

# DECK DE BOSS POUR HERO REALMS - RÈGLES

Ces règles sont à utiliser conjointement avec celles de Hero Realms - Jeu de Deckbuilding.

Le joueur qui joue un Boss peut dépenser ses réserves d'Or et de Combat et a accès au marché comme un joueur normal. Il dispose, en plus, de certaines capacités et cartes de départ spécifiques au Boss qu'il incarne.

## DÉBUT DE LA PARTIE ET ORDRE DU TOUR

Un joueur jouant ce deck de Boss affronte une équipe de 1 à 5 joueurs (**le groupe**) utilisant chacun un deck de Héros. Les membres du groupe jouent les uns après les autres, dans le sens horaire, puis c'est au tour du joueur Boss. Il n'y a pas de restriction quant à l'ordre des Héros. Voici un exemple :



Au début de la partie, les membres du groupe ne piochent que 3 cartes chacun, alors que le Boss pioche sa main de départ normale. À la fin de leur tour, les membres du groupe piochent jusqu'à atteindre leur limite normale de 5 cartes.

## JOUEURS ADJACENTS et JOUEURS CIBLÉS

Les membres du groupe assis l'un à côté de l'autre (immédiatement voisins à gauche ou à droite) sont considérés comme des **joueurs adjacents**. Un membre du groupe ne peut prendre pour cible que le Boss et/ou les joueurs qui lui sont adjacents. Dans l'exemple ci-dessus, le Clerc ne peut utiliser sa capacité Bénir que sur le Guerrier ou le Sorcier (et techniquement sur le Boss).

## GAGNER DE LA SANTÉ

Lorsque vous générez  vous pouvez l'appliquer à vous-même ou en faire profiter un joueur adjacent. Chaque fois que vous gagnez  la totalité doit aller au même joueur (vous ne pouvez pas faire de répartition). Néanmoins, si vous en obtenez à nouveau, plus tard dans le tour, vous pouvez donner cette Santé au même joueur ou à un joueur différent.

## VAINCRE UN JOUEUR et REMPORTE LA PARTIE

Si la Santé d'un membre du groupe est réduite à zéro, au lieu d'être retiré de la partie, il est "**vaincu**". Lorsqu'un joueur est vaincu, tous ses Champions sont assommés. Les joueurs vaincus ne peuvent rien faire d'autre que conseiller leurs coéquipiers et ils ne jouent pas de tour. Ils ne sont également plus pris en compte pour la règle des joueurs adjacents. Dans l'exemple ci-dessus, si le Sorcier était vaincu, le Clerc et la Voleuse deviendraient adjacents.

Après le tour du Boss, si un joueur est vaincu, choisissez un membre du groupe. Celui-ci peut emprunter une carte de la main du joueur vaincu et l'ajouter à sa propre main. Répétez cette étape pour chaque autre joueur vaincu. S'il s'agit d'une Action ou d'un Objet, la carte va dans la défausse du joueur vaincu en fin de tour. S'il s'agit d'un Champion, il est placé dans la défausse du joueur vaincu lorsqu'il est assommé.

Lorsque le Boss commence son tour, tous les joueurs vaincus défaussent leurs cartes en main et piochent une nouvelle main de cartes. Si tous les membres du groupe sont vaincus, le Boss remporte la partie ! Si le Boss est vaincu, le groupe l'emporte !

## BOSS vs BOSS

Vous pouvez faire s'affronter deux Boss différents, voire deux exemplaires d'un même Boss !

Lors d'une **confrontation Boss contre Boss**, les Boss comptent comme 3 joueurs pour toutes les règles et tous les effets de cartes prenant en compte le nombre de joueurs. Par exemple, le Seigneur Liche aurait 3 Fioles d'Âme tandis que le Dragon aurait une main de 7 cartes, un deck de départ de 14 cartes et 150 de Santé. De même, un Champion qui aurait " Infligez 2 dégâts à chaque adversaire" infligerait 6 dégâts à un Boss. Notez que cette règle ne s'applique que lors des confrontations Boss contre Boss. Enfin, le Boss qui joue en premier commence avec une main de cartes divisée par deux, arrondie au nombre supérieur.

# RÈGLES DU SEIGNEUR LICHE

## FIOLES D'ÂME (6 cartes)

Le Seigneur Liche a réparti son énergie vitale en plusieurs **Fioles d'Âme** qui alimentent désormais sa magie noire. Pour vaincre le Seigneur Liche, toutes ses Fioles d'Âme doivent être détruites. Au début de la partie, mélangez les six Fioles d'Âme et piochez-en autant qu'il y a de joueurs dans le groupe afin de former une pioche, face cachée. Révélez la première carte de cette pioche et placez-la à côté du Seigneur Liche. Ajustez la Santé de départ du Seigneur Liche à la valeur indiquée sur cette Fiole d'Âme (sous le nom de la carte). Le Seigneur Liche peut utiliser le pouvoir de cette Fiole lors de son tour.

Si la Santé du Seigneur Liche est réduite à zéro, la Fiole d'Âme est détruite, et si la pioche de Fioles d'Âme est vide, le groupe l'emporte. Dans le cas contraire, une nouvelle Fiole d'Âme est révélée, la Santé du Seigneur Liche est ajustée à la valeur indiquée et la partie continue.

## GRIMOIRE (10 cartes)

Au début de la partie, prenez les 10 cartes Serviteur et mélangez-les afin de former la pioche **Grimoire**, face cachée. Lorsque le Seigneur Liche "**effectue une invocation**", piochez la première carte de la pioche Grimoire et mettez-la en jeu à côté du Seigneur Liche. Ces Serviteurs sont considérés comme des Champions pour les adversaires du Seigneur Liche (par exemple pour "Assommez le Champion ciblé"). Néanmoins, ce ne sont pas des Champions pour les effets du Seigneur Liche. Par exemple, **Serrer les Rang**s ne donne pas au Seigneur Liche de point de combat supplémentaire pour ces Serviteurs en jeu. Lorsqu'un Serviteur est assommé, le Seigneur Liche le mélange dans sa pioche Grimoire.

## RÈGLES SPÉCIALES POUR LE SEIGNEUR LICHE

**LA SANTÉ DU SEIGNEUR LICHE EST DÉTERMINÉE PAR SES FIOLES.** Le Seigneur Liche commence la partie avec la Santé indiquée sur la première Fiole d'Âme. Ajustez la Santé du Seigneur Liche à la valeur indiquée sur les Fioles lorsqu'elles sont révélées.

**FUIR LA MORT.** Lorsque le Seigneur Liche dévoile sa dernière Fiole d'Âme, il gagne 30  de plus que ce qui est indiqué sur la Fiole. Au début de son tour, s'il en est à sa dernière Fiole d'Âme, il effectue une invocation.

**COMBATTRE L'INFAMIE.** Les membres du groupe utilisent jusqu'à la moindre de leurs ressources pour parvenir à détruire les Fioles d'Âme. Ils ne peuvent jamais terminer leur tour sans avoir dépensé toute leur Réserve de Combat ou sans avoir joué toutes leurs cartes et capacités Allié, même s'ils ne souhaitent pas détruire la Fiole d'Âme actuelle. *Le mal doit être détruit au plus vite ! Il n'y a pas une seconde à perdre !*

**PRÉVENIR LA DÉFAUSSE.** Lorsqu'un effet adverse force le Seigneur Liche à défausser une carte, il peut choisir de perdre 4 de Santé à la place. Si le Seigneur Liche a moins de 4 de Santé dans sa Fiole d'Âme actuelle, les points de Santé restants sont décomptés de la Fiole suivante (remarque : cette perte de Santé ne peut pas être protégée par des Gardes). S'il doit défausser une carte au hasard, il ne peut plus choisir de perdre de la Santé après avoir sélectionné cette carte aléatoirement.

**DÉFI.** N'importe quel membre du groupe peut **Défier** le Seigneur Liche lors de son tour. S'il le fait, aucun autre joueur ne peut être ciblé ou attaqué par le Seigneur Liche lors de son prochain tour (à moins que ce joueur ne soit vaincu). Notez que le Seigneur Liche peut quand même cibler et attaquer les Champions de tous les joueurs normalement. Chaque joueur ne peut lancer un défi qu'une seule fois par partie. *C'est une excellente manière de se protéger les uns les autres !*

**CORROMPRE LA VILLE.** Lorsque le Seigneur Liche mélange son deck, il compte le nombre de cartes qu'il a dans son deck, dans sa main et en jeu. Il ne compte pas les cartes du Grimoire, les cartes de points de Santé, etc. S'il a 20 cartes ou plus, il commence à corrompre la ville ! Il place la carte **Corruption**, face visible, devant le Seigneur Liche : il peut désormais l'utiliser lors de son tour. S'il a 30 cartes ou plus lorsqu'il mélange son deck, la ville est sous son contrôle ! Retournez la carte Corruption (elle reste mobilisée ou activée) face **Contrôle** visible : le Seigneur Liche peut utiliser ces nouvelles capacités !