

Attention : Ceci est une version temporaire du manuel.

But du jeu

Les joueurs incarnent chacun un héros possédant des capacités uniques. Dans ce jeu de construction de deck tactique coopératif, de 1 à 5 joueurs, vous affronterez des vagues d'ennemis redoutables. Ces derniers gagneront en puissance à mesure que vous renforcerez votre deck. Terrassez-les, et vous aurez une chance d'affronter un boss féroce lors d'un ultime combat dantesque..

Contenu de la boîte

- 395 cartes dont
 - 90 deck de base
 - 70 héros et capacités de héros
 - 35 ennemis
 - 32 boss et actions de boss
 - 18 champs de bataille
 - 150 récompenses
- 1 manuel
- 1 Plateau
- Dé :
 - 1D4 et 1D6 noir pour le placement des ennemis
 - 8 D6 bleu pour les blocages
 - 8 D8 rouge pour la vie des ennemis
 - 8 D6 jaune pour les blessures des ennemis
- 5 plateaux (Deck / Défausse)
- 5 plateaux (Blessures / Exile)
- 6 Jetons récompenses
- 5 jetons "Tour joué"

7. Chaque joueur mélange son deck constitué de 13 cartes, le place sur son plateau de jeu dans l'emplacement (Deck), puis pioche une main de 5 cartes.
8. Faites une pile pour chaque couleur de cartes de récompenses (Soit 6 piles en tout). Placez le jeton de la couleur correspondante à côté de chaque pile. Cela vous aidera à déterminer quelle pile face cachée correspond à quelle couleur de récompense. Si vous n'êtes pas nombreux autour de la table, il est possible qu'une ou plusieurs couleurs ne soient pas utilisées par les héros que vous avez choisis. Dans ce cas, laissez ces piles dans la boîte.

Les cartes héros



Une carte de héros contient :

- 1. Son nom
- 2. Les deux couleurs autorisées pour la construction du deck. (Deux emplacements)
- 3. Sa menace
- 4. Sa catégorie
- 5. Le contenu du deck de base pour le début de la partie

Construire son deck de départ



Avant de continuer, construisons le deck de départ de chaque joueur :

1. Chaque joueur prend les 10 cartes de deck de base indiquées sur la carte du héros.
2. Chaque joueur ajoute la carte "Héros-Initié" de son personnage à son deck. Mettez de côté les deux cartes de votre héros (Adepté et Maître). Vous en aurez besoin pendant la partie.
3. Chaque joueur choisit deux cartes "Héros-Novice" parmi les trois couleurs autorisées, puis les ajoute à son deck. Pour rappel, les couleurs autorisées pour chaque héros sont les deux couleurs présentes sur la carte du héros, ainsi que les cartes incolores.

Jouer en solo

Pour jouer en solo, prenez au moins deux héros au début de la partie, puis jouez-les l'un après l'autre. En général, chaque joueur peut jouer autant de héros qu'il le souhaite.

Les cartes ennemis



Une carte d'ennemi contient :

- 1. Le nom de l'ennemi
- 2. Sa catégorie
- 3. Sa sous-catégorie (Basique, intermédiaire, puissant ou bosses)
- 4. La portée de ses attaques. Elle sera nommée "la zone" dans les effets des cartes.
- 5. Son effet
- 6. Le nombre de vies de l'ennemi et le nombre de dégâts nécessaires pour lui faire perdre une vie en fonction du nombre de héros
- 7. Un rappel indiquant si son attaque touche un ou plusieurs héros

La vitalité des ennemis

Le nombre de vies et le nombre de dégâts nécessaires pour leur faire perdre une vie changent en fonction du nombre de héros. Vous pouvez en apprendre plus sur comment les vaincre en lisant la section (Les cartes composant votre deck - Attaque p.TODO).

La zone des effets

Toutes les cartes ennemis (ou presque) possèdent une zone (ou portée) dont voici les règles :

- Le carré noir représente l'ennemi.
- Les carrés blancs représentent les cases où l'effet de l'ennemi peut agir quand vient son tour. Ils sont appelés "la zone" dans l'effet des cartes.

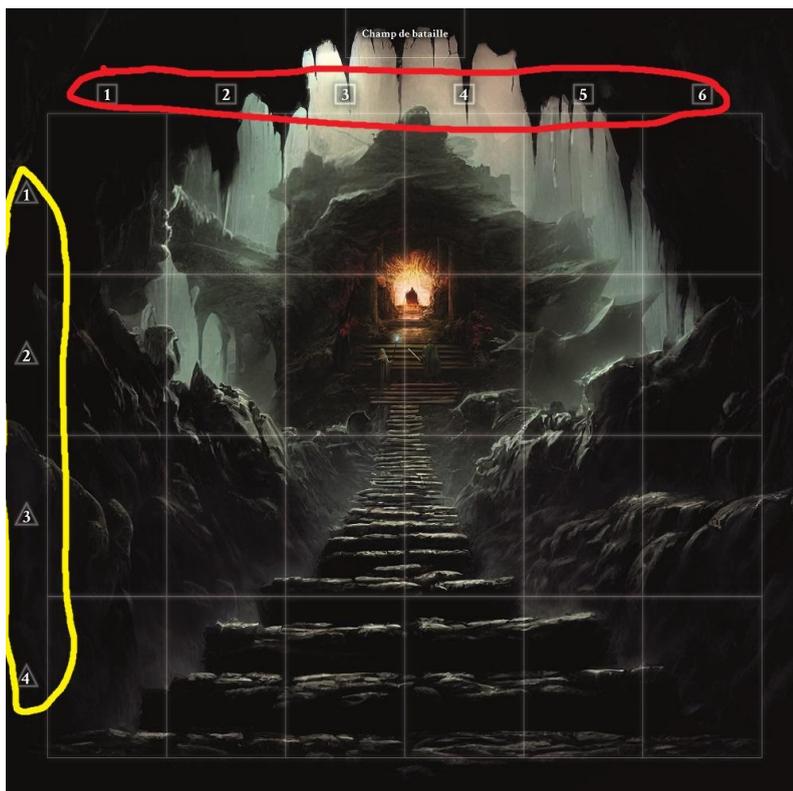
- La zone est toujours représentée vers la droite mais peut être tournée orthogonalement dans les 4 directions (voir le schéma TODO).
- Le symbole infini indique que la zone s'étend sur tout le plateau de jeu.
- Tous les effets peuvent traverser les ennemis et les héros. Il n'y a aucune notion de blocage de ligne de vue.

Déroulement de la partie

Une partie est découpée en une série de 4 affrontements qui vont être séparés par des phases de renforcement de vos decks de cartes.

Mise en place d'un affrontement

Piochez autant d'ennemis que le nombre indiqué par la difficulté (Voir ci-après), puis placez-les sur le plateau en lançant le **d4** (pour le numéro de la ligne) et le **d6** (pour le numéro de la colonne) pour chaque ennemi. Si les dés indiquent une case où se trouve déjà un ennemi ou un héros, relancez les dés.



Placez un dé rouge (nombre de vies) et un dé jaune (nombre de dégâts nécessaires pour faire perdre une vie) sur chacun des ennemis en tenant compte du nombre de héros. (Voir la section 'Les ennemis' p.TODO)

Une fois tous les ennemis placés, le combat peut commencer en commençant par le tour des héros.

Difficulté facile

Affrontement	1er	2ème	3ème	4ème
Basique	2	1	1	
Intermédiaire		3	2	
Puissant			2	
Boss				1

Difficulté normale

Au début de chaque affrontement, référez-vous à la difficulté facile mais REMPLACEZ 1 ennemi basique par un ennemi intermédiaire.

Difficulté difficile

Au début de chaque affrontement, référez-vous à la difficulté facile mais AJOUTEZ 1 ennemi intermédiaire.

Difficulté variable

Certains d'entre vous jouent depuis plusieurs décennies tandis que d'autres commencent leur aventure dans le monde des jeux de cartes avec ce jeu. Le niveau de nos joueurs est varié, nous vous encourageons donc à créer votre propre niveau de difficulté afin de vivre la meilleure expérience de jeu possible.

Tour des héros

Les héros jouent leur tour dans l'ordre qu'ils désirent. Ils sont autorisés à échanger sur la stratégie à mettre en place autant qu'ils le souhaitent.

En revanche, lorsqu'un héros commence son tour, il doit le jouer dans son intégralité. Les autres héros ne peuvent pas jouer de cartes pendant son tour, sauf si l'effet d'une carte indique explicitement le contraire.

Tour d'un héros

Pendant son tour, un héros peut effectuer les 2 actions suivantes autant de fois qu'il le souhaite, tant qu'il possède des cartes en main :

- Jouer et résoudre l'effet d'une carte de sa main, puis la placer dans la défausse (voir la section "Les cartes de votre deck" p TODO).
- Ne pas jouer l'effet d'une carte et la placer dans sa défausse depuis sa main. Si le héros le souhaite, il peut effectuer 1 déplacement.

Lorsqu'un héros n'a plus de carte en main ou ne souhaite plus en jouer ou en défausser, il met fin à son tour. Il est autorisé à conserver ses cartes pour le prochain tour.

Il pioche des cartes jusqu'à en avoir 5 en main (ou plus si un effet le lui permet) et retourne son jeton "Tour joué" face verso pour se souvenir qu'il a joué son tour.

À n'importe quel moment durant la partie, si le héros doit piocher des cartes ou déclencher un quelconque effet sur son deck mais que son deck ne contient plus assez de cartes, il mélange sa défausse pour reconstituer son deck.

Tour des ennemis

Résolvez le tour des ennemis en parcourant le plateau comme si vous lisiez un livre, c'est-à-dire en commençant en haut à gauche du plateau et en descendant jusqu'en bas à droite. Pour effectuer le tour d'un ennemi, il suffit de lire le texte sur sa carte.

Avant toute chose, gardez à l'esprit que pour tous les effets que les ennemis vont déclencher, si vous avez le moindre doute pour déterminer par exemple la répartition des dégâts, utilisez la menace pour vous départager.

Exemple:



Le zombie perd une vie et deux héros sont adjacents à sa position. Les héros doivent se répartir 3 dégâts. Le héros avec la plus haute menace subit 2 dégâts et l'autre héros subit 1 dégât.

Si l'ennemi cible un seul héros dans son effet :



De manière simplifiée, on peut dire que les ennemis avec ce symbole sont fainéants. Ils vont donc toujours essayer de faire le moins de déplacements possibles qui leur permettent d'attaquer un héros.

Si l'ennemi peut attaquer sans se déplacer, il attaque le héros avec la plus grande menace parmi ceux qui sont à portée d'attaque.

Sinon, l'ennemi doit se déplacer pour attaquer un héros. Il effectuera le moins de déplacements possibles pour pouvoir attaquer sa cible. Deux cas sont alors possibles :

- S'il y a un héros plus proche que tous les autres, il se déplace vers ce héros et l'attaque.
- Si plusieurs héros sont à égale distance de l'ennemi, c'est-à-dire séparés par le même nombre de déplacements pour pouvoir les attaquer, il cible le héros ayant la plus grande menace.

Si quoi qu'il arrive, même en se déplaçant, l'ennemi ne peut pas attaquer de héros, il se déplace en direction du héros le plus proche.

Si l'ennemi cible plusieurs héros dans son effet :



Contrairement aux précédents ennemis, ceux-là ne sont pas fainéants. L'ennemi cherche à toucher un maximum de héros et effectue son déplacement en conséquence.

Si plusieurs groupes de héros de taille équivalente sont accessibles (y compris un seul héros), l'ennemi ciblera le groupe de héros ayant la plus grande menace cumulée.

Détails important concernant la menace

Si deux héros possèdent la même menace, le héros possédant le plus de points d'exclamation est alors la cible prioritaire.

Règles avancées :

Lorsqu'un ennemi souhaite se déplacer vers une case et que plusieurs chemins d'égales distances sont possibles, il privilégie toujours le franchissement de lignes en premier, puis les franchissements de colonnes.

Cela signifie que les déplacements des ennemis sont entièrement déterministes, et que vous pourrez anticiper comment les ennemis réagiront quand viendra leur tour.

VIDEO EXPLICATIVE - QR CODE DANS LE MANUEL

<https://youtu.be/bkf135LGhWs>



Un ennemi inflige des dégâts à un héros

Lorsqu'un ennemi inflige des dégâts à un héros :

- Si celui-ci possède du blocage, chaque point de blocage (Voir Défense p.TODO) absorbe un point de dégât à subir.
- S'il y a plus de dégâts que de blocage, ou si le héros ne possède aucun blocage, le héros subit une blessure pour chaque dégât restant.

Lorsqu'un héros subit une blessure, il place 1 carte du dessus de son deck dans ses blessures pour chaque point de dégât qu'il subit. Cette carte est face visible.

Si son deck est vide, il reconstitue son deck à l'aide de sa défausse pour pouvoir continuer à subir les dégâts. Si sa défausse et son deck sont vides, il défausse les cartes de sa main de son choix dans ses blessures.

Parfois, les ennemis infligent des effets supplémentaires en plus des dégâts. À moins qu'il ne soit spécifié le contraire, les héros subissent ces effets même s'ils bloquent l'intégralité des dégâts.

Mort d'un héros

À la fin de son tour, si un héros doit piocher ses 5 cartes et qu'il n'y a plus assez de cartes ni dans son deck ni dans sa défausse pour former une main complète, le héros défausse les cartes qu'il a en main et meurt. Il reste alors sur le champ de bataille, mais il ne compte plus comme un obstacle.

Un héros mort ne peut pas être la cible des effets des ennemis ni de ses alliés, sauf si l'effet précise spécifiquement le contraire (comme la Pierre de résurrection - Récompense incolore).

Si un héros mort peut de nouveau constituer une main complète au début de son tour, il pioche ses cartes puis joue normalement son tour. Il ne revient donc à la vie que lorsqu'il commence son tour, et non dès qu'il reçoit des soins.

Règles avancées :

Les effets de pioche ne peuvent pas tuer un héros, même s'il ne peut plus piocher. Seule la pioche de fin de tour est prise en compte.

Comme noté ci-dessus, un héros meurt seulement s'il ne peut pas piocher ses cartes à la fin de son tour. Ainsi, un héros avec seulement 3 cartes en main, sans deck ni défausse et donc au bord de la mort, pourra jouer son tour sans souci et ne mourra qu'à la fin de celui-ci. De même, si un autre héros joue avant lui, il est possible de le soigner avant qu'il ne meure.

L'adrénaline : Épuré son deck

Lorsqu'un héros subit des dégâts, ils retirent des cartes de son deck pour le mettre dans ses blessures. Sur le long terme, en alliant habillement soin et dégât subis, vous pourrez épurer votre deck en retirant les cartes les moins puissantes. En résumé, plus vous vous approchez de la mort, plus vous gagnerez en puissance.

Un ennemi invoque d'autres ennemis

Dès qu'un ennemi invoque d'autres ennemis, relancez les dés noirs pour déterminer la case où ils apparaissent. Si un ennemi meurt, ses invocations meurent également. Les ennemis invoqués jouent leur tour dès leur apparition.

Un ennemi possède un effet passif

Si un ennemi possède un effet passif, celui-ci reste actif jusqu'à ce que l'ennemi soit éliminé.

Fin du tour des ennemis

À la fin du tour des ennemis, tous les blocages des héros et des ennemis sont retirés, sauf si un effet indique le contraire. Ensuite, les ennemis soignent toutes les blessures (dé jaune), mais pas leurs points de vie. Tous les héros retournent leurs jetons "Tour joué" pour indiquer qu'ils peuvent à nouveau jouer un tour.

Fin d'un affrontement

Dès qu'un héros achève le dernier ennemi, il termine son tour, puis l'affrontement prend fin immédiatement. Ensuite, les héros conservent leur main, mais tous les effets à durée limitée prennent automatiquement fin et tous les blocages disparaissent. La phase de renforcement commence.

Phase de renforcement

Les héros vont à présent se soigner et/ou récupérer des récompenses.

Chaque héros effectue les actions suivantes trois fois :

- Il révèle une carte incolore et une carte de chacune de ses couleurs de héros. Ensuite, le héros peut choisir entre :
 - Prendre une de ces trois cartes et la placer dans sa défausse.
 - Soigner 3 de ses blessures et ne prendre aucune des trois cartes révélées.
- Il défausse les cartes non choisies, puis mélangez-les à nouveau si vous avez épuisé une pile de récompenses.

Une fois le partage des récompenses terminé :

- Si vous venez de terminer le 1er affrontement, les héros ajoutent leur carte Héros-Adeptes de héros dans leur défausse, puis passez au 2ème affrontement
- Si vous venez de terminer le 2ème affrontement, les héros ajoutent leur carte Héros-Maître dans leur défausse, puis passez au 3ème affrontement.
- Si vous venez de terminer le 3ème affrontement, passez au 4ème.

Enfin, mélangez à nouveau votre main, votre deck et votre défausse. Attention, ne mélangez pas vos blessures restantes et votre exil.

Affronter le boss

Lors du 4ème affrontement, les héros vont affronter le boss. Avant toute chose, le boss est placé sur le plateau de la même manière que les autres ennemis en utilisant les dés.

Les boss fonctionnent différemment des autres ennemis :

- Sur leur carte est noté un effet passif que les héros devront prendre en compte durant l'affrontement.
- Chaque boss est accompagné d'un deck de 7 cartes "Action" qui détermine son comportement lorsqu'il doit agir. Comme pour les cartes jouées par les héros, si une carte "action" a un effet à durée, la carte ne retournera dans la défausse que lorsque l'effet prendra fin. Si la pile des cartes "action" est vide, mélangez-la à nouveau.



Le boss perd une vie

Résolvez son effet passif en premier s'il doit se déclencher à ce moment-là, puis piochez une carte "action" et jouez-la immédiatement, même si le tour d'un héros est en cours. Le héros reprendra son tour normalement une fois l'action résolue.

Si le boss perd plusieurs vies en une seule attaque, résolvez-le comme s'il avait perdu ses vies une à une (Passif, carte "action", passif, carte "action"...)

Le boss joue son tour

Piochez une première carte "action" et jouez-la, puis faites de même avec une deuxième carte "action".

Le boss meurt

Si le boss perd une ou plusieurs vies en une seule attaque et qu'il devrait mourir, ne jouez aucune carte "action" et ne résolvez pas son effet passif.

Fin de partie

Si tous les héros meurent durant un affrontement, ils perdent la partie.

Si les héros sortent victorieux de leur combat contre le boss, ils remportent la partie.

Rangement de la boîte après la partie

À la fin de la partie, il est conseillé de regrouper les cartes par catégorie, sous-catégorie et couleur. Une boîte bien rangée facilitera la mise en place de la prochaine partie.

Les cartes Champs de bataille



Les champs de bataille représentent le lieu de l'affrontement. Si vous êtes des joueurs aguerris et que vous souhaitez augmenter la difficulté, tirez une carte champ de bataille au début de chaque nouvel affrontement, lisez-la à voix haute, puis placez-la sur le plateau dans l'emplacement prévu.

Les cartes composant votre deck

Les généralités



Les cartes de votre deck contiennent :

- 1. Un nom
- 2. Son ou ses types

- 3. Sa couleur
- 4: Un rappel de sa couleur pour nos amis daltoniens. Celle-ci est écrite uniquement si la carte n'est pas incolore. Les cartes incolores se sont pas considérées comme colorées.
- 5. Sa catégorie
- 6. La portée de ses attaques nommée la zone
- 7. Son effet

La zone des effets

Toutes les cartes que vous jouez possèdent une zone (ou portée) dont voici les règles :

- Le carré noir représente le héros qui joue la carte.
- Les carrés blancs représentent les cases où l'effet peut agir. Ils sont appelés "la zone" dans l'effet des cartes.
- La zone est toujours représentée vers la droite mais peut être tournée orthogonalement dans les 4 directions (voir exemple).
- Le symbole infini indique que la zone s'étend sur tout le plateau de jeu.
- Tous les effets peuvent traverser les ennemis et les héros. Il n'y a aucune notion de blocage de ligne de vue.

Notez que le carré noir peut aussi être la cible de l'effet d'une carte lorsque celui-ci cible un ou plusieurs héros (Voir "A un héros" p.TODO)

Attaque

Rappel : Utilisez les dés rouges et les dés jaunes pour suivre les vies et les blessures actuelles de chaque ennemi.

Lorsque vous infligez des dégâts à un ennemi, celui-ci subit des blessures. Chaque dégât réduit le dé jaune de 1.

Si le dé jaune devrait atteindre 0, l'ennemi perd aussitôt une vie. Son dé rouge diminue alors de 1, et le dé jaune revient à sa valeur initiale.

Lorsqu'un ennemi perd sa dernière vie, il meurt. Vous pouvez alors le retirer du plateau.

Pour rappel, les blessures des ennemis se soignent automatiquement à la fin du tour des ennemis. Cependant, les vies ne se régénèrent pas.

Exemple :



À 2 héros, l'ennemi basique "Nuée de rats" doit subir 2 blessures pour perdre une vie et possède 3 vies. Vous devez donc lui infliger un total de 6 dégâts pour l'éliminer.

Un héros utilise 3 cartes "Frappe" sur cet ennemi, lui infligeant 3 dégâts. Cela lui fait perdre une vie, et une blessure supplémentaire est en suspens.

Un autre héros utilise 2 cartes "Frappe". L'ennemi perd à nouveau une vie, et une autre blessure est en suspens.

Les héros terminent leur tour.

À la fin du tour des ennemis, les blessures des ennemis se soignent. La "Nuée de rats" soigne sa blessure mais ne récupère pas les vies perdues. Il lui reste donc une seule vie.

Au tour suivant, un héros utilise à nouveau 2 cartes "Frappe" pour achever définitivement l'ennemi.

Il est important de noter que lors d'une perte de vie d'un ennemi, les dégâts excédentaires sont comptabilisés sur la ou les vies suivantes.

Dans notre exemple ci-dessus, il faut infliger 2 dégâts à la "Nuée de rats" pour lui faire perdre une vie. Si un héros joue une carte lui infligeant 3 dégâts. La "Nuée de rats" perd une vie après avoir subi 2 dégâts puis elle subit le dégât restant sur sa prochaine vie.

Défense

Les cartes "défense" permettent de gagner du blocage. Le blocage vous permettra de réduire les dégâts que les ennemis vous infligeront (voir la section Un ennemi inflige des

dégâts à un héros). Utilisez les dés bleus pour suivre vos blocages actuels. Il n'y a pas de limite maximale de blocage qu'un héros peut obtenir dans un tour. Pour rappel, les blocages disparaissent à la fin du tour des ennemis, sauf si l'effet d'une carte indique le contraire.

Soin

Lorsqu'un héros soigne une blessure, il récupère une carte de son choix depuis sa pile de blessures et la place sur le dessus de sa défausse.

Voici deux exemples typiques de résolution des soins :

- Un héros possède 1 blessure et je le soigne de 2. Il soigne alors sa seule blessure, et l'autre soin est perdu.
- Un héros possède 2 blessures et je le soigne de 2. Il soigne ses deux blessures et ne peut pas décider de n'en soigner qu'une.

Déplacement

Lorsque vous effectuez un déplacement, vous vous déplacez d'une case orthogonalement sur le plateau.

Il est impossible de traverser les ennemis. En revanche, vous pouvez traverser vos alliés.

Les cadavres et les cartes (comme les runes) posées sur le plateau ne sont pas des obstacles.

Sauf si l'effet indique le contraire, vous n'êtes jamais obligé d'effectuer les déplacements d'une carte. De la même manière, vous ne pouvez effectuer qu'une partie des déplacements si vous le souhaitez.

Les déplacements sont le seul effet que vous n'êtes donc jamais obligé d'effectuer.

Règles avancées :

Le point le plus important

Lorsque vous jouez une carte, vous devez résoudre son effet PUIS la mettre dans la défausse. Une carte jouée n'est mise dans la défausse qu'une fois son effet intégralement résolu. Voici deux exemples :

Exemple trivial : Aura de puissance



Cette carte qui dure jusqu'à la fin du tour d'un héros ne sera mise dans la défausse qu'à la fin du tour de ce héros.

Exemple plus complexe : Ambidextrie



Par exemple, je joue "Ambidextrie", ce qui me fait défausser 2 cartes, puis piocher 3 cartes, mais je n'ai plus de carte dans mon deck. L'erreur que font souvent les joueurs est de placer "Ambidextrie" dans la défausse avec les 2 autres cartes, puis de la mélanger avec le reste des cartes avant de piocher leurs 3 cartes. Il ne faut JAMAIS faire cela ; "Ambidextrie" ne doit être mise dans votre défausse qu'après la résolution complète de son effet.

Défausser n'est pas jouer

Défausser une carte de votre main, de quelque manière que ce soit, ne compte jamais comme "jouer une carte".

Les effets des cartes sont résolus dans l'ordre dans lequel ils sont joués



Si je joue "Main d'Illitilde", la carte Héros-Maître de l'Assassin, puis je joue une carte "Frappe", alors je peux déclencher l'effet de la "Main d'Illitilde".

En revanche, si je joue d'abord une carte "Frappe" et ensuite la "Main d'Illitilde", alors cette frappe ne déclenche pas l'effet de la "Main d'Illitilde".

Un effet se résout dans l'ordre

Si un effet vous indique, par exemple, "Soignez 1 de vos blessures puis subissez 1 dégât", vous devez le résoudre dans cet ordre. Il est interdit de résoudre d'abord le dégât avant de se soigner.

Vous ne pouvez pas résoudre une partie des effets d'une carte et garder le reste pour plus tard



La carte "Adaptabilité du scélérat" me fait piocher une carte et, bien que je possède un blocage, je n'ai pas de blessure à soigner. Je pioche la carte "Le tout pour le tout" que je décide de jouer par la suite. Je subis ainsi 1 dégât et je possède maintenant une blessure. Je ne peux pas utiliser le soin octroyé par "Adaptabilité du scélérat" puisque lorsque son effet a été résolu, je n'avais pas de blessure.

Vous devez effectuer l'intégralité des effets si possible

Mise à part le déplacement, si un effet peut être résolu, vous êtes obligés de le résoudre. Si une carte inflige des dégâts et vous fait piocher, vous ne pouvez pas décider de piocher sans infliger les dégâts, ni d'infliger les dégâts sans piocher si vous le pouvez

Glossaire des effets

Les textes entre guillemets

Ces textes font référence au nom d'une carte. Bien souvent, il s'agit de la carte en elle-même mais parfois il s'agit d'une autre carte.



Les textes soulignés

Ces textes font référence à la catégorie, voire à la sous-catégorie, d'une carte. Cf Maîtriser les bases.



Exiler une carte

Lorsqu'il doit exiler une carte, le héros doit choisir une carte de ses blessures ou une carte de sa main et la mettre dans son exil. S'il n'a aucune carte en main et aucune carte dans ses blessures, il prend la carte du dessus de son deck. Quelques effets de carte "Jaune" permettent de récupérer ces cartes exilées.

Défausser une carte

Défausser une carte consiste à prendre une carte de votre main et la mettre dans votre défausse. Si vous n'avez pas de carte à défausser, l'effet ne se résout pas.

La lettre "X"

Lorsqu'un X apparaît dans un texte, cela signifie que la valeur est changeante. Si elle n'est pas dépendante d'une condition indiquée dans le texte, alors la valeur X est au choix du héros. Cependant, vous devez choisir une valeur pour X qui permette à l'effet de la carte de se résoudre.

Parfois X ne peut pas être supérieur à une valeur. S'il le devait, X est égal à la valeur maximale indiquée.

Parfois X ne peut pas être inférieur à une valeur. S'il le devait, X est égal à la valeur minimale indiquée.



“À un héros”

Lorsqu'une carte indique que vous effectuez un effet “À un héros”, cela peut être vous-même ou un autre héros. Lorsque l'effet ne pourra être fait que sur vous, le texte de l'effet vous le précisera. De même, si l'effet ne peut pas vous cibler, le carré noir sera barré dans la zone de l'effet.



Adjacent

Sont considérées comme adjacentes, les cases orthogonalement collées à la case ciblée. Les diagonales ne comptent pas.

“Dégâts subis” et “Blessures subies”

Des dégâts sont considérés comme subis qu'ils aient été bloqués par du blocage ou non. En revanche, des blessures subies indiquent bien que les dégâts n'ont pas été bloqués. Attention, certaines cartes parlent de blessures tandis que d'autres parlent de dégâts. Soyez vigilants.

Les cartes incolores

Par définition, toutes les cartes dont la couleur n'est pas précisée sont “incolores” et sont donc considérées comme n'ayant aucune couleur.

Amorce

Durant votre tour, les cartes “Amorce” doivent être jouées avant toute autre carte ne portant pas le mot clé “Amorce”.

Si plusieurs cartes “Amorce” se trouvent dans votre main au début de votre tour, résolvez-les dans l'ordre que vous désirez.

Si vous piochez une carte “Amorce” après avoir résolu des cartes ne possédant pas ce mot clé, alors vous ne pourrez jouer cette carte qu'au prochain tour.



Substitution

Ces cartes possédant ce mot clé peuvent être défaussées dans les blessures pour subir des dégâts à la place du dessus du deck. Piochez une carte pour chaque carte de votre main placée dans la pile des blessures de cette manière.



Astuces pour augmenter ses chances de victoire

Attaque

En jouant à plusieurs héros, la première question que vous devriez vous poser à chaque début de tour est : "Combien de dégâts pensez-vous faire ?". Une équipe qui se coordonne utilisera efficacement chaque dégât pour diminuer les vies de ses ennemis.

Déplacement

De même, réfléchissez activement à vos déplacements avant de jouer. Si votre "Barbare" se trouve loin d'un ennemi, peut-être qu'un de vos coéquipiers peut le rapprocher de sa cible. De même, ne partez pas à l'assaut d'un ennemi sans réfléchir. Peut-être qu'un allié voudrait vous donner un bonus avant que vous ne vous déplaçiez.

Soin

Il est grandement conseillé de réfléchir avant de vous soigner. Laissez quelques cartes moins efficaces dans vos blessures, cela vous permettra de ne garder que le meilleur dans votre deck. Il en va de même pour l'exil. Cependant, veillez à ne pas trop épurer votre deck.

Blocage

Bravo ! Votre chevalier a généré 12 blocages ce tour-ci ! Profitez-en en vous assurant, avant de jouer, que les ennemis le cibleront. Réfléchissez bien à vos positions !

Qui doit prendre les dégâts

N'oubliez pas que tous les héros possèdent le même nombre de cartes et donc de points de vie. Prendre des dégâts vous permet d'épurer votre deck, alors ne laissez pas votre défenseur attiré subir toutes les attaques durant la partie. Vous vous retrouveriez avec un héros frôlant la mort à chaque tour, tandis que les autres héros subiraient la présence des cartes provenant de leur deck de base.

DOS DU MANUEL

Phase dans un tour en résumé

Ces phases s'enchaînent inlassablement jusqu'à ce que tous les héros soient morts ou que tous les ennemis soient morts.

Début du tour des héros
 Début du tour d'un héros
 Tour d'un héros
 Fin du tour d'un héros
Fin du tour des héros
Début du tour des ennemis
 Début du tour d'un ennemi
 Tour d'un ennemi
 Fin du tour d'un ennemi
Fin du tour des ennemis

-