

# HERO REALMS™

JEU DE DECKBUILDING

## LA RUINE DE THANDAR

F.A.Q.



## Règles mises à jour

Cette partie inclut les mises à jour du livret de règles de *La Ruine de Thandar*. Elles s'appliquent aussi bien à *La Ruine de Thandar* qu'à *Le Village Disparu* !

### Attaques Malignes et Gardes activés

Ceci est une mise à jour sur la façon dont le Maître dépense sa Réserve de Combat. (Voir « Phase du Maître » dans le livret de règles de *La Ruine de Thandar*.)

Le Maître attaque en premier les Gardes mobilisés du joueur (section 5a). Après avoir assommé tous les Gardes mobilisés de ce joueur, le Maître continue son Attaque Maligne normalement. (Dans la section 5b, le Maître élimine ce joueur si possible. Sinon, le Maître attaque les Champions restants de ce joueur, peu importe qu'ils soient Gardes, non-Gardes, mobilisés ou activés.)

Remarque : Cette mise à jour ne s'applique que dans les rares cas où un joueur aurait un ou plusieurs Gardes activés lors de la Phase du Maître. Aucune carte de *La Ruine de Thandar* ne peut entraîner cela, mais ce sera possible avec *Le Village Disparu* et dans de prochaines aventures. Rappelez-vous, les Gardes activés ne protègent pas contre les attaques (voir « Garde » dans le livret de règles d'*Hero Realms*.)

Retrouvez des exemples d'Attaques Malignes à la suite de cette FAQ.

## Précisions générales

### Cartes activées

Les Capacités  ne se déclenchent pas par le biais d'effets qui disent d'« activer » une carte, qu'une carte « entre en jeu activée », ou qu'une carte « devient activée ». Tournez simplement la carte de côté et rien d'autre.

### Vérifier les symboles sur les autres cartes

Lorsqu'un effet fait référence à un symbole générique sur une autre carte, il fait également référence à toutes les variations de ce symbole. Par exemple : « Assommez tous les Champions avec une Capacité de  » assommerait un Champion avec  : .

### Le symbole Défense inclut les Gardes

Certains effets font référence au symbole Défense. Par exemple : « Assommez le Champion ayant la  la plus élevée parmi tous les joueurs ». Le symbole Défense non-Garde est utilisé pour plus de simplicité, mais il fait aussi bien référence aux Champions Gardes () que non-Gardes.

### Gardes et Capacités qui ne ciblent pas

Les Gardes mobilisés protègent les joueurs des attaques (qui sont effectuées en utilisant

la Réserve de Combat) et leurs Champions non-Gardes ne peuvent pas être attaqués ou ciblés. Certaines Capacités affectent les Champions sans les « cibler ». Dans ces cas-là, les Gardes ne protègent pas contre ces Capacités. Par exemple, si une Capacité dit : « Assommez le Champion ayant la  la plus élevée parmi tous les joueurs », un Garde mobilisé de défense 3 ne protégera pas de cet effet un Champion non-Garde de défense 4.

### Aucune cible

Si un effet vous demande de cibler quelque chose mais qu'il n'y a rien à cibler, ignorez cette partie de l'effet. Par exemple, le Coup Fatal de l'Archer dit : « Assommez un Serviteur ciblé qui ne se trouve pas dans votre zone. Piochez une carte. » S'il n'y a aucun Serviteur dans les autres zones, vous pouvez toujours sacrifier le Coup Fatal pour piocher une carte.

### Vous ne pouvez attaquer que les ennemis

Vous ne pouvez pas vous attaquer vous-même, vos Champions, vos coéquipiers ou leurs Champions.

## Précisions sur la campagne

### Pourquoi commencer avec une Capacité de Niveau 3

Lorsque vous créez un nouveau personnage pour jouer à *La Ruine de Thandar*, vous commencez avec une carte Compétence de Niveau 1 et une carte Capacité de Niveau 3. Les cartes Capacité de Niveau 3 ont une puissance adaptée pour de nouveaux personnages. Les cartes Capacité de Niveau 1 ont une puissance adaptée pour des personnages avancés, qu'ils achèteront pour leur deuxième Capacité (voir « Améliorer vos Compétences et Capacités » dans le livret de règles de *La Ruine de Thandar*).

### Changer de place

Les joueurs peuvent réarranger la façon dont ils sont placés avant chaque Affrontement, et même avant de rejouer un Affrontement qui a été perdu.

### Mains de départ de 5 cartes

Tous les joueurs piochent 5 cartes au début de la partie. Il n'y a aucun malus pour le premier joueur.

### Les Maîtres infligent des dégâts directement

Les dégâts sont infligés soit en attaquant (en dépensant du Combat) soit directement (lorsqu'un effet dit : « inflige X dégâts »). Le Maître possède des règles spéciales pour assigner les dégâts lors d'une attaque, mais il n'y a pas de règles spéciales pour infliger les dégâts directs. Résolez simplement ces effets normalement. Par exemple, un effet qui dit « vous inflige 4 dégâts » n'inflige ces dégâts qu'à vous et non pas à vos Champions. Les Gardes ne peuvent pas prévenir les dégâts directs.

## **Exemples d'Attaques Malignes**

Les Maîtres effectuent leurs Attaques Malignes de la façon suivante :

- A. Le Maître dépense toujours sa Réserve de Combat (de toutes les sources existantes, Serviteurs compris) pour assommer d'abord vos Gardes mobilisés, en commençant par celui avec la Défense la plus élevée qu'il peut assommer. (S'il y a une égalité, vous choisissez.)
- B. Ensuite, le Maître vous élimine si sa Réserve de Combat est suffisante. S'il ne peut pas, il assomme autant de Champions que possible parmi vos Champions restants, en commençant par le Champion ayant la Défense la plus élevée et qu'il peut assommer. (S'il y a une égalité, vous choisissez.)
- C. Enfin, le Maître dépense sa Réserve de Combat restante pour vous attaquer.

Voici quelques exemples :

**Exemple 1 :** Vous avez un Garde de défense 7, un Garde de défense 5 et un Garde de défense 3, qui sont tous mobilisés.

- Si le Maître a 8 de Combat, il assomme votre Garde de défense 7 et la valeur de Combat restante (1) est perdue.
- Si le Maître a 6 de Combat, il assomme votre Garde de défense 5 et la valeur de Combat restante (1) est perdue.
- Si le Maître a 10 de Combat, il assomme votre Garde de défense 7 et votre Garde de défense 3.

**Exemple 2 :** Vous avez un Garde de défense 5 mobilisé, un Champion non-Garde de défense 6 et un Champion non-Garde de défense 2. Vous avez 50 de Santé.

- Si le Maître a 4 de Combat, il ne se passe rien. (Il ne peut pas passer votre Garde de défense 5.)
- Si le Maître a 10 de Combat, il assomme votre Garde de défense 5 et votre Champion non-Garde de défense 2, puis vous inflige 3 dégâts.

**Exemple 3 :** Vous avez trois Champions non-Gardes de défense 5. Vous avez 10 de Santé.

- Si le Maître a 9 de Combat, il en dépense 5 pour assommer l'un de vos Champions (vous choisissez lequel, puisqu'ils sont tous à égalité avec 5 de défense). Le Maître dépense la valeur de Combat restante pour vous infliger 4 dégâts.
- Si le Maître a 10 de Combat, il vous élimine.

**Exemple 4 :** Vous avez un Garde mobilisé de défense 3, un Garde activé de défense 5 et un Champion non-Garde de défense 7. Vous avez 12 de Santé.

- Si le Maître a 5 de Combat, il en dépense 3 pour assommer le Garde mobilisé, puis vous inflige 2 dégâts.

- Si le Maître a 10 de Combat, il en dépense 3 pour assommer le Garde mobilisé, puis en dépense 7 pour assommer le Champion non-Garde.

- Si le Maître a 15 de Combat, il en dépense 3 pour assommer le Garde mobilisé, puis en dépense 12 pour vous éliminer.

## **Vider la Réserve de Combat du Maître**

À la fin de la Phase du Maître, tout le Combat que le Maître n'a pas pu dépenser est perdu. (Voir « Phase du Maître », section 7, livret de règles de *La Ruine de Thandar*.)

## **Maîtrises et gagner un Niveau**

Lorsqu'un Maître gagne un Niveau, défaussez toutes les cartes Maîtrise qui lui étaient attachées. Toutes les prochaines Maîtrises sont attachées au Maître normalement, même s'il ne peut plus gagner de Niveau.

## **Pour les Maîtres, les Serviteurs ne sont pas des Champions**

Si un Maître ou l'une de ses cartes fait référence à un ou des Champions, elle n'affecte et/ou ne prend en compte que les Champions des joueurs. Les Serviteurs des Maîtres ne sont ni affectés ni pris en compte.

## **Lorsque le Maître retourne plusieurs cartes**

Résolvez chaque Capacité du Maître dans l'ordre où les cartes ont été retournées. Résolvez ensuite chaque carte dans l'ordre où elles ont été retournées.

## **Lorsque le Maître défausse plusieurs cartes**

Si un effet fait défausser au Maître plus d'une carte à la fois, résolvez chacune séparément. Par exemple, s'il devait se défausser de deux cartes, regardez la carte du dessus du deck du Maître : vous pouvez la placer dans la défausse du Maître, puis répétez une fois ce processus.

## **Que réinitialiser après chaque Affrontement**

Lorsque vous gagnez ou perdez un Affrontement, réinitialisez tout (Decks personnels, Santé de départ, le Marché, etc.) avant le prochain Affrontement. Conservez toutes les Récompenses obtenues lors des Affrontements précédents.

## **Précisions sur les cartes**

### **Folie Temporaire**

Chacun des joueurs adjacents ne subit que les dégâts de la carte sacrifiée qui lui est associée.