

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 REMPORTER 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 DRAGON

Nombre initial de membres du groupe	1	2	3	4	5
Santé initiale du Dragon	50	100	150	200	250
Taille de main du Dragon	5 cartes	6 cartes	7 cartes	8 cartes	9 cartes

Pour suivre la santé du Dragon au-delà de 159 points, utilisez un stylo et une feuille de papier, les dés Hero Realms ou des cartes de points de Santé de *Hero Realms* non utilisées.

DECK DE DÉPART DU DRAGON (10 à 18 cartes)

Le Dragon commence toujours avec ces dix cartes : Queue du Dragon, Feu du Dragon, Morsure du Dragon, Griffes du Dragon, Butin, Rubis et quatre cartes avec une faction : Chevron Impérial, Pièce du Démon, Or Elfique et Marque de la Guilde. Ces cartes comptent pour les capacités Alliés des cartes que vous jouerez durant la partie.

Si vous faites face à un groupe de deux joueurs ou plus, ajoutez les cartes suivantes au deck de départ du Dragon :

- Lorsque vous affrontez au moins deux joueurs ou un autre Boss, ajoutez une autre carte Griffes du Dragon et une autre carte Rubis.
- Lorsque vous affrontez au moins trois joueurs ou un autre Boss, ajoutez également les cartes Coup Sourd et Diamant Prismatique.
- Lorsque vous affrontez au moins quatre joueurs, ajoutez également une autre carte Feu du Dragon et une autre carte Rubis.
- Lorsque vous affrontez au moins cinq joueurs, ajoutez également une troisième carte Griffes du Dragon et une autre carte Diamant Prismatique !

TRÉSOR (9 cartes)

Mélangez, face cachée, les neuf cartes formant le Trésor. Il y a une carte dans le deck personnel du Dragon permettant de révéler la prochaine carte du paquet Trésor.

Lorsque le Dragon révèle une carte du Trésor, il la place près de lui. Les cartes Trésor ne sont jamais prises en main, défaussées, ni placées dans la Zone de Sacrifice. Elles restent sur la table à côté du Dragon ou du joueur qui s'en est emparé. Le joueur qui détient une carte Trésor peut activer sa capacité lors de son tour.

Lorsque le Dragon est provoqué (voir ci-dessous), un joueur adverse peut voler une carte Trésor en réussissant un Test de Compétence. Les Dragons ne peuvent pas voler à nouveau une carte Trésor, sauf si l'effet d'une carte le permet explicitement (comme le **Diamant Prismatique**).

RÈGLES SPÉCIALES POUR LE DRAGON

PROVOQUER LE DRAGON. Si un joueur inflige au moins 10 dégâts au Dragon (et non à ses Champions) lors d'un même tour, le Dragon est **provoqué** et tous les dégâts que le Dragon ou ses Champions génèrent lors de ce tour sont infligés au joueur qui l'a provoqué. Si deux joueurs différents lui infligent au moins 10 dégâts, le Dragon peut attaquer l'un des joueurs l'ayant provoqué. Les cartes qui infligent des dégâts directement, ou assomment les Champions, ne sont pas concernées par ce point de règle. Le Dragon retourne à son état normal (non provoqué) à la fin de son tour. *Mais prenez garde !* Le Dragon possède également une carte dans son deck lui permettant de revenir à son état normal une fois par partie.

TEST DE COMPÉTENCE. Pour effectuer un Test de Compétence, à votre tour, défaussez n'importe quel nombre de cartes de votre main pour un coût cumulé au moins égal à la valeur du Test de Compétence.

JOUEURS VAINCUS. Lorsqu'un joueur est vaincu par le Dragon, ce dernier récupère toutes les cartes Trésor que le joueur possédait.