

Informations générales

- Une partie (hors scénario) est la succession de 4 affrontements entrecoupés de phases de renforcement de vos decks de cartes. (P.12 règles)
- Lors du 4ème affrontement, les héros vont affronter le boss. (P.16 règles)

Tour de jeu (2 phases)

- **1 : Phase d'action des Héros.**
 - Les héros jouent leur tour dans l'ordre qu'ils désirent. (P.13 règles)
 - Un héros peut jouer et résoudre l'effet d'une (ou plusieurs) carte de sa main, puis la placer dans la défausse OU défausser une (ou plusieurs) carte de sa main pour effectuer 1 déplacement OU tout simplement défausser une carte. (P.13 règles)
 - Un héros peut Déclencher son équipement lorsqu'il le souhaite durant son tour. (extension 6)
 - 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 des cartes pour le prochain tour. (P.13 règles)
 - Enfin 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». (P.13 règles)
- **2 : Phase d'action des ennemis.**
 - Résolez le tour des ennemis en parcourant le plateau comme si vous lisiez un livre de gauche à droite. Pour effectuer le tour d'un ennemi, il suffit de lire le texte sur sa carte. (P.13 règles)
 - 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 leur jeton "Tour joué". (P.16 règles)
- **Fin de l'affrontement.**
 - Dès qu'un héros achève le dernier ennemi, il termine son tour, puis l'affrontement prend fin immédiatement. Ensuite, les héros défaussent leur main, tous les effets à durée limitée prennent automatiquement fin et tous les blocages disparaissent. (P.16 règles)
 - Vous passez à une étape de **renforcement si vous avez encore un affrontement à venir.** (voir **Etape de Renforcement** ci-dessous)
 - Si vous venez de terminer le 1er affrontement, les héros ajoutent leur carte 'Héros : Adeptes' dans leur défausse. (Extension 3) Tous les héros qui ont pris au moins 2 Essence de corruption, ajoutent une carte Affliction de Niveau 2 à leur deck.
 - Si vous venez de terminer le 2ème affrontement, les héros ajoutent leur carte 'Héros : Maître' dans leur défausse. Tous les héros qui ont pris 3 Essence de corruption, ajoutent une carte Affliction de Niveau 3 à leur deck.
 - Si vous venez de terminer le 3ème affrontement, passez au 4ème.
 - Si vous jouez avec les champs de bataille, piochez une carte 'Champ de bataille' pour remplacer l'ancienne.
 - Placez les ennemis/boss pour le prochaine affrontement.
 - Entre les affrontements, les équipements restent dans l'état exact où ils se trouvent. (extension 6)
 - Enfin, mélangez à nouveau votre deck et votre défausse. Attention, ne mélangez ni vos blessures restantes ni votre exil.

Etape de Renforcement (P.16 règles)

- **Les règles de cette étape peuvent être différentes lorsque vous jouez des scénarios !**
- Chaque héros peut effectuer les actions suivantes **3 fois** :
 - Il révèle 3 cartes 'Récompense', 1 carte incolore et une carte de chaque couleur de son héros. Ensuite, le héros peut choisir entre :
 - Prendre une de ces 3 cartes et la placer dans sa défausse.
 - OU Soigner 4 de ses blessures et ne prendre aucune des trois cartes révélées.
 - Il défausse les cartes non choisies, puis, si une pile de Récompense est épuisée, mélange à nouveau la défausse afin de reconstituer la pile.

Dégâts des ennemis à un héros

- Le héros subit une blessure pour chaque dégât non bloqué par un point de blocage. Lorsqu'un héros subit 1 blessure, il place la carte du dessus de son deck dans ses blessures. Cette carte est face visible. (P.15 règles)
- Si son deck est vide, il reconstitue son deck à l'aide de sa défausse. (P.15 règles)
- Si sa défausse et son deck sont vides, il défausse les cartes de sa main de son choix dans ses blessures. (P.15 règles)
- À moins qu'il ne soit spécifié le contraire, les héros subissent les effets supplémentaires des attaques ennemis même s'ils bloquent l'intégralité des dégâts. Tous les effets des ennemis qui interagissent avec les héros sont considérés comme des attaques et ce même s'ils n'infligent pas de dégât à proprement parler. (P.15 règles)
- Si à la suite d'un quelconque effet, un ennemi n'a pas le droit d'attaquer un héros, il ignore ce héros. Même une attaque qui ne cible pas directement le héros ne peut pas le toucher. (P.14 règles)

Ciblage des ennemis

- Utilisez la menace pour départager en cas de doute sur la cible des ennemis. La cible prioritaire est la cible avec le plus de menace. (P.13-14 règles)
- Si deux héros possèdent la même menace, le héros possédant le plus de symbole d'épée est alors la cible prioritaire.
- **Ennemi avec une icône à cible unique** : attaque le héros le plus proche pour un minimum de déplacement. Si plusieurs cibles, utilisation du score de 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. (P.14 règles)
- **Ennemi avec une icône à cible multiple** : 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. (P.14 règles)

Invocation d'ennemis (P.15 règles)

- 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.

Affronter le boss

- Le boss est placé sur le plateau de la même manière que les autres ennemis en utilisant les dés. (P.16 règles)
- Les boss fonctionnent différemment des autres ennemis (P.16 règles) :
 - Sur leur carte est noté un effet passif que les héros devront prendre en compte.
 - Chaque boss est accompagné d'un deck de 7 cartes Action qui détermine son comportement lorsqu'il doit agir. Si la pile des cartes Action est vide, mélangez-la à nouveau.
- **Pour chaque vie perdue par le boss** : Résoudre son passif et une carte Action, jouez-la même si le tour d'un héros est en cours. (P.17 règles)
- **Au tour du boss de jouer** : Résoudre deux cartes Action, l'une après l'autre. (P.17 règles)
- **Mort du boss** : Si le boss perdait une ou plusieurs vies en une seule attaque et s'il devait mourir, ne jouez aucune carte Action et ne résolvez pas son passif. (P.17 règles)
- Si les héros sortent victorieux de leur combat contre le boss, ils remportent la partie.

Mort d'un héros (P.15 règles)

- 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.
- Lors d'une résurrection, le héros ne revient à la vie (à condition de pouvoir constituer une main de 5 cartes) que lorsqu'il commence son tour, et non dès qu'il reçoit des soins.
- 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.

Déplacement des héros et des ennemis

- Il est impossible de traverser les ennemis. En revanche, vous pouvez traverser vos alliés. (P.21 règles)
- Un ennemi ne peut ni traverser les autres ennemis ni traverser les héros. (P.14 règles)
- Lorsqu'un ennemi souhaite se **déplacer** vers une case et que plusieurs chemins d'égale distance sont possibles, il privilégie toujours le franchissement de lignes en premier, puis les franchissements de colonnes. (P.14 règles)

La zone des effets et ligne de vue (P.19 règles)

- Le carré noir représente le héros qui joue la carte.
- Le symbole infini indique que la zone s'étend sur tout le plateau de jeu. Les effets qui possèdent cette portée ignorent tous les obstacles.
- Tous les effets peuvent traverser les ennemis et les héros. Il n'y a aucune notion de blocage de ligne de vue.
- Le héros qui joue la carte représenté par le carré noir peut aussi être la cible de l'effet d'une carte lorsque celui-ci cible un ou plusieurs héros.
- Le héros ne peut jamais se cibler avec une carte lorsque le carré noir est barré par une croix blanche.

Dégâts des héros à un ennemi (P.20 règles)

- 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 indiquée sur la carte de l'ennemi.

Glossaire

- **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. Exemple : 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. (P.21 règles)
- **Exiler une carte** : Lorsqu'il doit exiler une carte, le héros doit choisir une carte de ses blessures, une carte de sa main ou la carte du dessus de son deck puis la mettre dans son exil. (P.24 règles)
- **Adjacent** : Sont considérées comme adjacentes, les cases orthogonalement collées à la case ciblée. Les diagonales ne comptent pas. (P.25 règles)
- **Amorce** : Durant votre tour, les cartes Amorce doivent être jouées avant toute autre carte ne portant pas le mot-clé Amorce. 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. (P.25 règles)
- **Substitution** : Lorsque vous subissez une blessure, si vous possédez une carte possédant ce mot-clé dans votre main, vous pouvez la placer dans vos blessures plutôt que de prendre la carte du dessus de votre deck. Piochez une carte pour chaque carte de votre main placée dans la pile des blessures de cette manière.
- **Persistant** (Extension 1) : Une carte persistante ne peut jamais arriver dans vos blessures ou l'exil. Si vous subissez une blessure et qu'il s'agit d'une carte persistante, placez-la dans votre défausse et subissez à nouveau une blessure. Si vous exilez une carte et qu'il s'agit d'une carte persistante, placez-la dans votre défausse et exilez à nouveau une carte.
- **Inéluctable** (Extension 3) : Durant votre tour, si une carte Inéluctable se trouve dans votre main et que vous pouvez la jouer, elle doit être jouée. De plus, elle ne peut en aucun cas être défaussée de quelque manière que ce soit.
- **Nombre de cases qui vous sépare** : Certains effets de cartes vous demandent de comptabiliser le nombre de cases qui vous sépare d'une cible. Comptez alors le nombre de cases en incluant celle sur laquelle se trouve la cible.
- **Allié** (P.16 extension 5) : Les héros peuvent cibler une entité portant le mot clé Alliée avec leurs effets comme s'il s'agissait d'un héros. En revanche, seuls les effets permettant de lui faire gagner du blocage, de la déplacer ou de soigner ses blessures peuvent être résolus. Tous les autres effets ne peuvent pas cibler l'Allié. Sauf s'il est indiqué le contraire, les héros peuvent jouer l'effet de chaque allié, une seule fois, à n'importe quel moment durant le tour des héros.
- **Obstacle** (P.17 extension 5) : Une carte portant le mot clé Obstacle peut être traversée par les héros lors d'un déplacement. En revanche, il est interdit de s'y arrêter. Les ennemis ne traversent jamais les entités Obstacle avec leurs déplacements. Les héros comme les ennemis peuvent résoudre des effets traversant une carte portant le mot clé Obstacle.
- **Infranchissable** (P.17 extension 5) : Les entités possédant le mot clé Infranchissable ne peuvent pas être traversées durant un déplacement. Si une entité sur laquelle se trouve un héros devient Infranchissable, il doit immédiatement et obligatoirement effectuer 1 déplacement. Les entités possédant le mot clé Infranchissable bloquent les effets des cartes. S'il existe un chemin dans la portée (Carrés blancs) qui permet d'atteindre la cible sans traverser une entité Infranchissable alors l'effet est possible. Sinon l'effet ne peut pas avoir lieu. Dans le cas d'une portée infinie ou d'une téléportation, il doit exister un chemin de case en case (orthogonal) reliant celui qui lance l'effet et sa cible qui ne traverse pas d'entité Infranchissable. Rien n'empêche de cibler un ennemi ou un héros qui serait Infranchissable.
- **Éphémère** (P.17 extension 5) : Après sa résolution, une carte avec le mot clé Éphémère est retirée du jeu du héros.
- **Interruption** (P.17 extension 5) : Les cartes portant le mot clé Interruption sont des effets qui n'attendent pas que la carte en cours soit résolue avant de se déclencher. Vous résolvez donc l'effet et ce même si vous êtes déjà actuellement en train de résoudre une autre carte. Vous reprendrez la résolution de cette autre carte après avoir résolu l'effet portant le mot clé Interruption. Si la carte portant le mot clé Interruption se trouve dans votre main, vous pouvez la jouer durant votre tour et pendant la résolution d'une autre carte.
- **Déclencher** (extension 6) : Sauf si l'effet indique le moment du déclenchement, un héros peut Déclencher son équipement lorsqu'il le souhaite durant son tour. Lorsqu'il déclenche son équipement, il résout l'effet. Attention, déclencher l'effet d'un équipement ne compte pas comme une carte jouée. Il est aussi possible de déclencher un équipement avant de jouer une carte possédant le mot clé Amorce. Après avoir déclenché l'équipement et résolu son effet, si des cartes sont chargées sous l'équipement, placez-les dans la défausse de leurs propriétaires respectifs.
- **Armer** (extension 6) : Lorsque la condition est respectée, pivotez la carte équipement afin de la remettre droite. Un équipement peut être à nouveau armé alors que son effet n'est pas intégralement résolu.
- **Charger** (extension 6) : Ce mot clé indique qu'une carte doit être positionnée sous l'équipement. Si rien n'est précisé, il s'agit obligatoirement d'une carte de la main du héros qui charge la carte. Lorsqu'il est donné la possibilité à un héros de Charger, il ne peut Charger qu'une carte à la fois. Il est impossible de Charger une carte portant le mot clé Persistant.

Les champs de bataille (P.18 règles)

- Pour augmenter la difficulté, tirez une carte champ de bataille au début de chaque nouvel affrontement.
- Les cartes jouées par les héros ont la priorité sur les effets passifs des champs de bataille.

Les cadavres (Extension 1)

- Si un joueur possède une carte qui utilise les cadavres, cela signifie que vous devez à chaque fois qu'un ennemi meurt, retourner sa carte et la laisser sur le plateau.
- Si un ennemi dont le cadavre se trouve sur le plateau doit être invoqué à nouveau, utilisez une autre carte ennemi pour matérialiser l'emplacement du cadavre sur le plateau.
- Une case contenant un cadavre est considérée comme vide pour la résolution des effets. Les cadavres ne sont pas des obstacles de quelque manière que ce soit.

Scénario : Fin d'un affrontement (P.14 extension 5)

- Peu importe votre état à la fin de l'affrontement, vous commencerez l'affrontement suivant en pleine possession de vos moyens.
- Soignez toutes vos blessures.
- Récupérez vos cartes exilées ou retirées du jeu.
- Retirez toutes les cartes de votre deck acquises pendant l'affrontement.
- **En cas de victoire d'un Scénario :**
 - Lisez l'outro du scénario.
 - Améliorez votre deck en appliquant les règles de la section "Butins" du scénario.
 - Si vous possédez certaines extensions, les butins de fin d'affrontement vous permettront d'intégrer leurs mécaniques spécifiques à votre partie :
 - (Extension 3) Votre deck doit toujours contenir autant de cartes Affliction que de cartes Essences de corruption.
 - (Extension 6) Les Équipements ne sont pas intégrés à votre deck et ne comptent pas dans son total de cartes.

Scénario : La réserve de carte (P.15 extension 5)

- À la fin de chaque affrontement, vous gagnerez de nouvelles cartes. Cependant, au fil de votre progression, vous posséderez plus de cartes qu'il ne vous est permis d'en intégrer à votre deck.
- Avant chaque affrontement, vous devrez donc faire un choix :
 - Les cartes non sélectionnées seront mises de côté dans votre Réserve.
 - En cas de défaite, vous pourrez ajuster votre deck en utilisant ces cartes.
 - En cas de victoire, lorsque vous obtenez de nouvelles cartes, profitez-en pour diversifier votre approche.

Scénario : Le Titanicide (P.18 extension 5)

- Lors de ce combat de boss, il est possible dans certains cas que vous ne possédiez plus assez de "Ichor toxique" pour les poser sur le plateau. Dans ce cas, prenez les "Ichor toxique" présents sur le plateau les plus éloignés du "Titanicide" pour les repositionner.

Héros : La Maîtresse des éléments (extension 8)

- Pour ses cartes 'Héros : Novice', elle choisit 2 cartes parmi les 4 couleurs en début de partie.
- Renforcement : lors de chaque phase de renforcement, elle peut choisir parmi les 4 couleurs disponibles.
- Passif : Chaque carte Récompense ou 'Héros : Novice' dans son jeu est considérée comme s'il s'agissait d'une carte Deck de base de la même couleur. Elle ne résout donc jamais les effets écrits sur ces cartes Récompense et 'Héros : Novice'.
- Les cartes 'Héros : Initié' sont placées devant elle au début de la partie. Les cartes 'Héros : Adepté' sont ajoutées devant elle à la fin du 1er affrontement. Les cartes 'Héros : Maître' sont ajoutées devant elle à la fin du 2e affrontement.
- Ces cartes Héros sont utilisées selon les règles spécifiques de la "Maîtresse des éléments".
- **Fusion :** Lorsqu'elle joue une combinaison valide, elle peut effectuer une fusion élémentaire et récupérer une carte issue de la fusion des éléments joués. Cette carte est ajoutée à sa main et peut être jouée dès le même tour. Ordre des cartes : l'ordre dans lequel les cartes sont jouées n'a aucune importance. Par exemple, pour obtenir "Magma", jouer Terre puis Feu est équivalent à jouer Feu puis Terre.
- **Au moins deux cartes par fusion :** Il est strictement interdit de faire une fusion élémentaire avec une seule carte. Par exemple, les éléments de "Bénédiction cendrée" qui sont Eau + Feu + Terre ne peuvent pas servir à eux seuls à récupérer "Magma" et ce même si les éléments le permettent.

Héros : Les jumeaux imprégnés d'Ilhus (extension 8)

- Kilenne et Faremos partagent un seul et même jeu de cartes.
- Les cartes qui ciblent 'tous les héros' vous ciblent 2 fois.

Héros : L'étranger (extension 6)

- L'Étranger est obligé d'équiper le "Pistolet à barillet" et le "Pistolet caché". Il ne peut donc pas choisir d'autres équipements en début de partie.
- Il ne peut pas utiliser le "Pistolet caché" avant le début du deuxième affrontement puisqu'il s'agit de sa carte de Héros : Adepté.
- Chacun de ses équipements utilise la mécanique de munitions. Pour connaître le nombre de munitions sur un équipement, utilisez des dés. Par ailleurs, ses pistolets commencent la partie avec des munitions déjà chargées.

Héros : L'artificière (extension 6)

- L'Artificière est obligée d'équiper le 'Sac d'explosifs'. Elle ne peut donc choisir qu'un équipement en début de partie.
- Après avoir déclenché l'équipement 'Sac d'explosifs', si des cartes sont chargées sous l'équipement, placez-les dans votre défausse.

Boss le Profané (extension 6)

- Au début de l'affrontement, chaque héros pioche aléatoirement et équipe un 'Équipement - Profané'.
- Les héros ne peuvent jamais déclencher leur 'Équipement - Profané' sauf si un effet du 'Profané' le leur demande.
- Un des héros place la carte "Bénédictio purifiante" (Spécial - Profané) dans son deck puis mélange son deck.

Équipement (Extension 6)

- Lorsqu'un héros récupère un équipement, celui-ci arrive prêt à être déclenché.
- Entre les affrontements, les équipements restent dans l'état exact où ils se trouvent.

Portée : les flèches (extension 5)

- Lorsqu'un effet avec cette portée est déclenché, il se propage dans une direction choisie : haut, bas, gauche ou droite.
- Parfois, plusieurs lignes ou colonnes peuvent être affectées simultanément.
- L'effet s'applique sur la première entité rencontrée donc si plusieurs entités sont alignées, seule la première rencontrée est affectée.
- Si aucune entité valide n'est présente dans la direction choisie, l'effet ne se déclenche pas.
- Les éléments Infranchissable interrompent cette portée.
- Cet effet n'est pas considéré comme ciblant l'entité.

Difficulté pour les parties à 4 affrontements

- **Pour une difficulté facile :**
 - 1er Affrontement : 2 Basique
 - 2ème : 1 Basique + 3 Intermédiaire
 - 3ème : 1 Basique + 1 Intermédiaire + 2 Puissant
 - 4ème : 1 Boss
- **Pour une difficulté normale :**
 - 1er Affrontement : 1 Basique + 1 Intermédiaire
 - 2ème : 4 Intermédiaire
 - 3ème : 2 Intermédiaire + 2 Puissant
 - 4ème : 1 Boss + 2 Intermédiaire
- **Pour une difficulté difficile :**
 - 1er Affrontement : 1 Basique + 2 Intermédiaire
 - 2ème : 1 Basique + 4 Intermédiaire
 - 3ème : 4 Puissant
 - 4ème : 1 Boss + 1 Puissant + 1 Intermédiaire
- **Pour une difficulté extrême :**
 - 1er Affrontement : 2 Basique + 2 Intermédiaire
 - 2ème : 2 Basique + 4 Intermédiaire
 - 3ème : 1 Basique + 1 Intermédiaire + 4 Puissant
 - 4ème : 1 Boss + 1 Basique + 1 Intermédiaire + 2 Puissant
- **Pour une difficulté cauchemar :**
 - 1er Affrontement : 4 Basique + 2 Intermédiaire
 - 2ème : 4 Basique + 3 Intermédiaire + 1 Puissant
 - 3ème : 2 Basique + 2 Intermédiaire + 4 Puissant
 - 4ème : 1 Boss + 2 Basique + 2 Intermédiaire + 2 Puissant
- **Pour une difficulté impossible :**
 - 1er Affrontement : 6 Basique + 1 Intermédiaire
 - 2ème : 4 Basique + 2 Puissant
 - 3ème : 1 Boss + 3 Basique + 2 Intermédiaire
 - 4ème : 2 Boss

Important

- Utilisez les dés bleus pour suivre vos blocages actuels. (P.21 règles)
- Sauf si l'effet indique le contraire, vous n'êtes jamais obligé d'effectuer les déplacements d'une carte. (P.21 règles)
- Vous ne pouvez pas résoudre une partie des effets d'une carte et garder le reste pour plus tard. (P.21 règles)
- Vous devez toujours résoudre l'intégralité de l'effet d'une carte. 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. (P.23 règles)
- Certaines cartes parlent de blessures tandis que d'autres parlent de dégâts. (P.25 règles)
 - Dégâts => dégâts bloqués ou non.
 - Blessures => dégâts forcément non bloqués.