par l'effet **Mise en jeu** va dans la défausse du joueur.
- ✓ L'effet **Flamme**, **Saphir** ou **Vaincu** d'un *Personnage* récupéré grâce à l'effet **Mise en jeu** est activé.
- ✓ Si le joueur n'a pas de *Personnage* en main, l'effet **Mise en jeu** ne peut pas être activé.
- ✓ L'acquisition d'un *Chevalier d'Or* par l'effet **Mise en jeu** permet l'évolution des *Armures de Bronze* (boîte de base) en *Armures de Bronze* (extension).

## Armure du Scorpion

Armure d'Or

Acquisition : 5

★ 025

x1

3 PV

2

**Défausser** - Détruire 1 *Personnage* blessé.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Défausser** peut cibler un *Personnage* blessé de n'importe quel joueur.
- ✓ Lors de la résolution de l'effet **Défausser** de l'*Armure du Scorpion*, si le propriétaire de l'*Armure du Scorpion* est le seul joueur à avoir un *Personnage* blessé, il doit détruire une de ces cartes.
- ✓ Si aucun joueur n'a de *Personnage* blessé, l'effet **Défausser** ne peut pas être activé.

## Armure du Taureau

Armure d'Or

Acquisition : 5

★ 019

x1

3 PV

2

**Défausser** - Un *Personnage* ou en jeu gagne +2.



### F.A.Q.

- ✓ S'il n'y a pas de *Personnage* ou en jeu, l'effet **Défausser** ne peut pas être activé.

## Armure du Verseau

Armure d'Or

Acquisition : 5

★ 023

x1

3 PV

2

**Défausser** - Soigner tous vos *Chevaliers* blessés.



F.A.Q.

✓ L'effet **Défausser** ne permet pas de soigner les *Chevaliers* gelés.

## Écaille de Chrysaor

Armure

Acquisition : 5

★ 034

x1

3 PV

2

**Détruire** - Réduire de -4 and -4 le coût d'un *Personnage* du terrain.

**Arrivée** - Chaque joueur peut jouer une *Armure* de sa main pour piocher une carte.



F.A.Q.

✓

## Écaille de la Sirène

Armure

Acquisition : 5

★ 031

x1

3 PV

2

**Défausser** - Regarder la main d'un adversaire, vous pouvez échanger un de ses *Chevaliers* contre une carte de votre main de rang identique.

**Arrivée** - Chaque joueur peut blesser un *Personnage* de sa main pour récupérer en main un *Héros* de rang identique de sa défausse.



F.A.Q.

✓

## Écaille de la Sirène Marine

◆ ♣ 037

Armure

x1

Acquisition : 3 ♣

1 PV

1 ♣

**Défausser** - Piocher une carte par *Marina* et *Écaille* présents sur le terrain.

**Sortie** - En commençant par le joueur actif, chaque joueur place la première carte de sa pioche dans la défausse d'un autre joueur ou la gèle si c'est une *Armure de Bronze*.

F.A.Q.

✓



## Écaille de Poséidon

♣ ♣ 029

Armure

x1

Acquisition : 6 ♣

4 PV

1 ♣ / 1 ♣ / 1 ♣

**Défausser** - Échanger un *Personnage* de votre défausse avec une de vos cartes marquées.

Toutes les autres cartes du terrain acquises sont gelées au lieu d'être défaussées.

F.A.Q.

✓



## Écaille de Scylla

★ ♣ 035

Armure

x1

Acquisition : 5 ♣

3 PV

2 ♣

**Arrivée** - Chaque joueur pioche 5 cartes puis défausse 5 cartes de sa main.

**Vaincu** - Chaque joueur gèle une carte de sa main.

F.A.Q.

✓



## Écaille des Lyumnades

★ ♣ 033

Armure

x1

Acquisition : 5 ●

3 PV

2 ●

**Défausser** - Appliquer l'effet d'**Arrivée** d'une carte du terrain.

**Arrivée** - Appliquer chaque effet de **Sortie** de la dernière à la première carte du terrain.

F.A.Q.

✓



## Écaille du Cheval des Mers

★ ♣ 036

Armure

x1

Acquisition : 5 ●

3 PV

2 ●

**Mise en jeu** - Un Héros en jeu gagne +1 ●.

**Arrivée** - Chaque joueur peut se défausser d'une Armure pour piocher 2 cartes.

F.A.Q.

✓



## Écaille du Dragon des Mers

★ ♣ 030

Armure

x1

Acquisition : 5 ●

3 PV

1 ● / 2 ●

**Arrivée** - Le joueur actif désigne un adversaire qui se défausse au hasard d'une carte de sa main. Le joueur actif peut affronter la carte défaussée.

**Sortie** - Toutes les Armures du terrain sont défaussées.

F.A.Q.

✓



## Écaille du Kraken

Armure

Acquisition : 5

★ ↓ 032

x1

3 PV

2

**Défausser** - Récupérer en main un de vos *Personnages* marqués possédant du .

**Arrivée** - Chaque joueur révèle la première carte de sa pioche, si c'est un *Personnage* sans coût en il est blessé, sinon il la récupère en main.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Arrivée** cible les *Personnages* ayant une valeur de qu'elle soit présente sur la carte ou gagnée par l'effet d'une carte ou du jeu, pas celles ne disposant pas d'un coût de .

## Robe Divine Alpha (Dubhe)

Armure

Acquisition : 4

★ ↓ 015

x1

2 PV

1 / 1

**Défausser** - Récupérer en main une *Armure de Bronze* de votre défausse.



### F.A.Q.

✓

## Robe Divine Beta (Merak)

Armure

Acquisition : 4

★ ↓ 016

x1

2 PV

1 / 1

**Geler** - Récupérer en main un de vos *Personnages* gelé.



### F.A.Q.

✓

## Robe Divine Delta (Megrez)

018

Armure

Acquisition : 4

x1

2 PV

1 / 1

**Geler** - Jouer 1 carte au hasard depuis la main d'un adversaire. A la fin du tour, la carte est placée dans la défausse de cet adversaire.



F.A.Q.

✓

## Robe Divine Eta (Benetnash)

020

Armure

Acquisition : 4

x1

2 PV

1 / 1

**Geler** - Retirer toutes les cartes du terrain. Seuls vos adversaires sont affectés par leurs effets **Sortie**.



F.A.Q.

✓ Si une carte retirée du terrain était en cours d'acquisition, les cartes déclarées participant à cette acquisition restent en place, sans effet, elles seront défaussées lors de la phase d'entretien.

## Robe Divine Epsilon (Alioth)

019

Armure

Acquisition : 4

x1

2 PV

1 / 1

**Défausser** - Geler 1 carte au hasard de la main d'un adversaire.



F.A.Q.

✓

## Robe Divine Gamma (Phecda)

017

Armure

Acquisition : 4

x1

2 PV

1 / 1

**Geler** - Défausser 1 carte puis jouer l'une après l'autre les 2 premières cartes de votre pioche. Les *Guerriers* ainsi joués gagnent +2.



### F.A.Q.

- ✓ Défausser 1 carte est un prérequis obligatoire au jeu des 2 premières cartes de la pioche.
- ✓ Si le joueur dispose de moins de 2 cartes dans sa pioche et sa défausse une fois la carte défaussée, l'effet **Geler** ne peut pas être activé.

## Robe Divine Zeta (Mizar)

021

Armure

Acquisition : 4

x1

2 PV

1 / 1

**Défausser** - Chaque adversaire blesse un *Personnage* de sa main.



### F.A.Q.

✓

## Robe Divine Zeta (Alcor)

022

Armure

Acquisition : 3

x1

1 PV

1

**Geler** - Détruire une *Armure* gelée.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Geler** peut cibler une *Armure* gelée de n'importe quel joueur.
- ✓ Lors de la résolution de l'effet **Geler** de la *Robe Divine*, si le propriétaire de la *Robe Divine* est le seul joueur à avoir une *Armure* gelée, il doit détruire une de ces cartes.
- ✓ Si aucun joueur n'a d'*Armure* gelée, l'effet **Geler** ne peut pas être activé.



**Cartes  
« Personnage »**

## Aghora du Lotus

Chevalier d'Argent

Acquisition : 6

◇ ● 058

x2

2 PV

1 / 3

**Vaincu** - Blesser tous les *Personnages* utilisés pour le combattre ne possédant pas de .



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Vaincu** cible les *Personnages* ayant une valeur de qu'elle soit présente sur la carte ou gagnée par l'effet d'une carte ou du jeu, pas celles ne disposant pas d'un coût de .

## Aiolia du Lion

Chevalier d'Or

Acquisition : 8 / 6

★ ● 034

x1

5 PV

2 / 2

*Aiolia du Lion* gagne +1 et +1 lorsqu'il combat la dernière carte du terrain.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet est activé lorsqu'il combat la dernière carte présente sur le terrain, quel que soit son emplacement.

## Aiolos du Sagittaire

Chevalier d'Or

Acquisition : 9 / 6

★ ● 038

x1

5 PV

2 / 2

*Aiolos du Sagittaire* gagne +1 pour chaque *Chevalier d'Or* présent sur le terrain.

**Arrivée** - Si un autre *Chevalier d'Or* est présent sur le terrain : retirer 1 .



### F.A.Q.

✓

## Albérich de Megrez

Guerrier Divin

Acquisition : 8 

  026

x2

4 PV

1  / 2 

**Geler** - Chaque adversaire gèle tous les *Héros* de sa main, puis pioche 1 carte.

**Sortie** - Chaque joueur gèle 1 carte  ou  de sa main.



### F.A.Q.

✓ Les joueurs n'ayant pas de *Héros* en main pioche tout de même une carte.

## Albior de Céphée

Chevalier d'Argent

Acquisition : 6  / 5 

  051

x2

2 PV

			
1	-	-	2

1  / 2 

Shun gagne +1  lorsqu'il combat aux côtés d'Albior de Céphée.

**Défausser** - Récupérer en main 1 *Personnage* présent dans votre défausse.



### F.A.Q.

✓ L'effet de bonus s'applique à tous les *Personnages Shun* joués à ses côtés qu'ils soient joués avant ou après Albior.

## Aldébaran du Taureau

Chevalier d'Or

Acquisition : 8  / 6 

  031

x1

5 PV

2  / 1 

Aldébaran du Taureau gagne +2  lorsqu'il combat la première carte du terrain.



### F.A.Q.

✓ L'effet est activé lorsqu'il combat la première carte présente sur le terrain, quel que soit son emplacement.

## Algethi d'Hercule

Chevalier d'Argent

Acquisition : 6

◇ ● 054

x2

1 PV

2

**Défausser** - Les Armures présentes sur le terrain peuvent s'acquérir avec votre pour un coût identique à son coût en .



### F.A.Q.

- ✓ La carte acquise avec la par l'effet **Défausser** va dans la défausse du joueur.
- ✓ Les réductions de coût affectant la **Force** sont applicables.

## Algol de Persée

Chevalier d'Argent

Acquisition : 5

◇ ● 045

x2

2 PV

1 / 2

**Vaincu** - Blessé tous les Personnages ou utilisés pour le combattre.



### F.A.Q.

- ✓ Si Sho participe au combat contre Algol, Sho sera le seul Chevalier blessé, les Personnages ou non-Chevaliers seront blessés.
- ✓ Si 2 Sho participent au combat contre Algol, ils se protègent réciproquement.

## Andromède Noir

Chevalier Noir

Acquisition : 4

▲ ● 075

x2

2 / 1

Si Shun combat Andromède Noir son coût est réduit de -2.



### F.A.Q.

- ✓ Il faut jouer au moins une carte Shun, quel que soit son Rang, face à Andromède Noir pour profiter de la réduction du coût de .
- ✓ La réduction de -2 n'est appliquée qu'une seule fois, quelle que soit la quantité de Shun qui le combat.

## Aphrodite des Poissons

Chevalier d'Or

Acquisition : 7 

  041

x1

6 PV

1  / 1 

**Vaincu** - Chaque adversaire blesse 2 Personnages de sa main.



F.A.Q.

✓

## Arachné de la Tarentule

Chevalier d'Argent

Acquisition : 6 

  059

x2

2 PV

1  / 2 

**Vaincu** - Vos adversaires défaussent toutes leurs Armures en main.



F.A.Q.

✓

## Astérion des Chiens de Chasse

Chevalier d'Argent

Acquisition : 6 

  048

x2

2 PV

2 

**Défausser** - Regarder la main d'un adversaire puis blesser un Personnage de sa main.



F.A.Q.

✓ Si le joueur n'a aucun Personnage en main, aucune carte n'est blessée.

## Athéna

016

Acquisition : 4

x2  
\* PV

2 / 1

\* 1 PV par groupe de 10 cartes dans votre jeu.

**Arrivée** - Tous les joueurs piochent 1 carte puis soignent tous leurs Personnages blessés.



### F.A.Q.

- ✓ Athéna rapporte 1 PV supplémentaire par groupe de 10 cartes dans votre jeu (main, pioche, défausse, Personnage blessé et Armure active). Exemple : avec 37 cartes dans votre jeu, Athéna rapporte 3 PV.
- ✓ Si June est sur le terrain, l'effet de soin n'est pas activé, les joueurs piochent tout de même une carte.
- ✓ Un joueur n'ayant pas de Personnage blessé pioche tout de même une carte.
- ✓ Les joueurs n'ayant aucune carte en pioche et en défausse soignent tout de même leurs Personnages blessés.
- ✓ L'effet Arrivée ne permet pas de soigner les Personnages gelés.

## Athéna

013

Acquisition : 4

x1  
2 PV

1 / 1

Le Chevalier qu'Athéna affronte peut s'acquérir avec du pour un coût identique à son.

**Arrivée** - Chaque joueur récupère en main tous ses Héros marqués.



### F.A.Q.

- ✓ Le Chevalier acquis par le par l'effet d'Athéna va dans la main du joueur.
- ✓ L'effet Arrivée permet au joueur de récupérer en main ses Héros marqués même s'il a 5 cartes ou plus en main.
- ✓ Les réductions affectant le coût de Cosmos sont applicables.
- ✓ Si le Chevalier affronté par Athéna a déjà un coût de Cosmos, il obtient un second coût de Cosmos équivalent à son coût de Force.

## Athéna

011

Acquisition : 4

x1  
2 PV

1 / 1

**Marqué** - Vous pouvez récupérer en main un Héros adverse marqué.

**Arrivée** - Chaque joueur peut mélanger sa défausse avec sa pioche en y ajoutant son Héros Transcendé.



### F.A.Q.

- ✓

## Babel du Centaure

Chevalier d'Argent

Acquisition : 6 

  047

x2

2 PV

1  / 1 

**Vaincu** - Détruire un *Personnage* blessé.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Vaincu** de *Babel du Centaure* peut cibler un *Personnage* blessé de n'importe quel joueur.
- ✓ Lors de la résolution de l'effet **Vaincu** de *Babel*, si le propriétaire de *Babel du Centaure* est le seul joueur à avoir un *Personnage* blessé, il doit détruire un de ses *Personnages* blessés.
- ✓ Si aucun joueur n'a de *Personnage* blessé, l'effet **Vaincu** de *Babel du Centaure* ne peut pas être activé.

## Ban du Petit Lion

Chevalier de Bronze

Acquisition : 3  / 3 

  083

x2

2 PV

1 

**Blesser** - Chaque adversaire blesse un *Chevalier* de sa main.



### F.A.Q.

✓

## Bian de l'Hippocampe

Général Marina

Acquisition : 9 

  019

x1

4 PV

2  / 1 

**Marqué** - Chaque adversaire blesse un *Personnage* de sa main possédant au moins 2 .

**Blesser un Personnage de sa main possédant du  pour réduire de -2  le coût de Bian de l'Hippocampe.**



### F.A.Q.

- ✓ L'effet de terrain ne peut être activé qu'une fois par affrontement.

## Bud d'Alcor

Guerrier

Acquisition : 6  / 6 

  030

x2  
2 PV

2  / 1 

**Geler** - Placer dans votre défausse une *Robe divine* en jeu d'un adversaire.

**Sortie** - Chaque joueur détruit ses *Guerriers divins* marqués.



### F.A.Q.

✓

## Camus du Verseau

Chevalier d'Or

Acquisition : 8 

  040

x1  
6 PV

2  / 2 

**Vaincu** - Blessier *Camus du Verseau*.

*Hyôga* peut acquérir *Camus du Verseau* pour un coût de 8 .



### F.A.Q.

- ✓ Si *Camus du Verseau* est acquis par le **Cosmos**, son effet **Vaincu** est activé, il est donc blessé.
- ✓ Les réductions affectant le **Cosmos** sont applicables dans le cas d'une acquisition par *Hyôga*.

## Capella du Cocher

Chevalier d'Argent

Acquisition : 4 

  050

x2  
2 PV

**Détruire** - Réduire le coût d'un *Personnage* présent sur le terrain de -3  (coût minimum de 1 .



### F.A.Q.

- ✓ Une carte n'ayant pas de coût en **Force** ne passe pas à 1  lorsqu'elle est affectée par ce genre d'effet.

## Cassios

086

Acquisition : 2

x2  
1 PV

1

**Détruire** - Le coût d'un *Chevalier* présent sur le terrain est réduit de -2 et -2 (coût minimum de 1 et 1).



### F.A.Q.

- ✓ Une carte n'ayant pas de coût en **Force** ou en **Cosmos** ne passe pas à 1 et 1 lorsqu'elle est affectée par ce genre d'effet.

## Chevalier de Cristal

062

*Chevalier sans constellation*

Acquisition : 6 / 4

x2  
2 PV

1 / 1

*Hyôga* gagne +1 lorsqu'il combat aux côtés de *Chevalier de Cristal*.

**Mise en jeu** - Piocher 1 carte puis défausser 1 carte.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet de bonus s'applique à tous les *Personnages Hyôga* joués à ses côtés qu'ils soient joués avant ou après *Cristal*.
- ✓ L'effet de bonus n'est activé que pour une acquisition par le **Cosmos**, contrairement à ce que le terme « combat » sous-entend (acquisition par la **Force**). Corrigé dans les éditions récentes.
- ✓ La carte défaussée peut provenir de la main du joueur, une carte en jeu, y compris le *Chevalier de Cristal*.
- ✓ Le joueur n'ayant pas de cartes à piocher (0 carte en pioche et en défausse) défausse tout de même 1 carte.

## Chevalier des Flammes

067

*Chevalier sans constellation*

Acquisition : 2

x2  
1 PV

1 / 1

**Mise en jeu** - Le joueur de votre choix place un de ses Héros détruits sur sa pioche.



### F.A.Q.

- ✓

## Cygne Noir

Chevalier Noir

Acquisition : 4 

  074

x2

2  / 1 

Si *Hyôga* combat *Cygne Noir* son coût est réduit de -2 .



### F.A.Q.

- ✓ Il faut jouer au moins une carte *Hyôga*, quel que soit son Rang, face à *Cygne Noir* pour profiter de la réduction du coût de .
- ✓ La réduction de -2  n'est appliquée qu'une seule fois, quelle que soit la quantité de *Hyôga* qui le combat.

## Daichi à la Cloth terrestre

Chevalier d'Acier

Acquisition : 2  / 2 

  079

x2

1 PV

1 

Le coût du *Chevalier* que *Daichi* affronte est réduit de -1  pour chaque *Héros* combattant à ses côtés. (coût minimum de 1 )



### F.A.Q.

- ✓ Une carte n'ayant pas de coût en **Cosmos** ne passe pas à 1  lorsqu'elle est affectée par ce genre d'effet.

## Dante de Cerbère

Chevalier d'Argent

Acquisition : 5 

  055

x2

1 PV

1 

**Vaincu** - Piocher une carte de la réserve puis l'ajouter à votre défausse (les effets de celles-ci ne sont pas appliqués).



### F.A.Q.

- ✓ Si l'effet **Vaincu** permet de récupérer une carte ayant un effet **Flamme**, **Saphir**, **Arrivée**, **Vaincu** ou **Sortie**, l'effet n'est pas activé.

## Dauphin

Chevalier Fantôme

Acquisition : 3

065

x2

1 PV

1 / 1

Défausser une carte de votre main pour combattre *Dauphin*.



### F.A.Q.

- ✓ La défausse pour combattre *Dauphin* doit avoir lieu avant l'engagement au combat, il est donc possible de défausser une carte sans combattre *Dauphin* ensuite.
- ✓ La défausse pour combattre *Dauphin* doit avoir lieu avant l'engagement au combat, il n'est donc pas nécessaire de défausser une carte pour chaque carte jouée face à *Dauphin*.

## Deathmask du Cancer

Chevalier d'Or

Acquisition : 7

033

x1

6 PV

2 / 2

**Vaincu** - Détruire un *Personnage* utilisé pour le combattre.



### F.A.Q.

- ✓ Il est possible de jouer un *Personnage* n'ayant pas de valeur de **Force** ( ) pour combattre *Deathmask* pour le détruire lors de la résolution de l'effet **Vaincu** de *Deathmask*.

## Dio de la Mouche

Chevalier d'Argent

Acquisition : 6

056

x2

2 PV

2

**Détruire** - Acquérir 1 *Armure* présente sur le terrain (l'*Armure* est placée dans votre défausse).



### F.A.Q.

- ✓

## Docrates

Chevalier sans constellation

Acquisition : 4 🔴

◆ 061

x2  
2 PV

1 🔴 / 1 🔵

**Défausser** - Toutes les cartes 🟢 et 🔴 présentes sur le terrain sont retirées du terrain, puis compléter le terrain.



### F.A.Q.

- ✓ Si une carte retirée du terrain était en cours d'acquisition, les cartes déclarées participant à cette acquisition restent en place, sans effet, elles seront défaussées lors de la phase d'entretien.
- ✓ Les cartes sont retirées du jeu depuis le dernier emplacement vers le premier si elles sont 🟢 ou 🔴.
- ✓ L'action compléter le terrain n'inclus pas de décaler les cartes vers la droite.

## Doko de la Balance

Chevalier d'Or

Acquisition : 9 🔴 / 8 🔵

★ 036

x1  
5 PV

3 🔴 / 2 🔵

*Shiryû* double ses valeurs de 🔴 et de 🔵 si celui-ci combat aux côtés de *Doko de la Balance*.

**Arrivée** - Chaque joueur peut récupérer un *Héros* de sa défausse.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet de bonus est également activé pour une acquisition par le **Cosmos**, contrairement à ce que le terme « combat » sous-entend (acquisition par la **Force**). Corrigé dans les éditions récentes.
- ✓ L'effet de bonus s'applique à tous les *Personnages Shiryû* joués à ses côtés qu'ils soient joués avant ou après *Doko*.
- ✓ Les valeurs doublées sont les valeurs de base de la carte, hors bonus/malus apportés par d'autres cartes.
- ✓ L'effet **Arrivée** permet de récupérer un héros 🟢, 🔴 ou ◆ de la défausse.
- ✓ Faute sur la carte : « Héros » devrait être en italique dans l'effet de *Doko*.

## Dragon Noir

Chevalier Noir

Acquisition : 4 🔴

▲ 073

x2

2 🔴 / 1 🔵

Si *Shiryû* combat *Dragon Noir* son coût est réduit de -2 🔴.



### F.A.Q.

- ✓ Il faut jouer au moins une carte *Shiryû*, quel que soit son Rang, face à *Dragon Noir* pour profiter de la réduction du coût de 🔴.
- ✓ La réduction de -2 🔴 n'est appliquée qu'une seule fois, quelle que soit la quantité de *Shiryû* qui le combat.

## Fenrir d'Alioth

Guerrier Divin

Acquisition : 7 

  027

x2

4 PV

1  / 1 

**Geler** - Geler 1 carte de la défausse de chaque adversaire

**Sortie** - Chaque joueur gèle 1 carte de sa main ou défausse un *Shiryû* en main.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Sortie** doit obligatoirement être résolu par chaque joueur s'il est en mesure de geler 1 carte de sa main ou de défausser un *Shiryû* en main.

## Freya

Acquisition : 3 

  036

x2

1 

**Mise en jeu** - Piocher 1 carte.

**Marqué** - Gagner 1 .



### F.A.Q.

✓

## Garde d'Asgard (1)

Guerrier - Garde

Acquisition : 2 

  031

x1

1 PV

1 

**Marqué** - Soigner un *Personnage* gelé.

Les *Guerriers* coûtent +1 .



### F.A.Q.

- ✓ Les cartes n'ayant pas de coût en **Force** ne passent pas à 1  lorsqu'elles sont affectées par ce genre d'effet.
- ✓ L'effet **Marqué** ne permet pas de soigner les *Personnages* blessés.

## Garde d'Asgard (2)

Guerrier - Garde

Acquisition : 2

032

x1

1 PV

1

**Marqué** - Piocher 2 cartes et en défausser 1 des 2.

Les Personnages à sa gauche coûtent +1.



### F.A.Q.

- ✓ Les cartes n'ayant pas de coût en **Force** ne passent pas à 1 lorsqu'elles sont affectées par ce genre d'effet.
- ✓ Toutes les cartes à gauche de la carte sont concernées par son effet.

## Garde d'Asgard (3)

Guerrier - Garde

Acquisition : 2

033

x1

1 PV

1

**Marqué** - Récupérer en main un *Personnage* de votre défausse.

Les Personnages adjacents aux Gardes coûtent +1.



### F.A.Q.

- ✓ Les cartes n'ayant pas de coût en **Force** ne passent pas à 1 lorsqu'elles sont affectées par ce genre d'effet.
- ✓ L'effet de terrain concerne tous les *Personnages* de classe *Garde* (*Garde d'Asgard*, *Soldat Marina*, *Thétis*...).

## Garde d'Asgard (4)

Guerrier - Garde

Acquisition : 2

034

x1

1 PV

1

**Marqué** - Retirer 2 cartes du terrain de votre choix.

Aucune carte ne peut être acquise par le.



### F.A.Q.

- ✓ Si une carte retirée du terrain était en cours d'acquisition, les cartes déclarées participant à cette acquisition restent en place, sans effet, elles seront défaussées lors de la phase d'entretien.

## Garde d'Asgard (5)

Guerrier - Garde

Acquisition : 2 

  035

x1

1 PV

1 

**Marqué** - Regarder la main d'un adversaire et il se défausse de la carte en main de votre choix.

Seuls les *Personnages*  et les *Armures* peuvent être acquis.



### F.A.Q.

✓

## Geist

Chevalier Fantôme

Acquisition : 5 

  063

x2

1 PV

2  / 1 

**Défausser** - Acquérir gratuitement 1 *Chevalier Fantôme* présent sur le terrain.

**Arrivée** - Chaque joueur détruit un *Personnage* en main.



### F.A.Q.

- ✓ Si une carte retirée du terrain était en cours d'acquisition, les cartes déclarées participant à cette acquisition restent en place, sans effet, elles seront défaussées lors de la phase d'entretien.
- ✓ La carte acquise par l'effet **Défausser** va dans la défausse du joueur.

## Geki de l'Ours

Chevalier de Bronze

Acquisition : 3  / 3 

  084

x2

2 PV

1 

**Défausser** - Echanger un *Héros*  de la défausse d'un joueur avec un de ses *Héros*  détruits.



### F.A.Q.

- ✓ Si un joueur n'a pas de *Héros*  détruit ou pas de *Héros*  dans sa défausse, l'effet **Défausser** ne peut pas le cibler.
- ✓ Lors de la résolution de l'effet **Défausser** de *Geki*, si le propriétaire de *Geki* est le seul joueur à avoir au moins un *Héros*  détruit et au moins un *Héros*  dans sa défausse, il doit échanger ces cartes.
- ✓ Si aucun joueur n'a de *Héros*  détruit ou de *Héros*  dans sa défausse, l'effet **Défausser** ne peut pas être activé.

## Gigas

087

x2  
-1 PV

**Défausser** - Retirer un *Personnage* présent sur le terrain puis révéler à sa place la première carte de la réserve.

**Arrivée** - Le joueur actif place *Gigas* dans la défausse du joueur de son choix.



### F.A.Q.

- ✓ Si une carte retirée a des cartes jouées face à elle, elles sont sans effet et seront défaussées lors de la phase d'entretien.
- ✓ Le joueur actif peut choisir de placer *Gigas* dans sa défausse.
- ✓ Il faut révéler une nouvelle carte à la place de *Gigas* après la résolution de l'effet **Arrivée**.
- ✓ Si *Gigas* est pioché grâce à l'effet **Vaincu** de *Dante*, son effet **Arrivée** n'est pas activé.
- ✓ Si *Gigas* est révélé lors de la mise en place, l'effet **Arrivée** n'est pas activé. La carte reste sur le terrain normalement.
- ✓ Si l'effet **Défausser** retire du terrain une carte avec un effet **Flamme**, **Saphir**, **Arrivée** ou **Sortie**, cet effet est activé.

## Guilty

060

x2  
2 PV

*Chevalier sans constellation*

Acquisition : 6

2 / 1

*Ikki* gagne +1 lorsqu'il combat aux côtés de *Guilty*.

**Mise en jeu** - Mélanger les cartes de votre défausse avec votre pioche.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet de bonus s'applique à tous les *Personnages Ikki* joués à ses côtés qu'ils soient joués ou après *Guilty*.
- ✓ L'effet **Mise en jeu** est appliqué immédiatement après avoir joué *Guilty*.
- ✓ L'effet de bonus est activé que pour une acquisition par le **Cosmos**, contrairement à ce que le terme « combat » sous-entend (acquisition par la **Force**). Corrigé dans les éditions récentes.

## Hagen de Merak

024

x2  
4 PV

*Guerrier Divin*

Acquisition : 7

2

**Geler** - Détruire un *Personnage* gelé.

**Sortie** - Chaque joueur détruit 1 de ses cartes gelées ou défausse 1 *Hyôga* en main.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Geler** de *Hagen* peut cibler un *Personnage* gelé de n'importe quel joueur.
- ✓ Lors de la résolution de l'effet **Geler** de *Hagen*, si le propriétaire de *Hagen* est le seul joueur à avoir un *Personnage* gelé, il doit détruire une de ces cartes.
- ✓ Si aucun joueur n'a de *Personnage* gelé, l'effet **Défausser** de *Hagen* ne peut pas être activé.
- ✓ L'effet **Sortie** de *Hagen* doit obligatoirement être résolu par chaque joueur s'il est en mesure de détruire 1 de ses cartes gelées ou de défausser un *Hyôga* en main.

## Hilda

★ ⚔ 014

Acquisition : 5

x1  
\* PV

1♥ / 1

\* 2 PV par Robe divine dans votre deck.

**Arrivée** - S'il n'y a aucun *Guerrier* sur le terrain, défausser des cartes de la réserve jusqu'à révéler un *Personnage* ★ qui remplace *Hilda* sur le terrain. Puis mélanger *Hilda* dans la réserve.



### F.A.Q.

- ✓ Le deck est l'ensemble des cartes du joueur qui n'ont pas été détruites : main, pioche, défausse, *Personnages* blessés, *Armure* active.
- ✓ L'effet **Arrivée** vide la réserve si la réserve ne contient plus de *Personnage* ★.

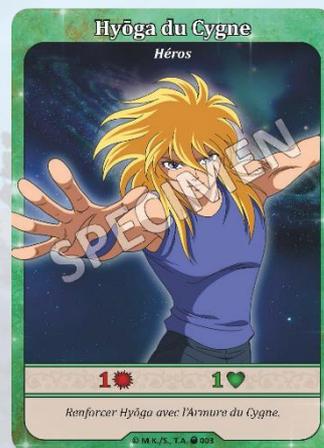
## Hyôga du Cygne

● ♀ 003

Héros

x9

1 / 1♥



### F.A.Q.

- ✓

## Hyôga du Cygne

▲ ♀ 013

Héros - Chevalier de Bronze

x5

1 PV

1 / 1♥ / 1

**Mise en jeu** - Si au moins un autre *Hyôga* combat à ses côtés ; piocher une carte.



### F.A.Q.

- ✓ Pour profiter de l'effet **Mise en jeu**, il faut le déclarer comme participant à une acquisition par la **Force** aux côtés d'un autre *Hyôga* lui-même engagé par la **Force** dans l'acquisition en cours.
- ✓ *Hyôga* doit être joué face à une carte acquérable par la **Force** pour pouvoir utiliser l'effet **Mise en jeu**.
- ✓ L'effet **Mise en jeu** peut être activé même si l'acquisition en cours n'est pas (encore) finalisée.
- ✓ L'effet **Mise en jeu** étant résolu immédiatement, si un joueur joue 2 *Hyôga* ▲ face à une carte du terrain, seul l'effet **Mise en jeu** du second *Hyôga* permet de piocher une carte.

## Hyôga du Cygne

Héros - Chevalier de Bronze

◆ ♣ 003

x2  
3 PV

2 ♣ / 2 ♥ / 2 ♠

**Mise en jeu** - Piocher 1 carte pour chaque autre combattant à ses côtés.

**Marqué** - Récupérer en main un *Hyôga* de votre défausse.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Mise en jeu** peut être activé même si l'acquisition en cours n'est pas (encore) finalisée.

## Hyôga du Cygne

Héros - Chevalier de Bronze

◆ ♣ 003

x2  
3 PV

2 ♣ / 1 ♥ / 2 ♠

**Mise en jeu** - Piocher 1 carte pour chaque autre combattant à ses côtés.

**Marqué** - Ajouter *Hyôga Transcendé* à votre main.

### F.A.Q.

✓

## Hyôga du Cygne

Héros Transcendé - Chevalier de Bronze

★ ♣ 008

x1

3 ♣ / 3 ♠

Lorsque cette carte est marquée, défaussée ou détruite, remettez-la à l'écart de l'espace de jeu.



### F.A.Q.

✓

## Hyôga du Verseau

★ ♄ ???

x1

Acquisition : 7 🔴 / 6 🔵

**Détruire** - Tous les Personnages gelés sont détruits.

**Vaincu** - Dans l'ordre du tour, chaque joueur acquiert une carte du terrain qu'il gèle, jusqu'à ce que le terrain soit vide.



F.A.Q.

✓

## Ichi de l'Hydre

▲ ♁ 081

x2

2 PV

Chevalier de Bronze

Acquisition : 3 🔴 / 3 🔵

1 🔴

**Défausser** - Chaque adversaire blesse tous les Héros ▲ de sa défausse.



F.A.Q.

✓

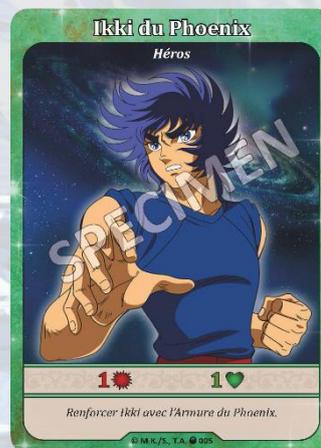
## Ikki du Phoenix

● ♁ 005

x9

Héros

1 🔴 / 1 ♥



F.A.Q.

✓

## Ikki du Phoenix

Héros - Chevalier de Bronze

▲ ● 015

x5  
1 PV

1 🔴 / 1 ♥ / 1 🔵

**Mise en jeu** - Détruire 1 *Personnage* de votre défausse ; piocher 1 carte.



### F.A.Q.

✓ Détruire un *Personnage* de votre défausse est un prérequis obligatoire à la pioche.

## Ikki du Phoenix

Héros - Chevalier de Bronze

◆ ♣ 005

x2  
3 PV

2 🔴 / 2 ♥ / 2 🔵

**Mise en jeu** - Détruire un *Personnage* de votre défausse pour piocher 2 cartes.

**Marqué** - Placer dans votre défausse un de vos *Personnages* ♣ détruits.



### F.A.Q.

✓ Détruire un *Personnage* de votre défausse est un prérequis obligatoire à la pioche.

## Ikki du Phoenix

Héros - Chevalier de Bronze

◆ ♣ 005

x2  
2 PV

2 🔴 / 1 ♥ / 2 🔵

**Mise en jeu** - Détruire un *Personnage* de votre défausse pour piocher 2 cartes.

**Marqué** - Ajouter *Ikki Transcendé* à votre main.

### F.A.Q.

✓ Détruire un *Personnage* de votre défausse est un prérequis obligatoire à la pioche.

## Ikki du Phoenix

Héros Transcendé - Chevalier de Bronze

★ ♣ 010

x1

3 🔴 / 3 🔵

Lorsque cette carte est marquée, défaussée ou détruite, remettez-la à l'écart de l'espace de jeu.



F.A.Q.

✓

## Io de Scylla

Général Marina

Acquisition : 7 🔴 / 9 🔵

★ ♣ 018

x1

4 PV

2 🔴 / 2 🔵

**Marqué** - Chaque adversaire blesse un *Personnage* de sa main possédant au moins 2 🔴.

**Vaincu** - Détruire tous les *Personnages* utilisés pour le combattre possédant moins de 2 🔴.



F.A.Q.

✓ L'effet **Vaincu** concerne les *Personnages* ayant une valeur de **Force** de 0 🔴 ou 1 🔴.

## Isaak du Kraken

Général Marina

Acquisition : 7 🔴 / 7 🔵

★ ♣ 015

x1

4 PV

1 🔴 / 1 ❤️ / 1 🔵

Tous les *Gardes* combattant à ses côtés sont gelés au lieu d'être défaussés.

**Geler** - Placer dans votre défausse un *Garde* marqué.



F.A.Q.

✓

## Jabu de la Licorne

Chevalier de Bronze

Acquisition : 3  / 3 

  080

x2  
2 PV

1  / 1 

**Défausser** - Chaque adversaire **défausse** 1 Héros de sa main.



### F.A.Q.

✓

## Jaki

Acquisition : 3 

  090

x2  
\* PV

1 

\* 1 PV par groupe de 5 cartes détruites.

**Détruire** - Placer dans votre défausse 1 de vos cartes détruites.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Détruire** oblige à détruire *Jaki* avant de réaliser son effet. Il est donc possible de mettre *Jaki* dans sa défausse.
- ✓ Si le joueur n'a pas de carte détruite, l'effet **Détruire** ne peut pas être activé.

## Jamian du Corbeau

Chevalier d'Argent

Acquisition : 5 

  046

x2  
2 PV

1 

**Mise en jeu** - Echanger les positions de 2 cartes présentes sur le terrain.



### F.A.Q.

- ✓ Si une ou plusieurs des cartes échangées ont des cartes déclarées comme participants à leur acquisition, elles sont déplacées avec leur cible dans leur déplacement y compris *Jamian du Corbeau*.

## Jango

Chevalier Noir

Acquisition : 4 

  071

x2

\* PV

1 

\* 1 PV pour chaque Chevalier Noir de nom différent dans votre deck.

**Défausser** - Placer dans votre défausse un Chevalier Noir présent dans la défausse d'un adversaire (hormis Jango).



### F.A.Q.

- ✓ Jango est inclus dans sa condition de gain de PV puisque c'est un Chevalier Noir.
- ✓ Le deck est l'ensemble des cartes du joueur qui n'ont pas été détruites : main, pioche, défausse, Personnages blessés, Armure active.
- ✓ Si aucun adversaire n'a de Chevalier Noir dans sa défausse, l'effet **Défausser** ne peut pas être activé.

## June du Caméléon

Chevalier de Bronze

Acquisition : 3  / 3 

  085

x2

1 PV

1  / 1 

**Mise en jeu** - Soigner un de vos Personnages blessés.

Aucun Personnage ne peut être soigné tant que June du Caméléon est sur le terrain.



### F.A.Q.

- ✓ Si June est sur le terrain, l'effet de soin d'Athéna n'est pas activé, les joueurs piochent tout de même une carte.
- ✓ L'effet **Mise en jeu** ne permet pas de soigner les Personnages gelés.

## Kanon du Dragon des mers

Général Marina

Acquisition : 9  / 9 

  013

x1

4 PV

1  / 3 

**Blesser** - Placer dans votre défausse une Relique en jeu.

**Sortie** - Ajouter un jeton -1 PV sur chaque Pilier en jeu.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Blesser** permet de récupérer une Relique en jeu chez n'importe quel joueur.

## Kassa des Lyumnades

Général Marina

Acquisition : 4

★ ↓ 016

x1

4 PV

0 / 2

Kassa gagne +1 pour chaque Armure dans votre défausse.

Son coût est augmenté de +1 par Personnage qui l'affronte.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Blessé** permet de récupérer une Relique en jeu chez n'importe quel joueur.

## Kiki

Garde - Marina

Acquisition : 2

● ↓ 026

x1

1 PV

1 / 1

**Détruire** - Obtenir un jeton Arme de la Balance.

**Vaincu** - Piocher une carte.



### F.A.Q.

- ✓

## Krishna de Chrysaor

Général Marina

Acquisition : 8

★ ↓ 017

x1

4 PV

2 / 1

**Défausser** - Vous pouvez affronter une carte marquée.

**Sortie** - Chaque joueur gèle un Héros de sa main ou détruit une de ses cartes marquées.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Défausser** permet d'affronter une carte marquée de n'importe quel joueur.

## Kuraggu

Chevalier Fantôme

Acquisition : 3

066

x2

1 PV

1

Aucun autre *Chevalier* ne peut être acquis tant que *Kuraggu* est présent sur le terrain.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet de terrain de *Kuraggu* ne bloque que l'acquisition des *Chevaliers*, les autres cartes peuvent être acquises normalement.
- ✓ L'effet de l'*Armure du Sagittaire* ne permet pas de contourner l'effet de *Kuraggu* lorsqu'il est sur le terrain.
- ✓ L'effet de terrain de *Kuraggu* bloque les acquisitions de *Chevaliers* hors du terrain (*Vague de tonnerre* du plateau d'Andromède...).
- ✓ L'effet de terrain de *Kuraggu* est bloqué par l'effet de terrain de *Thétis* lorsqu'elle est sur le terrain.
- ✓ Si les 2 *Kuraggu* sont sur le terrain en même temps, il est toujours possible d'affronter l'un ou l'autre des *Kuraggu*.
- ✓ L'effet de terrain de *Kuraggu* n'empêche pas de jouer des cartes face à un *Chevalier*.

## Léda

Chevalier sans constellation

Acquisition : 2

069

x2

\* PV

1

\* 2 PV si vous possédez au moins une carte *Spica* dans votre deck.

*Léda* gagne +1 lorsqu'il combat aux côtés de *Spica*.



### F.A.Q.

- ✓ Le deck est l'ensemble des cartes du joueur qui n'ont pas été détruites : main, pioche, défausse, *Personnages blessés*, *Armure active*.

## Marine de l'Aigle

Chevalier d'Argent

Acquisition : 6 / 4

042

x2

3\* PV

1 / 1

\* +1 PV si vous êtes le joueur possédant le plus de *Héros* dans votre deck.

*Seiya* gagne +1 lorsqu'il est joué aux côtés de *Marine de l'Aigle*.



### F.A.Q.

- ✓ *Marine* rapporte 3 PV ou 4 PV si le joueur a le plus de cartes de classe *Héros* dans son jeu à la fin de la partie.
- ✓ En cas d'égalité, le bonus de PV n'est pas gagné.
- ✓ L'effet de bonus s'applique à tous les *Personnages Seiya* joués à ses côtés qu'ils soient joués avant ou après *Marine*.
- ✓ L'effet de bonus n'est activé que pour une acquisition par le **Cosmos**, contrairement à ce que le terme « combat » sous-entend (acquisition par la **Force**). Corrigé dans les éditions récentes.
- ✓ Le deck est l'ensemble des cartes du joueur non détruites : main, pioche, défausse, *Personnages blessés*, *Armure active*.

## Milo du Scorpion

Chevalier d'Or

Acquisition : 8  / 8 

★  037

x1  
5 PV

1  / 2 

**Mise en jeu** - Un adversaire défausse 1 carte de sa main.



### F.A.Q.

✓

## Mime de Benetnash

Guerrier Divin

Acquisition : 7  / 7 

★  028

x2  
4 PV

1  / 2 

**Geler** - Défausser autant de cartes que souhaité puis piocher le même nombre de cartes +1.

**Sortie** - Chaque joueur gèle une *Armure* en main ou défausse un *Ikki* en main.



### F.A.Q.

- ✓ En cas de pioche vide durant la résolution de l'effet, les cartes défaussées sont remélangées dans la nouvelle pioche.
- ✓ L'effet **Sortie** doit obligatoirement être résolu par chaque joueur s'il est en mesure de geler 1 *Armure* de sa main ou de défausser un *Ikki* en main.
- ✓ Il est possible de défausser 0 carte pour piocher 1 carte.

## Misty du Léopard

Chevalier d'Argent

Acquisition : 5 

◆  044

x2  
1 PV

2  / 1 

**Défausser** - Détruire un de vos *Personnages* blessés puis piocher 2 cartes.

**Arrivée** - Chaque joueur détruit un de ses *Personnages* blessés.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Défausser** oblige à mettre *Misty* dans la défausse avant de réaliser son effet. En cas de pioche vide durant la résolution de l'effet, *Misty* est remélangé dans la nouvelle pioche.

## Moses de la Baleine

Chevalier d'Argent

Acquisition : 6 

  049

x2

3 PV

2 

**Vaincu** - Toutes les cartes ,  et  présentes sur le terrain sont retirées du terrain, puis compléter le terrain.



### F.A.Q.

- ✓ Si une carte retirée du terrain était en cours d'acquisition, les cartes déclarées participant à cette acquisition restent en place, sans effet, elles seront défaussées lors de la phase d'entretien.
- ✓ Les cartes sont retirées du jeu depuis le dernier emplacement vers le premier si elles sont ,  ou .
- ✓ L'action compléter le terrain n'inclut pas de décaler les cartes vers la droite.

## Mu du Bélier

Chevalier d'Or

Acquisition : 7  / 7 

  030

x1

5 PV

2  / 1 

**Blessé** - Récupérer en main 1 Armure présente dans votre défausse.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Blessé** ne peut pas être activé si aucune Armure n'est présente dans la défausse du joueur.

## Nachi du Loup

Chevalier de Bronze

Acquisition : 3  / 3 

  082

x2

2 PV

1 

**Défausser** - Chaque adversaire **défausse** son Armure en jeu.



### F.A.Q.

- ✓

## Oko

089

Acquisition : 3

x2  
1 PV

1

**Détruire** - Chaque adversaire détruit 1 *Chevalier* de sa main.



### F.A.Q.

✓

## Pégase Noir

072

*Chevalier Noir*

Acquisition : 4

x2

2 / 1

Si *Seiya* combat *Pégase Noir* son coût est réduit de -2.



### F.A.Q.

- ✓ Il faut jouer au moins une carte *Seiya*, quel que soit son Rang, face à *Pégase Noir* pour profiter de la réduction du coût de.
- ✓ La réduction de -2 n'est appliquée qu'une seule fois, quelle que soit la quantité de *Seiya* qui le combat.

## Phaeton

088

Acquisition : 2

x2  
1 PV

1

**Mise en jeu** - Détruire un *Personnage* de votre main puis piocher 2 cartes.



### F.A.Q.

- ✓ l'effet **Mise en jeu** ne peut pas être activé si le joueur n'a pas de *Personnage* en main,
- ✓ Si le joueur détruit un *Personnage*, il pioche obligatoirement 2 cartes sauf s'il lui reste moins de 2 cartes dans sa pioche et sa défausse, auquel cas il pioche les cartes restantes.

## Phoenix Noir

Chevalier Noir

Acquisition : 4 

  078

x2

2  / 1 

Si Ikki combat *Phoenix Noir* son coût est réduit de -2 .



### F.A.Q.

- ✓ Il faut jouer au moins une carte *Ikki*, quel que soit son Rang, face à *Phoenix Noir* pour profiter de la réduction du coût de .
- ✓ La réduction de -2  n'est appliquée qu'une seule fois, quelle que soit la quantité de *Ikki* qui le combat.

## Pope

  017

x1

**Arrivée** - *Pope* et tous les *Chevaliers d'Or* retirés du jeu sont mélangés dans la réserve.



### F.A.Q.

- ✓ Si *Pope* est pioché grâce à l'effet **Vaincu** de *Dante*, son effet **Arrivée** n'est pas activé.
- ✓ Si *Pope* est révélé lors de la mise en place de la partie, son effet **Arrivée** n'est pas activé et il reste sur le terrain. Il ne pourra être acquis que par l'effet d'une autre carte (*Shura...*).
- ✓ Faute sur la carte : « or » au lieu de « Or ».

## Poséidon

  012

x1

-1 PV

Acquisition : 10 

**Blesser** - Détruire un Héros  de votre main pour ajouter ce Héros  à votre défausse.

**Vaincu** - Récupérer en main toutes les cartes  du terrain et de la défausse du terrain, ainsi que toutes les *Reliques* en jeu.



### F.A.Q.

- ✓

## Ptolemy de la Flèche

Chevalier d'Argent

Acquisition : 5 

  052

x2  
2 PV

1  / 1 

**Blesser** - Chaque adversaire mélange 1 carte *Athéna* de sa main dans la réserve.

**Arrivée** - Retirer 1  de l'horloge.



F.A.Q.

✓

## Saga des Gémeaux

Chevalier d'Or

Acquisition : 8 

  032

x1  
6 PV

1  / 1 

*Saga des Gémeaux* gagne +2  si l'horloge indique un nombre de  pair.

*Saga des Gémeaux* gagne +2  si l'horloge indique un nombre de  impair.

**Vaincu** - Blesser tous les *Personnages* utilisés pour le combattre.



F.A.Q.

✓ 0 étant un nombre pair, s'il n'y a plus de *Flamme* sur l'Horloge *Saga* gagne +2 .

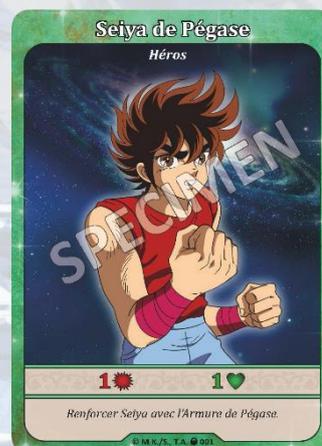
## Seiya de Pégase

Héros

  001

x8

1  / 1 



F.A.Q.

✓

## Seiya de Pégase

Héros - Chevalier de Bronze

▲ ● 011

x5

1 PV

1 ⚡ / 1 ♥ / 1 ♣

**Mise en jeu** - Si votre défausse comprend au moins 1 Seiya ; piocher 1 carte.

F.A.Q.

✓

## Seiya de Pégase

Héros - Chevalier de Bronze

◆ ♣ 001

x2

3 PV

2 ⚡ / 2 ♥ / 2 ♣

**Mise en jeu** - Piocher autant de cartes que de Seiya dans votre défausse.

**Marqué** - Gagner 1 ⚡.

F.A.Q.

✓

## Seiya de Pégase

Héros - Chevalier de Bronze

◆ ♣ 001

x2

3 PV

2 ⚡ / 1 ♥ / 2 ♣

**Mise en jeu** - Piocher autant de cartes que de Seiya dans votre défausse.

**Marqué** - Ajouter Seiya Transcendé à votre main.

F.A.Q.

✓



## Seiya de Pégase

Héros Transcendé - Chevalier de Bronze

★ ♣ 006

x1

3 🔥 / 3 💧

Lorsque cette carte est marquée, défaussée ou détruite, remettez-la à l'écart de l'espace de jeu.



### F.A.Q.

✓

## Seiya du Sagittaire

★ ♣ 501

x1

Acquisition : 7 💧

**Arrivée** - Si un *Chevalier d'Argent* est présent sur le terrain ; retirer 1 🔥.

**Vaincu** - Retirer *Seiya du Sagittaire* du jeu puis récupérer en main 1 carte depuis la défausse du terrain.



### F.A.Q.

- ✓ Si la défausse du terrain est vide, *Seiya* est tout de même retiré du jeu.
- ✓ Si l'effet **Vaincu** permet de récupérer une carte ayant un effet **Flamme**, **Saphir**, **Arrivée**, **Vaincu** ou **Sortie**, l'effet n'est pas activé.

## Serpent des Mers

Chevalier Fantôme

Acquisition : 3 🔥

▲ ♣ 064

x2

1 PV

2 🔥

*Serpent des Mers* ne peut être combattu que par au moins 3 Personnages.



### F.A.Q.

- ✓ Chaque carte posée face à lui peut être activée dès sa mise en jeu, même s'il n'y a pas encore 3 Personnages face à lui.
- ✓ Un Personnage posé face à lui et utilisé pour sa valeur de **Soin** ne compte pas dans les 3 Personnages nécessaires pour le combattre puisqu'il est défaussé dès l'utilisation de sa valeur de **Soin**.
- ✓ Si un effet de carte permet de l'acquérir par le **Cosmos**, il n'est plus obligatoire de jouer 3 Personnages face à lui.

## Shaina d'Ophiuchus

Chevalier d'Argent

Acquisition : 6  / 4 

  043

x2  
3\* PV

1  / 1 

\* +1 PV si vous êtes le joueur possédant le plus de Chevaliers d'Argent dans votre deck.

**Arrivée** - Tous les joueurs **défaussent** leur Armure en jeu.



### F.A.Q.

- ✓ Shaina rapporte 3 PV ou 4 PV si le joueur a le plus de cartes de classe Chevalier d'Argent à la fin de la partie.
- ✓ En cas d'égalité, le bonus de PV n'est pas gagné.
- ✓ Le bonus de PV ne concerne que les Personnages de classe Chevalier d'Argent, pas toutes les cartes de rang Argent.
- ✓ Le deck est l'ensemble des cartes du joueur non détruites : main, pioche, défausse, Personnages blessés, Armure active.

## Shaka de la Vierge

Chevalier d'Or

Acquisition : 7  / 8 

  035

x1  
5 PV

2  / 3 

**Mise en jeu** - Blessier un Personnage présent dans la Défausse d'un joueur.



### F.A.Q.

✓

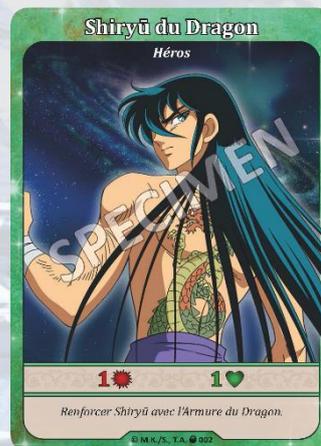
## Shiryû du Dragon

Héros

  002

x9

1  / 1 



### F.A.Q.

✓

## Shiryû du Dragon

Héros - Chevalier de Bronze

▲ ● 012

X5

1 PV

1 / 1 / 1

**Mise en jeu** - Blesser 1 Shiryû de votre main ; piocher 1 carte.

F.A.Q.

✓

## Shiryû du Dragon

Héros - Chevalier de Bronze

◆ ♣ 002

x2

3 PV

2 / 2 / 2

**Mise en jeu** - Blesser un *Personnage* ▲ de votre main pour piocher 2 cartes.

**Marqué** - Récupérer en main un autre Shiryû blessé.

F.A.Q.

✓

## Shiryû du Dragon

Héros - Chevalier de Bronze

◆ ♣ 002

x2

3 PV

2 / 1 / 2

**Mise en jeu** - Blesser un *Personnage* ▲ de votre main pour piocher 2 cartes.

**Marqué** - Ajouter Shiryû Transcendé à votre main.

F.A.Q.

✓



## Shiryû du Dragon

Héros Transcendé - Chevalier de Bronze

★ ♣ 007

x1

3 / 3

Lorsque cette carte est marquée, défaussée ou détruite, remettez-la à l'écart de l'espace de jeu.



### F.A.Q.

✓

## Shiryû de la Balance

★ ♣ ???

x1

Acquisition : 7 / 6

**Détruire** - Un Héros en jeu gagne +1 et +1 pour chaque Héros blessé.

**Vaincu** - Blessier tous les Personnages utilisés pour le vaincre, puis piocher autant de cartes que de Personnages ainsi blessés.



### F.A.Q.

✓ L'effet **Détruire** concerne les Héros blessés de tous les joueurs.

## Shiva du Paon

Chevalier d'Argent

Acquisition : 6

◆ ♣ 057

x2

2 PV

1 / 3

**Vaincu** - Blessier tous les Personnages utilisés pour le combattre possédant du .



### F.A.Q.

✓ L'effet **Vaincu** cible les Personnages ayant une valeur de qu'elle soit présente sur la carte ou gagnée par l'effet d'une carte ou du jeu, pas celles ne disposant pas d'un coût de .

## Sho à la Cloth céleste

Chevalier d'Acier

Acquisition : 2  / 2 

  077

x2  
1 PV

1 

Les Chevaliers combattant aux côtés de Sho ne peuvent pas être blessés.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet ne s'applique pas à Sho lui-même, il peut donc être blessé, notamment face à Shiva du Paon, Aghora du Lotus ou Saga des Gémeaux.

## Shun d'Andromède

Héros

  004

x9

1  / 1 



### F.A.Q.

✓

## Shun d'Andromède

Héros - Chevalier de Bronze

  014

x5  
1 PV

1  / 1  / 1 

**Mise en jeu** - Si Shun utilise son  pour acquérir un **Personnage** du terrain ; piocher 1 carte.



### F.A.Q.

- ✓ Pour profiter de l'effet **Mise en jeu**, il faut le déclarer comme participant avec son **Cosmos** dans l'acquisition en cours face à une carte du terrain, elle ne pourra donc pas être utilisée pour une autre valeur ( ou ) pour cette acquisition.
- ✓ L'effet **Mise en jeu** n'est activé que face à une carte acquérable par le **Cosmos**.
- ✓ L'effet **Mise en jeu** peut être activé même si l'acquisition en cours n'est pas (encore) finalisée.

## Shun d'Andromède

Héros - Chevalier de Bronze

◆ ♣ 004

x2  
3 PV

2 🔴 / 2 🟢 / 2 🔵

**Mise en jeu** - Si *Shun* affronte une carte du terrain possédant un coût en 🔵 ; piocher une carte.

**Marqué** - Mettre en jeu une *Armure* ▲ ou ◆ de votre défausse.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Mise en jeu** peut être activé même si l'acquisition en cours n'est pas (encore) finalisée.
- ✓ L'effet **Marqué** est obligatoire et force l'équipement d'une *Armure* disponible dans la défausse à la place d'une *Armure* déjà équipée.
- ✓ L'*Anneau de Nibelungen* bloque l'activation de l'effet **Marqué**.

## Shun d'Andromède

Héros - Chevalier de Bronze

◆ ♣ 004

x2  
3 PV

2 🔴 / 1 🟢 / 2 🔵

**Mise en jeu** - Si *Shun* affronte une carte du terrain possédant un coût en 🔵 ; piocher une carte.

**Marqué** - Ajouter *Shun Transcendé* à votre main.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Mise en jeu** peut être activé même si l'acquisition en cours n'est pas (encore) finalisée.

## Shun d'Andromède

Héros Transcendé - Chevalier de Bronze

★ ♣ 009

x1  
3 PV

3 🔴 / 3 🔵

Lorsque cette carte est marquée, défaussée ou détruite, remettez-la à l'écart de l'espace de jeu.



### F.A.Q.

- ✓

## Shura du Capricorne

Chevalier d'Or

Acquisition : 9

★ 039

x1

6 PV

3 / 1

**Vaincu** - Acquérir un *Personnage* adjacent à *Shura du Capricorne*.



### F.A.Q.

- ✓ S'il y a un emplacement vide dans la rivière entre *Shura* et une autre carte, elles ne sont pas considérées comme adjacentes.
- ✓ Si une carte d'un type autre que *Personnage* sépare *Shura* d'un *Personnage*, ce *Personnage* n'est pas adjacent à *Shura*.
- ✓ L'effet **Vaincu** d'un *Personnage* récupéré par l'effet **Vaincu** est activé.
- ✓ La carte acquise par l'effet **Vaincu** va dans la défausse du joueur.

## Siegfried de Dubhe

Guerrier Divin

Acquisition : 9 / 7

♠ 023

x2

4 PV

2 / 2

**Geler** - Chaque adversaire gèle toutes les *Robes divines* de sa main, sa défausse et en jeu.

**Sortie** - Chaque joueur gèle la première carte de sa pioche.



### F.A.Q.

✓

## Sirius du Grand Chien

Chevalier d'Argent

Acquisition : 6

◆ 052

x2

2 PV

2

**Blesser** - Détruire un de vos *Héros* en main puis ajouter à votre défausse un de vos *Héros*.



### F.A.Q.

- ✓ L'*Armure de Bronze* équipée n'est pas nécessaire lors de l'utilisation de l'effet **Blesser**.
- ✓ L'effet **Blesser** permet seulement de récupérer un *Héros* mis de côté en début de partie.
- ✓ Si le joueur n'a pas de *Héros* en main, l'effet **Blesser** ne peut pas être activé.

## Spartan

Chevalier sans constellation

Acquisition : 3 

  068

x2  
2 PV

1  / 1 

**Arrivée** - Chaque joueur peut blesser un *Personnage* de sa main pour piocher 1 carte.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Arrivée** est obligatoirement activé, mais chaque joueur a le choix de blesser ou pas un *Personnage* de sa main pour piocher 1 carte.

## Spica

Chevalier sans constellation

Acquisition : 2 

  070

x2  
\* PV

1 

\* 2 PV si vous possédez au moins une carte *Léda* dans votre deck.

Spica gagne +1  lorsqu'il combat aux côtés de *Léda*.



### F.A.Q.

- ✓ Le deck est l'ensemble des cartes du joueur qui n'ont pas été détruites : main, pioche, défausse, *Personnages* blessés, *Armure* active.

## Soldat Marina (1)

Garde - Marina

Acquisition : 3 

  021

x1  
1 PV

1 

**Marqué** - Prendre un jeton *Arme de la Balance* à un autre joueur.

**Défausser** une carte pour affronter un *Marina*.



### F.A.Q.

- ✓

## Soldat Marina (2)

Garde - Marina

Acquisition : 3 

  022

x1

1 PV

1 

**Marqué** – Regarder la main d'un adversaire et geler un de ses *Personnages* en main.

Tous les Gardes coûtent +1 .



### F.A.Q.

✓ L'effet de terrain concerne tous les *Personnages* de classe *Garde* (*Garde d'Asgard*, *Soldat Marina*, *Thétis*...).

## Soldat Marina (3)

Garde - Marina

Acquisition : 3 

  023

x1

1 PV

1 

**Marqué** – Échanger ce *Soldat Marina* avec un *Marina* marqué d'un autre joueur.

Le coût en  des *Personnages* adjacents à ce *Soldat Marina* devient un coût en .



### F.A.Q.

✓

## Soldat Marina (4)

Garde - Marina

Acquisition : 3 

  024

x1

1 PV

1 

**Marqué** – Activer un effet de *Mise en jeu* d'une carte de votre défausse.

Les autres cartes du terrain ont l'effet de *Sortie* : Le joueur actif blesse un *Personnage* de sa main.



### F.A.Q.

✓

## Soldat Marina (5)

Garde - Marina

Acquisition : 3 

  025

x1

1 PV

1 

**Marqué** – Récupérer en main un *Garde* détruit de n'importe quel joueur.

Les *Personnages* possédant 2  ne peuvent pas affronter d'autres *Personnages* du terrain.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet de terrain concerne les *Personnages* ayant précisément une valeur de **Force** de 2 .

## Sorento de la Sirène maléfique

Général Marina

Acquisition : 7  / 6 

  014

x1

4 PV

2 

**Mise en jeu** – Désigner un autre joueur, ce joueur peut se défausser d'un *Héros*. S'il ne se défausse pas, piocher une carte.

Ses coûts ne peuvent pas être réduits.



### F.A.Q.

✓

## Syd de Mizar

Guerrier Divin

Acquisition : 7 

  028

x2

4 PV

2  / 1 

**Geler** - Chaque adversaire gèle toutes les *Armures*  de sa défausse.

**Sortie** - Chaque joueur gèle tous les *Personnages*  de sa défausse ou défausse un *Shun* en main.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Sortie** doit obligatoirement être résolu par chaque joueur s'il est en mesure de geler tous les *Personnages*  de sa défausse ou de défausser un *Shun* en main.

## Thétis de la Sirène Marine

◆ ↓ 020

Marina

Acquisition : 4 🔴

x2

1 PV

1 🔴 / 1 ♥ / 1 ♠

**Mise en jeu** – Thétis gagne +1 🔴 par Garde combattant à ses côtés.

Les Héros ne peuvent pas affronter d'autres Personnages tant que Thétis est sur le terrain.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet de terrain de Thétis ne concerne que les Héros : Les Armures et les Personnages non-Héros peuvent affronter les Personnages normalement.
- ✓ L'effet de l'Armure du Sagittaire ne permet pas de contourner l'effet de Thétis lorsqu'elle est sur le terrain.
- ✓ L'effet de terrain de Thétis bloque les acquisitions de Personnages hors du terrain (Vague de tonnerre du plateau d'Andromède...).
- ✓ L'effet de terrain de Thétis bloque l'effet de terrain de Kuraggu lorsqu'elle est sur le terrain.
- ✓ Si les 2 Thétis sont sur le terrain en même temps, il est toujours possible d'affronter l'une ou l'autre des Thétis.
- ✓ L'effet de terrain de Thétis n'empêche pas de jouer des Héros face à un Personnage.

## Thor de Phecda

⚡ ↓ 025

Guerrier Divin

Acquisition : 8 🔴 / 7 ♠

x2

4 PV

3 🔴 / 1 ♠

**Geler** - Placer dans votre défausse tous les Personnages ♠ du terrain.

**Sortie** - Chaque joueur détruit 1 de ses Personnages marqués ou défausse 1 Seiya en main.



### F.A.Q.

- ✓ Si une carte retirée du terrain était en cours d'acquisition, les cartes déclarées participant à cette acquisition restent en place, sans effet, elles seront défaussées lors de la phase d'entretien.
- ✓ L'effet **Sortie** doit obligatoirement être résolu par chaque joueur s'il est en mesure de détruire 1 de ses Personnages marqués ou de défausser un Seiya en main.

## Ushio à la Cloth marine

▲ ⚙ 078

Chevalier d'Acier

Acquisition : 2 🔴 / 2 ♠

x2

1 PV

1 🔴

Ushio gagne +1 🔴 pour chaque Héros ▲ combattant à ses côtés.



### F.A.Q.

- ✓ La première édition du jeu comportait une erreur : il manquait le symbole ▲. Cette erreur a été corrigée dans les éditions récentes et deux copies de la cartes corrigées ont été fournies dans l'extension Asgard.

The background features a faded, artistic illustration of ancient ruins. In the upper left, a temple with a row of columns stands on a hillside. In the lower right, a wide stone staircase leads up a slope. The scene is set against a light blue sky with soft, wispy clouds. The entire page is framed by a decorative border with repeating geometric patterns.

# **Cartes « Relique »**

## Anneau des Nibelungen

Relique

★ ⚔ 011

x1  
-2 PV

**Mise en jeu** - Placer cette carte dans la zone de jeu d'un adversaire qui ne peut plus équiper d'*Armure* tant qu'il ne l'a pas affrontée avec 5 🌸 pour la défausser.

**Arrivée** - Le joueur actif applique l'effet de **Mise en jeu**.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Mise en jeu** ne défausse pas l'*Armure* équipée, elle empêche seulement d'en équiper une.

## Balmung

Relique

Acquisition : 9 🟡

★ ⚔ 012

x1  
2 PV

**Geler** - Détruire une *Relique* en jeu ou une *Armure* 🌟 d'une défausse. Placer *Balmung* dans la zone de jeu du joueur ayant subi l'effet.

Son coût est réduit de 1 🟡 pour chaque *Saphir d'Odin* présent sur la *Statue d'Odin*.



### F.A.Q.

- ✓ L'effet **Geler** peut cibler une *Armure* 🌟 de la défausse de n'importe quel joueur.
- ✓ Lors de la résolution de l'effet **Geler** de *Balmung*, si le propriétaire de *Balmung* est le seul joueur à avoir une *Armure* 🌟 dans sa défausse, il détruit une de ces cartes.
- ✓ L'effet **Défausser** ne peut pas être activé, si aucun joueur n'a d'*Armure* 🌟 dans sa défausse.
- ✓ *Balmung* est placée gelée dans la zone de jeu du joueur ayant subi l'effet.
- ✓ Faute sur la carte. « subit » au lieu de « subi ».

## Trident de Poséidon

Relique

Acquisition : 4 🟡

★ ⚔ 027

x1  
1 PV

À votre tour, vous pouvez placer un jeton **-1PV** sur cette carte (3 max.). Vous pouvez retirer les jetons **-1PV** de cette carte pour réduire d'autant le coût d'un *Marina* en 🌸 ou en 🟡, puis défausser le *Trident de Poséidon*.

**Arrivée** - Chaque joueur défausse sa main et pioche autant de cartes qu'il en a ainsi défaussées.



### F.A.Q.

- ✓

## Urne d'Athéna

Relique

Acquisition : 3

028

x1

1 PV



F.A.Q.

✓



**Plateaux  
« Joueur »**

## Plateau d'Andromède

### Chevalier d'Andromède

**Défausser** une carte de votre main : Utiliser l'effet de votre *Armure d'Andromède* en ne détruisant qu'un seul *Shun* au lieu de deux.

### Défense tournoyante

⚡ : Un *Personnage* en jeu gagne +2 ♥.

### Vague de tonnerre

⚡⚡ : Combattre le personnage du dessus de la défausse du terrain, son coût est réduit de -1 ⚡ par *Shun* l'affrontant.

### Tempête nébulaire

⚡⚡⚡ : Retirer deux cartes ●, ▲ ou ◆ du terrain puis un *Shun* en jeu gagne +3 ●.

### F.A.Q.

- ✓ Le joueur choisit les deux cartes qui seront retirées du jeu, puis elles sont retirées du jeu depuis le dernier emplacement vers le premier si elles sont ●, ▲ ou ◆. Les cartes ne doivent pas obligatoirement être de même Rang.
- ✓ L'action compléter le terrain n'inclut pas de décaler les cartes vers la droite.
- ✓ Si la *Vague de tonnerre* permet d'acquérir une carte ayant un effet **Flamme**, **Saphir** ou **Vaincu**, l'effet n'est pas activé.
- ✓ Si Kurragu est en jeu, la *Vague de tonnerre* ne permet pas de combattre un Chevalier.
- ✓ La *Tempête nébulaire* ne peut pas être utilisée s'il n'y a pas deux cartes ●, ▲ ou ◆ sur le terrain.



## Plateau de Pégase

### Chevalier de Pégase

**Défausser** une carte de votre main : Utiliser l'effet de votre *Armure de Pégase* en ne détruisant qu'un seul *Seiya* au lieu de deux.

### Météores de Pégase

⚡ : Jouer un *Seiya* ● depuis votre défausse.

### Broyeur de Pégase

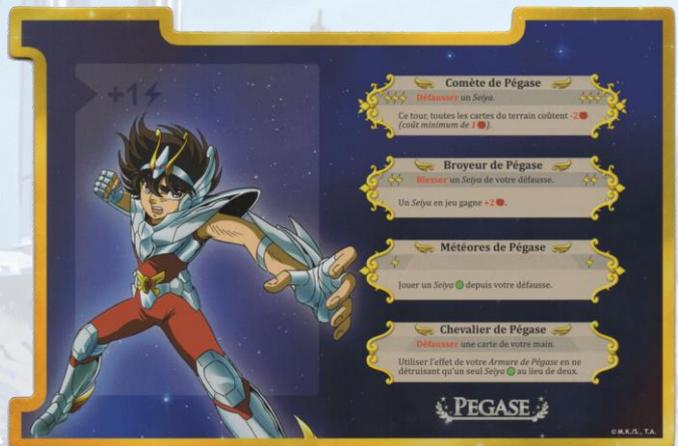
⚡⚡ + **Blesser** un *Seiya* votre défausse : Un *Seiya* en jeu gagne +2 ⚡.

### Comète de Pégase

⚡⚡⚡ + **Défausser** un *Seiya* : Ce tour, toutes les cartes du terrain coûtent -2 ⚡ (coût minimum de 1 ⚡).

### F.A.Q.

✓



## Plateau du Cygne

### Chevalier du Cygne

**Défausser** une carte de votre main : Utiliser l'effet de votre *Armure du Cygne* en ne détruisant qu'un seul *Hyôga* au lieu de deux.

### Poussière de diamant

⚡ : Un *Hyôga* en jeu gagne +1 ●.

### Cercle de glace

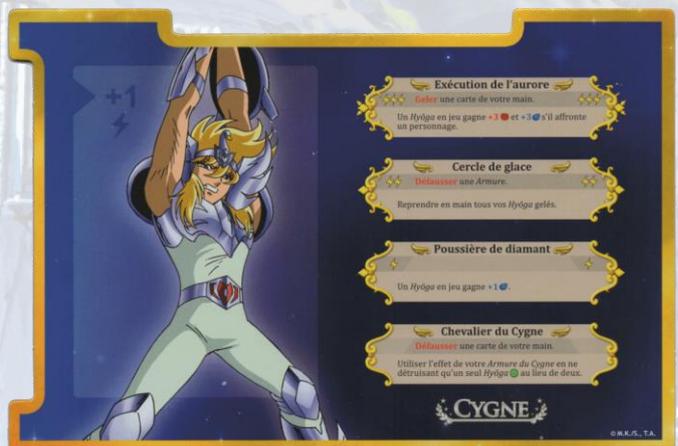
⚡⚡ + **Défausser** une *Armure* : Reprendre en main tous vos *Hyôga* gelés.

### Chevalier du Cygne

⚡⚡⚡ + **Geler** une carte de votre main : Un *Hyôga* en jeu gagne +3 ⚡ et +3 ● s'il affronte un *Personnage*.

### F.A.Q.

✓



## Plateau du Dragon

### Chevalier du Dragon

**Défausser** une carte de votre main : Utiliser l'effet de votre *Armure du Dragon* en ne détruisant qu'un seul *Shiryû* au lieu de deux.

### Colère du Dragon

⚡ + **Blesser** un *Personnage* de votre main : Un *Shiryû* en jeu gagne +2.

### Excalibur

⚡⚡ + **Détruire** un *Chevalier* de votre main : *Shiryû* en jeu gagne +1 pour chaque *Shiryû* blessé.

### Ultime Dragon

⚡⚡⚡ + **Défausser** un *Shiryû* marqué : Révéler la première carte de la réserve, si c'est un *Personnage*, vous l'acquièrez blessé, sinon placer la carte dans la défausse du terrain.

### F.A.Q.

✓ Si l'*Ultime Dragon* permet d'acquérir une carte ayant un effet **Flamme**, **Saphir** ou **Vaincu**, l'effet n'est pas activé.



## Plateau du Phoenix

### Chevalier du Phoenix

**Défausser** une carte de votre main : Utiliser l'effet de votre *Armure du Phoenix* en ne détruisant qu'un seul *Ikki* au lieu de deux.

### Illusion du Phoenix

⚡ : Retirer une carte de votre terrain puis compléter le terrain.

### Renaissance du Phoenix

⚡⚡ + **Détruire** un de vos *Personnages* marqués : Reprendre en main un *Ikki* détruit.

### Envol du Phoenix

⚡⚡⚡ : Un *Ikki* en jeu gagne +3 face à un personnage ne possédant pas de coût en mana.

### F.A.Q.

✓ L'action compléter le terrain n'inclus pas de décaler les cartes vers la droite.

