RÈGLES DE L'EXTENSION

Cette extension contient 111 cartes dont :

- 14 héros et capacités
- 9 ennemis
- 9 boss et actions
- 55 équipements
- 5 champs de bataille
- 19 cartes de deck de base

Vous pouvez rajouter les cartes (hors équipements) 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.

LES TEXTES EN ITALIQUE

Les textes en italique situés dans les effets d'une carte sont des informations données par les créateurs à l'attention des joueurs. Ils n'ont aucun effet dans le jeu.

LES ÉQUIPEMENTS

OBTENIR LES ÉQUIPEMENTS

Au début de la partie, après la sélection des cartes de Héros : Novice, chaque joueur peut choisir jusqu'à deux cartes Équipement parmi les couleurs autorisées, puis les place sur un plateau d'équipements qu'il place devant lui.

Pour rappel, les couleurs autorisées pour chaque héros sont les deux couleurs présentes sur la carte du héros, ainsi que les cartes incolores.

Lorsqu'un héros récupère un équipement, celui-ci arrive prêt à être déclenché.

Entre les affrontements, les équipements restent dans l'état exact où ils se trouvent.

GLOSSAIRE DES EFFETS

DÉCLENCHER

Tous les équipements possèdent le mot clé **Déclencher** suivi par un effet. Sauf si l'effet indique le moment du déclenchement, un héros peut **Déclencher** son équipement lorsqu'il le souhaite durant son tour. Lorsqu'il déclenche son équipement, il résout l'effet.

Une fois l'effet d'un équipement déclenché, inclinez votre carte d'un quart de tour.

Attention, déclencher l'effet d'un équipement ne compte pas comme une carte jouée. Voici quelques exemples de ce que

cela implique :

- Il est aussi possible de déclencher un équipement avant de jouer une carte possédant le mot clé **Amorce**.
- Déclencher un équipement ne termine pas une séquence.
- Déclencher un équipement qui vous fait vous déplacer ne compte pas comme une carte déplacement (👢) jouée. Mais cela compte comme des déplacements effectués. La logique est la même pour les autres effets du jeu.

Après avoir déclenché l'équipement et résolu son effet, si des cartes sont chargées sous l'équipement, placez-les dans la défausse de leurs propriétaires respectifs.

Tant que l'effet n'est pas intégralement résolu, il est impossible de déclencher à nouveau l'équipement.

Exemple : La fiole caustique ne peut pas être déclenchée à nouveau avant la fin du tour de l'ennemi ciblé.

ARMER

Tous les équipements possèdent le mot clé **Armer** suivi d'une condition. Lorsque la condition est respectée, pivotez la carte équipement afin de la remettre droite.

Un équipement ne peut jamais être armé si l'équipement n'a pas été déclenché avant. Mais un équipement peut être à nouveau armé alors que son effet n'est pas intégralement résolu.

CHARGER

Certains équipements possèdent le mot clé **Charger**. Ce mot clé indique qu'une carte doit être positionnée sous l'équipement. Si rien n'est précisé, il s'agit obligatoirement d'une carte de la main du héros qui charge la carte.

Parfois, la carte à **Charger** ne proviendra pas de la main du héros, le texte vous l'indiquera alors clairement.

Lorsqu'il est donné la possibilité à un héros de **Charger**, il ne peut **Charger** qu'une carte à la fois.

Exemple : Au début du tour des héros, le "Sceptre d'absorption" permet à 2 joueurs de **Charger** une carte chacun.

Il est impossible de **Charger** une carte portant le mot clé **Persistant**.

INFRANCHISSABLE

Les entités possédant le mot clé **Infranchissable** ne peuvent pas être traversées durant un déplacement. Si une entité sur laquelle se trouve un héros ou un ennemi devient Infranchissable, il doit immédiatement et obligatoirement effectuer 1 déplacement.

Les entités possédant le mot clé **Infranchissable** bloquent les effets des cartes.

S'il existe un chemin dans la portée (Carrés blancs) qui permet d'atteindre la cible sans traverser une entité **Infranchissable** alors l'effet est possible. Sinon l'effet ne peut pas avoir lieu.

Dans le cas d'une portée infinie, il doit exister un chemin de case en case (orthogonal) reliant celui qui lance l'effet et sa cible qui ne traverse pas d'entité **Infranchissable**.

Notez en revanche que rien n'empêche de cibler un ennemi ou un héros qui serait **Infranchissable**.

SÉQUENCE DE CARTES

Certaines cartes exigent d'effectuer une séquence. Voici les règles pour résoudre une séquence :

1. **Ordre et enchaînement :**
   - Les cartes doivent être jouées **dans l'ordre exact** de la séquence indiquée.

• Les cartes doivent être jouées **à la suite**, sans interruption par d'autres cartes jouées.

2. Cartes multi-types :

• Si une carte possède plusieurs types (ex. Attaque (⚔) et Défense (🛡)), elle ne peut compter que pour **un seul type** dans la séquence.

3. Défausser sans interruption :

• Vous pouvez défausser des cartes entre deux étapes de la séquence **sans briser celle-ci**.

4. Durée limitée :

• Une séquence doit être réalisée **entièrement durant le tour du héros**. Toute interruption par un autre tour ou effet met fin à la séquence.

L'ÉTRANGER

L'Étranger possède ses propres cartes de Deck de base nommées "Tirer".

L'Étranger est obligé d'équiper le "Pistolet à barillet" et le "Pistolet caché". Il ne peut donc pas choisir d'autres équipements en début de partie.

Il ne peut pas utiliser le "Pistolet caché" avant le début du deuxième affrontement puisqu'il s'agit de sa carte de Héros : Adepte.

Chacun de ses équipements utilise la mécanique de munitions. Pour connaître le nombre de munitions sur un équipement, utilisez des dés. Par ailleurs, ses pistolets commencent la partie avec des munitions déjà chargées.

Lors de chaque phase de renforcement, l'Étranger dévoile 2 cartes Vert et une incolore.

L'ARTIFICIÈRE

L'Artificière possède ses propres cartes de Deck de base nommées "Explosif étrange". Au début de la partie, elle peut en prendre 3 au choix parmi les 12 disponibles.

L'Artificière est obligée d'équiper le "Sac d'explosifs". Elle ne peut donc choisir qu'un équipement en début de partie.

Sa carte de Héros : Adepte va lui permettre de récupérer des explosifs supplémentaires tout au long de la partie.

LE PROFANÉ

Au début de l'affrontement :

- Chaque héros pioche aléatoirement et équipe un Équipement - Profané. Les héros ne peuvent jamais déclencher leur Équipement - Profané sauf si un effet du "Profané" le leur demande.
- Un des héros place la carte "Bénédiction purifiante" (Spécial - Profané) dans son deck puis mélange son deck.

NOUVEAU NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Vous sentirez, lorsque vous utilisez les équipements une montée en puissance de vos héros. Pour répondre à cela, voici deux nouveaux niveaux de difficulté au-delà du mode extrême.

DIFFICULTÉ CAUCHEMAR

Affrontement	1er	2e	3e	4e
Basique	4	4	2	2
Intermédiaire	2	3	2	2
Puissant		1	4	2
Boss				1

DIFFICULTÉ IMPOSSIBLE

Affrontement	1er	2e	3e	4e
Basique	6	4	3	
Intermédiaire	1		2	
Puissant		2		
Boss			1	2