

RÈGLES DE L'EXTENSION



Cette extension contient 116 cartes dont :

- 31 héros et capacités
- 9 ennemis
- 8 boss et actions
- 24 récompenses
- 4 champs de bataille
- 40 cartes de deck de base

Vous pouvez rajouter les cartes au jeu de base. Certaines de ces cartes possèdent des effets plus complexes que dans le jeu de base, assurez-vous de maîtriser les règles du jeu avant d'intégrer ces nouvelles cartes.

GLOSSAIRE DES EFFETS

ÉPHÉMÈRE

Après sa résolution, une carte avec le mot clé **Éphémère** est retirée du jeu du héros. Pour rappel, une carte défaussée n'est pas jouée et donc n'est pas résolue.

LE MAGE DU TEMPS

Le “Mage du temps” possède ses propres cartes de Deck de base. Il n'y a aucune règle supplémentaire à connaître pour jouer ce héros. Nous vous laissons le plaisir de la découverte.

LA MAÎTRESSE DES ÉLÉMENTS

La “Maîtresse des éléments” possède ses propres cartes de Deck de base ainsi que des règles spécifiques à son fonc-

tionnement. Elle maîtrise les forces fondamentales : Feu, Air, Terre, et Eau. Elle se distingue par sa capacité unique à combiner les éléments pour récupérer des cartes avancées toujours plus puissantes.

4 COULEURS

La “Maîtresse des éléments” dispose de 4 couleurs. Cependant, elle ne peut pas récupérer de carte incolore.

- Début de partie : pour ses cartes Héros : Novice, elle choisit 2 cartes parmi les 4 couleurs.
- Renforcement : lors de chaque phase de renforcement, elle peut choisir parmi les 4 couleurs disponibles.

SON 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.

Pour faciliter le jeu, des cartes “Aide de jeu” décrivant les effets des 5 cartes de base (Eau, Terre, Feu, Air et Essence élémentaire) sont disponibles. Ces cartes peuvent être conservées devant le joueur.

LES CARTES HÉROS

La “Maîtresse des éléments” utilise une progression particulière pour ses cartes Héros :

- Héros : Initié : placées devant elle au début de la partie.
- Héros : Adeptes : ajoutées devant elle à la fin du 1^{er} affrontement.
- Héros : Maître : ajoutées devant elle à la fin du 2^e affrontement.

Ces cartes Héros sont utilisées selon les règles spécifiques de la “Maîtresse des éléments”.

COMBINAISONS ÉLÉMENTAIRES

La “Maîtresse des éléments” peut effectuer des fusions élémentaires pour récupérer ces cartes Héros.

- **Cartes de base** : le héros commence la partie avec des cartes correspondant aux 4 éléments fondamentaux : **Feu**, **Air**,

Terre, et **Eau**. Elle possède aussi des “Essence élémentaire” qui servent de joker et peuvent devenir un des 4 éléments lorsqu’elles sont jouées.

- **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.

Les cartes Héros : Initié, Héros : Adeptes et Héros : Maître représentent des éléments combinés et possèdent 2, 3, 4 ou 8 éléments. Ces cartes peuvent être utilisées dans d’autres combinaisons pour enchaîner des fusions élémentaires encore plus complexes.

• Exemple 1 :

- Jouez une carte “Feu” et une carte “Terre” qui possèdent donc respectivement les éléments **Feu** et **Terre**.
- Vous pouvez récupérer la carte “Magma” dans votre main.
- “Magma” est une carte qui compte comme **Feu** et **Terre**.

• Exemple 2 :

- Jouez “Magma” (qui compte comme **Feu** + **Terre**) puis une carte **Eau**.
- Vous pouvez récupérer une nouvelle carte : “Bénédiction cendrée”, qui compte comme **Eau** + **Feu** + **Terre**.

RÈGLES DES COMBINAISONS

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**.

Séquences continues : les cartes doivent être jouées **en séquence directe**. Une carte jouée qui ne contient pas au moins un élément de la carte que vous souhaitez récupérer met fin à la séquence.



Exemple invalide : jouer **Terre**, puis **Eau**, puis **Feu** ne permet pas de récupérer “Magma” car **Eau** ne partage aucun élément avec “Magma”.

Excès d'éléments : vous pouvez inclure des cartes possédant **plus d'éléments que nécessaire** dans votre combinaison.
Exemple : jouer une carte **Feu**, suivie de la carte “Écran de poussière” (qui est **Air** + **Terre**), permet de récupérer “Magma”, car “Écran de poussière” inclut **Terre**.

Une carte, une Fusion : chaque carte ne peut être utilisée qu'une fois pour une fusion élémentaire. Dans l'exemple juste au-dessus, l'élément **Air** de “l'Écran de poussière” ne peut pas être utilisé pour récupérer une autre carte. Dit autrement, vous pouvez utiliser tout ou partie des élé-

ments d'une carte pour faire une fusion élémentaire mais vous ne pouvez pas utiliser les éléments d'une seule carte pour effectuer plusieurs fusions élémentaires.

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.

Tour du Héros : les combinaisons doivent être réalisées **durant le même tour**. Toutes les cartes utilisées pour une combinaison doivent être jouées avant la fin du tour de la “Maîtresse des éléments”.

Boucle interdite : Une carte jouée

ne peut jamais être utilisée pour effectuer une fusion élémentaire permettant de se récupérer elle-même. Par exemple, vous ne pouvez pas jouer une carte “Magma” pour récupérer une carte “Magma”.

LES JUMENTS IMPRÉGNÉS D'ILHUS

Lorsque vous choisissez de jouer avec “Kilenne” et “Faremos”, vous incarnez **deux héros distincts**. Voici les règles spécifiques qui les régissent :

UN JEU DE CARTES UNIQUE

“Kilenne” et “Faremos” partagent **un seul et même jeu de cartes**. Lorsque vous jouez une carte, vous devez choisir **quel héros résout l'effet** de cette carte. Cela

peut être “Kilenne” ou “Faremos”, selon la situation.

Cela signifie aussi que vous avez deux héros qui peuvent subir des dégâts, exiler des cartes ou défausser des cartes.

Si les deux héros subissent l'effet, vous devrez résoudre deux fois cet effet sur votre jeu.

INTERACTION ENTRE LES JUMENTS

Les cartes qui ciblent un “héros autre que vous” peuvent être jouées **d'un héros à l'autre**. Les cartes qui ciblent “tous les héros” vous ciblent 2 fois. Les cartes qui ciblent “tous les héros dans la zone” peuvent vous cibler 2 fois si vos 2 héros s'y trouvent.

PORTÉE PARTICULIÈRE

Certaines cartes dans leur jeu, qu'il s'agisse de cartes de Deck de base ou de cartes Héros, introduisent une nouvelle mécanique de portée basée sur leur positionnement relatif sur le plateau.

- **La lettre K** représente "Kilenne".
- **La lettre F** représente "Faremos".



NOTES STRATÉGIQUES

Jouer avec "Kilenne" et "Faremos" demande une gestion active de leurs positionnements et de leurs cartes pour tirer le meilleur parti de leur synergie. Faites très attention aux attaques que vous subissez car vous passerez rapidement de héros en pleine forme à la mort en 1 ou 2 tours si vous faites une erreur de placement.

MOÏRA, FILEUSE DES AUGURES

Ce nouveau boss n'introduit pas de nouvelles règles générales, mais son passif entraîne quelques ajustements spécifiques à prendre en compte. Puisque toutes les blessures des héros sont placées dans

la pile commune appelée **Destinée**, aucun héros ne possède de blessure à proprement parler. Cela modifie certaines interactions habituelles comme suit :

- **Exiler une carte** : si un héros doit exiler une carte, il ne peut le faire que depuis sa main ou le dessus de son deck.
- **Cartes avec des Passifs liés aux blessures** : Les cartes qui possèdent des effets Passif déclenchés depuis la pile des blessures **ne fonctionnent plus**.
- **Effets prenant en compte vos blessures** : Pour tous les effets qui se réfèrent ou dépendent de vos blessures personnelles, considérez que vous **n'en avez aucune**.