

A stained glass window with a pointed top, set within a dark, gothic architectural frame. The window depicts a fiery demon with a skull-like face, glowing yellow eyes, and a mouth full of sharp teeth. The demon's body is composed of swirling flames in shades of orange, red, and yellow, with some blue and green highlights. The background of the window is dark, and the overall scene is dimly lit, with the primary light source being the flames and the glowing eyes.

RÈGLES DU JEU

SOMMAIRE

BUT DU JEU	4	SE RENFORCER	16
CONTENU DE LA BOÎTE	4	AFFRONTER LE BOSS	16
MISE EN PLACE	8	Le boss perd une vie	17
LES CARTES HÉROS	9	Le boss joue son tour	17
CONSTRUIRE SON DECK DE DÉPART	10	Le boss meurt.....	17
Jouer en solo	10	FIN DE PARTIE	17
Votre première partie	10	Rangement de la boîte après la partie.....	17
LES CARTES ENNEMIS	11	LES CARTES CHAMPS DE BATAILLE	17
La vitalité des ennemis.....	11	LES CARTES COMPOSANT VOTRE DECK ..	18
La zone des effets.....	11	Les généralités.....	18
DÉROULEMENT DE LA PARTIE	12	Les types d'une carte.....	18
MISE EN PLACE D'UN AFFRONTEMENT ...	12	La zone des effets.....	19
Difficulté facile.....	12	Le deck et la défausse	19
Difficulté normale	12	Quand cible-t-on un héros ou un ennemi ?..	19
Difficulté difficile.....	12	Attaque	20
Difficulté extrême.....	13	Mort d'un ennemi	20
Difficulté variable	13	Défense	21
TOUR DES HÉROS	13	Soin	21
Tour d'un héros	13	Déplacement	21
TOUR DES ENNEMIS	13	Résoudre l'effet puis défausser la carte	21
Si l'ennemi cible un seul héros		Défausser n'est pas jouer	22
dans son effet :	14	Les cartes sont résolues dans l'ordre	
Si l'ennemi cible plusieurs héros		dans lequel elles sont jouées.....	22
dans son effet :.....	14	Vous ne pouvez pas résoudre une partie	
Un ennemi inflige des dégâts à un héros.....	15	des effets d'une carte et garder le reste	
Mort d'un héros.....	15	pour plus tard.....	22
L'adrénaline : Épurer son deck	15	Précision technique sur la résolution	
Un ennemi invoque d'autres ennemis.....	15	d'une carte	23
Un ennemi possède un effet passif.....	15	GLOSSAIRE DES EFFETS	23
FIN DU TOUR DES ENNEMIS	16	Les textes entre guillemets.....	23
FIN D'UN AFFRONTEMENT	16	Les textes soulignés	24

Exiler une carte	24
Piocher une carte	24
Défausser une carte	24
Le jeu d'un héros.....	24
Retirez du jeu	24
La lettre "X"	24
"À un héros"	25
Adjacent.....	25
"Dégâts subis" et "Blessures subies"	25
Les cartes incolores	25
Passif	25
Amorce	26
Substitution.....	26

CONSEILS POUR AUGMENTER

SES CHANCES DE VICTOIRE.....	26
Attaque	26
Déplacement	26
Soin	27
Blocage.....	27
Qui doit prendre les dégâts ?	27
Difficulté facile.....	28
Difficulté normale	28
Difficulté difficile.....	28
Difficulté extrême.....	28

REJOINDRE LA COMMU'

Rejoignez notre communauté dynamique sur Discord officiel. Posez vos questions, partagez des astuces, et explorez des stratégies avec d'autres passionnés. Profitez du créateur de cartes et de notre version dématérialisée, disponibles gratuitement. Votre participation active peut façonner les futures extensions du jeu. Ensemble, enrichissons cette aventure ! Prêts à intégrer notre univers en perpétuelle évolution ?



CONTENU DE LA BOÎTE

1 tapis



BUT DU JEU

Les joueurs incarnent chacun un héros possédant des capacités uniques. Dans ce jeu de construction de deck tactique coopératif, de 1 à 5 joueurs, vous affronterez des vagues d'ennemis redoutables. Ces derniers gagneront en puissance à mesure que vous renforcerez votre deck. Terrassez-les, et vous aurez une chance d'affronter un boss féroce lors d'un ultime combat dantesque.

4

428 cartes dont :
93 deck de base



90 héros et capacités de héros



40 boss et actions de boss



18 champs de bataille



37 ennemis

PUISSANTS
INTERMÉDIAIRES
BASQUES

150 récompenses



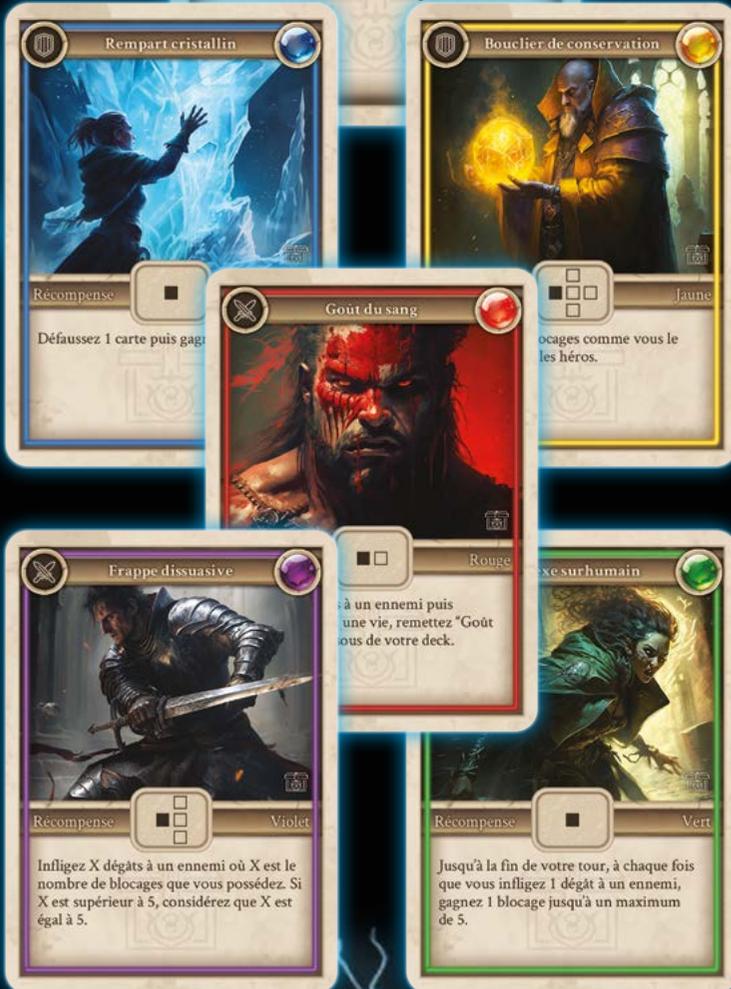
5 PLATEAUX (DECK / DÉFAUSSE)



5 PLATEAUX (BLESSURES / EXILE)



6



**1 D4 ET 1D6 NOIRS
POUR LE PLACEMENT DES ENNEMIS**



6 D6 BLEUS POUR LES BLOCAGES



8 D8 ROUGES POUR LA VIE DES ENNEMIS



**8 D6 JAUNES POUR LES BLESSURES
DES ENNEMIS**



6 JETONS RÉCOMPENSES



5 JETONS "TOUR JOUÉ"



MISE EN PLACE



LES CARTES HÉROS

- 1 Placez le plateau au centre de la table.
- 2 Faites une pile avec les ennemis basiques et placez-la à côté du tapis. Faites de même pour les ennemis intermédiaires, les ennemis puissants et les champs de bataille.
- 3 Les joueurs choisissent le boss qu'ils veulent affronter, puis posent la carte du boss et ses 7 actions de boss à côté du plateau.
- 4 Placez près du plateau les dés bleus, rouges, jaunes et noirs.
- 5 Chaque joueur prend un plateau (Deck/Défausse), un plateau (Blessure/Exil) et un jeton «Tour joué».
- 6 Chaque joueur choisit son héros, construit son deck (cf. section «Construire son deck de départ» p.10).
- 7 Chaque joueur mélange son deck constitué de 13 cartes, le place sur son plateau de jeu dans l'emplacement (Deck), puis pioche une main de 5 cartes.
- 8 Faites une pile pour chaque couleur de cartes de Récompense (soit 6 piles en tout). Placez le jeton de la couleur correspondante à côté de chaque pile. Cela vous aidera à déterminer quelle pile face cachée correspond à quelle couleur de Récompense. Si vous n'êtes pas nombreux autour de la table, il est possible qu'une ou plusieurs couleurs ne soient pas utilisées par les héros que vous avez choisis. Dans ce cas, laissez ces piles dans la boîte.



Une carte de héros contient :

- 1 Son nom
- 2 Les deux couleurs autorisées pour la construction du deck. (Deux emplacements)
- 3 Sa menace
- 4 Sa catégorie
- 5 Le contenu du deck de base pour le début de la partie

CONSTRUIRE SON DECK DE DÉPART

Avant de continuer, construisons le deck de départ de chaque joueur :

1 Chaque joueur prend les 10 cartes de deck de base indiquées sur la carte du héros.

2 Chaque joueur ajoute la carte Héros : Initié de son personnage à son deck. Mettez de côté les deux cartes de votre héros (Adeptes et Maître). Vous en aurez besoin pendant la partie.

3 Chaque joueur choisit deux cartes Héros : Novice parmi les trois couleurs autorisées, puis les ajoute à son deck. Pour rappel, les couleurs autorisées pour chaque héros sont les deux couleurs présentes sur la carte du héros, ainsi que les cartes incolores.

Notez par ailleurs que les cartes Héros : Novice, Initié, Adeptes et Maître possèdent respectivement 1, 2, 3 puis 4 étoiles afin de vous rappeler leur montée en puissance.

JOUER EN SOLO

Pour jouer en solo, prenez au moins deux héros au début de la partie, puis jouez-les l'un après l'autre.

VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Pour votre première partie, afin d'accélérer la mise en place, voici quelques héros que vous pouvez choisir ainsi que des cartes de Héros : Novice qui compléteront bien leurs capacités :

- Barbare avec "Ouvrir une brèche" (Rouge) et "Le tout pour le tout" (Rouge)
- Guérisseur avec "Égide" (Jaune) et "Halo purifiant" (Jaune)

1



2



3



10

- Pyromancien avec "Télékinésis" (Bleu) et "Pas céleste" (Jaune)
- Assassin avec "Ambidextrie" (Vert) et "Tir à bout portant" (Vert)
- Chevalier avec "Blocage violent" (Violet) et "Bonne constitution" (Violet)

LES CARTES ENNEMIS



Une carte d'ennemi contient :

- 1** Le nom de l'ennemi
- 2** Sa catégorie
- 3** Sa sous-catégorie (Basique, Intermédiaire, Puissant ou Boss)
- 4** La portée de son attaque. Elle sera nommée "la zone" dans les effets des cartes

5 Son effet

6 Le nombre de vies de l'ennemi et le nombre de dégâts nécessaires pour lui faire perdre une vie. Ces valeurs sont variables en fonction du nombre de héros

7 Un rappel indiquant si son attaque touche un ou plusieurs héros

LA VITALITÉ DES ENNEMIS

Le nombre de vies et le nombre de dégâts nécessaires pour leur faire perdre une vie changent en fonction du nombre de héros. Vous pouvez en apprendre plus sur comment les vaincre en lisant la section (voir Les cartes composant votre deck - Attaque p.20).

LA ZONE DES EFFETS

Toutes les cartes ennemis (ou presque) possèdent une zone (ou portée) dont voici les règles :

- Le carré noir représente l'ennemi.
- Les carrés blancs représentent les cases où l'effet de l'ennemi peut agir quand vient son tour. Ils sont appelés "la zone" dans l'effet des cartes.
- La zone est toujours représentée vers la droite mais pivotée orthogonalement dans les 4 directions.
- Le symbole infini indique que la zone s'étend sur tout le plateau de jeu.
- Tous les effets peuvent traverser les ennemis et les héros. Il n'y a aucune notion de blocage de ligne de vue.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

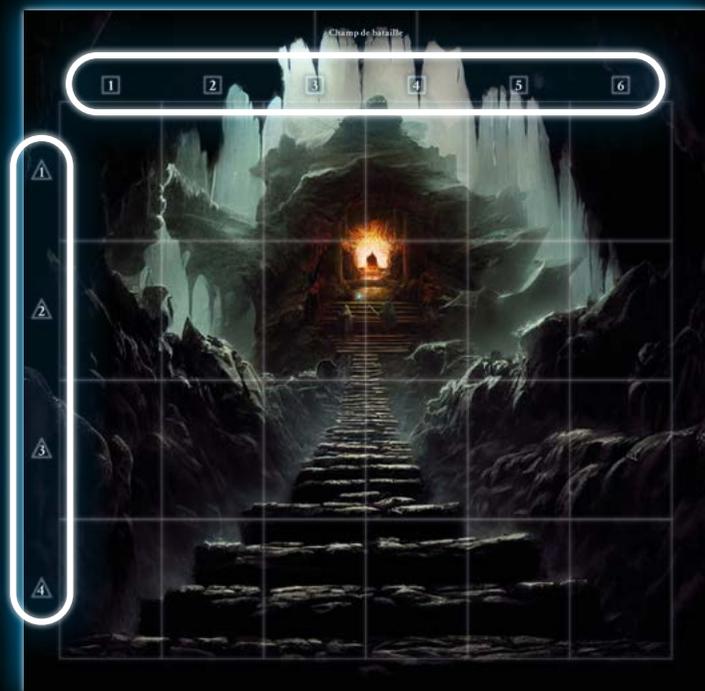
Une partie est la succession de 4 affrontements entrecoupés de phases de renforcement de vos decks de cartes.

MISE EN PLACE D'UN AFFRONTEMENT

Les héros posent leur carte de héros où ils le souhaitent sur le plateau.

Piochez autant d'ennemis que le nombre indiqué par la difficulté (voir ci-après), puis placez-les sur le plateau en lançant le **D4 ▲** noir (pour le numéro de la ligne) et le **D6 ■** noir (pour le numéro de la colonne) pour chaque ennemi. Si les dés indiquent une case où se trouve déjà un ennemi ou un héros, relancez les dés.

12



Placez un **D8** rouge (nombre de vies) et un **D6** jaune (nombre de dégâts nécessaires pour faire perdre une vie) sur chacun des ennemis en tenant compte du nombre de héros. (voir la section 'Les cartes ennemis' p.11)

Une fois tous les ennemis placés, le combat peut débuter en commençant par le tour des héros.

DIFFICULTÉ FACILE

Affrontement	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
Basique	2	1	1	
Intermédiaire		3	1	
Puissant			2	
Boss				1

DIFFICULTÉ NORMALE

Affrontement	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
Basique	1			
Intermédiaire	1	4	2	2
Puissant			2	
Boss				1

DIFFICULTÉ DIFFICILE

Affrontement	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
Basique	1	1		
Intermédiaire	2	4		1
Puissant			4	1
Boss				1

DIFFICULTÉ EXTRÊME

Affrontement	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
Basique	2	2	1	1
Intermédiaire	2	4	1	1
Puissant			4	2
Boss				1

Si vous êtes toujours en vie, libre à vous d'affronter deux boss en même temps.

DIFFICULTÉ VARIABLE

Certains d'entre vous jouent aux cartes depuis plusieurs décennies tandis que d'autres commencent leur aventure dans le monde des jeux de cartes avec ce jeu. Le niveau de nos joueurs est varié, nous vous encourageons donc à créer votre propre niveau de difficulté afin de vivre la meilleure expérience de jeu possible.

TOUR DES HÉROS

Les héros jouent leur tour dans l'ordre qu'ils désirent. Ils sont autorisés à échanger sur la stratégie à mettre en place autant qu'ils le souhaitent.

En revanche, lorsqu'un héros commence son tour, il doit le jouer dans son intégralité. Les autres héros ne peuvent pas jouer de cartes, sauf si l'effet d'une carte indique explicitement le contraire.

TOUR D'UN HÉROS

Pendant son tour, un héros peut effectuer les 2 actions suivantes autant de fois qu'il le souhaite, tant qu'il possède des cartes en main :

- Jouer et résoudre l'effet d'une carte de sa main, puis la placer dans la défausse (voir la section «Les cartes composant votre deck» p.18).
- Ne pas jouer l'effet d'une carte et la placer dans sa défausse depuis sa main. Si le héros le souhaite, il peut effectuer 1 déplacement.

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.

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» face verso pour se souvenir qu'il a joué son tour.

TOUR DES ENNEMIS

Résolvez le tour des ennemis en parcourant le plateau comme si vous lisiez un livre, c'est-à-dire en commençant en haut à gauche du plateau et en descendant jusqu'en bas à droite. Pour effectuer le tour d'un ennemi, il suffit de lire le texte sur sa carte.

Avant toute chose, gardez à l'esprit que pour tous les effets que les ennemis vont déclencher, si vous avez le moindre doute pour déterminer, par exemple, la répartition des dégâts, utilisez la menace pour vous départager.

Exemple :

Le "Zombi" perd une vie et deux héros sont adjacents à sa position. Les héros doivent se répartir 3 dégâts. Le héros avec la plus haute menace subit 2 dégâts et l'autre héros subit 1 dégât.





SI L'ENNEMI CIBLE UN SEUL HÉROS DANS SON EFFET :

De manière simplifiée, on peut dire que les ennemis avec ce symbole sont fainéants. Ils vont donc toujours essayer de faire le moins de déplacements possible afin d'attaquer un héros.

Si l'ennemi peut attaquer sans se déplacer, il attaque le héros avec la plus grande menace parmi ceux qui sont à portée d'attaque.

Sinon, l'ennemi doit se déplacer pour attaquer un héros. Il effectuera le moins de déplacements possible pour pouvoir attaquer sa cible. Deux cas sont alors possibles :

- S'il y a un héros plus proche que tous les autres, il se déplace vers ce héros et l'attaque.
- Si plusieurs héros sont à égale distance de l'ennemi, c'est-à-dire séparés par le même nombre de déplacements pour pouvoir les attaquer, il cible le héros ayant la plus grande 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.



SI L'ENNEMI CIBLE PLUSIEURS HÉROS DANS SON EFFET :

Contrairement aux précédents ennemis, ceux-là ne sont pas fainéants. 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.

Un ennemi attaque

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. Faire défausser une carte à un héros est une attaque par exemple.

Un ennemi n'a pas le droit d'attaquer un héros

Si à la suite d'un quelconque effet, un ennemi n'a pas le droit d'attaquer un héros, il ignore ce héros et cible un autre héros. Pour autant, il n'a pas le droit de le traverser et doit donc le contourner si besoin. Même une attaque qui ne cible pas directement le héros ne peut pas le toucher.

Les ennemis ne traversent personne

Un ennemi ne peut ni traverser les autres ennemis ni traverser les héros.

Détail important concernant la menace

Si deux héros possèdent la même menace, le héros possédant le plus de symbole d'épée est alors la cible prioritaire.

Règles avancées :

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.

Cela signifie que les déplacements des ennemis sont entièrement déterministes, et que vous pouvez anticiper le comportement futur des ennemis.

VIDEO EXPLICATIVE



UN ENNEMI INFLIGE DES DÉGÂTS À UN HÉROS

Lorsqu'un ennemi inflige des dégâts à un héros :

- Si celui-ci possède du blocage, chaque point de blocage (voir Défense p.20) absorbe un point de dégât à subir.
- S'il y a plus de dégâts que de blocages, ou si le héros ne possède aucun blocage, le héros subit une blessure pour chaque dégât non bloqué.

Lorsqu'un héros subit 1 blessure, il place la carte du dessus de son deck dans ses blessures. Cette carte est face visible.

Si son deck est vide, il reconstitue son deck à l'aide de sa défausse pour pouvoir continuer à subir les blessures. Si sa défausse et son deck sont vides, il défausse les cartes de sa main de son choix dans ses blessures.

Parfois, les ennemis infligent des effets supplémentaires en plus des dégâts. À moins qu'il ne soit spécifié le contraire, les héros subissent ces effets même s'ils bloquent l'intégralité des dégâts.

MORT D'UN HÉROS

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.

Un héros mort ne peut pas être la cible des effets des ennemis ni de ses alliés, sauf si l'effet précise spécifiquement le contraire (comme la Pierre de résurrection - Récompense incolore).

Si un héros mort peut de nouveau constituer une main

complète au début de son tour, il pioche ses cartes puis joue normalement son tour. Il ne revient donc à la vie que lorsqu'il commence son tour, et non dès qu'il reçoit des soins.

Règles avancées :

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.

Comme noté ci-dessus, un héros meurt seulement s'il ne peut pas piocher ses cartes à la fin de son tour. Ainsi, un héros avec seulement 3 cartes en main, sans deck ni défausse et donc au bord de la mort, pourra jouer son tour sans souci et ne mourra qu'à la fin de celui-ci. De même, si un autre héros joue avant lui, il est possible de le soigner avant qu'il ne meure.

L'ADRÉNALINE : ÉPURER SON DECK

Lorsqu'un héros subit des dégâts, il retire des cartes de son deck pour les mettre dans ses blessures. Sur le long terme, en alliant habilement soins et dégâts subis, vous pourrez épurer votre deck en retirant les cartes les moins puissantes. En résumé, plus vous vous approchez de la mort, plus vous gagnerez en puissance.

UN ENNEMI INVOQUE D'AUTRES ENNEMIS

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.

UN ENNEMI POSSÈDE UN EFFET PASSIF

Si un ennemi possède un effet passif, celui-ci reste actif jusqu'à ce que l'ennemi soit éliminé.

FIN DU TOUR DES ENNEMIS

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" pour indiquer qu'ils peuvent à nouveau jouer un tour.

FIN D'UN 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. Les héros sont retirés du plateau. Les héros vont à présent se renforcer.

SE RENFORCER

Les héros vont à présent se soigner et/ou récupérer des Récompense.

Chaque héros va effectuer trois phases de renforcement durant lesquelles il peut effectuer les actions suivantes :

- 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.
 - 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.

Une fois le partage des Récompense terminé :

- Si vous venez de terminer le 1er affrontement, les héros ajoutent leur carte Héros : Adeptes de héros dans leur défausse, puis passe au 2ème affrontement.
- Si vous venez de terminer le 2ème affrontement, les héros ajoutent leur carte Héros : Maître dans leur défausse, puis passez au 3ème affrontement.
- Si vous venez de terminer le 3ème affrontement, passez au 4ème.

Enfin, mélangez à nouveau votre deck et votre défausse. Attention, ne mélangez ni vos blessures restantes ni votre exil.

AFFRONTER LE BOSS

Lors du 4ème affrontement, les héros vont affronter le boss. Avant toute chose, le boss est placé sur le plateau de la même manière que les autres ennemis en utilisant les dés.

Les boss fonctionnent différemment des autres ennemis :

- Sur leur carte est noté un effet passif que les héros devront prendre en compte durant l'affrontement.
- Chaque boss est accompagné d'un deck de 7 cartes Action qui détermine son comportement lorsqu'il doit agir. Comme pour les cartes jouées par les héros, si une carte Action a un effet à durée, la carte ne retournera dans la défausse que lorsque l'effet prendra fin. Si la pile des cartes Action est vide, mélangez-la à nouveau.

FIN DE PARTIE

Si tous les héros meurent durant un affrontement, ils perdent la partie.

Si les héros sortent victorieux de leur combat contre le boss, ils remportent la partie.

RANGEMENT DE LA BOÎTE APRÈS LA PARTIE

À la fin de la partie, il est conseillé de regrouper les cartes par catégorie et sous-catégorie. Une boîte bien rangée facilitera la mise en place de la prochaine partie.

LES CARTES CHAMPS DE BATAILLE



LE BOSS PERD UNE VIE

Résolvez son effet passif en premier, s'il doit se déclencher à ce moment-là, puis piochez une carte Action et jouez-la immédiatement, même si le tour d'un héros est en cours. Le héros reprendra son tour normalement une fois cette Action résolue.

Si le boss perd plusieurs vies en une seule carte attaque, après la résolution de la carte attaque, résolvez ce cas comme s'il avait perdu ses vies une à une (son passif, la carte Action, son passif, la carte Action...)

LE BOSS JOUE SON TOUR

Piochez une première carte Action et jouez-la, puis faites de même avec une deuxième carte Action.

LE BOSS MEURT

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.

Les champs de bataille représentent le lieu de l'affrontement. Si vous êtes des joueurs aguerris et que vous souhaitez augmenter la difficulté, tirez une carte champ de bataille au début de chaque nouvel affrontement, lisez-la à voix haute, puis placez-la sur le plateau dans l'emplacement prévu.

Les cartes jouées par les héros ont la priorité sur les effets passifs des champs de bataille.

Par exemple :



3 Sa couleur

4 Un rappel de sa couleur pour nos amis daltoniens. Celle-ci est écrite uniquement si la carte n'est pas incolore. Les cartes incolores ne sont pas considérées comme colorées.

5 Sa catégorie

6 La portée de l'effet nommée la zone

7 Son effet



18

LES CARTES COMPOSANT VOTRE DECK

LES GÉNÉRALITÉS

Les cartes de votre deck contiennent :

1 Un nom

2 Son ou ses types

LES TYPES D'UNE CARTE

Si une carte possède plusieurs types, elle est considérée comme ayant tous les types en même temps. Si une carte possède plusieurs choix possibles dans son effet et plusieurs types correspondants, les types de la carte ne dépendent pas pour autant de l'effet choisi.

Exemple :

La carte "Excellente forme" garde le type attaque même si vous ne faites que gagner des blocages lorsque vous la jouez.

LA ZONE DES EFFETS

Toutes les cartes que vous jouez possèdent une zone (ou portée) dont voici les règles :

- Le carré noir représente le héros qui joue la carte.
- Les carrés blancs représentent les cases où l'effet peut agir. Ils sont appelés "la zone" dans l'effet des cartes.
- La zone est toujours représentée vers la droite mais peut être pivotée orthogonalement dans les 4 directions (voir exemple).
- 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.
- Si une carte possède plusieurs effets comme "Halo purifiant", la zone de l'effet peut être pivotée différemment pour chaque effet.
- 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 (voir "A un héros" p.25)
- Le héros ne peut jamais se cibler avec une carte lorsque le carré noir est barré par une croix blanche.

LE DECK ET LA DÉFAUSSE

À tout moment durant la partie, si le héros doit résoudre un quelconque effet sur son deck mais que son deck ne contient plus assez de cartes ou pas la carte nécessaire, il mélange sa défausse pour reconstituer son deck.

Voici quelques uns de ces effets (la liste n'est pas exhaustive) :

- Piocher des cartes
- Révéler des cartes
- Chercher les prochaines cartes ayant un type spécifique
- Chercher une carte nominativement ou au choix
- Subir des blessures

Si par nécessité, vous mélangez votre défausse et qu'il vous reste quelques cartes dans votre deck, placez la défausse nouvellement mélangée sous le restant du deck.

QUAND CIBLE-T-ON UN HÉROS OU UN ENNEMI ?

Parfois, il vous sera interdit, par un quelconque effet, de cibler un héros ou un ennemi. De même, certains effets ne se déclenchent que lorsque l'entité qui subit l'effet est ciblée.

Tous les effets ciblant un ou plusieurs héros ou ennemis spécifiquement choisi par celui qui joue la carte sont considérés comme "ciblant la ou leur cible". Si vous ne choisissez pas vos cibles spécifiquement lors de l'effet alors celui-ci ne cible pas ces entités.



Choisissez un des effets :
- Infligez 2 dégâts à un ennemi.
- Soignez 2 blessures à un héros.
- Soignez 1 blessure à un héros et infligez 1 dégât à un ennemi.

En revanche, les cartes possédant un effet affectant “tous les ennemis dans la zone” ou “tous les héros dans la zone” ne sont pas considérés comme ciblant la ou leur cible.



De même, les effets qui sont déclenchés par un élément extérieur ou une action tierce ne ciblent pas la ou leur cible.

20



ATTAQUE

Rappel : Utilisez les dés rouges et les dés jaunes pour suivre les vies et les blessures actuelles de chaque ennemi.

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.

Lorsqu'un ennemi perd sa dernière vie, il meurt. Vous pouvez alors le retirer du plateau.

Pour rappel, les blessures des ennemis se soignent automatiquement à la fin du tour des ennemis. Cependant, les vies ne se régénèrent pas.

MORT D'UN ENNEMI

Lorsqu'un ennemi meurt, retirez-le du plateau de jeu. Si une pile d'ennemis est vide, mélangez à nouveau tous les ennemis.

Exemple :



À 2 héros, l'ennemi basique «Nuée de rats» doit subir 2 blessures pour perdre une vie et possède 3 vies. Vous devez donc lui infliger un total de 6 dégâts pour l'éliminer.

Un héros utilise 3 cartes «Frappe» sur cet ennemi, lui infligeant 3 dégâts. Cela lui fait perdre une vie, et une blessure supplémentaire est en suspens.

Un autre héros utilise 2 cartes «Frappe». L'ennemi perd à nouveau une vie, et une autre blessure est en suspens.

Les héros terminent leur tour.

À la fin du tour des ennemis, les blessures des ennemis se soignent. La «Nuée de rats» soigne sa blessure mais ne récupère pas les vies perdues. Il lui reste donc une seule vie.

Au tour suivant, un héros utilise à nouveau 2 cartes «Frappe» pour achever définitivement l'ennemi.

Il est important de noter que lors d'une perte de vie d'un ennemi, les dégâts excédentaires sont comptabilisés sur la ou les vies suivantes.

Dans notre exemple ci-dessus, il faut infliger 2 dégâts à la «Nuée de rats» pour lui faire perdre une vie. Si un héros joue une carte lui infligeant 3 dégâts. La «Nuée de rats» perd une vie après avoir subi 2 dégâts puis elle subit le dégât restant sur sa prochaine vie.

DÉFENSE

Les cartes «défense» permettent de gagner du blocage. Le blocage vous permettra de réduire les dégâts que vous subirez qu'ils soient infligés par des ennemis ou n'importe quelle autre source (voir la section Un ennemi inflige des dégâts à un héros p.15). Utilisez les dés bleus pour suivre vos blocages actuels. Il n'y a pas de limite maximale de blocage qu'un héros peut obtenir dans un tour. Pour rappel, les blocages disparaissent à la fin du tour des ennemis, sauf si l'effet d'une carte indique le contraire.

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.

Voici deux exemples typiques de résolution des soins :

- Un héros possède 1 blessure et je le soigne de 2. Il soigne alors sa seule blessure, et l'autre soin est perdu.
- 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.

DÉPLACEMENT

Lorsque vous effectuez un déplacement, vous vous déplacez d'une case orthogonalement sur le plateau.

Il est impossible de traverser les ennemis. En revanche, vous pouvez traverser vos alliés.

Sauf si l'effet indique le contraire, vous n'êtes jamais obligé d'effectuer les déplacements d'une carte. De la même manière, vous ne pouvez effectuer qu'une partie des déplacements si vous le souhaitez.

Les cartes comme les runes posées sur le plateau ne sont pas des obstacles sauf si leur effet indique le contraire.

Règles avancées :

RÉSOLUERE L'EFFET PUIS DÉFAUSSER LA CARTE

Lorsque vous jouez une carte, vous devez résoudre son effet **PUIS** la mettre dans la défausse. Une carte jouée n'est mise dans la défausse qu'une fois son effet intégralement résolu.

Voici deux exemples :

Exemple trivial : Aura de puissance



Cette carte qui dure jusqu'à la fin du tour d'un héros ne sera mise dans la défausse qu'à la fin du tour de ce héros.

22

Exemple plus complexe : Ambidextrie



Par exemple, je joue "Ambidextrie", ce qui me fait défausser 2 cartes, puis piocher 3 cartes, mais je n'ai plus de carte dans mon deck. L'erreur que font souvent les joueurs est de placer "Ambidextrie" dans la défausse avec les 2 autres cartes, puis de la mélanger avec le reste des cartes

avant de piocher leurs 3 cartes. Il ne faut JAMAIS faire cela ; "Ambidextrie" ne doit être mise dans votre défausse qu'après la résolution complète de son effet.

DÉFAUSSER N'EST PAS JOUER

Défausser une carte de votre main, de quelque manière que ce soit, ne compte jamais comme «jouer une carte».

LES CARTES SONT RÉSOUES DANS L'ORDRE DANS LEQUEL ELLES SONT JOUÉES



Si je joue "Main d'Illitilde", la carte Héros : Maître de l'Assassin, puis je joue une carte "Frappe", alors je peux déclencher l'effet de la "Main d'Illitilde".

En revanche, si je joue d'abord une carte "Frappe" et ensuite la "Main d'Illitilde", alors cette frappe ne déclenche pas l'effet de la "Main d'Illitilde".

VOUS NE POUVEZ PAS RÉSOUDRE UNE PARTIE DES EFFETS D'UNE CARTE ET GARDER LE RESTE POUR PLUS TARD



La carte "Adaptabilité du scélérat" me fait piocher une carte et, bien que je possède un blocage, je n'ai pas de blessure à soigner.

Je pioche la carte "Le tout pour le tout" que je décide de jouer par la suite. Je subis ainsi 1 dégât et je possède maintenant une blessure.

Je ne peux pas utiliser le soin octroyé par "Adaptabilité du scélérat" puisque lorsque son effet a été résolu, je n'avais pas de blessure.

PRÉCISION TECHNIQUE SUR LA RÉOLUTION D'UNE CARTE

Vous devez toujours résoudre l'intégralité de l'effet d'une carte. Si un effet peut être résolu, vous êtes obligé de le résoudre. 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.

Si un effet est composé de plusieurs sous effets, vous devez les résoudre dans l'ordre du texte.

Pour être considéré comme résolu, tous les effets ne se comportent pas de la même manière :

- **Infliger des dégâts à un ennemi** : Même si l'ennemi meurt alors qu'il n'a subi qu'une partie des dégâts, l'effet est considéré comme résolu.

- **Soigner un héros** : Si le héros ne possède pas assez de blessures pour résoudre l'effet dans son intégralité, l'effet est considéré comme résolu dès lors qu'il a soigné au moins 1 blessure.

- **Gagner des blocages** : Si et seulement si le héros a gagné exactement le nombre de blocages demandé par l'effet alors l'effet est considéré comme résolu

- **Effectuer des déplacements** : Même si un héros n'a effectué aucun déplacement, l'effet est considéré comme résolu.

- **Piocher des cartes** : Même si le héros ne peut pas piocher de cartes car son deck et sa défausse sont vides, l'effet est considéré comme résolu.

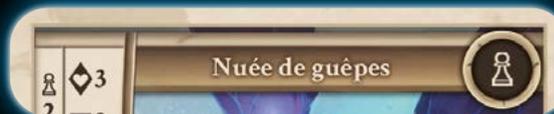
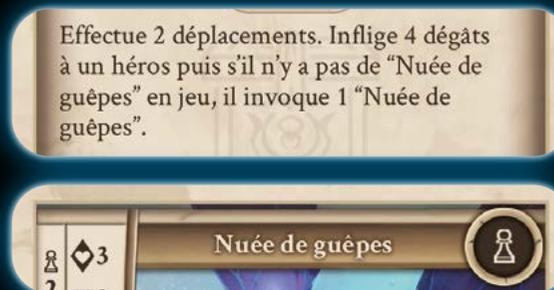
- **Défausser des cartes** : Si et seulement si le héros a défaussé exactement le nombre de cartes demandé par l'effet alors l'effet est considéré comme résolu.

- **Exiler des cartes** : Si et seulement si le héros a exilé exactement le nombre de cartes demandé par l'effet alors l'effet est considéré comme résolu.

GLOSSAIRE DES EFFETS

LES TEXTES ENTRE GUILLEMETS

Ces textes font référence au nom d'une carte. Bien souvent, il s'agit de la carte en elle-même mais parfois il s'agit d'une autre carte comme pour cet exemple ci-dessous :



LES TEXTES SOULIGNÉS

Ces textes font référence à la catégorie, voire à la sous-catégorie, d'une carte.



main et la mettre dans votre défausse. Si vous n'avez pas de carte à défausser, l'effet ne se résout pas.

LE JEU D'UN HÉROS

Une carte est considérée dans le jeu d'un héros lorsqu'elle se trouve dans son deck, sa main, sa défausse, ses blessures ou son exil.

RETIREZ DU JEU

Certains effets de carte vous demandent de retirer la carte du jeu. La carte n'arrive pas dans l'exil mais est complètement irrécupérable. Parfois l'effet indique la condition pour récupérer la carte. Lorsque la carte revient dans votre jeu, comme pour tout autre effet qui prend fin, elle est placée dans la défausse.

LA LETTRE "X"



Lorsqu'un X apparaît dans un texte, cela signifie que la valeur est variable. Si elle n'est pas dépendante d'une condition indiquée dans le texte, alors la valeur X est au choix du héros. Cependant, vous devez choisir une valeur pour X qui permette à l'effet de la carte de se résoudre. Par exemple,

24

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. Le héros ne peut pas choisir de ne pas exiler de carte.

Quelques effets de carte "Jaune" permettent de récupérer ces cartes exilées. Lorsque vous récupérez une carte de l'exil, choisissez celle que vous désirez. L'effet de la carte vous indiquera où placer cette carte.

PIOCHER UNE CARTE

Lorsque vous devez piocher une carte, prenez la carte du dessus de votre deck et placez-la dans votre main.

DÉFAUSSER UNE CARTE

Défausser une carte consiste à prendre une carte de votre

dans le cas d'une valeur X vous permettant de choisir le nombre de cartes que vous devez défausser, vous devez avoir les cartes suffisantes dans votre main pour résoudre l'effet.

Parfois X ne peut pas être supérieur à une valeur. S'il le devait, X est égal à la valeur maximale indiquée. Parfois X ne peut pas être inférieur à une valeur. S'il le devait, X est égal à la valeur minimale indiquée.

“À UN HÉROS”

Lorsqu'une carte indique que vous effectuez un effet “À un héros”, cela peut être vous-même ou un autre héros. Lorsque l'effet ne pourra être fait que sur vous, le texte de l'effet vous le précisera. De même, si l'effet ne peut pas vous cibler, le carré noir sera barré dans la zone de l'effet.



Piochez 1 carte puis soignez 2 blessures à un héros.



ADJACENT

Sont considérées comme adjacentes, les cases orthogonalement collées à la case ciblée. Les diagonales ne comptent pas.

“DÉGÂTS SUBIS” ET “BLESSURES SUBIES”

Des dégâts sont considérés comme subis qu'ils aient été bloqués ou non. En revanche, des blessures indiquent bien que les dégâts n'ont pas été bloqués. Attention, certaines cartes parlent de blessures tandis que d'autres parlent de dégâts. Soyez vigilants.

LES CARTES INCOLORES

Par définition, toutes les cartes dont la couleur n'est pas précisée sont “incolores” et sont donc considérées comme n'ayant aucune couleur.

PASSIF

Certaines cartes possèdent le mot-clé **Passif**. Sauf si le texte précise le contraire, cet effet est actif ou peut être déclenché où que se trouve la carte dans le jeu du héros.



AMORCE

Durant votre tour, si vous souhaitez jouer ces cartes, les cartes **Amorce** doivent être jouées avant toute autre carte ne portant pas le mot-clé **Amorce**.

Si plusieurs cartes **Amorce** se trouvent dans votre main au début de votre tour, résolvez-les dans l'ordre que vous désirez.

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.



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.



CONSEILS POUR AUGMENTER SES CHANCES DE VICTOIRE

ATTAQUE

En jouant à plusieurs héros, la première question que vous devriez vous poser à chaque début de tour est : "Combien de dégâts pensez-vous faire ?". Une équipe qui se coordonne utilisera efficacement chaque dégât pour diminuer les vies de ses ennemis.

DÉPLACEMENT

De même, réfléchissez activement à vos déplacements avant de jouer. Si votre "Barbare" se trouve loin d'un ennemi, peut-être qu'un de vos coéquipiers peut le rapprocher de sa cible. De même, ne partez pas à l'assaut d'un ennemi sans réfléchir. Peut-être qu'un allié voudrait vous donner un bonus avant que vous ne vous déplaciez.

SOIN

Il est grandement conseillé de réfléchir avant de vous soigner. Laissez quelques cartes moins efficaces dans vos blessures vous permettra de ne garder que le meilleur dans votre deck. Il en va de même pour l'exil. Cependant, veillez à ne pas trop épurer votre deck.

BLOCAGE

Bravo ! Votre chevalier a généré 12 blocages ce tour-ci ! Assurez-vous, avant de terminer le tour des héros, que les ennemis le cibleront. Réfléchissez bien à vos positions !

QUI DOIT PRENDRE LES DÉGÂTS ?

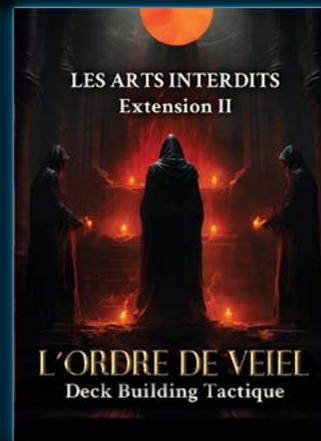
N'oubliez pas que tous les héros possèdent le même nombre de cartes et donc de points de vie. Prendre des dégâts vous permet d'épurer votre deck, alors ne laissez pas votre défenseur attiré subir toutes les attaques durant la partie. Vous vous retrouveriez avec un héros frôlant la mort à chaque tour, tandis que les autres héros subiraient la présence des cartes provenant de leur deck de base.

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier du fond du cœur toutes les personnes qui nous ont aidé à réaliser ce projet: Mémébut et Solenn pour leur voix, Getsuky, Isley, Duncann, Avanian86, combi13, tux1co, mirouf et les autres pour la relecture et les tests, KiraDeus pour TTS, ErbMos pour sa passion, 1Brainvs29bot pour son acharnement, Maco pour son talent, Gaëtan pour sa force herculéenne à l'arrivée des containers, BouillonKub pour son altruisme, nos parents au soutien indéniabte et ... Ok... On se rend compte que nous n'arriverons jamais à tous vous citer alors faisons un tir groupé, on vous aime tous et vous le savez. Des poutous chaleureux à tous.

LES EXTENSIONS

Approfondissez votre expérience de L'Ordre de Veiel avec les extensions. Chacune offre de nouvelles mécaniques pour enrichir votre stratégie et affronter de nouveaux défis. Découvrez des héros uniques, des ennemis redoutables, et des capacités captivantes qui décuplent la durée de jeu. Êtes-vous prêts à transformer chaque partie en une aventure épique inoubliable ?



DIFFICULTÉ FACILE

Affrontement	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
Basique	2	1	1	
Intermédiaire		3	1	
Puissant			2	
Boss				1

DIFFICULTÉ NORMALE

Affrontement	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
Basique	1			
Intermédiaire	1	4	2	2
Puissant			2	
Boss				1

DIFFICULTÉ DIFFICILE

Affrontement	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
Basique	1	1		
Intermédiaire	2	4		1
Puissant			4	1
Boss				1

DIFFICULTÉ EXTRÊME

Affrontement	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
Basique	2	2	1	1
Intermédiaire	2	4	1	1
Puissant			4	2
Boss				1

DÉROULÉ D'UN AFFRONTEMENT EN RÉSUMÉ

Début du tour des héros

Dans l'ordre que vous souhaitez, chaque héros va jouer son tour :

Début du tour d'un héros

Multiplié
par le
nombre
de héros

Le héros joue jusqu'à ce qu'il ne souhaite plus jouer de cartes ou jusqu'à ce qu'il n'en possède plus.

Fin du tour d'un héros

Fin du tour des héros

Tous les héros ont joué leur tour.

Le tour des ennemis commence :

Début du tour des ennemis

Dans l'ordre de lecture du plateau, chaque ennemi va jouer son tour :

Début du tour d'un ennemi

Multiplié
par le
nombre
d'ennemis

L'ennemi effectue son tour en suivant le texte marqué sur la carte et en suivant les règles de ciblage.

Fin du tour d'un ennemi

Fin du tour des ennemis

Tous les ennemis ont joué leur tour.

Sauf si un effet indique le contraire :

- Tous les blocages des héros et des ennemis sont retirés.
- Les ennemis soignent toutes les blessures (dé jaune), mais pas leurs points de vie.
- Tous les héros retournent leur jeton "Tour joué" pour indiquer qu'ils peuvent à nouveau jouer un tour.

Puis c'est à nouveau le début du tour des héros.