

HERO REALMS

JEU DE DÉCADREUSSING

LA RUINE DE THANDAR

LIVRET DE RÈGLES



TABLE DES MATIÈRES

Introduction 4

Aperçu, But du jeu et Mise en place 5

Déroulement de la partie 7

Cartes Maître 8-9

Cartes Serviteur 10-11

Phase du Maître 12-13

Phase du Joueur 14

Zones adjacentes / Joueurs adjacents 15-16

Serviteurs 17

Cartes Danger 17

Cartes Action 18

Cartes Maîtrise 18

Règle de défausse du Maître 19

Mots-clefs Activer, Soutien et Concentration 19

Ajuster la difficulté 20

Amélioration des Héros 21

Cartes Récompense 21-24

Points de Héros 24-25

Améliorer vos Compétences et Capacités 25-26

Variantes 27

Détail des cartes 28-35

Arbre des Compétences et Capacités 36-39



Lisez ce livret en premier ! Une fois que vous êtes familiarisé avec les règles et prêt à jouer, reportez-vous au livret d'aventures pour la mise en place, les règles spéciales et pour savoir comment faire face aux défis de chacun des chapitres de la campagne.

Matériel

Le Deck de Campagne *La Ruine de Thandar* contient :

- ♦ Ce livret de règles
- ♦ Le livret d'aventures
- ♦ 8 grandes cartes Maître
- ♦ 150 cartes de jeu :

5 cartes Récompense Élixir

4 cartes Récompense du Clerc

4 cartes Récompense du Guerrier

4 cartes Récompense de l'Archer

4 cartes Récompense du Voleur

4 cartes Récompense du Sorcier

6 cartes Compétence du Clerc

6 cartes Compétence du Guerrier

6 cartes Compétence de l'Archer

6 cartes Compétence du Voleur

6 cartes Compétence du Sorcier

5 cartes Santé Supplémentaire

5 cartes Maîtrise

13 cartes Départ

9 cartes Affrontement 1

9 cartes Affrontement 2

10 cartes Affrontement 3

4 cartes Relique

8 cartes Capacité du Clerc

8 cartes Capacité du Guerrier

8 cartes Capacité de l'Archer

8 cartes Capacité du Voleur

8 cartes Capacité du Sorcier

Introduction

Dans cette extension, vous participerez à trois Affrontements coopératifs différents. Pour chacun d'eux, de 1 à 5 joueurs s'unissent pour repousser les forces du mal, représentées par « le Maître ». Chaque joueur choisit l'un des Decks de Héros de *Hero Realms* et joue ce Héros tout au long des trois Affrontements. Après avoir réussi un Affrontement, vous pourrez trouver des cartes Récompense et/ou obtenir des points de Héros que vous dépenserez pour acheter de nouvelles cartes afin d'améliorer votre Héros.

Remarque : Ce livret de règles ne traite que des règles de campagne et part du principe que vous connaissez le jeu de base *Hero Realms*. Si ce n'est pas le cas, prenez tout d'abord le temps de lire le livret de règles de *Hero Realms - Jeu de Deckbuilding*.

Autour de la table

Une fois les Decks de Héros choisis, les joueurs s'assoient autour de la table dans l'ordre de leur choix, en gardant à l'esprit qu'un joueur ne pourra interagir qu'avec les joueurs assis directement à côté de lui, désignés comme « adjacents » dans la suite de ce livret.

Le Maître n'est incarné par aucun joueur : il est représenté par une grande carte (le livret d'aventures vous précise la carte à utiliser pour le Maître lors de chaque Affrontement).

Le Maître occupe un « siège » virtuel et il est positionné entre deux joueurs de la table (ou à côté de l'unique joueur en cas de jeu en solo). Rappelez-vous que le Maître occupe un « siège » et que lors d'une partie à trois joueurs ou plus, si le Maître est placé entre deux joueurs, ces derniers ne sont pas considérés comme étant adjacents.

(Voir Zones adjacentes / Joueurs adjacents en page 15)

Aperçu et But du jeu

Le tour de chaque joueur est divisé en deux phases : la **phase du Maître** et la **phase du Joueur**. Tout d'abord, le Maître révèle une carte de son deck. Chaque carte possède un symbole dans son coin supérieur gauche déclenchant l'un des pouvoirs du Maître. La carte révélée devient ensuite un nouveau Serviteur, un Danger ou une Action auxquels le joueur doit faire face.

Une fois que la phase du Maître est résolue, le joueur joue son tour normal en dépensant ses  pour acquérir des cartes et en dépensant ses  pour combattre le Maître et ses Serviteurs.

Le deck du Maître possède également des cartes Maîtrise lui permettant de gagner un Niveau (dès qu'un certain nombre de cartes Maîtrise ont été révélées). Lorsque le Maître gagne un Niveau, retournez sa carte sur son verso, dévoilant ainsi des pouvoirs encore plus dévastateurs !

Suivez l'histoire du livret d'aventures et réussissez à vaincre les différents Maîtres.

Suivi de la Santé

Nous vous recommandons de suivre les Niveaux de Santé à l'aide d'un papier et d'un crayon ou en utilisant les cartes de points de Santé présentes dans les Decks de Héros. Suivez la Santé du Maître au moyen d'un papier et d'un crayon ou en utilisant les cartes de points de Santé du jeu de base.

Mise en place des joueurs

Chaque joueur choisit un Deck de Héros et un siège autour de la table. Il mélange ensuite son deck, ajuste sa Santé de départ sur ses cartes de points de Santé et place ses cartes Capacité / Compétence devant lui (dans son Inventaire).

Remarque : De nombreuses cartes Capacité incluses dans les Decks de Héros (comme les cartes **Hold-up** et **Vol à la Tire** du

Voleur) ont été modifiées pour le jeu en campagne. Remplacez les cartes Capacité de vos Decks de Héros par les cartes Capacité et Compétence de même nom provenant du Deck de Campagne.

Utilisez la face indiquant Capacité ou Compétence de Campagne sous le nom de la carte (l'autre face est utilisée lors de vos parties hors campagne et joueurs contre joueurs, voir p. 27).

Chaque joueur pioche une main de cinq cartes avant le début de la partie.

Inventaire

En plus de son deck, sa défausse et sa zone de jeu, chaque joueur possède un Inventaire. C'est dans celui-ci que vous placez les cartes auxquelles vous avez accès, mais qui ne vont ni dans votre deck, ni dans votre main, ni dans votre défausse (comme vos cartes Compétence et Capacité).

Mise en place du Maître

Disposez le Marché et les Gemmes de Feu comme dans le jeu de base. Le Maître possède son propre deck. Ces cartes possèdent le symbole  dans leur coin inférieur gauche. Ce symbole contient un numéro ou une lettre indiquant le type de carte dont il s'agit : « D » (pour Départ), « M » (pour Maîtrise), « 1 », « 2 », « 3 » (pour Affrontement 1, 2 et 3).

Si vous jouez à moins de cinq joueurs, retirez aléatoirement un certain nombre de cartes Départ (« D ») du deck du Maître.

Si vous êtes cinq joueurs, ignorez cette étape.

- ♦ 4 joueurs : retirez 3 cartes Départ.
- ♦ 3 joueurs : retirez 6 cartes Départ.
- ♦ 2 joueurs : retirez 9 cartes Départ.
- ♦ 1 joueur : retirez 12 cartes Départ.

Les cartes Maîtrise sont réparties le plus équitablement possible dans le deck du Maître. Pour cela :

- ♦ Mélangez les cartes Départ « D » restantes et les cartes

Affrontement dont le numéro correspond à l’Affrontement qui est joué : « 1 », « 2 » ou « 3 ».

- ♦ Constituez cinq piles de taille égale (placez les éventuelles cartes excédentaires dans la pile du milieu).

Par exemple, si vous jouez le premier Affrontement à cinq joueurs, mélangez les treize cartes « D » avec les neuf cartes « 1 ». Faites 5 piles de 4 cartes avec ces 22 cartes et ajoutez les 2 cartes restantes dans la pile du milieu, qui contient désormais 6 cartes.

- ♦ Mélangez une carte Maîtrise « M » dans chaque pile.
- ♦ Empilez chaque pile l’une sur l’autre (SANS les mélanger), en conservant bien la pile centrale au milieu afin de former le deck du Maître.

Positionnez la grande carte Maître (Niveau 1 face visible) à côté du deck du Maître (pour le premier Affrontement, le Maître est représenté par les **Habitués Possédés**).

La Santé de départ du Maître est indiquée sous son nom.

Déroulement de la partie

Les joueurs doivent unir leurs forces pour vaincre le Maître ! La partie commence par le joueur assis à la gauche du Maître et se poursuit dans le sens horaire.

Déroulement d’un tour

Le tour de chaque joueur est composé de deux phases : la **phase du Maître** et la **phase du Joueur**, dans cet ordre.

Remarque : Certaines cartes feront occasionnellement référence au « joueur actif ». Que ce soit lors de la phase du Maître ou lors de la phase du Joueur du tour d’un joueur, ce joueur est le « joueur actif ».

Dans l’exemple présenté p. 16, la Voleuse jouerait en premier, suivie de l’Archer, et ainsi de suite.

DESCRIPTION D'UNE CARTE MAÎTRE

Nom de la carte

Sous le nom est indiquée la Santé de départ du Maître (50 dans ce cas).

Niveau du Maître

Commencez par la face « 1 » de la carte Maître.

Symboles Diamant indiquant les prérequis de cartes Maîtrise

Lorsque ce Maître possède trois cartes Maîtrise attachées, défaussez-les et retournez la carte Maître sur sa face Niveau 2.

Cartes à jouer

Au début de la phase de Maître, jouez le nombre de cartes indiqué.

Capacités

Selon la ou les cartes retournées, le Maître gagnera en valeur de Combat et/ou en Santé, et causera d'autres désagréments à vos Héros. Sauf mention contraire, la Capacité s'applique au joueur actif ou à ses Champions.

Capacité favorite

Lorsque vous révéléz une carte possédant un symbole blanc, le Maître résout chacune de ses Capacités « favorites ». Dans notre exemple, la rouge. Les Capacités favorites sont indiquées par un symbole entouré de pointes.

Symbole de campagne

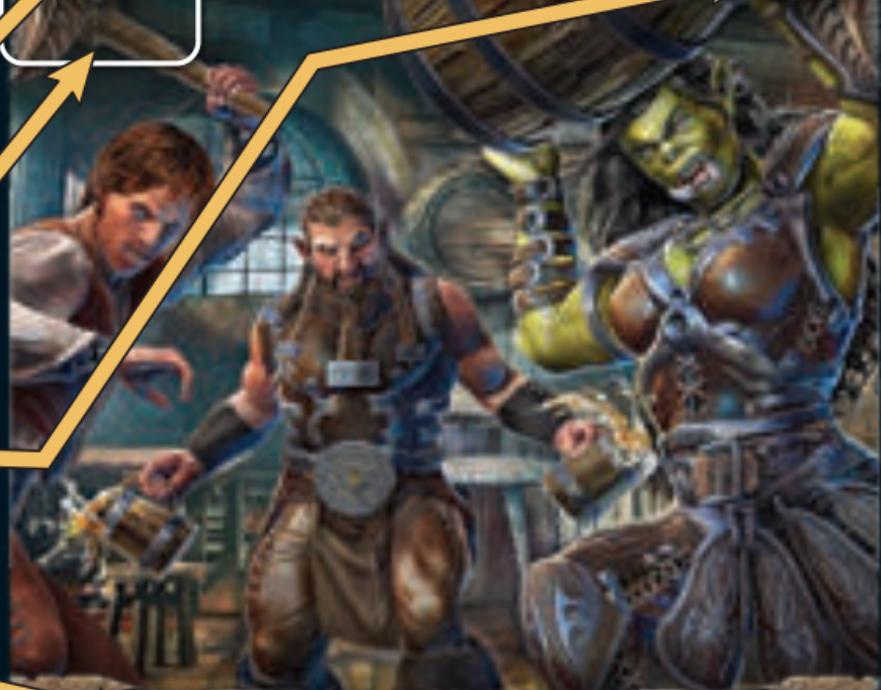
Les cartes de la campagne *La Ruine de Thandar* possèdent toutes une tête de démon. Le caractère sur ce symbole indique s'il s'agit d'une carte Départ (D), d'une carte Maîtrise (M) ou d'une carte Affrontement (1 pour le premier, 2 pour le deuxième, etc.).

Habitués Possédés

Maître

2

2



2

Assommez votre Champion ayant la  la plus élevée.



3

Défaussez-vous d'une carte.



4



3



1

Hero Realms™ & © 2014 White Wizard Games LLC. West. Antonis Poppendon

DESCRIPTION D'UNE CARTE SERVITEUR

Nom de la carte

Sous le nom sont indiqués le type de carte ainsi que son ou ses sous-types.

Symbole de la carte

Lorsque le Maître joue une carte, il déclenche la Capacité correspondant à la couleur de ce symbole. Dans cet exemple, la Capacité bleue.

Capacité Activer

Chaque Serviteur active et génère des effets pour son Maître. Dans cet exemple, il gagne 3 en Combat. D'autres cartes ont des effets qui obligent le joueur actif à faire quelque chose. « Défaussez une carte » indique que le joueur (et non le Maître) doit défausser une carte.

Texte d'ambiance

Petite touche narrative de la carte.

Symbole de campagne

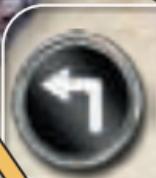
Les cartes de la campagne *La Ruine de Thandar* possèdent toutes une tête de démon. Le caractère sur ce symbole indique s'il s'agit d'une carte Départ (D), d'une carte Maîtrise (M) ou d'une carte Affrontement (1 pour le premier, 2 pour le deuxième, etc.).

Défense

Tout comme les autres Champions, chaque Serviteur dispose d'une valeur de Défense. S'il subit autant de dégâts que cette valeur, il sera assommé.

Disciple de Ruinos

Serviteur • Fanatique Humain



Les Nécros pensent que les démons sont un moyen de parvenir à leurs fins.
Les Ruinos croient que les démons sont un moyen d'en venir à la fin.



D

Hero Realms™ & © 2019 White Wizard Games LLC Illust. Johann

Phase du Maître

1. Le Maître joue des cartes. Le symbole dans le coin supérieur droit de la grande carte Maître indique le nombre de cartes qu'il joue. Par exemple, dans l'Affrontement 1, les **Habitués Possédés** jouent 1 carte tant qu'ils sont au Niveau 1, puis deux cartes après avoir atteint le Niveau 2 (voir #2 ci-dessous).
Pour jouer une carte Maître, procédez ainsi :
 - a. Révélez la première carte du deck du Maître.
Si le Maître doit jouer une carte alors que son deck est épuisé, mélangez sa défausse pour former un nouveau deck du Maître, puis piochez la première carte.
 - b. Les cartes du deck du Maître possèdent un symbole dans leur coin supérieur gauche. Consultez la grande carte Maître : résolvez la Capacité du Maître associée à la couleur de ce symbole pour ce tour. Si le symbole est blanc, il indique la Capacité favorite du Maître : celui-ci résoudra la Capacité associée au symbole entouré de 4 pointes à la place (ex. : la Capacité favorite des **Habitués Possédés** est la rouge au Niveau 1 puis devient la bleue au Niveau 2).
 - c. Résolvez chaque carte comme indiqué ci-dessous (mettez de côté les combats jusqu'au #5, page suivante) :
 - ♦ **Un Danger** : Placez-le devant le joueur actif (le joueur dont c'est le tour) et suivez les instructions.
 - ♦ **Un Événement** : Résolvez-le puis placez-le dans la défausse du Maître.
 - ♦ **Une Maîtrise** : Attachez-la à (= placez-la juste à côté de) la grande carte Maître.
 - ♦ **Un Serviteur d'Élite** : Placez-le dans la zone de jeu du Maître, devant la grande carte Maître.
 - ♦ **Un autre Serviteur** : Placez-le face au joueur actif.
2. Si le Maître possède autant (ou plus) de cartes Maîtrise attachées que le nombre de symboles Diamant indiqué sous son Niveau et qu'il n'a pas encore retourné

sa carte sur sa face Niveau 2, placez les cartes Maîtrise attachées dans la défausse du Maître et retournez la grande carte Maîtrise sur la face indiquant un 2 dans son coin supérieur gauche.

C'est une mauvaise nouvelle pour l'équipe des héros !

3. Le Maître utilise chacun de ses Serviteurs dans la zone de jeu du joueur actif. (Les **Zones** sont expliquées p. 15.) Résolvez le texte de chaque carte Serviteur.
4. Le Maître utilise chacun de ses Serviteurs dans la zone de jeu du Maître. Ces Serviteurs agissent au tour de chaque joueur, assommez-les donc aussi vite que possible !
5. Le Maître dépense toute sa Réserve de Combat générée à son tour pour effectuer une « **Attaque Maligne** » contre le joueur actif.
 - a. Il attaque en premier les Gardes du joueur (s'il en a), en commençant par celui qu'il peut assommer ayant la plus grande défense, et ainsi de suite jusqu'à ce que le Maître ait dépensé toute sa Réserve de Combat ou qu'il ne reste aucun Garde à assommer. Si plusieurs Gardes sont à égalité pour la plus haute valeur de défense, le joueur actif choisit celui qui est attaqué en premier.
 - b. Ensuite, le Maître dépense sa Réserve de Combat restante pour éliminer ce joueur si possible. Si le Maître n'a pas assez de Combat dans sa Réserve pour le faire, il attaque à la place le Champion ayant la défense la plus élevée et qu'il peut assommer parmi ceux que le joueur a en jeu. Répétez ce processus jusqu'à ce que le Maître n'ait plus assez de Réserve de Combat pour assommer un Champion, ou jusqu'à ce que le joueur actif n'ait plus de Champion à assommer.
 - c. Enfin, le Maître dépense sa Réserve de Combat restante pour attaquer le joueur.
6. Mobilisez tous les Serviteurs présents dans la zone de jeu du joueur actif et dans celle du Maître.
7. La phase du Maître est terminée. Le joueur actif peut commencer la phase du Joueur de ce tour.

Phase du Joueur

Le joueur peut désormais jouer son tour normalement, comme il le ferait dans le jeu de base, à l'exception des actions Attaquer et Gagner de la Santé qui fonctionnent différemment.

Attaquer

Comme dans le jeu de base, vous pouvez utiliser votre Réserve de Combat pour effectuer autant d'attaques que désiré en dépensant la valeur appropriée pour chaque attaque. Vous pouvez utiliser votre Réserve de Combat pour attaquer les Serviteurs ennemis devant vous (c'est-à-dire dans votre zone de jeu).

S'il n'y a pas de Serviteur mobilisé dans votre zone de jeu, vous pouvez également utiliser votre Réserve de Combat pour attaquer le Maître, les Serviteurs devant lui, ou les Serviteurs devant les joueurs qui vous sont adjacents.

Lorsque vous attaquez un Serviteur, dépensez autant de Combat que sa  pour l'assommer, comme vous le feriez contre un Champion adverse dans le jeu de base. Placez les Serviteurs assommés dans la pile de défausse du Maître. Lorsque vous attaquez le Maître, diminuez sa Santé de la valeur de Combat de votre attaque, comme vous le feriez contre un joueur adverse dans le jeu de base.

Vous pouvez combattre dans autant de zones que vous le souhaitez tant que vous avez assez de . Par exemple, vous pouvez dépenser des  pour assommer les Serviteurs dans votre zone de jeu, puis pour assommer des Serviteurs dans les zones de jeu de vos voisins de gauche et de droite, et enfin infliger les dégâts restants au Maître ou aux Serviteurs dans sa zone de jeu.

Gagner de la Santé

Lorsque vous générez de la , vous pouvez l'attribuer à vous-même ou à l'un des joueurs qui vous sont adjacents. Chaque fois que vous gagnez de la Santé, la totalité doit être attribuée à un seul joueur (vous ne pouvez pas faire

de répartition), mais si vous obtenez davantage de  plus tard durant le tour, vous pourrez l'attribuer au même joueur ou à un joueur différent.

Remarque : Vous ne pouvez pas attribuer de la Santé à un joueur adjacent si vous avez des Serviteurs devant vous (car vous êtes occupé à les combattre). De même, si un effet indique d'attribuer les points de Santé à un joueur spécifique (comme la Compétence *Bénir* du Clerc), ce joueur reçoit les points de Santé et ils ne peuvent pas être attribués à un autre joueur.

Règles additionnelles

Zones

Chaque joueur, ainsi que le Maître, possède sa propre zone de jeu.

Tant qu'un joueur a au moins un Serviteur mobilisé dans sa zone de jeu, il ne peut pas cibler ou attaquer le Maître. Il ne peut également pas cibler ou attaquer les Serviteurs situés en dehors de sa zone de jeu, attribuer des points de Santé générés par un effet à un autre joueur, cibler un autre joueur ou cibler une autre zone de jeu.

Néanmoins, s'il n'y a pas de Serviteur mobilisé dans sa zone de jeu, il peut librement combattre dans les autres zones. Il peut attaquer le Maître ou les Serviteurs dans sa zone et il peut attaquer les Serviteurs présents dans les zones de jeu des joueurs qui lui sont adjacents.

Zones adjacentes / Joueurs adjacents

Les joueurs assis directement à votre gauche et à votre droite sont dits « adjacents ». Dans *La Ruine de Thandar*, le Maître est considéré comme étant adjacent à tous les joueurs.

Dans le cas où il n'y aurait pas de Serviteur dans votre zone de jeu, vous pouvez venir en aide aux joueurs qui vous sont adjacents en leur donnant de la Santé générée par un effet, en attaquant les Serviteurs dans leur zone de jeu et par d'autres moyens indiqués sur les cartes (comme *Éclair Tournoyant*).

Voici un exemple pour une partie à 4 joueurs :



Rappelez-vous que le Maître occupe un « siège ».

Dans une partie avec 3 joueurs ou plus, si le Maître se trouve entre deux joueurs, ils ne sont pas considérés comme étant adjacents entre eux. Dans cet exemple, le **Clerc** est adjacent au **Sorcier**, mais il **N'EST PAS** adjacent à la **Voleuse**.

L'**Archer** est adjacent à la fois au **Sorcier** et à la **Voleuse**.

Joueurs vaincus

Un joueur est vaincu si la Santé de son Héros est réduite à 0.

Dans ce cas, placez dans la zone de jeu du prochain joueur adjacent toutes les cartes Serviteur et Danger du deck du Maître présentes dans la zone de jeu de ce joueur. Les joueurs qui étaient précédemment assis directement à gauche et à droite du joueur vaincu sont désormais considérés comme étant « adjacents ».

Si tous les joueurs sont vaincus, le Maître l'emporte.

Victoire des joueurs

Le livret d'aventures spécifie la façon dont les joueurs remportent chaque Affrontement (généralement en réduisant la Santé du Maître à 0).

Départager les égalités

Si une carte affecte potentiellement plusieurs joueurs, commencez toujours par le joueur actif, puis procédez dans le sens horaire. Par exemple, si un effet indique « Assommez le Champion ayant la  la plus élevée parmi les joueurs » et que chaque joueur possède un Champion à égalité pour la plus haute , c'est le Champion du joueur actif qui est assommé.

En cas d'égalité entre des cartes d'un même joueur, c'est ce joueur qui choisit. Dans l'exemple ci-dessus, si le joueur actif avait deux Champions à égalité pour la plus haute , c'est à ce joueur de décider lequel de ses Champions est assommé.

Serviteurs

Les Serviteurs sont de viles créatures qui servent le Maître.

Serviteurs = Champions

Les Serviteurs sont traités comme des Champions à tous points de vue. Par exemple, une Capacité indiquant « Assommez un Champion » peut être utilisée pour assommer un Serviteur.

Serviteurs Gardes

Les Serviteurs Gardes qui sont mobilisés protègent les Serviteurs non-Gardes. Les joueurs ne peuvent pas cibler ou attaquer un Serviteur non-Garde dans une zone de jeu où se trouve un Serviteur Garde.

De même, les Serviteurs Gardes mobilisés dans la zone de jeu du Maître protègent le Maître des attaques. Mais attention ! Les Serviteurs Gardes mobilisés dans la zone de jeu du Maître empêchent également le Maître d'être pris pour cible !

Cartes Danger

Les cartes Danger représentent des défis constants. Lorsque le Maître pioche une carte Danger lors du tour d'un joueur,

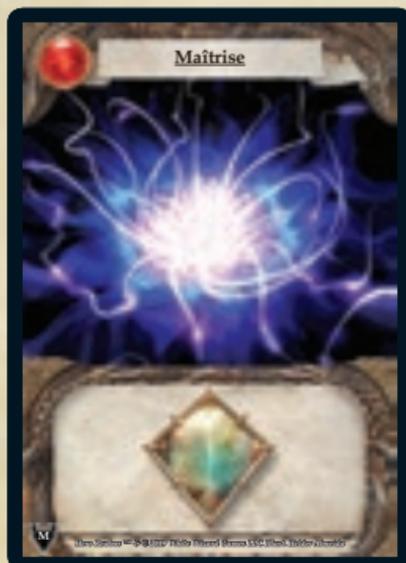
elle est placée dans la zone de jeu de ce joueur. Les Dangers présentent un effet spécial qui s'applique une fois qu'ils sont en jeu. Une carte Danger dans la zone de jeu d'un joueur continue à affecter le joueur jusqu'à ce qu'elle en soit retirée. Chaque carte Danger décrit la façon de s'en débarrasser. Lorsqu'elle est retirée, elle est placée dans la défausse du Maître.

Cartes Action

Les cartes Action représentent un événement arrivant aux joueurs. Lorsque le Maître pioche une carte Action, suivez les instructions figurant sur la carte puis placez-la dans la défausse du Maître.

Cartes Maîtrise

Les cartes Maîtrise représentent les Compétences et/ou pouvoirs acquis par le Maître.



Lorsque le Maître pioche une carte Maîtrise, attachez-la à la grande carte Maître (placez-la juste à côté) et vérifiez si le Maître change de Niveau (voir #2 en page 12).

Cibler

Lorsqu'il y a au moins un Serviteur mobilisé dans votre zone de jeu, vous ne pouvez cibler que ceux qui se trouvent dans votre zone de jeu (vous êtes bien trop occupé pour regarder ce qui se passe ailleurs). Mais s'il n'y a aucun Serviteur mobilisé dans votre zone de jeu, vous pouvez choisir une cible dans la zone de jeu du Maître ou dans celles des joueurs qui vous sont adjacents. S'il y a au moins un Garde dans la zone de jeu du Maître, vous ne pouvez pas prendre pour cible le Maître.

Règle de défausse du Maître

Si le Maître doit défausser une carte, le joueur actif regarde la première carte du deck du Maître et choisit soit de la remettre au-dessus du deck, soit de la placer dans la défausse du Maître. C'est un excellent moyen d'éviter que les Serviteurs Élite ou les Dangers majeurs n'arrivent en jeu !

Remarque : Certains effets de défausse nécessitent de pouvoir cibler le Maître. Si vous ne pouvez pas cibler le Maître, vous ne pouvez pas utiliser ces effets.

Activer (mot-clef)

Une carte tournée sur le côté est une carte « **activée** ». Lorsque vous activez un Champion ciblé par le biais d'une carte comme « Coup Repoussant », la Capacité  de ce Champion n'est pas résolue.

Soutien (mot-clef)

Certaines cartes indiquent le mot-clef « **Soutien** ». Cela signifie que vous pouvez jouer la carte ou utiliser sa Capacité lors de la phase du Joueur d'un joueur adjacent.

Concentration (mot-clef)

Certaines cartes indiquent le mot-clef « **Concentration** ». Ceci vous permet d'affecter d'autres zones de jeu, même s'il y a des Serviteurs dans votre zone de jeu. Ainsi, même avec des Serviteurs dans votre zone de jeu, vous pouvez utiliser des Compétences comme **Coup Repoussant** contre des Serviteurs dans une zone adjacente ou dans

la zone de jeu du Maître. Notez que **Concentration** ne vous permet pas d'éviter les Gardes dans ces zones, et vous ne pouvez donc pas cibler un Serviteur non-Garde protégé par un Garde !

Si le deck Marché est épuisé

Si vous ne pouvez plus compléter le Marché parce que le deck Marché est vide, mélangez toutes les cartes Marché de la Zone de Sacrifice pour former un nouveau deck Marché. (Pensez à retirer les Gemmes de Feu et toutes les autres cartes qui ne proviennent pas du deck Marché.)

Ajuster la difficulté

La campagne *La Ruine de Thandar* a été pensée comme un défi pour les joueurs expérimentés de *Hero Realms*.

Nous vous recommandons vivement de jouer en difficulté **Débutant** si vous n'avez jamais joué à un jeu de deckbuilding auparavant ou en **Intermédiaire** si c'est le cas, et de corser progressivement la difficulté.

- ♦ **Débutant** : Identique à la difficulté Intermédiaire, mais écartez les cartes Maîtrise lors de la mise en place. Lorsque la défausse du Maître est mélangée pour la première fois (une fois toutes ses cartes jouées), mélangez les cartes écartées dans le deck.
- ♦ **Intermédiaire** : Lors du premier tour de chaque joueur, sautez la phase du Maître. Cela permet aux joueurs de prendre un bon départ.
- ♦ **Vétéran** : Aucune règle supplémentaire. C'est un défi déjà bien relevé !
- ♦ **Expert** : Lors du premier tour de chaque joueur, sautez la phase du Joueur. Vous donnez ainsi une longueur d'avance au Maître.

Vous pouvez ajuster la difficulté en sautant davantage de phases du Maître ou du Joueur.

Chaque Affrontement doit être remporté, mais certains sont particulièrement ardues !

Des astuces pour chaque Affrontement sont disponibles sur iello.fr/astuces-ruine-thandar

Modes de jeu alternatifs

Un pour Tous : Dans ce mode de jeu, si un joueur est vaincu, l'Affrontement est automatiquement perdu.

Mort Subite : Dans ce mode de jeu, vous devez remporter les trois Affrontements de l'Aventure sans perdre une seule fois. Si vous perdez un Affrontement, l'Aventure est terminée.

Vous pouvez jouer avec l'un ou les deux modes de jeu, et ce, dans n'importe quel Niveau de difficulté.

Le **Défi Ultime** est de jouer en difficulté **Expert** et avec les modes de jeu **Un pour Tous** et **Mort Subite**. Bonne chance !

Amélioration des Héros

Après chaque Affrontement réussi, vous recevrez des Récompenses (comme indiqué dans le livret d'aventures). Vous pouvez recevoir une carte Récompense de votre classe à ajouter à votre deck, ou des points de Héros à dépenser pour améliorer votre Santé de départ ou vos cartes Compétence ou Capacité.

Ces améliorations de Héros sont permanentes. À la fin de chaque Affrontement, vous devez rendre toutes les cartes acquises au Marché ainsi que toutes les cartes Gemme de Feu collectées durant la partie. Vous conservez vos cartes Récompense de Classe, les cartes Santé Supplémentaire ainsi que les cartes Compétence et Capacité.

Lorsque vous recevez ces nouvelles cartes, inscrivez-les sur votre feuille de personnage (voir page 35 du livret d'aventures) afin de les avoir au début de vos prochains Affrontements.

Cartes Récompense

Lorsque vous remportez une campagne complète, vous obtiendrez parfois des cartes Récompense. Ces cartes sont identifiables par le symbole  dans leur coin supérieur droit.

Il existe deux types de cartes Récompense dans la campagne *La Ruine de Thandar* : les **Récompenses de Classe** et les **Élixirs**. Le livret d'aventures décrit à quel moment chaque type de Récompense est octroyé.

Récompense de Classe

La campagne *La Ruine de Thandar* contient quatre cartes Récompense pour chaque classe de Héros. Chaque Récompense de Classe indique la classe à laquelle elle appartient dans la ligne de texte figurant sous son nom.



Lorsqu'une règle indique « Vous trouvez une Récompense de Classe », mélangez les cartes Récompense appartenant à votre classe, piochez-en une au hasard et ajoutez-la de façon permanente à votre deck personnel.

Certaines cartes Récompense remplacent des cartes existantes de votre deck personnel. Ceci est clairement décrit dans leur texte. Dans ce cas, écartez du jeu de façon permanente la carte remplacée de votre deck personnel.

Élixirs

Les Élixirs sont des Récompenses neutres, dans le sens où elles peuvent être utilisées par toutes les classes de Héros. Il existe cinq Élixirs. Lorsque vous en recevez un en tant que Récompense, mélangez toutes les cartes Élixir et piochez-en une au hasard.

Lors du prochain Affrontement, cet Élixir est posé en jeu directement à côté de vos cartes Capacité (dans votre « Inventaire ») et reste en jeu jusqu'à ce que vous le jouiez (🗑️) ou que vous remportiez l'Affrontement.

Si vous perdez l'Affrontement, vous récupérez l'Élixir pour votre prochaine tentative (même si vous l'avez sacrifié).



Un Élixir ne peut être joué que pendant votre prochain Affrontement, pensez donc bien à le jouer, sinon il est perdu ! Après avoir remporté l'Affrontement, retirez définitivement l'Élixir de l'Inventaire de votre Héros, que vous l'ayez joué ou non.

Relique

Une Relique est une Récompense de groupe. C'est un puissant objet partagé par l'ensemble du groupe. Lors de la mise en place de tous les futurs Affrontements avec ce groupe, mélangez les Récompenses de groupe dans le deck Marché. Elles fonctionnent alors comme des cartes normales du deck Marché.



Points de Héros

Lorsque vous terminez un Affrontement, vous remportez parfois des points de Héros. Vous pouvez les dépenser pour améliorer vos Capacités ou Compétences, ou acheter une carte Santé Supplémentaire. Dépensez exactement un point de Héros pour procéder à n'importe laquelle de ces améliorations. Ce point doit être dépensé immédiatement et ne peut pas être mis de côté pour plus tard.

Lorsque vous améliorez une Capacité ou une Compétence, mettez la nouvelle version devant votre Héros et rangez l'ancienne dans la boîte.

Lorsque vous achetez une carte Santé Supplémentaire, placez-la devant vous, face Niveau 1 visible (la face comportant le symbole  dans son coin supérieur gauche).

Une fois l'aventure bien engagée, lorsque vous aurez acheté une carte Santé Supplémentaire, amélioré votre Compétence à son Niveau maximal (3) et amélioré votre Capacité à son Niveau maximal (5), vous pourrez dépenser des points de Héros pour améliorer votre Santé Supplémentaire au Niveau 2 et acheter une DEUXIÈME carte Compétence et/ou Capacité. Elle sera placée devant vous, à côté de vos cartes Compétence et Capacité à leur Niveau maximal.

Les deuxièmes cartes Compétence et Capacité commencent au Niveau 1 () et vous pourrez dépenser d'autres points de Héros pour améliorer ces deuxièmes cartes Compétence et Capacité.

Améliorer vos Compétences et Capacités

Chaque Compétence et Capacité possède son propre « arbre » d'amélioration qui offre généralement le choix entre deux améliorations possibles offrant chacune, à leur tour, deux autres choix d'amélioration. Ceci permet une grande variété dans la personnalisation de votre Héros lorsque vous dépensez des points de Héros.

L'arbre en page 36 indique quelles Compétences sont disponibles à l'achat en dépensant un point de Héros en fonction de votre carte Compétence actuelle.

L'arbre en page 38 indique quelles Capacités sont disponibles à l'achat en dépensant un point de Héros en fonction de votre carte Capacité actuelle.

Remarque : Cette boîte contient toutes les cartes Compétence et Capacité que peuvent acheter le **Clerc**, le **Guerrier**, l'**Archer**, le **Voleur** et le **Sorcier**. Lors de vos futures campagnes, vous utiliserez les Compétences et Capacités améliorées présentes dans cette boîte. Cela vous permet donc d'anticiper les achats de Compétence et de Capacité de vos Héros dès le premier point de Héros dépensé.

Arbre des Compétences

Au début de la campagne, utilisez la Compétence de Niveau 1 de votre Héros. Si vous dépensez un point de Héros pour améliorer votre Compétence, vous aurez la possibilité de choisir entre deux améliorations de Niveau 2. Si vous améliorez plus tard une Compétence de Niveau 2, vous aurez le choix entre deux améliorations de Niveau 3 différentes.

Lorsque vous serez finalement prêt à acheter votre DEUXIÈME Compétence (voir page 24 - **Points de Héros**), vous recommencerez à la base de l'arbre pour le choix de votre nouvelle Compétence de Niveau 1. Vous aurez ainsi deux Compétences , et vous pourrez les utiliser toutes les deux à chaque tour si vous avez l'or nécessaire pour le faire.

Arbre des Capacités

L'arbre des Capacités fonctionne exactement comme celui des Compétences, mais vous commencez la campagne avec une Capacité de Niveau 3.

Lorsque vous devrez choisir une DEUXIÈME Capacité, vous recommencerez à la base de l'arbre pour le choix de votre nouvelle Capacité de Niveau 1. Vous aurez ainsi deux Capacités différentes que vous pourrez sacrifier durant la partie.

Cartes Santé Supplémentaire

Vous pouvez dépenser un point de Héros pour acheter une carte Santé Supplémentaire de votre classe.

Une fois achetée, elle est placée devant vous à chaque début de partie (dans votre Inventaire), face Niveau 1 visible. Votre Santé de départ est augmentée de la valeur indiquée sur la carte.

Dans le cas où vous améliorez votre carte Santé Supplémentaire au Niveau 2, utilisez la face Niveau 2.

Variantes

Mode Arène : Joueur contre Joueur (JcJ) hors campagne

Lorsque vous aurez achevé la campagne, vous pourrez vous mesurer aux autres Héros avec vos decks améliorés !

Lorsque vous jouez en mode Arène, utilisez les faces non-campagne des cartes Compétence et Capacité (n'ayant pas de Serviteur ou de Maître à affronter en mode Arène, nous avons créé des versions JcJ des Capacités et Compétences).

Pour rendre le jeu équilibré, assurez-vous que chaque Héros a reçu le même nombre de points de Héros pour améliorer ses Compétences, Capacités, et pour acquérir des cartes Santé Supplémentaire. Ou, si vous souhaitez le rendre volontairement déséquilibré, laissez votre adversaire acquérir des améliorations supplémentaires !

Mode Raid : Équipe de Héros contre un « Boss »

En utilisant les règles multijoueurs du jeu de base, relevez le défi en constituant une équipe de deux ou trois Héros affrontant un Héros amélioré ! Faites des essais avec les points de Héros pour voir quelle configuration fonctionne le mieux avec votre groupe de joueurs.

Vous pouvez également acquérir les decks de Boss chez votre revendeur habituel. Affrontez un féroce Dragon ou un vil Seigneur Liche ! Ces « quêtes annexes » constituent d'amusants défis entre deux aventures !

Informations complémentaires

Pour toute question à propos de *La Ruine de Thandar*, rendez-vous sur iello.fr/astuces-ruine-thandar. Vous y trouverez des explications pour chaque carte, des astuces de jeu et d'autres informations utiles. Rendez-vous également sur notre page Facebook pour discuter de vos aventures avec d'autres joueurs.

Hero Realms : La Ruine de Thandar - Détail des cartes

Capacités, Compétences et Récompenses

CLERC

Bénir, Bénédiction du Fer, Bénédiction du Cœur, Bénédiction de l'Acier, Bénédiction des Fidèles, Bénédiction de l'Âme

Ces cartes « bénissent » un joueur. Le joueur béni gagne la Santé indiquée, et tous ses Champions (dont ceux qu'il joue à ce tour) reçoivent le bonus jusqu'à la fin de VOTRE prochain tour.

Résurrection Mineure, Résurrection Inférieure

Pour ces Capacités, les cartes Fidèle de votre deck de départ comptent comme des Champions coûtant 0 et elles peuvent donc être ramenées en jeu.

Résurrection de Masse, Résurrection Vertueuse, Résurrection de Bataille

Ces Capacités possèdent le mot-clef « **Soutien** » indiquant qu'en plus de pouvoir les utiliser à votre tour, vous pouvez également les utiliser lors du tour d'un joueur adjacent !
Le « joueur actif » reste le joueur dont c'est le tour.

Résurrection Vertueuse, Résurrection Sainte

Vous pouvez utiliser ces Capacités juste pour regagner de la Santé, même s'il n'y a pas de Champion à mettre en jeu.

Bouclier de Clairétoile

Vous pouvez jouer cette carte même s'il n'y a pas de Champion sur lequel l'attacher et ainsi piocher une carte. Toutefois, vous ne pourrez pas l'attacher à un Champion plus tard dans le tour. Jouez votre Champion en premier, si vous le pouvez.

VOLEUR

Vol à la Tire

C'est l'une des seules Compétences qui ne fonctionnent pas

si vous ne pouvez pas cibler le Maître. Après tout, si vous ne pouvez pas atteindre le Maître, comme pourriez-vous lui faire les poches ?

Le Maître ne peut pas être ciblé s'il a des Gardes dans sa zone de jeu. Assommez-les avant d'utiliser cette Compétence.

Chapardage

Vous pouvez utiliser **Chapardage** pour acquérir une **Gemme de Feu** de la pile de Gemmes, même s'il n'y a pas d'objet dans le deck Marché.

Vol à la Tire, Tour de Passe-Passe, Filouterie, Détournement, Diversion, Subtilisation

Si vous regardez une carte et que vous ne la placez pas dans sa défausse, remettez-la au-dessus de son deck.

Hold-up, Hold-up Opportun, Hold-up Habile, Hold-up Planifié, Hold-up en Finesse, Hold-up Magistral

Lorsque vous faites l'acquisition d'une carte du Marché, ne la remplacez pas par une autre carte du deck Marché tant que vous n'avez pas acquis la seconde carte. Remplacez ensuite les deux cartes manquantes en même temps.

Garrot Enchanté

Rappelez-vous que vous ne pouvez pas choisir une cible en dehors de votre zone de jeu tant qu'il y a des Serviteurs dans la vôtre. Occupez-vous d'eux en premier !

GUERRIER

Attaque Multiple

Les Serviteurs activés n'empêchent pas de prendre pour cible ou d'attaquer en dehors de votre zone de jeu. Les Gardes déjà activés ne protègent pas les autres Champions ou Maîtres. Ils sont mobilisés à la fin de la phase du Maître de votre tour, ce qui implique que les Serviteurs que vous attirez dans votre zone de jeu ne vous attaqueront pas avant votre prochain tour.

Attaque Multiple, Coup Renversant, Coup Repoussant

Ces cartes permettent de faire sortir des Serviteurs Élite de la zone de jeu du Maître. Ils n'attaqueront que vous plutôt que l'ensemble des joueurs !

Coup Précis, Coup Énergique

S'il y a des Serviteurs Gardes dans votre zone de jeu, vous ne pouvez pas attaquer les Serviteurs non-Gardes dans votre zone de jeu avec ces Capacités.

Coup Écrasant, Coup Tournoyant, Coup Fracassant, Coup Tourbillonnant, Coup Puissant

Ces cartes vous permettent de répartir les dégâts comme bon vous semble. Ces dégâts doivent être infligés aux Serviteurs Gardes en premier, puis aux Serviteurs non-Gardes.

Lance Tranchante

Rappelez-vous que vous ne pouvez pas choisir une cible en dehors de votre zone de jeu tant qu'il reste des Serviteurs dans la vôtre. Assommez-les en premier !

SORCIER

Boule de Feu, Boule de Feu Explosive, Boule de Feu Fulgurante

Ces cartes ciblent des zones et infligent des dégâts à chaque Maître, Serviteur et Serviteur Garde dans cette zone de jeu. Les Gardes ne protègent pas les Maîtres et les Serviteurs non-Gardes contre leurs effets. Remarquez que vous ne pouvez pas choisir une cible en dehors de votre zone de jeu si vous avez des Serviteurs dans la vôtre. Assommez-les donc en premier si vous voulez aider vos coéquipiers ou cibler la zone de jeu du Maître !

Boule de Feu Tournoyante, Boule de Feu Submergeante, Boule de Feu Ardente

Ces cartes ciblent également les zones, mais ont un bonus supplémentaire. Grâce au mot-clef « **Concentration** », vous pouvez cibler d'autres zones, même s'il y a des Serviteurs dans votre zone de jeu. KA-BOOM !

Bâton Serpentin

Rappelez-vous que vous ne pouvez pas choisir une cible en dehors de votre zone de jeu tant qu'il y a des Serviteurs dans la vôtre. Occupez-vous d'eux en premier ! Cette carte inflige des dégâts à chaque Serviteur, qu'il soit Garde ou non-Garde.

ARCHER

Tir Assuré, Tir Ajusté

Rappelez-vous que vous ne pouvez pas choisir une cible en dehors de votre zone de jeu tant qu'il y a des Serviteurs dans la vôtre. Occupez-vous d'eux en premier !

Coup Fatal, Tir Rapide, Tir Double, Tir Instantané, Tir à Longue Portée, Tir Triple

Rappelez-vous que vous ne pouvez pas choisir une cible en dehors de votre zone de jeu tant qu'il y a des Serviteurs dans la vôtre.

Vous pouvez utiliser ces cartes pour leurs autres effets, même s'il n'y a aucun Champion que vous pouvez cibler. Vous pouvez, par exemple, toujours utiliser Coup Fatal pour piocher une carte.

Double Tir, Tir à Longue Portée, Tir Triple

Ces cartes vous permettent d'assommer plusieurs Serviteurs à la fois. Elles peuvent être utilisées sur des Serviteurs se trouvant dans des zones de jeu différentes. Pour chaque zone de jeu, vous devez d'abord assommer les Gardes dans cette zone de jeu, puis vous pouvez utiliser les effets restants pour assommer les non-Gardes dans cette zone de jeu.

Pistage Rapide, Pistage Instinctif, Pistage Implacable

Vous ne pouvez pas choisir une cible en dehors de votre zone de jeu tant qu'il y a des Serviteurs dans votre zone de jeu.

Vous pouvez utiliser ces Compétences uniquement sur vous si vous n'avez pas le choix. De même, si vous ciblez d'autres joueurs, ils n'ont pas à faire les mêmes choix que vous.

Par exemple, vous pouvez mettre une carte dans votre défausse, tandis que les autres joueurs peuvent choisir d'en mettre plus ou moins dans la leur.

CAPACITÉS ET COMPÉTENCES JOUEUR CONTRE JOUEUR (JCJ)

CLERC

**Bénir, Bénédiction du Fer, Bénédiction du Cœur,
Bénédiction de l'Acier, Bénédiction des Fidèles,
Bénédiction de l'Âme**

Ces cartes « bénissent » un joueur. Le joueur béni gagne la Santé indiquée, et TOUS ses Champions (dont ceux qu'il a joués à son tour) reçoivent le bonus jusqu'à la fin de VOTRE prochain tour. Vous n'allez vraisemblablement pas bénir un autre joueur lors d'une partie JcJ, mais dans une partie en multijoueurs, cela peut s'avérer utile !

**Résurrection Mineure, Résurrection Inférieure,
Résurrection de Bataille, Résurrection Vertueuse**

Pour ces Capacités, les cartes Fidèle de votre deck de départ comptent comme des Champions coûtant 0 et elles peuvent être ramenées en jeu.

Résurrection Vertueuse, Résurrection Sainte

Vous pouvez utiliser ces Capacités juste pour regagner de la Santé, même s'il n'y a pas de Champion à mettre en jeu.

VOLEUR

**Hold-up Opportun, Hold-up Planifié, Hold-up en Finesse,
Hold-up Magistral**

Lorsque vous faites l'acquisition d'une carte du Marché, ne la remplacez pas par une autre carte du deck Marché tant que vous n'avez pas acquis la seconde carte.

Remplacez ensuite les deux cartes manquantes en même temps.

GUERRIER

Coup Tournoyant, Coup Tourbillonnant

Ces cartes vous permettent de choisir la répartition des dégâts. Ces dégâts doivent être infligés aux Champions Gardes en

premier, puis aux Champions non-Gardes. Vous pouvez également utiliser ces Capacités pour piocher une carte, même s'il n'y a pas de Champion adverse en jeu.

Attaque Multiple, Coup Renversant, Coup Repoussant

Les Gardes qui ont été activés n'empêchent pas de prendre pour cible ou d'attaquer les autres Champions ou joueurs. De plus, les Champions sont mobilisés à la fin du tour du joueur, ce qui implique que vos adversaires ne pourront pas les utiliser durant leur prochain tour lorsque vous faites usage de ces Capacités !

SORCIER

Boule de Feu Explosive, Boule de Feu Tournoyante

La valeur de défense des Champions dans la main du joueur n'est pas modifiée par les cartes en jeu. Les Compétences **Bénédiction** du Clerc ne changent pas les cartes qui seront défaussées par une **Boule de Feu Explosive**.

Boule de Feu, Boule de Feu Explosive, Boule de Feu Fulgurante, Boule de Feu Tournoyante, Boule de Feu Submergeante, Boule de Feu Ardente

Ces cartes ciblent les joueurs et leur infligent des dégâts ainsi qu'à leurs Champions et Champions Gardes.

Les Gardes ne protègent pas les joueurs et leurs Champions non-Gardes contre ces effets.

ARCHER

Coup Fatal, Tir Rapide, Tir Double, Tir Instantané, Tir à Longue Portée, Tir Triple

Vous pouvez toujours utiliser ces Capacités pour piocher une carte (et reprendre en main les arcs et flèches), même si votre adversaire n'a pas de Champion en jeu.

Tir Double, Tir à Longue Portée, Tir Triple

Ces cartes vous permettent d'assommer plusieurs Champions à la fois. Attention, vous devez d'abord

assommer les Gardes, puis vous pouvez utiliser les effets restants pour assommer les Champions non-Gardes.

Tir Assuré, Tir Ajusté

Si votre adversaire a un Garde en jeu, vous ne pouvez pas utiliser ces Capacités. Assommez le Garde en premier !

CARTES DU DECK DE CAMPAGNE

Éclair Tournoyant

Les joueurs subissent ces dégâts, pas leurs Champions. Les Gardes ne protègent pas le joueur contre ces effets.

Un joueur adjacent peut choisir de subir ces dégâts même s'il a des Serviteurs dans sa zone de jeu, et même s'il est **Bloqué**.

Chaises et Tables Brisées

Si vous êtes **Bloqué**, vous êtes pour ainsi dire isolé.

Les autres joueurs ne peuvent pas cibler votre zone de jeu, ils ne peuvent pas vous prendre pour cible et ils ne peuvent pas attaquer de Serviteurs dans votre zone de jeu ! Vous ne pouvez pas non plus faire quoi que ce soit en dehors de votre zone de jeu !

Afin de noircir davantage le tableau, en plus des Serviteurs dans votre zone de jeu qui peuvent vous attaquer, le Maître et ses Serviteurs Élite dans sa zone de jeu peuvent également vous attaquer !

Lorsque vous jouez en difficulté **Débutant** ou **Intermédiaire**, un joueur adjacent sans Serviteur mobilisé dans sa zone de jeu peut activer l'un de ses Champions pour retirer le Danger.

Lorsque vous « retirez ce Danger », placez-le dans la défausse du Maître.

Folie Temporaire

Une « **Attaque Maligne** » correspond à l'action du Maître lorsqu'il combat. Suivez les règles du Maître p. 13.

Si vous êtes **Bloqué**, ou si les joueurs adjacents sont **Bloqués**, ou s'il n'y a plus de joueur adjacent,

vous attaquez votre propre zone ! En premier, vos Champions, puis vous-même ! (c'est moche, la folie...).

Échappé !

Si le deck du Maître n'a pas été remélangé, rien ne se passe. Résolvez la Capacité favorite du Maître comme d'habitude.

Pentagramme de Feu

Pour retirer ce Danger, jouez une carte avec un coût d'exactly 5 Or. Placez ensuite le Danger dans la défausse du Maître.

MAÎTRES

Habitués Possédés

BLEU : L'icône Bouclier Blanc fait référence à la défense de chaque Champion, Garde et non-Garde.

Zélate de Ruinos

VERT : « Retournez une nouvelle carte » indique que le Maître doit jouer une nouvelle carte. Ceci peut se répéter plusieurs fois s'il retourne à chaque fois une carte verte !

Diablotin Horripilant

JAUNE : Il existe plusieurs effets conduisant les cartes Diablotin à être écartées du jeu. Cette Compétence vous permet d'en ramener un. Il arrive dans la zone de jeu du joueur actif.

Archiprêtresse de Ruinos (Niveau 1)

Ses quatre Capacités sont « favorites ». Appliquez-les dans l'ordre, en commençant par celle du haut. De plus, « la ou les cartes (Faction) du marché ayant le coût le plus élevé » veut dire que si les cartes les plus chères de cette Faction dans le Marché coûtent toutes le même prix, elles sont toutes ajoutées au Rituel.

Karakan Chair-de-Fer

BLEU : L'icône Bouclier Blanc fait référence à la défense de chaque Champion, Garde et non-Garde.

L'Ombre Narquoise

ROUGE : L'icône Bouclier Blanc fait référence à la défense de chaque Champion, Garde et non-Garde.

ARBRE DES COMPÉTENCES



ARBRE DES COMPÉTENCES

Compétences de Niveau 1

Transfert, Coup d'Épaule, Bénir, Vol à la Tire, Pister

Compétences de Niveau 2a

Transfert Profond, Coup Repoussant, Bénédiction du Fer, Tour de Passe-Passe, Pistage Rapide

Compétences de Niveau 2b

Transfert Paisible, Charge Violente, Bénédiction du Cœur, Filouterie, Pistage Minutieux

Compétences de Niveau 3a

Transfert de l'Âme, Coup Renversant, Bénédiction de l'Acier, Détournement, Pistage Instinctif

Compétences de Niveau 3b

Transfert Pur, Attaque Multiple, Bénédiction des Fidèles, Diversion, Pistage Implacable

Compétences de Niveau 3c

Transfert Serein, Charge Fracassante, Bénédiction des Âmes, Subtilisation, Pistage Irréprochable

ARBRE DES CAPACITÉS



ARBRE DES CAPACITÉS

Capacités de Niveau 1

Flamme Jaillissante, Coup Précis, Résurrection Mineure,
Chapardage, Tir Assuré

Capacités de Niveau 2

Souffle de Feu, Coup Énergique, Résurrection Inférieure,
Vol, Tir Ajusté

Capacités de Niveau 3

Boule de Feu, Coup Écrasant, Ressusciter,
Hold-up, Coup Fatal

Capacités de Niveau 4a

Boule de Feu Tournoyante, Coup Tournoyant, Résurrection
de Bataille, Hold-up Opportun, Tir Rapide

Capacités de Niveau 4b

Boule de Feu Ardente, Coup Fracassant, Résurrection
Sainte, Hold-up Habile, Tir Double

Capacités de Niveau 5a

Boule de Feu Submergeante, Coup Tourbillonnant,
Résurrection de Masse, Hold-up Planifié, Tir Instantané

Capacités de Niveau 5b

Boule de Feu Explosive, Coup Puissant, Résurrection
Vertueuse, Hold-up en Finesse, Tir à Longue Portée

Capacités de Niveau 5c

Boule de Feu Fulgurante, Coup Dévastateur, Résurrection
Divine, Hold-up Magistral, Tir Triple

Hero Realms : La Ruine de Thandar™
© 2019 White Wizard Games LLC
© 2019 IELLO pour la version française