

# HERO REALMS

JEU DE DECKBUILDING

## LE VILLAGE PERDU

LIVRET DE RÈGLES



# Table des Matières

<b>Matériel</b> .....	2
<b>Introduction</b> .....	3
<b>Mise à jour des règles</b>	
Lorsque le deck Marché est épuisé.....	4
Attaque Maligne et Gardes activés.....	4
Symboles des cartes du deck du Maître .....	5
<b>Nouvelles règles</b>	
Maîtres entrant dans la zone de jeu d'un joueur.....	6
Maîtres disposant de la capacité Appât.....	11
Capacités de Niveau 2.....	11
Capacités permanentes .....	12
Sans effet .....	12
Texte.....	12
Utiliser les quêtes lors d'une campagne .....	13
<b>Créer de nouveaux personnages</b> .....	14
<b>Que l'aventure commence!</b> .....	14
<b>Repas Savoureux et Trousseau du Marchand</b> .....	15
<b>Armure Magique et Durabilité</b> .....	16
<b>Précisions sur les cartes</b>	
Loup Alpha .....	17
Bélier Acharné .....	17
Taureau Fulminant .....	17
Corbeau Avide.....	17
Ours Enragé.....	17
Forme d'Élan Impétueux .....	18
Balafre Infectée .....	18
Malvan, le Faiseur de Bêtes .....	19
Brouillard Fantasmagorique .....	19
Forme d'Araignée Tisseuse .....	19
<b>Cartes Défi</b>	
L'Hydre .....	20
Tibus .....	24
<b>Aide de jeu du Maître</b> .....	27



Retrouvez des conseils stratégiques, des précisions et des mises à jour de règles, et bien d'autres contenus sur [HeroRealms.com/TheLostVillage](http://HeroRealms.com/TheLostVillage)

## Matériel

Le deck de campagne *Le Village Perdu* contient : ce livret de règles, 1 livret d'aventures, 12 grandes cartes Maître, 2 grandes cartes Défi et 88 cartes de jeu :

5 cartes <i>Maîtrise</i>	4 cartes Récompense de l'Archer
13 cartes Départ	4 cartes Récompense du Voleur
10 cartes Affrontement 4	4 cartes Récompense du Sorcier
10 cartes Affrontement 5	1 carte <i>La Bête</i>
15 cartes Affrontement 6	2 cartes Récompense de groupe
5 cartes <i>Trousseau du Marchand</i>	2 cartes de points de Santé
5 cartes <i>Repas Savoureux</i>	
4 cartes Récompense du Clerc	
4 cartes Récompense du Guerrier	

## Introduction

Bienvenue dans *Le Village Perdu* ! Cette extension de campagne est la deuxième aventure pour *Hero Realms* et la suite directe des événements de *La Ruine de Thandar*. Dans cette extension, de 1 à 5 joueurs vont reprendre les Héros qu'ils ont créés (ou en créer de nouveaux - voir p. 14 de ce livret) et participer à trois nouveaux Affrontements coopératifs. Après avoir réussi un Affrontement, vous pourrez trouver des cartes Récompense et/ou obtenir des points de Héros que vous dépenserez pour améliorer vos Héros.

Si vous n'avez pas encore joué à *La Ruine de Thandar*, faites-le. Consultez néanmoins le chapitre « Mise à jour des règles » de ce livret, car il s'applique à toute la campagne, y compris *La Ruine de Thandar*.

Avant de jouer au *Village Perdu*, lisez ce livret jusqu'à la page 14 pour vous familiariser avec les nouvelles règles et celles mises à jour. Vous serez alors prêt à vous plonger dans le livret d'aventures du *Village Perdu*, qui vous guidera dans la mise en place, les règles spéciales et les conditions pour remporter chaque Affrontement.

Grâce aux généreuses contributions des joueurs nous ayant soutenus sur *Kickstarter*, cette boîte inclut également deux grandes cartes Défi bonus : l'Hydre et Tibus. Votre groupe peut affronter ces ennemis entre deux aventures.

**Remarque :** Comme il s'agit de la suite de la campagne *La Ruine de Thandar*, les Affrontements du *Village Perdu* sont numérotés 4, 5 et 6.

## Mise à jour des règles

Ce chapitre présente les mises à jour du livret de règles de *La Ruine de Thandar*. Elles s'appliquent au *Village Perdu*, mais aussi à *La Ruine de Thandar* si vous rejouez la campagne.

### Lorsque le deck Marché est épuisé

S'il n'y a plus de cartes dans le deck Marché, mélangez toutes les cartes Marché présentes dans la zone de Sacrifice dans le deck Marché (n'incluez pas les Gemmes de Feu ni les autres cartes ne provenant pas du Marché).

### Attaque Maligne et Gardes activés

Lors de la mise en place du Maître (voir « Mise en place du Maître » dans le livret de règles de *La Ruine de Thandar*), si vous avez des Gardes activés, ils ne protègent ni vous ni vos autres Champions (voir « Garde » dans le livret de règles de *Hero Realms*).

Voici comment cela fonctionne : lorsque le Maître effectue une Attaque Maligne contre votre zone, il ignore tout Garde activé présent et dépense sa Réserve de Combat pour assommer vos Gardes mobilisés. Après avoir assommé tous vos Gardes mobilisés, il poursuit son Attaque Maligne normalement. (Il vous élimine s'il le peut. Sinon, il attaque vos Champions restants, peu importe qu'ils soient Gardes ou non-Gardes, mobilisés ou activés.)

**Remarque :** Cela ne s'applique que dans les rares cas où le joueur a un ou plusieurs Gardes activés pendant la Phase du Maître. Aucune des cartes de *La Ruine de Thandar* ne peut créer cette situation, mais elle peut se présenter dans *Le Village Perdu* ou lors de futures aventures.

## Symboles des cartes du deck du Maître

Pour faciliter le tri des cartes du deck du Maître du *Village Perdu*, nous avons utilisé des symboles blancs pour les cartes Maîtrise (M) et Départ (D).



## Nouvelles règles

### Maîtres entrant dans la zone de jeu d'un joueur

Dans *Le Village Perdu*, certains Maîtres se déplacent dans la zone de jeu des joueurs. Tant qu'un Maître se trouve dans votre zone de jeu :

- Vous ne pouvez ni attaquer, ni cibler, ni soigner **hors** de votre zone de jeu.
- Vous pouvez toujours attaquer le Maître et ses Serviteurs situés dans votre zone de jeu (y compris faire défausser le Maître) et vous pouvez vous soigner (les cartes de « Concentration » peuvent toujours cibler en dehors de votre zone de jeu, même si un Maître s'y trouve).
- Les Capacités et le Combat du Maître affectent **votre** zone, même si vous n'êtes pas le joueur actif.

**Remarque :** La zone de jeu du Maître occupe toujours un « siège » à la table, même si elle est vide. Cette zone ne se déplace pas et demeure entre deux joueurs adjacents, comme à l'accoutumée.

Tant que le Maître est dans sa zone de jeu ou dans la zone de jeu du joueur actif, résolvez normalement la Phase du Maître (voir « Phase du Maître » dans le livret de règles de *La Ruine de Thandar*). Cependant, si le Maître est dans la zone de jeu d'un autre joueur, la Phase du Maître est résolue différemment. Concrètement, le Maître dépense **sa propre Réserve de Combat pour attaquer dans sa zone actuelle**, tandis que ses Serviteurs situés dans la zone de jeu du joueur actif dépensent l'intégralité de **leur Réserve de Combat pour attaquer dans cette dernière**.

Voici la séquence à suivre pendant la Phase du Maître lorsque celui-ci ne se trouve pas dans la zone de jeu du joueur actif :

1. Révélez une carte du deck du Maître et activez la Capacité correspondante du Maître. Tout Combat généré est ajouté à la Réserve de Combat du Maître (il n'est pas encore dépensé).
2. Si la carte révélée est une carte Maîtrise ou Action, résolvez-la normalement. Tout Combat généré est ajouté à la Réserve de Combat du Maître.
3. Si la carte révélée est une carte Serviteur ou Danger, placez-la dans la zone de jeu du joueur **actif**.
4. Les Serviteurs situés dans la zone de jeu du joueur **actif** deviennent activés. Tout Combat qu'ils génèrent est cumulé et ajouté à la Réserve de Combat des Serviteurs (différente de la Réserve de Combat du Maître).
5. Le Maître effectue une Attaque Maligne dans sa zone **actuelle**. Puis, les Serviteurs effectuent une Attaque Maligne dans la zone de jeu du joueur **actif**. (Les zones de jeu de deux joueurs différents peuvent donc être attaquées lors d'un même tour - voir « Phase du Maître » dans le livret de règles de *La Ruine de Thandar* pour l'assignation des dégâts.)
6. « Videz » les Réserves de Combat du Maître et des Serviteurs (si des Gardes les ont empêchés d'utiliser tout leur Combat). Mobilisez tous les Serviteurs situés dans la zone de jeu du joueur **actif**. La Phase du Maître est alors terminée.

**Remarque :** Lorsqu'une Capacité du Maître fait référence à « cette zone », il s'agit de sa zone actuelle, quel que soit le joueur actif.

Lorsque le Maître gagne une carte Maîtrise, vous pouvez la placer dans la zone de jeu du Maître par commodité, au lieu de la déplacer avec lui. Quand le Maître gagne un niveau, placez normalement les cartes Maîtrise dans sa défausse. Lorsque les prochaines cartes Maîtrise seront résolues, conservez-les dans la zone de jeu du Maître jusqu'à la fin de l'Affrontement.




Si le Maître élimine un joueur alors qu'il est dans la zone de jeu de ce joueur, déplacez le Maître dans la zone de jeu du joueur suivant.

N'oubliez pas que, tant que votre zone de jeu ne contient aucun Serviteur, vous pouvez attaquer et cibler les Maîtres situés dans les zones adjacentes.

### Exemples de Phases du Maître :




Déroulement de la Phase du Maître pendant le tour du Clerc :

1. L'*Ours Enragé* (Maître) révèle un *Renard Rusé* rouge.
2. Cela déclenche la Capacité  du Maître, ajoutant 6 à la Réserve de Combat du Maître.
3. Le *Renard Rusé* entre dans la zone du Clerc (en jaune, c'est le joueur actif).
4. Le *Renard Rusé* et le *Cougar Pisteur* sont activés, ajoutant un total de 9 à la Réserve de Combat des Serviteurs.
5. Le Maître dépense ses 6 en Combat pour attaquer le Sorcier.
6. Les Serviteurs (*Renard Rusé* et *Cougar Pisteur*) dépensent leur total de 9 en Combat pour attaquer le Clerc.
7. Le *Renard Rusé* et le *Cougar Pisteur* sont mobilisés.



Déroulement de la Phase du Maître lors du tour du Sorcier :

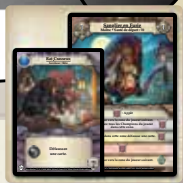
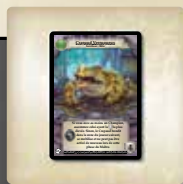
1. Le *Sanglier Enragé* (Maître) commence dans la zone du Clerc.
2. Le *Sanglier Enragé* révèle un *Rat Crasseux*.
3. Cela déclenche la Capacité  du Maître : il se déplace dans la zone du Sorcier (en jaune), assomme tous les Champions présents dans cette zone et ajoute 4 à sa Réserve de Combat.
4. Le *Rat Crasseux* entre dans la zone du Sorcier (en jaune, c'est le joueur actif).
5. Le *Rat Crasseux* est activé, obligeant le Sorcier à se défausser d'une carte. Le *Crapaud Verruqueux* n'est pas activé, car il n'est pas dans la zone de jeu du joueur actif.
6. Le Maître dépense ses 4 en Combat pour attaquer le Sorcier.
7. Les Serviteurs (le *Rat Crasseux*) ne génèrent aucun Combat et n'attaquent donc pas lors de ce tour.
8. Le *Rat Crasseux* est mobilisé.

## Exemples d'attaques contre un Maître :

Zone de l'Archer

Zone du Maître

Zone du Clerc



Zone du Guerrier

Zone du Sorcier

*La zone du Clerc contient un Crapaud Verruqueux.  
La zone du Sorcier contient un Rat Crasseux et un  
Maître (Sanglier en Furie).*

Dans cet exemple, les joueurs peuvent attaquer de plusieurs façons :

- Le Clerc peut attaquer le *Crapaud Verruqueux*, car il se trouve dans sa zone. S'il l'assomme, il pourra ensuite attaquer le *Sanglier en Furie* et/ou le *Rat Crasseux* parce qu'ils lui sont adjacents et que sa zone sera alors vide.
- Le Sorcier peut attaquer le *Sanglier en Furie* et/ou le *Rat Crasseux*, car ils sont dans sa zone.
- Le Guerrier peut attaquer le *Sanglier en Furie* et/ou le *Rat Crasseux* parce qu'ils lui sont adjacents et que sa zone est

vide. Il ne peut pas attaquer le *Crapaud Verruqueux*, car il est trop éloigné.

- L'Archer ne peut attaquer personne, car Maître et Serviteurs sont trop éloignés (à moins qu'il n'appâte le Maître, voir ci-dessous).

## Maîtres disposant de la capacité Appât

Certains Maîtres disposent de la capacité Appât. Si **aucun Maître ni Serviteur n'est présent dans votre zone de jeu** et qu'un **Maître avec Appât est présent dans la zone de jeu d'un autre joueur** (adjacent ou non), vous pouvez payer le coût d'Appât du Maître afin de le déplacer dans votre zone de jeu. Remarque : Vous **ne pouvez pas** appâter un Maître situé dans la zone de jeu du Maître.


Pour payer le coût d'Appât, vous devez dépenser du Combat en déduisant le coût d'Appât de votre Réserve de Combat. Le Combat ainsi déduit ne peut pas être utilisé pour infliger des dégâts.

### **Exemples pour appâter un Maître :**

En reprenant l'exemple de la page précédente, les Héros peuvent appâter le Maître de plusieurs façons :

- Le Clerc ne peut pas appâter le Maître à moins d'assommer d'abord le *Crapaud Verruqueux*.
- Le Guerrier peut appâter le Maître afin de l'éloigner du Sorcier.
- L'Archer peut également appâter le Maître (bien qu'il ne lui soit pas adjacent).

## Capacités de Niveau 2

Dans cette campagne, certaines cartes du deck du Maître indiquent des Capacités précédées du symbole . Tant que le Maître est de Niveau 1, il ne peut pas utiliser ces Capacités

et celles-ci sont ignorées. Lorsqu'il atteint le Niveau 2, ces Capacités sont utilisables normalement. Si une Capacité de Niveau 2 commence par « À la place », appliquez cet effet à la place de l'effet normal (n'appliquez pas les deux effets).

### Capacités permanentes

Contrairement aux Capacités Activer et Sacrifier, les Capacités permanentes ne sont pas « déclenchées ». Au lieu de cela, elles sont « actives » en permanence, quel que soit le joueur actif. Les Maîtres des Affrontements 5 et 6 disposent chacun de cinq lignes de Capacités sur leur grande carte : la première est une Capacité permanente.

### Sans effet

Quand une carte est « sans effet », ignorez son texte. Vous ne pouvez pas utiliser ses Capacités et elles ne sont pas résolues.

### Texte

Quand un effet se réfère au texte d'une carte, il désigne les Capacités de cette carte, ce qui inclut :

- Les Capacités primaires, les Capacités Allié, les Capacités Activer, etc.
- Les symboles, les mots-clés et les phrases.
- Tout ce qui s'applique au mode de jeu actuel. Par exemple, si vous jouez en JcJ, appliquez tous les textes « en JcJ... ».

Les éléments suivants ne font pas partie des Capacités :

- Les rappels (ils clarifient les règles et sont entre parenthèses et en italique).
- Le texte d'ambiance (il n'a aucun effet de jeu et est en italique). Par exemple : des dialogues, des poèmes, etc.
- Le texte de mise en place tel que « Remplace : ... ».

- Tout ce qui ne s'applique pas au mode de jeu actuel. Par exemple, si vous jouez en campagne, ignorez tous les textes « en JcJ... ».

## Utiliser les quêtes lors d'une campagne

Certaines extensions pour *Hero Realms* incluent des cartes Quête. Avant de commencer un Affrontement (ou d'en rejouer un), le groupe peut décider d'utiliser des quêtes lors de cet Affrontement. Si les quêtes sont utilisées, appliquez les règles suivantes à la place des règles normales liées aux quêtes :

Chaque joueur pioche une carte de moins pour sa main de départ. Mélangez les cartes Quête et piochez-en une par joueur, face cachée, afin de former le deck Quêtes. Mettez de côté les cartes Quête restantes. Mélangez les cartes Artéfact, puis constituez le deck Artéfacts avec une carte Artéfact par joueur. Vous choisissez ensuite de mélanger les cartes Artéfact restantes dans le deck Marché ou de simplement les mettre de côté.

Révèlez la première carte du deck Quêtes. N'importe quel joueur remplissant les conditions de cette quête peut choisir de l'accomplir lors de sa Phase de Joueur. Lorsqu'un joueur accomplit une quête, il la sacrifie, fait gratuitement l'acquisition de la première carte du deck Artéfacts et révèle la prochaine carte du deck Quêtes. Un joueur ne peut accomplir qu'une seule quête par tour.

Au cours d'une campagne, accomplir toutes les quêtes **ne permet pas** au groupe de remporter la partie.



## Créer de nouveaux personnages

Si vous souhaitez créer de nouveaux personnages pour jouer au *Village Perdu* sans avoir joué au préalable à *La Ruine de Thandar*, suivez ces instructions pour chaque personnage :

- Choisissez une classe. Commencez cette classe avec vos Compétences au Niveau 1 et vos Capacités au Niveau 3.
- Prenez les quatre cartes Récompense de cette classe issues de *La Ruine de Thandar*, puis piochez-en deux au hasard pour votre personnage (remplacez les cartes correspondantes de votre deck personnel si cela est indiqué).
- Dépensez 2 points de Héros pour améliorer vos Capacités ou Compétences et/ou acheter une carte Santé Supplémentaire.

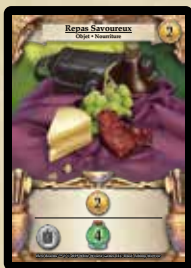
Dans *La Ruine de Thandar*, les joueurs gagnent l'une des quatre Récompenses de groupe possibles : *Épine de Canagriffe*, *Acier de Karakan*, *Pierre de l'Ombre Narquoise* et *Dent d'Ingarash*. Si vous souhaitez mélanger de nouveaux personnages avec des personnages existants, le groupe a le choix : soit utiliser la Récompense précédemment gagnée par le groupe, soit utiliser une Récompense de groupe au hasard. Si tous les personnages sont nouveaux, utilisez une Récompense de groupe au hasard. Dans tous les cas, mélangez cette carte Récompense de groupe dans le deck Marché.

## Que l'aventure commence !

Vous pourrez vous référer au reste de ce livret de règles lorsque cela sera nécessaire lors de vos parties. Il est maintenant temps d'ouvrir le livret d'aventures et de pénétrer dans *Le Village Perdu* !

## Repas Savoureux et Trousseau du Marchand

Après avoir remporté l'Affrontement 4, votre groupe gagnera soit la carte *Repas Savoureux*, soit la carte *Trousseau du Marchand*. Dans les deux cas, la carte gagnée devient disponible en faveur de l'ensemble du groupe de manière permanente pour le reste du *Village Perdu* et toutes les aventures futures de la campagne *La Ruine de Thandar*.



Prenez les cinq exemplaires de la carte gagnée et placez-les en une pile, face visible, à côté de la pile *Gemme de Feu*. Vous pouvez faire l'acquisition de ces cartes en payant leur coût (comme lorsque vous faites l'acquisition d'une *Gemme de Feu*). Si l'une de ces cartes devait être placée dans la pile *Sacrifice*, quelle qu'en soit la raison, placez-la dans sa pile de départ à la place.

Les cartes *Repas Savoureux*, *Trousseau du Marchand* et celles mises de côté grâce au *Trousseau du Marchand* ne sont pas considérées comme étant dans le *Marché* (à l'instar des cartes *Gemme de Feu*). Les cartes mises de côté grâce au *Trousseau du Marchand* restent de côté pour le reste de la partie jusqu'à ce que quelqu'un en fasse l'acquisition. Chaque *Affrontement* est une partie à part entière, qu'il soit gagné ou perdu. À la fin d'un *Affrontement*, remélangez toute carte mise de côté grâce au *Trousseau du Marchand* dans le deck *Marché*.



## Armure Magique et Durabilité

Après avoir remporté l'Affrontement 4, vous gagnerez une Armure Magique. C'est un nouveau type de carte que vous ajouterez de façon permanente à votre Inventaire (placez-la à côté de vos cartes Compétence et Capacité, ne la mélangez pas dans votre deck personnel).

Chaque Armure Magique dispose d'un symbole Durabilité (●) qui est associé à un symbole Activer. Tant que votre Santé est supérieure ou égale au nombre indiqué dans le symbole Durabilité, vous pouvez activer l'armure pour déclencher sa Capacité.



Si votre Santé est inférieure à la valeur de Durabilité de votre Armure Magique, celle-ci est abîmée et vous ne pouvez plus l'activer. Si vous regagnez de la Santé plus tard et que votre Santé redevient supérieure ou égale à la Durabilité de votre Armure Magique, cette dernière est restaurée et vous pouvez de nouveau l'activer normalement.


Votre Armure Magique activée est mobilisée en même temps que vos Champions lors de votre Phase de Défausse.

Assurez-vous d'utiliser la face indiquant « de Campagne » lorsque vous jouez une campagne, et l'autre face lors de vos parties JcJ.


## Précisions sur les cartes

### Loup Alpha



Ce Maître donne la mention Garde aux Serviteurs présents dans sa zone, lui évitant ainsi d'être attaqué ou pris pour cible.

La Capacité  de ce Maître révèle des cartes supplémentaires du deck du Maître. Ces cartes supplémentaires ne déclenchent aucune Capacité du Maître, mais sont résolues normalement.

### Bélier Acharné

Ce Maître active les Champions qui entrent dans sa zone (ne résolvez pas leur Capacité ).


### Taureau Fulminant


Ce Maître charge dans la zone du joueur actif, puis bat en retraite dans la zone du Maître. Ses Capacités  et  le font se déplacer de la zone du Maître vers la zone du joueur actif. S'il est déjà dans la zone d'un joueur, ignorez cette partie du mouvement. Qu'il se soit déplacé ou non, résolvez le reste de son effet, peu importe la zone dans laquelle il est.




### Corbeau Avide

Ce Maître vous empêche simplement de faire l'acquisition au Marché de cartes de coût 2 ou moins. Vous pouvez toujours faire l'acquisition de cartes *Gemme de Feu*, *Repas Savoureux*, *Trousseau du Marchand* et des cartes mises de côté grâce au *Trousseau du Marchand*.


### Ours Enragé

Tant que l'*Ours Enragé* est dans votre zone de jeu, votre Santé ne peut pas être augmentée, que vous vous soigniez ou que vous soyez soigné par un autre joueur. Par exemple, « le joueur ciblé gagne 3  » ne permet pas d'augmenter votre total de Santé.

Cependant, les effets du type « restaurez » peuvent toujours la modifier. Par exemple, « restaurez votre  à 5 » peut faire passer votre Santé de 1 à 5.

Tant que l'*Ours Enragé* est dans votre zone, vous pouvez toujours soigner les autres joueurs. Par exemple, « Vous et chaque joueur allié adjacent gagnez 1  » peut soigner les autres joueurs. En revanche, «  : 2  » ne peut normalement pas être donné à un joueur adjacent tant qu'un Maître est dans votre zone (voir « Gagner de la Santé » dans le livret de règles de *La Ruine de Thandar*). Cependant, si vous utilisez des *Bottes de Discrétion* (vous permettant d'échapper au Maître et de cibler une zone adjacente), vous pouvez soigner normalement les joueurs adjacents pendant ce tour.

### Forme d'Élan Impétueux


Les Capacités déclenchées de ce Maître peuvent le déplacer de la zone d'un joueur vers une autre. S'il se déplace, il gagne la quantité de Combat indiquée. S'il ne se déplace pas, sa Capacité permanente double la valeur de Combat indiquée. En cas d'égalité entre les zones vers lesquelles Malvan doit se déplacer alors qu'il est actuellement dans l'une de ces zones, il ne se déplace pas. Sinon, il se déplace vers la zone suivante dans le sens horaire, parmi celles à égalité. Par exemple, lorsque sa Capacité  se déclenche, s'il y a une égalité parfaite entre tous les joueurs pour le plus grand nombre de Champions, il reste dans sa zone actuelle. S'il est de Niveau 1, il génère 6 de Combat au lieu de 3.

### Balafre Infectée



Lorsque le Maître révèle sa **première** carte *Balafre Infectée*, le joueur actif devient Infecté. Ce joueur ajoute la carte retournée dans son inventaire pour le reste de l'Aventure (jusqu'au terme de l'Affrontement 6). Résolvez les autres exemplaires de la carte Balafre Infectée comme des actions normales, puis placez-les dans la Défausse du Maître.

## Malvan, le Faiseur de Bêtes

La Capacité permanente de ce Maître rend « sans effet » vos cartes Capacité et Compétence de classe. Tant qu'elles sont « sans effet », ignorez leur texte.

Sa Capacité  inflige directement des dégâts au joueur Infecté. Elle génère également du Combat qui sera dépensé contre la zone du joueur actif. C'est particulièrement violent lorsque le joueur actif est le joueur Infecté.

## Brouillard Fantasmagorique

Retirez ce Danger lorsque vous ou un joueur adjacent avez deux cartes de la même faction en jeu. Cela peut être les deux cartes que vous avez jouées lors de ce tour, ou deux Champions que vous avez déjà en jeu, ou une carte jouée et un Champion. Par exemple, vous pourriez jouer une action  alors que vous avez déjà un Champion  dans votre zone de jeu.

Remarque : Les deux cartes doivent être contrôlées par le même joueur.

## Forme d'Araignée Tisseuse

Ce Maître peut rendre vos Gardes activés pendant la Phase du Maître. La manière dont le Maître dépense sa Réserve de Combat peut s'en trouver modifiée (voir page 4 de ce livret).



## Cartes Défi

L'*Hydre* et *Tibus* sont des grandes cartes Défi permettant de jouer des batailles coopératives ou en solo entre les aventures de la campagne. Ces défis ne font pas partie de l'histoire de la campagne, et vous pouvez donc les jouer quand vous le souhaitez, peu importe l'avancement de votre campagne.

Lorsque vous jouez ces défis, utilisez les règles normales de campagne relatives aux Attaques Malignes, aux zones de jeu des joueurs, à la zone de jeu du Maître, au soin des autres joueurs, à l'épuisement du deck Marché (reformez une pioche en utilisant toutes les cartes Marché de la zone de Sacrifice), aux quêtes, etc. (voir ce livret de règles et celui de *La Ruine de Thandar*).

### L'Hydre

Un défi pour 1 à 5 joueurs

#### **Mise en place**

L'Hydre a un corps (dont la Santé est de 40 par joueur) et des têtes (ayant 4 de Défense chacune), mais ne dispose ni d'une main ni d'un deck personnel. Réduisez la Santé du corps de l'Hydre à 0 pour l'emporter !

Placez la carte Hydre dans la zone du Maître pour représenter son corps. L'Hydre commence la partie avec une tête dans la zone de chaque joueur. Chaque tête est représentée par une ou plusieurs cartes. Ajoutez des cartes à une tête en plaçant la première carte du deck Marché sur les autres cartes de cette tête, en la conservant face cachée à moins que l'inverse ne soit spécifié.

- Si vous utilisez un deck personnel standard du jeu de base de *Hero Realms* (éventuellement avec *Ascendance*), votre tête commence avec 1 carte.

- Si vous utilisez un deck de Héros (éventuellement avec une Ascendance), votre tête commence avec 3 cartes.
- Pour chaque boîte de campagne que votre Héros a accomplie, ajoutez 1 carte à votre tête. Conservez vos cartes Capacité, Compétence et Récompense actuelles. Utilisez la version Campagne de toutes les cartes.

Par exemple, si votre groupe a terminé les trois Affrontements de *La Ruine de Thandar* et les trois Affrontements du *Village Perdu*, l'Hydre commence la partie avec 5 cartes face cachée par tête.


Chaque joueur pioche une main de départ de 5 cartes (et applique les éventuelles modifications, comme celles liées à la carte *Ascendance Elfe*).

### **Tour de l'Hydre**

Le tour de chaque joueur est divisé en deux phases : tout d'abord la Phase du Joueur, correspondant à la phase normale du joueur, puis la Phase de Défi, lors de laquelle l'Hydre agit. Seules les têtes dans la zone du joueur actif sont utilisées et/ou affectées lors de chaque tour.



Lors de la Phase de Défi, procédez ainsi :

1. S'il n'y a pas de tête dans la zone du joueur actif, passez à #7.
2. Ajoutez une carte à chaque tête dans la zone du joueur actif.
3. Sacrifiez la dernière carte du Marché (la plus éloignée du deck Marché). Éloignez les cartes restantes du deck Marché en les faisant glisser d'un emplacement, puis complétez le premier emplacement Marché avec la première carte du deck Marché.
4. L'Hydre gagne la Capacité (voir la carte *Hydre*) correspondant à la faction de la carte sacrifiée. Si cette carte n'est d'aucune faction, elle compte comme une *Guilde* ()
5. L'Hydre active toutes ses têtes présentes dans la zone du joueur actif et gagne une valeur de Combat égale au nombre de cartes dans ces têtes.
6. L'Hydre effectue une Attaque Maligne contre le joueur actif.
7. Pour chaque tête assommée dans la zone du joueur actif depuis la fin de son dernier tour, créez deux nouvelles têtes dans la zone de ce joueur, composées d'une carte chacune.
8. Mobilisez toutes les têtes présentes dans la zone du joueur actif.

### Têtes de l'Hydre

- Les têtes sont considérées comme des Serviteurs.
- Chaque tête a une Défense de 4, augmentée de 2 pour chaque carte face visible qui la compose.
- Si vous infligez à une tête des dégâts supérieurs ou égaux à sa Défense lors d'un même tour, vous l'assommez.
- Tout effet qui assomme un Champion ou un Serviteur peut assommer une tête.

- Lorsqu'une tête est assommée, sacrifiez toutes les cartes qui la composent.
- Une tête contenant une ou plusieurs cartes face visible est un Garde. Tant qu'il y a une tête Garde mobilisée dans une zone, le corps de l'Hydre et les têtes non-Gardes dans cette zone ne peuvent être ni attaquées ni ciblées.
- Tant que la zone d'un joueur ne contient aucune tête Garde mobilisée, ce joueur peut attaquer et cibler le corps de l'Hydre, les têtes des zones adjacentes et n'importe quelle tête dans sa zone. Ce joueur peut également cibler dans les zones adjacentes et soigner les joueurs dans ces zones.
- Les têtes composées de cinq cartes ou plus ne peuvent pas être ciblées (elles peuvent toujours être attaquées normalement).
- La dernière tête d'une zone ne peut pas être déplacée hors de cette zone (par exemple, si l'Archer utilise la *Cape du Chasseur* sur l'unique tête d'Hydre de sa zone, cette tête devient activée, mais n'est pas déplacée hors de la zone de l'Archer).

### **Défausser**

Si un joueur fait défausser l'Hydre, il retire la carte supérieure de n'importe quelle tête qu'il peut cibler qui contient plus d'une carte (s'il retire la dernière carte face visible de cette tête, elle perd sa Capacité de Garde).

### **Mort d'un joueur**

Quand la Santé d'un joueur tombe à zéro, il est éliminé. Toutes les têtes présentes dans sa zone de jeu sont assommées.

### **Croissance Fulgurante**

Si vous devez ajouter une carte à une tête, mais que le deck Marché est épuisé et qu'il n'y a aucune carte Marché dans la zone de Sacrifice pour reformer un deck Marché, l'Hydre remporte la partie.



## Tibus

Un défi pour 1 à 5 joueurs

### Mise en place

Placez la carte *Tibus* dans la zone du Maître. Tibus commence la partie avec une Santé de 40 par joueur, et ne dispose ni d'une main ni d'un deck personnel. Réduisez la Santé de Tibus à 0 pour l'emporter !

- Si vous utilisez un deck personnel standard du jeu de base de *Hero Realms* (éventuellement avec *Ascendance*), vous piochez une main de départ de 3 cartes.
- Si vous utilisez un deck de Héros (éventuellement avec une *Ascendance*), vous piochez une main de départ de 5 cartes. Ignorez votre première Phase du Joueur (voir « Tour de Tibus », ci-contre).



- Si votre Héros a accompli des aventures de campagne, conservez vos cartes Compétence, Capacité et Récompense actuelles. Utilisez la version Campagne de toutes les cartes.






Lorsque vous piochez votre main de départ, appliquez les éventuelles modifications, comme celles liées à la carte *Ascendance Elfe*.

## Tour de Tibus

Le tour de chaque joueur est divisé en deux phases : tout d'abord la Phase du Joueur, correspondant à la phase normale du joueur, puis la Phase de Défi, lors de laquelle Tibus agit.

Lorsque vous placez une nouvelle carte dans la zone de Tibus (voir ci-dessous), placez-la face visible. Tibus gagne ensuite la Capacité (voir la carte *Tibus*) correspondant à la faction de la nouvelle carte. Si cette carte n'est d'aucune faction, le joueur actif choisit la Capacité gagnée par Tibus. Les Capacités de Tibus affectent le joueur actif.

Lors de la Phase de Défi, procédez ainsi :

1. Placez la première carte du deck Marché dans la zone de Tibus. Si la carte est , la Capacité de Tibus place une carte supplémentaire dans sa zone, déclenchant à son tour une nouvelle Capacité (cet effet peut se produire en cascade).
2. Tibus gagne autant de Combat que le coût total de toutes les cartes présentes dans sa zone lors de ce tour.
3. Si Tibus dispose d'une carte de chaque faction (, , , ) dans sa zone, il gagne 15 de Combat supplémentaire et sacrifie toutes ses cartes.
4. Pour chaque boîte de campagne que votre Héros a accomplie, Tibus gagne 1 de Combat supplémentaire. Par exemple, si votre groupe a terminé les trois

Affrontements de *La Ruine de Thandar* et les trois Affrontements du *Village Perdu*, Tibus gagne 2 de Combat supplémentaire.

5. Tibus effectue une Attaque Maligne contre le joueur actif.

### **Cartes de Tibus**

- Les cartes non-Champion de Tibus sont sans effet (ignorez leur texte).
- Les cartes Champion de Tibus sont également sans effet (elles sont toujours des Champions), à l'exception de leur éventuelle mention Garde.
- Tant qu'il y a des Gardes mobilisés dans la zone de Tibus, Tibus et ses Champions non-Gardes ne peuvent être ni attaqués ni ciblés.
- Les Champions de Tibus sont également considérés comme des Serviteurs.
- Les joueurs peuvent assommer normalement les Champions présents dans la zone de Tibus. Lorsque les Champions de Tibus sont assommés, sacrifiez-les.
- Tibus ne défausse pas ses cartes en jeu à la fin du tour. Par exemple, ses cartes Action et Objet restent dans sa zone.

### **Défausser**

Si un joueur fait défausser Tibus, il choisit à la place l'une des cartes non-Champion en jeu de Tibus et la sacrifie.

## Aide de jeu du Maître

1. Révélez la première carte du deck du Maître.
2. Consultez le symbole coloré dans le coin supérieur gauche de la carte révélée : le Maître gagne la Capacité correspondante indiquée dans le texte de sa carte Maître. Si la couleur est blanche, le Maître gagne sa ou ses Capacités « favorites », indiquées dans son texte par un ou des symboles entourés de pointes.
3. Résolvez l'effet de la carte :
  - S'il s'agit d'une **Maîtrise**, attachez-la au Maître. Si le Maître a suffisamment de **Maîtrise** pour gagner un Niveau, retournez la carte Maître et placez les **Maîtrises** dans sa défausse. Résolvez les éventuelles instructions liées au gain de Niveau.
  - S'il s'agit d'un **Serviteur** ou d'un **Danger**, mettez-le en jeu. La plupart des Serviteurs et des Dangers sont mis en jeu dans la zone de jeu du joueur actif.
  - S'il s'agit d'une **Action**, suivez ses instructions puis placez-la dans la défausse du Maître.
4. Les Serviteurs dans la zone du joueur actif sont activés. Ensuite, les Serviteurs dans la zone du Maître sont activés (Serviteurs d'Élite).
5. Le Maître et les Serviteurs effectuent une Attaque Maligne.
6. Les Serviteurs dans la zone du joueur actif et dans la zone du Maître sont mobilisés.

Hero Realms : Le Village Perdu™

© 2019 White Wizard Games LLC

© 2021 IELLO pour la version française

Traduction : MeepleRules.fr