

GLOSSAIRE HEROCARD

Dans ce fichier vous trouverez l'explication de tous les termes techniques des jeux du système HeroCard

Action card : Une carte que vous jouez, qui provient de votre paquet de carte action

Action cost : Le nombre de point d'attribut que vous devez dépenser pour jouer une carte action

Action deck : La collection de carte action que vous pouvez jouer comme un héros particulier, ce paquet ne peut pas contenir moins de 20 cartes et avoir plus de 6 exemplaires d'une même carte

Action Type : La règle qui indique quand vous pouvez jouer une carte action, il y a 3 types de carte action, Fast, restricted et exclusive

Action phase : Les quatre phases d'un tour où vous pouvez jouer des cartes actions

Active card : une carte jouée durant une séquence d'attaque

Active player : Le joueur dont c'est actuellement le tour

Attack mod: N'importe quelles cartes attaques de bases (base attack), cartes modificateur d'attaque (attack mods) ou bien une carte d'attaque spéciale

Attack sequence: Une séquence d'attaque commence quand le joueur dont c'est le tour joue une carte attaque de base, et cela comprend toutes les cartes d'attaque, les cartes de défense et les autres cartes que les adversaires jouent durant la résolution de l'attaque. La séquence d'attaque se termine quand tous les joueurs impliqués passent.

Attack value: Une valeur numérique, écrite sur la face de toutes les cartes d'attaque, cela représente la force de l'attaque, si vous jouez plusieurs cartes d'attaques (une attaque de base et un ou plusieurs modificateurs d'attaque) durant une simple séquence d'attaque, ajoutez la valeur individuelle des cartes ensemble, pour trouver la force totale de l'attaque.

Attribute score: Une valeur numérique, écrite sur la face de chaque carte attribut, cela représente les capacités du héros que vous êtes en train de jouer. Les trois attributs Body (B), Mind (M) et l'attribut X (X), correspondent aux forces et faiblesses du héros dans ces domaines.

Attribute card: Une carte qui montre la valeur d'attribut d'un héros en Body, Mind et l'attribut X. Chaque héros possède 3 cartes attributs

Attribute stack: Les cartes que vous avez actuellement en jeu qui dépensent des points d'attribut. Elles sont placées à droite de l'attribut correspondant. Le total des points d'attributs des cartes dans la pile, à côté d'un attribut donné indique le nombre de points d'attribut actuellement dépensés

Base Attack: Une carte action d'attaque qui initie une séquence d'attaque et qui a une valeur d'attaque fixe

Base block: Une carte de défense qui conte une attaque de valeur constante ou variable

Block card: N'importe quelle carte défense de base, modificatrice de défense ou spéciale. Une carte défense contre une carte attaque.

Block mod: Une carte de défense qui augmente la valeur d'une carte attaque de base, par une valeur fixe ou une valeur variable

Block value: Une valeur numérique écrite sur chaque carte de défense, qui représente la force du block. Si vous jouez plusieurs cartes de block (défense) avec au moins une carte défense de base, additionnez les valeurs de chaque carte pour obtenir la valeur totale de la défense.

Clear phase: troisième phase du tour, phase durant laquelle vous pouvez nettoyer jusqu'à 3 cartes dans vos piles attributs.

Clear: Placer une carte de votre pile attribut dans votre pile défausse. Normalement vous ne pouvez faire cela que durant la phase de nettoyage, mais certaines cartes permettent de le faire durant votre phase d'action. Une carte nettoyée de cette manière garde ces effets sauf dans le cas suivant, si vous nettoyez une carte qui affecte une séquence d'attaque, la carte nettoyée n'a plus d'effet, certaines cartes contredisent ces règles se sera indiquée sur la carte en question.

Constant value: Une valeur fixe qui ne change pas avec le cours du jeu, par exemple une carte avec écrit 5 (base attaque ou base block) ou +5 (modificateur d'attaque ou de défense) est une valeur fixe

Convert: Modifier l'effet d'une carte, comme si le texte de la carte avait été changé

Deploy:Jouer une carte face cachée sur la pile attribut qui lui correspond. Cette carte dépense immédiatement ses points, mais ne prendra effet que lorsque vous la jouerez plus tard

Discard phase:Première phase du tour, ou vous pouvez défausser autant de cartes de votre main que vous le désirez

Discard stack:La pile de carte où vous placez les cartes défaussées face découverte

Discard:Placer une carte directement de votre main dans la pile défausse

Draw Phase:seconde phase du tour où vous pouvez piocher jusqu'à 3 cartes

Draw:Prendre une carte action de votre paquet de carte action et la mettre dans sa main

Exclusive Action:Vous ne pouvez faire qu'une seule action exclusive par tour et seulement durant votre tour

Fast Action:Vous pouvez jouer autant de cartes de type fast que vous avez de points d'attributs pour les payées

Hero: Votre incarnation dans le monde d'HeroCard, cela comprend 3 carte attribut et un paquet d'au moins 20 cartes actions (le plus souvent 30) voir plus (en version custom) et en fonction du jeu une ou plusieurs figurine

In-Play Card:Une carte que vous avez joué en la plaçant à droite de l'attribut correspondant

Purge:Annuler complètement l'effet d'une carte en jeu comme si elle n'avait jamais été jouée, ainsi si vous annuler une carte de type exclusive votre adversaire aura toujours une action de type exclusive

Play:Placer une carte face découverte directement à droite de l'attribut qui lui correspond

Range:La distance entre les héros dans le jeu, vous devez être à portée d'un adversaire pour le cibler, dans le jeu de duel basique vous êtes toujours à portée

Restricted Action: Vous pouvez jouer autant d'action restricted que vous pouvez payer, mais durant votre tour uniquement

Set:Se sont les cartes attaques ou défenses que vous jouez simultanément. Un set d'attaque contient une attaque de base et une seule et des modificateurs d'attaque, un set de défense contient au moins une défense de base et des modificateurs de défense. Un set ne peut contenir que des bases ou des modificateurs Les cartes spéciales d'attaque et de défense doivent être jouées individuellement

Special Attack:Une carte qui aide les attaques mais qui ne contribue pas directement à la force de l'attaque

Special Block: Une carte qui aide la défense mais qui ne contribue pas directement à la force de la défense

Successful Attack:Une attaque dont la valeur dépasse la valeur de défense de l'adversaire.

Twist:Une carte qui est retournée à 180 degré pour indiquer un effet à long terme.

Ces effets sont indiqués sur la carte

Unwind:Tourner une carte twistée pour indiquer que l'effet à long terme est terminé, les conditions pour unwind sont indiqués sur la carte qui twist

Variable Value:Une valeur numérique qui change en fonction du jeu, les cartes expliquent comment, par exemple une carte qui stipule « attack 0 + the cost of all card of a selected attribute in play by target »

Waste:Forcer un adversaire à jouer une carte qui n'aura pas d'effet sur le jeu mais qui dépense quand même ses points d'attributs, si un joueur ne peut payer la carte il doit la défausser à la place