Variations de la variante Solo Hero Realms

v 1.1

Sylvain Mir

Ce(tte) œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International.

Avant propos **3**

Escarmouche **3**

But du jeu 3

Boss 3

Paquets de comportement 3

Mise en place 4

Conditions de victoire 4

Conditions de défaite 5

Tour de jeu 5

Tour du joueur 5

Tour du Boss 6

Précisions complémentaires **8**

Modifications d'effets **8**

Modifications de cartes **9**

Variantes **10**

Renforts 10

Paquet Comptes-tours et renforts 10

Champions du Boss assommés 10

Modification du tour de jeu 10

Capacités des Boss 11

Avant propos

Le présent document est librement inspiré de la variante solo créée par Martin Montreuil disponible à l'adresse :

https://boardgamegeek.com/filepage/150867/hero-realms-le-challenge-solo-regles

Tous droits réservés.

De nombreux éléments sont repris de la variante solo créée par Martin Montreuil, enrichis d'éléments originaux apportés par ce document.
Merci à lui pour son accord.

Hero Realms est un jeu de Robert Dougherty, Darwin Kastle publié par White Wizard Games

Tous droits réservés

Escarmouche

But du jeu

Le joueur va affronter un Boss représenté par un des Champions du jeu qui sera sélectionné avant le début de la partie. Chaque Boss est plus ou moins difficiles à vaincre. Le but est de réduire à 0 les points de vie du Boss.

Boss

Les Boss à affronter sont les suivants:

- **Grognard orc** : Boss Niveau 1
- **Rayla** : Boss Niveau 2
- **Borg** : Boss Niveau 3
- **Torgen**: Boss niveau 4

Un Boss est sélectionné parmi ceux-ci en début de partie et possède 50 points de vie. Il faut le vaincre pour gagner la partie Solo.

Pendant l'ensemble du jeu, le Boss n'est **pas** considéré comme un Champion.

Paquets de comportement

Chaque Boss est associé à un "paquet de comportement" composé de cartes présentes dans les paquets de départs habituellement utilisés pour les joueurs.
Les paquets de comportement sont constitués ainsi:

- **Grognard Orc**: 1 carte **Or** 1, 1 carte **Attaque Épée courte** 2, 1 carte **Attaque Dague** 1
- **Rayla**: 1 carte **Or** 1, 1 carte **Rubis** 2, 2 cartes **Attaque Dague** 1
- **Borg:** 1 carte **Or 1**, 2 cartes **Attaque Dague** 1

- **Torgen:** 1 carte **Rubis** 2 et 3 cartes **Dague** 1

Mise en place

Voici le schéma de la table de jeu dans son intégralité. L'image ci-dessous représente les différentes zones pendant une partie.

La mise en place est sensiblement la même que pour une partie normale.

- Prenez deux couleurs de carte compteur de dégâts (une pour vous et une pour le Boss à affronter)
- Mettez de côté les 16 cartes de rubis de feu qui serviront de compte tours pour la partie.
- Placez le Boss dans sa zone de jeu
- Constituez le paquet de comportement associé au Boss choisi (voir [paquets de comportement]) et placez le à côté de la carte représentant le Boss.
- Le reste de la mise en place est identique à celle du mode de jeu normal.

Conditions de victoire

Vous devez réussir à réduire à zéro les points de vie du Boss avant que le paquet des cartes Rubis de feu soit épuisé.

Conditions de défaite

Si le paquet de cartes Rubis de feu arrive à zéro et que vous n'avez pas réussi à battre le Boss ou si vous perdez tous vos points de vie la partie est immédiatement perdue.

Tour de jeu

Le joueur héros commence la partie avec son premier tour de jeu.

Tour du joueur

Le tour du joueur n'est globalement pas modifié par rapport au tour du joueur des modes du jeu de base.

Il existe une phase supplémentaire au début du tour du joueur. Le tour est donc constitué ainsi:

- **Choix de la carte de comportement du Boss**: Le joueur **choisit** parmi la pioche du paquet de comportement du Boss, une carte et la poste face visible à côté de la carte du Boss dans la défausse du paquet de comportement (par dessus la précédente). Cette carte définit le comportement du Boss jusqu'au prochain tour du joueur.
  S'il n'y a plus de cartes dans la pioche du paquet reprenez toutes les cartes de la défausse, et sélectionner la carte de comportement parmi l'intégralité du paquet à nouveau.
- **Phase principale** : Idem que jeu de base
- **Phase de défausse**: Idem que jeu de base
- **Phase de Pioche**: Idem que jeu de base

Les attaques effectuées par le joueur ne peuvent cibler que le Boss lui même. Les conséquences d'une attaque sur un Boss sont les suivantes:

- **SI** le Boss possède des **Gardes**, ils doivent d'abord être assommés avant de pouvoir attaquer le Boss. Le reste des points d'attaque peut alors être utilisé pour une attaque contre le Boss.

  Ex: Le joueur réalise une attaque de 10 points d'attaque contre le Boss. Celui-ci possède un Garde avec un Bouclier de 5, il est alors assommé et le Boss reçoit une attaque de 5 points (10 points au total moins le Bouclier du Garde assommé) qui sera traitée comme une attaque normale contre lui (son Bouclier sera donc pris en compte).

- **SI** le dessus de la défausse du paquet de comportement du Boss affiche une carte **Attaque** (Dague ou Épée Courte, peu importe la valeur) , le Boss :
  - **DOIT** choisir un Champion qu'il possède:
    - **SI** l'un d'eux peut être assommé par l'attaque du joueur, celui-ci est alors assommé, le reste des points d'attaque peut alors être utilisé pour une attaque contre le Boss.

Si plusieurs Champions possédés par le Boss peuvent être assommés, c'est le joueur qui choisit lequel est assommé.
Le reste des points d'attaque peut alors être utilisé pour une attaque contre le Boss.

Ex: Le joueur réalise une attaque de 10 points d'attaque contre le Boss. Celui-ci possède un Champion non-Garde avec un Bouclier de 5. La carte du dessus de la défausse du paquet de comportement est une Attaque. Le Champion est alors assommé et le Boss reçoit une attaque de 5 points (10 points au total moins le Bouclier du Garde assommé) qui sera traitée comme une attaque normale contre lui (son Bouclier sera donc pris en compte)

Il ne peut y avoir qu'**UN SEUL** Champion assommé de la sorte lors du tour du joueur. Le reste des points d'attaque étant dirigé automatiquement contre le Boss.

- **SINON**, **SI** la carte du dessus de la défausse du paquet de comportement affiche une carte **Or** ou **Rubis**, l'attaque est dirigée contre le Boss directement. Aucun Champion du Boss ne reçoit de dégâts.

Une attaque dirigée contre le Boss doit être supérieure au Bouclier du Boss pour lui infliger des dégâts directement. Les dégâts qui lui sont infligés sont alors égaux à la différence des points de l'attaque dirigée contre lui et de son Bouclier. Réduisez lors les points de vie du Boss d'autant.
A la différence des cartes Champions, la carte du Boss n'est jamais défaussée même après une attaque réussie.

Tour du Boss

Le Boss effectue les phases suivantes dans l'ordre:

1. Défaussez une carte « Rubis de feu » du paquet compte tours.
   S'il n'y a plus de cartes dans le paquet la partie est immédiatement perdue par le joueur.

2. Appliquez les effets secondaires des cartes dans la zone de jeu du Boss.

3. Effectuez les actions suivantes au Marché:
   - **SI** la carte du dessus de la défausse du paquet de comportement affiche une carte **Or** ou **Rubis**:
     - **S'IL** existe une carte de la même faction que celle du Boss dans le Marché, celui-ci peut acquérir cette carte **gratuitement** et l'ajouter à sa zone de jeu **immédiatement**.
     - **SINON** le Boss reçoit <**2 + la valeur en Or de la carte du dessus de la défausse du paquet de comportement**> à ajouter dans sa réserve d'Or pour réaliser des achats durant son tour.

Ex: Si la carte du dessus de la défausse du paquet de comportement est un Rubis 2, le Boss dispose de 4 Or a ajouter à sa réserve pour faire des achats.

- **SINON**, si la carte du dessus de la défausse du paquet de comportement affiche une carte **Attaque** (Dague ou Épée Courte, peu importe la valeur)
  - **S'IL** existe un **Champion** au Marché de la même faction que le Boss ou **que celles des Champions de sa zone de jeu**, celui-ci peut acquérir un Champion répondant à ce critère et dont **<la valeur marchande est inférieure ou égale à la valeur de son score d'attaque augmentée de la valeur de la carte du dessus de la défausse du paquet de comportement>.**

    Ex: Si le Boss est Borg, que la carte du dessus de la défausse du paquet de comportement est un Or 1 et que le Boss possède un Champion dans sa zone de jeu,le Boss peut acquérir une carte Champion de sa faction ou de celle du Champion de sa zone de jeu d'une valeur marchande de 5 ou moins (4 + 1)

  - **SINON S'IL** existe une carte de la même faction que celle du Boss dans le Marché, celui-ci peut acquérir une carte dont **<la valeur marchande est inférieure ou égale à la valeur de son score d'attaque augmentée de la valeur de la carte du dessus de la défausse du paquet de comportement>.**

    Ex: Si le Boss est Borg et que la carte du dessus de la défausse du paquet de comportement est un Or 1, le Boss peut acquérir une carte de sa faction d'une valeur marchande de 5 ou moins (4 + 1)

  - **SINON**, le Boss défausse la carte de plus haute valeur monétaire. En cas d'égalité, le joueur choisit la carte à défausser.

5. Faire les actions des cartes de la zones de jeu du Boss en suivant l'ordre des actions suivant:
   a. **Piocher**: Lorsque le Boss doit piocher une carte, il prend la première carte du paquet et l'ajoute à sa zone de jeu.
      - **SI** c'est un Champion ou un Garde de valeur marchande inférieure ou égale à celle du Boss. Il la conserve dans sa zone de jeu.
      - **SINON**, il effectue immédiatement l'action principale de la carte (peu importe que celle-ci nécessite une Activation) et la carte est immédiatement défaussée.

      Le Boss ne peut pas piocher plus d'une carte, quelque soit les effets des cartes qu'il joue, pendant son tour.
   b. **Se soigner**
   c. **Acheter** : Si le Boss réalise des achats, il achètera les cartes dans le marché en prenant, en priorité, les cartes de sa faction et, si possible, une carte de même valeur que le nombre de pièces d'or.
      A défaut, il prendra la plus haute et continuera jusqu'à épuisement de sa réserve d'or pour le tour.
      S'il doit faire des choix, il privilégiera toujours:
      - les cartes donnant des points d'attaque ou les Champions
      - puis des cartes donnant des soins
      - et enfin des cartes donnant de l'or.

Les cartes Boss nouvellement acquises ne font bénéficier de leur effet secondaire qu'à compter du prochain tour.

d. **Attaquer**:

- **SI** la carte du dessus de la défausse du paquet de comportement affiche une carte **Or ou Rubis**, le Boss réalise une attaque avec l'intégralité de sa réserve de points d'attaque **diminuée de la <valeur de la carte du dessus du paquet de comportement>.**

Ex: Si la carte du dessus de la défausse du paquet de comportement est une carte Rubis Or à 2, le Boss réalisera une attaque avec l'intégralité des points d'Attaque de sa réserve moins 2 points.

- **SINON** le Boss réalise une attaque normale (avec l'intégralité de sa réserve de points d'attaque) en prenant en compte sa valeur d'attaque mais augmentée de <**la valeur d'attaque de la carte du dessus de la défausse du paquet de comportement**>

Ex: Si la carte du dessus de la défausse du paquet de comportement est une Dague 1, la valeur d'attaque du Boss sera augmentée de 1.

Le joueur qui reçoit l'attaque du Boss peut décider d'assommer un ou plusieurs Champions **non-Garde** (les Gardes subissent obligatoirement les attaques du Boss comme dans les règles normales):

- **SI** la quantité de points d'attaque restante est **égale ou supérieure** à celle du ou des Champions assommés. On déduit alors des points d'attaques les valeur des Boucliers et le reste est directement infligé au joueur.

*Ex: Le Boss effectue une attaque de 11 points d'Attaque sur un joueur qui possède un **Garde** avec un Bouclier de 6 points et un **Champion** avec un Bouclier de 4 points. Le **Garde** est forcément assommé, il reste alors (11 - 6 = 5) points d'attaque à l'attaque du Boss. Comme la valeur des points d'attaque restants et égale ou supérieure à celle de la valeur du Bouclier du **Champion** (4), celui-ci **PEUT** être assommé. S'il l'est il restera (5 - 4 = 1) point d'Attaque qui seront directement infligés au joueur.*

- **SINON** l'attaque est dirigée contre le joueur lui-même

6. Les cartes actions sont défaussées à la fin du tour tandis que les cartes Champion encore présentes restent en jeu dans la zone du Boss.

Précisions complémentaires

- Toujours essayer d'acquérir des cartes de la faction du Boss afin de lui éviter de cumuler de trop grands effets secondaires lors de ses attaques.
- Le nombre de points de vie peut être supérieur au nombre de points de vie de départ.
- Lors de l'application des effets de cartes du Boss, si vous avez le choix entre plusieurs actions, suivre l'ordre d'activation suivant:
  - Combat

    - Soin
    - Achat

Modifications d’effets

- Le Boss n'effectue jamais de sacrifice
- L'effet Assommer a pour effet :
    - **Pour le Boss** : Inclinez un de vos champions si vous en avez en jeu, sinon l'effet ne s'applique pas.
    - **Pour le joueur**: Inclinez un des champions du Boss qui n'appliquera pas ses effets principaux et secondaires le tour prochain. Si le Boss n'a pas de champion actif, l'effet ne s'applique pas..
- Le Boss n'effectue pas les actions écrites lui laissant un choix (exemple : Vous pouvez piocher une carte. Si vous le faîtes, défausser une carte)
- Lorsqu’un effet indique que le Boss doit défausser une carte, le joueur peut choisir une carte de valeur **inférieure ou égale à la <valeur marchande de la carte portant l’effet>**.

  Ex: Le joueur joue une carte Étincelles dont la valeur marchande est 1, il pourra alors défausser une carte de valeur marchande 1 dans la zone de jeu du Boss.

  Si plusieurs cartes indique cet effet dans un même tour de jeu, le joueur **peut** additionner la valeur marchande de toutes ces cartes pour déterminer quelle carte du Boss peut être défaussée.

  Ex: Le joueur joue 2 cartes Étincelles dans le même tour dont la valeur marchande est 1, il pourra alors défausser une carte de valeur marchande 2 (1 X 2) ou moins dans la zone de jeu du Boss ou 2 cartes de valeur 1.
- Lors de l’application des effets des cartes du Boss, si un choix est donné entre de l’Or ou un autre effet (Attaque, gain de vie etc…):

    - **SI** la carte du dessus de la défausse du paquet de comportement affiche une carte **Or** ou **Rubis**, c’est l’Or qui est sélectionné

    - **SINON**, c’est l’autre effet qui est sélectionné

Modifications de cartes

Certaines cartes doivent être adaptées pour le mode SOLO.

- **Varrick le Nécromancien** : Lorsqu’il active la capacité principale de Varrick, le Boss regarde dans le paquet de Sacrifice s’il existe un Champion, celui-ci **remplace** Varrick et Varrick est

défaussé. S'il existe plusieurs Champions dans la défausse, Varrick est remplacé par celui avec la plus grande valeur marchande.

- **Casser et piller** : Le Boss regarde le paquet de Sacrifice pour trouver une **Action** de valeur marchande inférieure ou égale à celle de la carte **Casser et Piller** et la met directement en jeu. S'il existe plusieurs cartes Action pouvant satisfaire, celle avec la plus grand valeur marchande est retenue. En cas d'égalité de valeurs, le joueur choisit la carte.

Variantes

Renforts

Cette variante ajoute l'arrivée de Champion en renfort pour le Boss pendant la partie. Chaque Boss possède sa propre manière de recevoir des renforts.

Paquet Comptes-tours et renforts

Le paquet de Gemmes de feu qui fait compte-tours sert à indiquer les tours pendant lesquels le Boss recevra des renforts.
Pour les identifier les cartes Gemme de Feu sont retournées sur leur verso (exposant le logo Hero Realms).
Lorsque le Boss devra défausser au début de son tour une carte qui est sur son verso, il recevra alors un renfort.

La constitution du paquet de Gemme de Feu est différente suivant les Boss:

- **Grognard Orc**: 1 renfort au tour 8 et 12 (les cartes 8 et 12 du paquet de Gemme de Feu sont donc retournées sur leur verso)
- **Rayla:** Aucun renfort
- **Borg:** 1 renfort au tour 10 (la carte 10 du paquet de Gemme de Feu est retourné sur son verso)
- **Torgen:** 1 renfort au tour 12 (la carte 12 du paquet de Gemme de Feu est retourné sur son verso)

Champions du Boss assommés

Désormais, les Champions du Boss assommés sont **défaussés** dans un paquet spécifique â côté du paquet de sacrifice.

Modification du tour de jeu

L'étape 1 du tour du Boss est modifiée comme suit:

1. SI la carte du dessus du paquet compte-tours est:
    - une carte « Rubis de feu », elle est défaussée dans le paquet sacrifice.
    - une carte renfort (une carte Rubis de Feu face cachée), elle est défaussée puis une carte tirée au hasard du paquet Champion du Boss assommés est mise dans la zone de jeu du Boss **immédiatement** et **gratuitement**. S'il n'y a pas de carte, le

Champion de plus haute valeur du Marché est ajoutée, sinon aucune carte n'est ajoutée.

Une carte renfort du paquet de Gemme de Feu ne peut pas être achetée par le joueur en tant que Gemme de Feu.

Capacités des Boss

Avec cette variante chaque Boss possède, en plus des effets de sa carte, des capacités qui lui sont propres et qui dépendent de son comportement. Celles-ci s'appliquent dès que la carte face visible du dessus de la défausse du paquet de comportement correspond à celle de la capacité et jusqu'à ce que cette carte change.

- **Grognard Orc**:
  - **Carte Or**: Aucun effet **Allié** des cartes jouées par le joueur n'est appliqué
- **Rayla**:
  - **Carte Or**: La quantité de soins que peut recevoir le joueur pendant son tour est diminuée du nombre d'Or dont dispose le Boss pour son tour (en prenant en compte la carte du dessus du paquet de comportement, c'est à dire 2 + la valeur de la carte du dessus du paquet de comportement).

    *Ex: Si lors du tour du joueur la carte du dessus de la défausse du paquet de comportement est un **Rubis 2**, les soins que peut recevoir le joueur pendant ce tour sont réduits de **4** (2+2)*
- **Borg:**
  - **Carte Or**: Le Boss peut piocher plus d'une carte pendant son tour
- **Torgen:**
  - **Carte Or:** Si le joueur défausse une carte **Attaque (Dague ou Épée Courte)**, il perd un nombre équivalent de points de vie à la valeur de cette carte **Attaque**.

    *Ex: Si Torgen fait défausser une carte au joueur et que celui-ci choisit une carte **Epée Courte,** le joueur perd 2 points de vie.*