



Règles du jeu







Comment jouer

Les joueurs jouent à tour de rôle. En commençant par le premier joueur, le tour se fait dans le sens des aiguilles d’une montre. Chaque tour est composé de trois phases :

- Phase Principale
- Phase de Défausse
- Phase de Pioche

Phase principale

À n’importe quel moment durant votre Phase Principale, vous pouvez exécuter une des actions suivantes, dans n’importe quel ordre, autant de fois que vous le pouvez :

- Jouer une carte depuis votre main
- Jouer les capacités Activer , Allié  /  /  /  et/ou Sacrifier  de n’importe laquelle de vos cartes en jeu
- Utiliser l’Or pour acquérir de nouvelles cartes du Marché
- Utiliser le Combat pour attaquer un adversaire et/ou ses Champions

Jouer les cartes

Il n’y a aucun coût pour jouer une carte : placez-la simplement en jeu face visible devant vous sur la table. Il existe trois types de cartes que vous pouvez avoir dans votre deck : Actions, Objets et Champions.

Actions et Objets

Lorsqu’une Action ou un Objet est joué, sa capacité Primaire se déclenche immédiatement. Si une Action ou un Objet a une capacité Allié et/ou Sacrifier, vous pouvez choisir de jouer cette ou ces capacité(s) à n’importe quel moment durant votre Phase Principale (en supposant que vous remplissiez les conditions vous permettant de le faire).

Les Actions et les Objets sont mis en jeu face visible devant vous jusqu’à la Phase de Défausse, ils seront ensuite placés dans votre défausse.

Présentation

Durant un millénaire, l’Empire était en guerre. Nourries par une précision militaire et une alliance sans précédent avec les dragons, les Armées Impériales connurent d’innombrables victoires et peu de défaites. L’Empire s’élargit jusqu’à ce que son plus grand ennemi ne soit pas l’une des nations barbares venues de l’Est, mais sa propre ampleur ingérable. À la frontière, victoires et expansions furent remplacées par un cycle sans fin de rébellions et de reconquêtes.


Fatigué de la guerre, l’Empereur élaborait une nouvelle et audacieuse stratégie : la paix par le commerce. Il y a cent soixante-dix ans, il ordonna la fondation de Thandar, un comptoir indépendant situé à la frontière de l’Empire, à la confluence des quatre grandes rivières.

Bien que beaucoup affirmèrent que la paix avec les tribus sauvages était impossible, le commerce était florissant et le comptoir devint rapidement un village, puis une petite ville, et au-delà.

Hero Realms se situe dans et autour de la métropole tentaculaire qu’est devenue Thandar. La cité-État est désormais le refuge des individus de toutes les espèces et nations du monde connu. Alors que le commerce à Thandar a apporté la paix promise aux nations, la richesse engendrée par ses échanges entraîne des conflits politiques et matériels interminables parmi ses habitants.

Les Bases

Ce jeu est fourni avec un livret de règles et 144 cartes (voir la liste des cartes à la fin). Chaque joueur démarre avec un deck personnel de cartes représentant ses ressources, équipements, Actions et Champions. À chaque tour, vous devrez jouer toutes les cartes de votre main pour obtenir Or, Combat, Santé et autres effets puissants.

L’Or () est utilisé pour acheter des cartes depuis le Marché pour les ajouter à votre deck. Ces cartes représentent les Actions que vous pouvez réaliser et les Champions que vous pouvez recruter à vos côtés.

Toutes les cartes ont un nom, comme *Étincelle*, et un type, comme *Action*, *Champion* ou *Objet*. De nombreuses cartes ont un sous-type, comme *Sort*. Les noms des cartes, leurs types et sous-types n’influencent pas le jeu directement, mais certaines cartes recherchent ces mots sur d’autres cartes afin d’obtenir des bonus.

Nom, Type et Sous-type

Faction →





← Coût


Capacité →
Primaire


Capacité →
Allié

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.

Les Champions entrent en jeu orientés verticalement, avec le nom de la carte le plus éloigné de vous. Cette position est appelée “mobilisé”. La plupart des Champions ont une capacité Activer . Pour jouer une capacité Activer, tournez la carte de côté afin de bénéficier de l’effet indiqué après le , vous pouvez faire cette action n’importe quand durant la Phase Principale. Chaque Champion a une valeur de Défense (dans un bouclier) qui représente la quantité de dégâts qu’il peut prendre en un seul tour avant d’être assommé. Une fois assommé, un Champion est

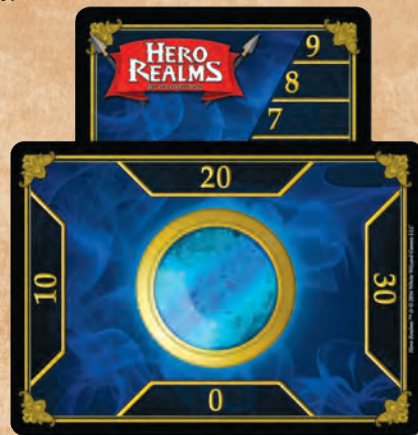
Le Combat () est utilisé pour attaquer les autres joueurs et leurs Champions.

La Santé () correspond à votre total de points de vie. Chaque joueur débute la partie avec 50 de Santé. Lorsqu’il ne reste plus de Santé à un joueur, celui-ci est éliminé. Le dernier en lice est déclaré vainqueur !


Deck personnel et suivi des scores

Chaque joueur débute la partie avec un deck personnel comprenant une Épée Courte, une Dague, un Rubis et sept pièces d’Or.

Nous vous suggérons de suivre les scores avec un crayon et une feuille de papier, mais pour votre confort nous avons également inclus des cartes de points de Santé. Pour les utiliser, alignez le côté approprié de la carte “dizaines” juste en dessous du chiffre adéquat sur la carte des “unités”. Par exemple, si vous êtes à 30 de Santé, puis prenez 3 dégâts qui ramènent votre Santé à 27, vous le noteriez de cette façon :



placé dans la défausse de son propriétaire. Les dégâts attribués aux Champions ne sont pas conservés entre les tours.

Certains Champions sont des Gardes. Les Gardes ont un bouclier de Défense noir  avec la mention **GARDE** au-dessus. 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. Certaines capacités affectent les Champions sans les cibler : dans ce cas, les Gardes ne protègent pas contre ces capacités. Par exemple, un Garde ne peut pas protéger un non-Garde contre la capacité “Assommez tous les Champions”.

Précisions : Les Gardes protègent un joueur et les Champions de ce joueur. Ils ne protègent ni les autres joueurs, ni leurs Champions, même s’ils jouent dans la même équipe. Par ailleurs, vos Champions sont mobilisés à la fin de votre tour (voir “Phase de Défausse” au dos de ce livret).


Jouer des Capacités

La capacité Primaire d’un Objet ou d’une Action est jouée immédiatement, au moment où la carte est jouée. Toutes les autres capacités peuvent être jouées à n’importe quel moment durant la Phase Principale de ce joueur.

Si une capacité vous fait gagner de l’Or ou du Combat, cette ressource va dans une réserve qui peut être utilisée à n’importe quel moment durant la Phase Principale. Si une capacité vous fait gagner de la Santé, ajoutez-la immédiatement à votre total de Santé.

Certaines capacités vous permettent de choisir entre différents effets. Faites bien comprendre à chacun quel effet vous choisissez.

Capacités Activer

Les capacités Activer sont indiquées par  dans la zone de texte. Pour jouer ce type de capacité, tournez la carte de côté. 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.

Certaines cartes peuvent mobiliser d’autres cartes durant votre tour. Ainsi, il est possible de jouer une capacité Activer plusieurs fois lors du même tour !

Mise en place

Lors de la mise en place du jeu, mélangez le Deck Marché et placez-le face cachée sur la table. Ensuite, piochez les cinq premières cartes de ce deck et placez-les en ligne face visible à côté du Deck Marché. Ces cartes face visible constituent le Marché.

À côté de la dernière carte du Marché, placez les 16 cartes Gemmes de Feu en une seule pile, face visible. Enfin, laissez un espace à côté du Deck Marché pour la Zone de Sacrifice où certaines cartes finiront durant la partie.

Chaque joueur mélange son deck personnel et le place face cachée devant lui. Laissez de la place à côté pour la défausse.

Déterminez au hasard le premier joueur. Celui-ci pioche trois cartes (les joueurs piochent toujours depuis leur deck personnel). Le joueur jouant en deuxième pioche cinq cartes.



Configuration de début de partie. Le joueur 1 commence.




Exemple d’un Champion après avoir joué sa capacité Activer

Capacités Allié

Les capacités Allié sont indiquées par un symbole de faction dans la zone de texte. 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. Elles peuvent être jouées à n’importe quel moment durant votre Phase Principale, et chacune ne peut être jouée qu’une seule fois par tour.

Capacités Sacrifier

Certaines cartes ont une capacité Sacrifier, indiquée par  dans la zone de texte. Ces capacités correspondent à l’utilisation d’un parchemin magique qui ne fonctionne qu’une seule fois, ou l’acte héroïque d’un Champion faisant ce qu’il peut pour sauver la mise. 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-la à la place face visible dans la pile Gemmes de Feu.)

