

Tour de jeu

- En solo, vous participerez à trois Affrontements différents.
- Le tour du joueur est divisé en deux phases :
- **1 : Phase du Maître**
 - **a** : Le Maître révèle X carte(s) de son deck, X est le nombre en haut à droite de la carte Maître. Les cartes du deck du Maître possèdent un symbole dans leur coin supérieur gauche. Résolez 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. (P.12 règles)
 - **b** : Résolez chaque carte, dans l'ordre où elle a été révélée. (P.12 règles)
 - **c** : Si le Maître possède autant 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 Maître sur sa face Niveau 2. (P.13 règles)
 - **d** : Le Maître utilise chacun de ses Serviteurs dans la zone de jeu du joueur (ordre au choix du joueur) puis dans la zone de jeu du Maître (Serviteurs Élite). (P.13 règles)
 - **e** : Le Maître dépense toute sa Réserve de Combat générée à son tour pour (P.13 règles) :
 - Attaquer en premier les Gardes mobilisés qu'il peut assommer ayant la plus grande défense.
 - Ensuite, le Maître dépense sa Réserve de Combat restante pour éliminer ce joueur si possible. Sinon, 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.
 - Enfin, le Maître dépense sa Réserve de Combat restante pour attaquer le joueur.
 - **f** : Mobilisez tous les Serviteurs du Maître. (P.14 règles)
- **2 : Phase du Joueur**
 - **Phase Principale**
 - Jouer des cartes depuis votre main.
 - Jouer les capacités Activer, Allié et/ou Sacrifier.
 - Utiliser l'Or pour acquérir de nouvelles cartes du Marché.
 - Utiliser le Combat pour attaquer un Maître ou ses Champions sachant que tant que le joueur a au moins un Serviteur mobilisé dans sa zone de jeu, il ne peut pas cibler ou attaquer le Maître et sa zone de jeu (Serviteurs Élite). (P.16 règles)
 - **Phase de Défausse**
 - Les points de Combat et Or non utilisé sont perdus.
 - Mettez tous les Objets et Actions en jeu dans votre défausse.
 - Mettez toutes les cartes qui vous restent en main dans votre défausse.
 - Mobilisez tous vos Champions et compétences.
 - **Phase de Pioche**
 - Piochez cinq cartes et ensuite votre tour prend fin.

Capacités

- Vous pouvez jouer la capacité **Activer** de vos cartes à n'importe quel moment durant votre Phase Principale, y compris le tour où la carte que vous souhaitez activer arrive en jeu. Pour jouer ce type de capacité, tournez la carte de côté.
- À votre tour, une capacité **Allié** peut être jouée dès que vous avez une autre carte de cette faction en jeu. L'ordre dans lequel vous jouez vos cartes n'a pas d'importance. Dès que vous avez deux cartes ou plus de la même faction en jeu, vous pouvez déclencher toutes les capacités Allié correspondantes.
- **Sacrifier (icone grise)** : À chaque fois qu'une carte est sacrifiée, placez-la dans la Zone de Sacrifice. Si une carte est sacrifiée pour n'importe quelle raison autre que sa capacité Sacrifier, la capacité ne se déclenche pas. (Si une des cartes Gemmes de Feu devait être mise dans la Zone de Sacrifice quelle qu'en soit la raison, mettez-là à la place face visible dans la pile Gemmes de Feu.)

Acquérir des cartes

- L'Or est utilisé pour acquérir des cartes depuis le Marché ou depuis la pile Gemmes de feu.
- Pour acquérir une carte du Marché, retirez autant d'Or de votre Réserve d'Or que le coût de la carte choisie et placez celle-ci dans votre défausse. Ensuite, remplissez l'emplacement vide du Marché avec la première carte du Deck Marché.

Attaquer

- Vous ne pouvez pas cibler des Champions non Gardes si votre adversaire a un Champion Garde mobilisé en jeu.
- Les dégâts attribués aux Champions ne sont pas conservés entre les tours.

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). (P.6 règles)
- Un **Élixir** est posé en jeu directement à côté de vos cartes Capacité, dans votre Inventaire.

Type de carte

- Il existe trois types de cartes que vous pouvez avoir dans votre deck : Actions, Objets et Champions.
- **Champions** : Contrairement aux Actions et aux Objets, les Champions ne sont pas défaussés à la fin du tour. À la place, ils restent en jeu jusqu'à ce qu'ils soient assommés ou sacrifiés. Une fois assommé, un Champion est placé dans la défausse. Les dégâts attribués aux Champions ne sont pas conservés entre les tours.
- **Champion avec Garde** : Les Gardes mobilisés vous protègent vous et vos autres Champions. Tant que vous avez un Garde mobilisé en jeu, vous ne pouvez pas être attaqué, et vos Champions non-Gardes ne peuvent pas être attaqués ou ciblés par un adversaire jusqu'à ce que tous vos Gardes aient été assommés.

Récompense

- Il existe deux types de cartes Récompense dans la campagne La Ruine de Thandar : les Récompenses de Classe et les Élixirs. (P.23 règles)
- **Récompense de Classe** :
 - La campagne La Ruine de Thandar contient quatre cartes Récompense pour chaque classe de Héros avec un symbole de coffre en haut à droite des cartes. (P.24 règles)
 - 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.
- **Élixirs** :
 - Lorsque vous en recevez un en tant que Récompense, mélangez toutes les cartes Élixir et piochez-en une au hasard. Un Élixir reste en jeu jusqu'à ce que vous le jouiez ou que vous remportiez l'Affrontement. 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. (P.25 règles)
- **Relique** :
 - Lors de la mise en place de tous les futurs Affrontements, mélangez les Reliques dans le deck Marché. Elles fonctionnent alors comme des cartes normales du deck Marché. (P.26 règles)
- **Points de Héros** :
 - Vous pouvez les dépenser pour améliorer vos Capacités ou Compétences, ou acheter une carte Santé Supplémentaire. Ce point doit être dépensé immédiatement et ne peut pas être mis de côté pour plus tard. 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. Voir page 38 pour les Capacités. (P.26 règles)

Ajuster la difficulté (P.22 règles)

- **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.

Important

- Mélangez votre défausse pour reformer votre pioche si pioche vide.
- **Assommer** : envoyer un Champion dans la défausse de son propriétaire.
- **Mobiliser** : remettre une carte dans son orientation de départ, verticalement.
- Si un effet dit « vous inflige 4 dégâts », il vous inflige ces dégâts directement et non pas à vos Champions. Les Gardes ne protègent pas des dégâts directs. (P.14 règles)
- Les Serviteurs Gardes mobilisés dans la zone de jeu du Maître (Serviteurs Élite) protègent le Maître des attaques et empêchent le Maître d'être pris pour cible. (P.19 règles)
- Si le **Maître doit défausser** une carte : le joueur 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. 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. (P.21 règles)
- **Concentration** (mot-clef) : Vous permet d'affecter d'autres zones de jeu, même s'il y a des Serviteurs dans votre zone de jeu. Vous ne pouvez toujours pas cibler un Serviteur non-Garde protégé par un Garde. (P.21 règles)
- Il est tout à fait possible d'avoir plus que votre **Santé de départ**.