



Voilà mille ans que le Roi Fou siège sur son trône, en quête d'un digne adversaire.

Chaque année, il organise un tournoi des champions durant lequel il met en jeu la plus grande récompense qu'un Héros puisse désirer : le Trône.



DICE THRONE

RÈGLES DU JEU
VERSION 2.4.1



Copyright 2023 Dice Throne Inc.
Tous droits réservés pour tous pays.



Malgré un millier de tournois, le Roi Fou n'a jamais été vaincu.
Les Héros accourent du monde entier, poussés par leurs propres raisons d'obtenir le pouvoir suprême.

Aurez-vous l'audace nécessaire pour vous emparer du Trône ?



DICE THRONE

APERÇU DU JEU

Un jeu de cartes et de dés tactique et palpitant qui se joue rapidement. *Dice Throne* se déroule en plusieurs tours successifs où vous lancerez les dés de votre héros jusqu'à 3 fois. Vous utiliserez ensuite la combinaison de symboles ou de chiffres sur vos dés afin d'activer les capacités de votre héros pour attaquer vos adversaires.

GAGNER LA PARTIE

Vainquez vos adversaires en réduisant leur Santé à 0.

TUTORIELS

VOUS DÉTESTEZ LIRE LES RÈGLES ?

On s'occupe de vous. Retrouvez le tutoriel vidéo sur notre site : luckyduckgames.com/fr

COMIC

FRIAND DE SAVOIR ?

Lisez le comic book digital (en anglais) :
Comic Book #0 - <http://issue0.dicethrone.com>
Comic Book #1 - <http://issue1.dicethrone.com>

JOUEUSES ET JOUEURS !

Dans ces règles, le mot « joueur » renvoie à toute personne jouant à *Dice Throne*, quel que soit son genre.





MISE EN PLACE

Chaque joueur doit placer devant lui l'ensemble des éléments du héros qu'il a sélectionné :

- 1 PLATEAU DE HÉROS**
- 2 NOTICE DE HÉROS**
- 3 JETONS**
 - Empilez vos jetons Altération d'État et Compagnon à l'endroit prévu à cet effet sur votre notice.
- 4 CADRAN DE SANTÉ**
 - Commencez avec 50 points de Santé (pour une partie en 1 contre 1).
- 5 CADRAN DE POINTS DE COMBAT PC**
 - Commencez avec 2.
- 6 PAQUET DE CARTES**
 - Mélangez vos cartes afin de former une pioche.
 - Piochez 4 du dessus de votre pioche : elles constituent votre main de départ.
- 7 DÉS**
 - Tous les joueurs lancent 1 . Celui qui obtient le plus grand chiffre est considéré comme le Joueur de Départ et peut commencer.
- 8 MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE**
 - Certains héros nécessitent des étapes de mise en place spécifiques. Si tel est le cas, ces étapes sont indiquées sur votre Notice de Héros.

PHASES D'UN TOUR

En commençant par le Joueur de Départ, relayez-vous en tant que Joueur Actif, chaque tour se déroulant selon les phases suivantes :

1 PHASE D'ENTRETIEN - Résolvez tout effet de *Phase d'Entretien* (généralement lié aux Altérations d'État ou aux Capacités Passives **E**).

2 PHASE DE REVENU - Gagnez **D** et piochez **1** de votre paquet. Le Joueur de Départ saute sa première *Phase de Revenu*.

3 PHASE PRINCIPALE (1) - Dépensez des **H** pour jouer vos cartes d'*Amélioration de Héros* ou vos cartes d'*Action de Phase Principale*. Vendez (défaussez) vos cartes non désirées pour **D** par carte.



4 PHASE DE LANCER OFFENSIF - Lancez un nombre de dés de votre choix au cours de 3 *Tentatives de Lancer* maximum et activez une seule *Capacité Offensive* en vérifiant que le Résultat de Dés Final en remplit la Condition d'Activation (voir **A** et **B**). N'importe quel joueur peut jouer des cartes d'*Action de Phase de Lancer*.



5 PHASE DE LANCER DE CIBLAGE - Sautez cette phase pour une partie en 1 contre 1. Si vous jouez avec plus de 2 joueurs, rendez-vous page 11. N'importe quel joueur peut jouer des cartes d'*Action de Phase de Lancer*.

6 PHASE DE LANCER DÉFENSIF - Si vous avez activé une *Attaque* lors de votre *Phase de Lancer Offensif*, votre adversaire active sa *Capacité Défensive* **H** avec une unique *Tentative de Lancer*. N'importe quel joueur peut jouer des cartes d'*Action de Phase de Lancer*.



7 PHASE PRINCIPALE (2) - Similaire à la *Phase Principale (1)*.

8 PHASE DE DÉFAUSSE - Vendez (défaussez) des cartes pour **D** par carte jusqu'à posséder **6** ou moins dans votre main.

SANTÉ

- Lorsque votre Santé est réduite à 0, vous avez été vaincu.
- Si tous les joueurs restants voient leur Santé simultanément réduite à 0, il y a égalité (un adversaire ne peut pas être « plus mort » que vous).
- Vous pouvez soigner un maximum de 10 points au-dessus de votre Santé de départ.



POINTS DE COMBAT

- Les **PC** servent principalement à payer pour jouer des cartes.
- Vous pouvez posséder un maximum de **15**. Si vous gagnez des PC alors que vous avez déjà **15**, n'augmentez pas votre Cadran de PC.
- Au début de votre *Phase de Revenu*, augmentez votre Cadran de PC de **1**.



Important : Le Joueur de Départ doit sauter sa première *Phase de Revenu*.

CAPACITÉ OFFENSIVE **A**

- Peut être activée à la fin de votre *Phase de Lancer Offensif*.
- Vous ne pouvez activer qu'une seule capacité comme résultat de votre *Phase de Lancer Offensif*.

CONDITION D'ACTIVATION **B**

Le Résultat de Dés Final requis pour activer la *Capacité Offensive*.

- Les *Capacités Offensives* doivent généralement être activées grâce à une série de symboles spécifiques **B** :



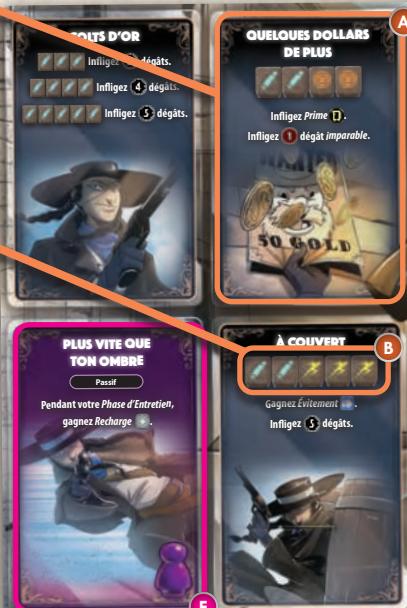
- Les capacités de *Petite Suite* **C** requièrent 4 chiffres consécutifs (par exemple : 2-3-4-5) et sont représentées par 4 dés de taille croissante :



- Les capacités de *Grande Suite* **D** requièrent 5 chiffres consécutifs (par exemple : 1-2-3-4-5) et sont représentées par 5 dés de taille croissante :



VOTRE PLATEAU DE HÉROS



CAPACITÉ PASSIVE **E**

- Toujours active et/ou disponible à l'utilisation.



CAPACITÉ ULTIME **F**

L'attaque la plus puissante de votre héro ! Si elle est activée, les effets sont complètement imparables.

IMPORTANT : Les dégâts et effets d'une Capacité Ultime peuvent être améliorés mais ne peuvent pas être réduits, prévenus, évités, contrecarrés ou interrompus par **quoi que ce soit** (par exemple des cartes, des Altérations d'État, des Familiers, etc.). Les adversaires ne peuvent entreprendre d'action d'aucune nature à partir de l'Activation jusqu'à la conclusion de la Phase de Lancer. Le seul moyen de prévenir une Capacité Ultime est d'altérer un jet de dés **avant** son activation.

DESCRIPTION DE LA CAPACITÉ **G**

- Les effets à résoudre lorsqu'une capacité est activée.
- Si plusieurs effets de la capacité requièrent la même face sur un dé, un dé avec cette face peut être utilisé pour chacun.

CAPACITÉ DÉFENSIVE **H**

- Activée lorsque vous êtes **Attaqué** par un adversaire.
- Si vous disposez de plus d'une Capacité Défensive, choisissez-en une avant de lancer vos dés.
- La Capacité Défensive n'est pas activée si les dégâts reçus sont de type *imparable*, *pur*, *collatéral*, ou le résultat de la Capacité Ultime d'un adversaire (voir « Types de Dégâts » page 10).



DÉS DÉFENSIFS **I**

- Le nombre de dés que vous lancez lorsque vous activez votre Capacité Défensive.
- Par exemple, **JET DÉFENSIF 1** signifie que l'As de la Gâchette lance 1 dé durant sa Phase de Lancer Défensif.
- Ces dés ne sont lancés qu'une seule fois.



VOTRE NOTICE DE HÉROS

DOUBLON MAUDIT
Altération d'État Unique Limite d'empilement : 5/3

Subissez 1 dégât pendant la Phase d'Entretien (sauf la Pirate) :

- Mis à part la Pirate, tout joueur victime de Doubloons Maudits subit 1 dégât par Doublet Maudit pendant la Phase d'Entretien.
- Ces jetons persistants ne peuvent être transférés ou retirés d'un joueur, sauf si cela résulte d'une capacité présente sur le plateau de héros de la Pirate.
- Lorsque la Pirate doit recevoir un Doublet Maudit, elle peut choisir de ne pas le faire.
- Le jeton Doublet Maudit possède une limite d'empilement de 5 pour la Pirate et de 3 pour les autres joueurs.

BARIL DE Poudre
Altération d'Etat Négative Limite d'empilement : 1

Lancez 1 pendant votre Phase d'Entretien.
Sur 3-2, subissez 3 dégâts. Sur 6, transférez le Baril à l'adversaire :

Un joueur victime de ce jeton doit lancer 1 pendant sa Phase d'Entretien. Si le résultat est 1, le Baril explose. Sur 3 à 5, rien ne se produit. Sur 6, le joueur victime du Baril de Poudre peut le transférer à un joueur de son choix. Si un joueur devient victime du Baril de Poudre alors qu'il n'est déjà en possession d'un Baril de Poudre, le premier Baril explose sur-le-champ. Lorsqu'un Baril explose, retirez-le et infligez 3 dégâts imparables isolés.

DÉPÉRISSEMENT
Altération d'Etat Négative Limite d'empilement : 2

Réduit les dégâts d'Attaque de 1 par jeton :

Si un joueur doté d'un jeton Dépérissement doit infliger des dégâts résultant d'une Attaque, réduisez ces dégâts de 1 par jeton Dépérissement. Modificateur d'Attaque. Persistant.

POURPARLERS
Altération d'Etat Négative Limite d'empilement : 1

N'inflige aucun dégât lorsque vous attaquez :

Un joueur victime de Pourparlers ne peut infliger aucun dégât résultant de sa Phase de Lancer Offensif (d'autres effets peuvent tout de même s'appliquer). À la conclusion de la Phase de Lancer, retirez ce jeton.



ALTÉRATIONS D'ÉTAT ET FAMILIERS

A Les règles concernant les Altérations d'État et les Familiers de votre héros.

MISE EN PLACE DU HÉROS

B Certains héros requièrent des étapes de mise en place supplémentaires avant le début de la partie.

C Une jauge allant de 1 à 6 qui indique le niveau de complexité d'un héros. Les héros plus complexes prennent souvent plus de temps à maîtriser et nécessitent une bonne stratégie pour être efficaces.

DÉS

D Les symboles sur chaque face des dés de héros.

MISE EN PLACE

Commencez la partie avec 3 Doubloons Maudits (1 pour le héros et 2 pour les autres joueurs face à face humaine visible).



I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

H

G

F

E

D

C

B

A

CLARIFICATIONS DE RÈGLES

E Des informations complémentaires sur les règles complexes de ce héros.



PIRATE (D20)

Difficulté :
Armée de prédition : sobre d'abordage

Une fois que toutes les révoltes indescriptibles et en sautant peuvent par son amour de l'aventure et des Sept Mers. Malheureusement, ses exploits lui ont aussi valu une terrible malédiction, qui force son corps à se décomposer et à faire face à l'âme brûlante en deus de la Pirate Maudite, c'est à dire un aller simple vers le trésor de Davy Jones... et le fond de la mer.

Creditos : conceptuel et développement par Nate Chatelain, statut de héros et cartes de jeu par Matty Trembley et Nicholas Mihalek. Conception graphique par Gavan Brown.

Doublet Maudit : une fois que vous avez vaincu une autre équipe, ou que vous avez atteint la fin de la partie, vous pouvez échanger un jeton de Doublet Maudit, que ce soit avec une carte, une Altération d'Etat ou une Capacité de héros.

Baril de Poudre : lorsque Doublet Maudit est considéré comme appartenant à « la » Pirate, une Pirote saute dans les yeux lorsqu'il est échangé contre une autre équipe, et le Captain Maudit peut également échanger un jeton de Doublet Maudit contre un autre jeton de Doublet Maudit.

Phase de Lancer Offensif : si la Pirote inflige un dégât à un adversaire déjà vaincu d'un Baril de Poudre, les dégâts qui en résultent constituent une source isolée de dégâts supplémentaires.

Peu importe : l'adversaire a tout de même effectué un Attaque. Simplement, lorsque l'adversaire inflige un dégât à un autre joueur, il peut toujours faire face à l'adversaire vaincu d'un Baril de Poudre.

Peu importe : lorsque l'adversaire inflige un dégât à un autre joueur, il peut toujours faire face à l'adversaire vaincu d'un Baril de Poudre.

Matière : Des x 5 : Cadran de Santé x 1 • Cadran de Points de Combat x 1 • Plateau de Héros pliant x 1 • Notice de Héros x 1 • Carte de Héros x 30 • Carte Désenclavement d'un Tour x 1 • Doublet Maudit x 6 • Baril de Poudre x 4 • Pouparlers x 5 • Baguette x 5.

Recto

Verso

ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Chaque héros possède un ensemble unique d'Altérations d'État **A**, représentées par des jetons. Si vous avez besoin de plus de jetons que la quantité fournie, représentez-les à l'aide d'autre chose.



Les Altérations d'État **Positives** ou **Négatives** peuvent être gagnées ou infligées à vous-même ou à d'autres joueurs. Les Altérations d'Etat sont généralement gagnées ou infligées à travers des cartes ou des Capacités Offensives.

Lorsque vous gagnez ou infligez une Altération d'État, prenez le jeton correspondant sur votre Notice de Héros et placez-le au centre du Plateau de Héros **F** du joueur visé. Cette Altération d'Etat est considérée « en jeu ». Si un joueur est vaincu, les Altérations d'Etat qu'il a infligées aux autres joueurs demeurent en jeu.

AS DE LA GÂCHETTE

DERNIER FACE À FACE

PETITE SUITE

Après avoir ciblé un adversaire, lui et vous lancez chacun 1 :

Si votre résultat est supérieur ou égal au sien, infligez 2 dégâts. Sinon, infligez 5 dégâts.

RECHARGE HÉROIQUE

GRANDE SUITE

Gagnez 2 Événement

Infligez 5 dégâts.

AS DE LA GÂCHETTE

RETRIRE DES ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Lorsqu'une Altération d'État est retirée, replacez le jeton à l'endroit prévu sur sa Notice de Héros. Lorsque des cartes ou des capacités retirant un nombre spécifique d'Altérations d'État sont jouées, retirez le nombre de jetons correspondant.

ALTÉRATIONS D'ÉTAT DÉPENSABLES

Certaines Altérations d'État sont retirées lorsque vous les dépensez. Sauf indication contraire, vous pouvez retirer ces jetons à n'importe quel moment durant n'importe quelle phase du tour de n'importe quel joueur, et leur effet est immédiat.

ALTÉRATIONS D'ÉTAT PERSISTANTES

Une Altération d'État indiquée comme « Persistante » reste en jeu jusqu'à la fin de la partie, ou bien jusqu'à ce qu'une carte ou capacité entraîne son retrait.



LIMITES D'EMPILEMENT

De nombreuses Altérations d'État peuvent être appliquées plusieurs fois à un héros, créant ainsi une pile. La Limite d'Empilement (G) représente le nombre maximal de jetons d'une Altération d'État particulière qui peuvent se trouver sur un même Plateau de Héros à un moment donné. (Par exemple, une Altération d'État possédant une Limite d'Empilement de 2 peut avoir un maximum de 2 jetons sur chaque joueur).

Exemple : La Pirate Maudite a infligé *Baril de Poudre* (F) et 2 *Dépérissement* (H) comme Altérations d'État à l'As de la Gâchette. *Dépérissement* est décrit comme *Persistant* sur la notice, de sorte qu'il restera sur le plateau de l'As de la Gâchette jusqu'à ce qu'elle trouve une manière de le retirer. *Dépérissement* a une limite d'empilement de 2 (G) : l'As de la Gâchette ne peut pas subir plus de 2 jetons *Dépérissement* à la fois.

AUGMENTER LA LIMITÉ D'EMPILEMENT

Si un joueur augmente la Limite d'Empilement d'une Altération d'État, l'augmentation ne s'applique qu'à ce joueur et dure jusqu'à la fin de la partie.

ALTÉRATIONS D'ÉTAT UNIQUES

Ces dernières ne respectent pas les règles classiques des Altérations d'État (comme expliqué dans leur description).

Les Altérations d'État Uniques ont souvent une forme et/ou une taille personnalisées (I).



INTERROMPRE DES ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Une fois qu'un jeton d'Altération d'État est dépensé, ses effets ne peuvent plus être interrompus. Pour plus d'informations, voir « Conflits Temporels » page 15.

FAMILIERS

Certains héros possèdent des Familiers, représentés par des jetons, des cadans ou d'autres éléments personnalisés. Les Familiers ne sont pas des Altérations d'État et sont donc immunisés contre les cartes et capacités qui affectent les Altérations d'État (voir exemple (K), à droite).

Les règles spécifiques à chaque Familiar sont décrites sur la Notice de Héros (A). Ils ne peuvent pas être retirés, échangés ou détruits, sauf indication contraire dans les règles du Familiar.



CARTES DU HÉROS

Il existe deux types de cartes : les cartes Amélioration de Héros et les cartes Action.

Durant votre Phase de Revenu, vous piochez une carte de votre paquet. Si vous devez piocher une carte, mais que votre paquet est vide, mélangez tout d'abord votre Pile de Défausse afin de créer une nouvelle pioche.

Jouer des cartes coûte des Points de Combat (D). Ce coût est indiqué à gauche de la carte. Les cartes coûtant (D) se jouent gratuitement.

À la fin de votre Phase de Défausse, vous ne devez pas avoir plus de (6) cartes dans votre main. Vendez alors des cartes au choix de votre main jusqu'à en avoir (6) ou moins. Pour vendre une carte, défaussez-la puis augmentez votre Cadran de PC de (D) (toutes les cartes valent (D) lorsqu'elles sont vendues, peu importe combien elles coûtent pour être jouées).

La phase durant laquelle une carte peut-être jouée est indiquée par le symbole sur le côté gauche de celle-ci (J).



AMÉLIORATIONS DE HÉROS

Les cartes Amélioration de Héros recouvrent de façon permanente l'espace du même nom sur votre Plateau de Héros. On les reconnaît grâce au  sur leur côté gauche.

Les améliorations de Capacités Offensives (A) ont une bordure blanche, les améliorations de Capacités Défensives (B) ont une bordure verte, et les améliorations de Capacités Passives (C) ont une bordure violette.

Les cartes Amélioration de Héros :

- peuvent seulement être jouées durant votre Phase Principale (1) ou Phase Principale (2).
- ne peuvent pas être vendues après avoir été jouées.
- peuvent directement être améliorées au niveau III. Si vous améliorez une capacité déjà améliorée (c'est à dire en passant du niveau II au niveau III), recouvrez l'Amélioration de Héros déjà présente avec la nouvelle, et payez seulement la différence en  entre les deux améliorations.



Amélioration de Capacité Offensive

Amélioration de Capacité Défensive

Amélioration de Capacité Passive

JOUER UNE CARTE D'AMÉLIORATION

- Dépensez le nombre de  requis (visible sur le côté gauche de la carte).
- Placez la carte sur l'espace du même nom sur votre Plateau de Héros.



CARTES ACTION

Les cartes Action (reconnaissables au symbole ) sont des cartes à usage unique qui apportent un bénéfice. Elles peuvent être jouées à des moments différents suivant leur couleur.

JOUER UNE CARTE ACTION

- Dépensez le nombre de  requis (visible sur le côté gauche de la carte).
- Effectuez l'action décrite, puis placez la carte au-dessus de votre Pile de Défausse.

CARTES ACTION INSTANTANÉE !

- Reconnaissables à leur bordure rouge et au symbole .
- Puissent être jouées à n'importe quel moment, pendant le tour de n'importe quel joueur (comme l'indique le symbole  sur le côté gauche de la carte).
- Puissent être jouées pour interrompre des actions ou des capacités (excepté d'autres cartes Action Instantanée), et sont résolues immédiatement. L'action ou la capacité interrompue s'achève ensuite (voir « Conflits Temporels » page 15).
- Les cartes Action Instantanée ne peuvent pas être interrompues.



CARTES ACTION DE PHASE PRINCIPALE P

- Reconnaissables à leur bordure bleue et au symbole ★.
- Jouables seulement lors de votre propre tour, pendant la Phase Principale (1) ou la Phase Principale (2) (comme l'indique le symbole P sur le côté gauche de la carte).

TEXTE DE RÉSOLUTION

« LANCEZ [X] DÉS »

Effectuez un seul lancer avec le nombre de dés indiqué A, puis résolvez les effets qui s'ensuivent. Les dés lancés auparavant ne peuvent pas être utilisés pour résoudre les effets listés.

« SUR [SYMBOLE] »

Si votre lancer contient le symbole indiqué B, vous obtenez les avantages C correspondants. Cependant, vous n'obtenez ces bénéfices qu'une seule fois, même si votre lancer contient le résultat requis plusieurs fois.

E A
Puis lancez 5 DÉS :

Ajoutez 1 × DÉGÂTS. D
B Sur EYE, piochez 1. C
Sur BLOOD, gagnez Pouvoir du Sang H.

CARTES ACTION DE PHASE DE LANCER

- Reconnaissables à leur bordure orange et au symbole ★.
- Puissent être jouées seulement lors d'une Phase de Lancer Offensif, Phase de Lancer Défensif ou lors d'une Phase de Lancer de Ciblage (comme l'indique le symbole S sur le côté gauche de la carte).
- Puissent être jouées pendant le tour de n'importe quel joueur.



MULTIPLICATION (par exemple : « 4 × 2 »)

Multipliez ce nombre par la quantité de vos dés affichant le symbole D pour déterminer le total.

« PUIS »

Vous pouvez dépenser des Altérations d'État et jouer des cartes Action Instantanée ou des cartes Action de Phase de Lancer au moment d'un énoncé « Puis » E.

L'effet suivant un énoncé « Puis » est appliqué après l'effet qui le précède, mais tous deux sont assez distincts pour que d'autres effets s'intercalent entre leurs résolutions.

Infligez 3 DÉGÂTS IMPARABLES.
Puis gagnez Critique ★ & Précision ⚡.

« OU »

Lorsqu'un énoncé est séparé par un « ou », vous ne pouvez résoudre que l'une des deux options.

voler 1 ➤ .

- ou -

un adversaire défaisse 1 de son choix.

« VOLEZ »

Prenez la ressource indiquée à votre adversaire.

Lorsque vous volez de la Santé ou des PC, augmentez votre Cadran de Santé ou de PC et réduisez le Cadran adverse en conséquence.

Si votre adversaire n'a pas le montant spécifié, Volez le montant maximum en sa possession.

Rouver le Sang 1.

Volez 1 point de Santé par 1.

TYPES DE DÉGÂTS

Le montant des dégâts en attente d'être infligés à un joueur est appelé « dégâts entrants ».

Il existe 5 types de dégâts : normaux (désignés simplement comme « dégâts »), *imparables*, *purs*, *collatéraux* et *ultimes*.

LES ATTRIBUTS DES TYPES DE DÉGÂTS

Chaque type de dégâts possède un ou plusieurs des attributs suivants :

- Parable** - Si les dégâts résultent d'une Capacité Offensive de votre adversaire, vous pouvez activer votre Capacité Défensive.
- Évitable** - Les dégâts peuvent être réduits, prévenus, évités, ou interrompus grâce à des cartes et/ou des Altérations d'État.
- Modifiable** - Les dégâts peuvent être altérés grâce à des Modificateurs d'Attaque.
- Règles Spéciales de Ciblage** - Le joueur qui reçoit les dégâts est spécifié dans la description. Nul besoin de réaliser une Phase de Ciblage pour déterminer qui recevra ces dégâts.

DÉGÂTS NORMAUX

- Il s'agit du type de dégâts le plus commun, désigné par un nombre à l'intérieur d'un cercle noir (par exemple : 5) suivi de « dégâts ».
- Parables, Évitables et Modifiables.
- Pas de Règles Spéciales de Ciblage.

DÉGÂTS IMPARABLES

- Autre type commun de dégâts, désigné par un nombre à l'intérieur d'un cercle rouge (par exemple : 2) suivi de « dégâts *imparables* ».
- Imparables, mais Évitables (avec des cartes ou Altérations d'État).
- Modifiables.
- Pas de Règles Spéciales de Ciblage.

DÉGÂTS PURS

- Type spécial de dégâts *imparables* désignés par un nombre à l'intérieur d'un cercle rouge (par exemple : 2) suivi de « dégâts *purs* ».
- Imparables, mais Évitables et peuvent être prévenus.
- Ne peuvent pas être Modifiés.
- Pas de Règles Spéciales de Ciblage.

DÉGÂTS COLLATÉRAUX

- Type spécial de dégâts *imparables* désignés par un nombre à l'intérieur d'un cercle rouge (par exemple : 2) suivi de « dégâts *collatéraux* ».
- Imparables, mais Évitables.
- Ne peuvent pas être Modifiés.
- Possèdent des Règles Spéciales de Ciblage (indiquées sur la capacité ou carte).
- Ne constituent pas une « Attaque » puisqu'ils ne ciblent pas directement.
- Lorsqu'ils sont infligés à plusieurs joueurs de la même équipe au même moment, réduisez le Cadran de Santé du total combiné de dégâts infligés.

DÉGÂTS ULTIMES

- Un type spécial de dégâts *imparables* infligés par votre Capacité Ultime A.
- Désignés par un nombre à l'intérieur d'un cercle rouge (par exemple : 2).
- Imparables et Inévitables.
- Modifiables uniquement par augmentation ; ne peuvent pas être réduits.
- Pas de Règles Spéciales de Ciblage.

Capacité Ultime de l'As de la Gâchette

TABLEAU DES TYPES DE DÉGÂTS

	Parables	Évitables	Modifiables	Règles Spéciales de Ciblage
DÉGÂTS NORMAUX	✓	✓	✓	✗
DÉGÂTS IMPARABLES	✗	✓	✓	✗
DÉGÂTS PURS	✗	✓	✗	✗
DÉGÂTS COLLATÉRAUX	✗	✓	✗	✓
DÉGÂTS ULTIMES	✗	✗	✓	✗

MODIFICATEURS D'ATTAQUE

N'importe quelle carte ou Altération d'État qui modifie une *Attaque* est considérée comme un « Modificateur d'Attaque ».

Ils peuvent être joués avant ou après l'activation de la *Capacité Défensive*.

Les dégâts ajoutés par des *Modificateurs d'Attaque* sont du même type que les dégâts modifiés et en partagent les caractéristiques.

Les *Modificateurs d'Attaque* peuvent seulement être utilisés sur des *Atttaques* (c'est-à-dire une *Capacité Offensive* qui cible un adversaire avec au moins 1 dégât).

À noter : Sauf mention contraire, un *Modificateur d'Attaque* ne peut pas être appliqué qu'à une *Attaque* que vous activez pendant votre tour.

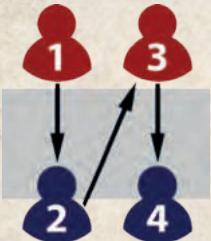


PARTIES À 4 JOUEURS

PARTIES EN 2 CONTRE 2

Lorsque vous êtes 4 joueurs, appliquez les changements de règles suivants :

- La partie se joue en équipe de deux.
- Les coéquipiers s'assoient côté à côté et sont encouragés à regarder la main l'un de l'autre pour établir une stratégie commune.
- Lancez un dé pour déterminer le Joueur de Départ.
- L'ordre des tours alterne entre les équipes en zigzag.
- Les coéquipiers partagent un Cadran de Santé débutant avec 50 points de Santé.
- Le Joueur de départ saute sa *Phase de Revenu* du premier tour.
- Lorsqu'un coéquipier reçoit des dégâts, réduisez le Cadran de Santé du montant correspondant. Si les deux coéquipiers reçoivent des dégâts en même temps, réduisez le Cadran de Santé du total combiné des dégâts reçus par les deux coéquipiers.
- Les coéquipiers possèdent toujours un Cadran de PC individuel. Les 1pc d'un joueur peuvent seulement être dépensés sur ses propres cartes et capacités.
- Les joueurs ne peuvent pas intervenir pour réduire les dégâts entrants de leur coéquipier, à moins que cela ne soit spécifié par une carte / Altération d'État (par exemple : la carte « Pas Cette Fois ! » peut être jouée sur des coéquipiers puisqu'elle s'applique à « Un joueur de votre choix »).
- Les joueurs peuvent cependant altérer les dés pour empêcher un coéquipier de recevoir des dégâts en premier lieu, ou pour améliorer le résultat de ses dés.



PARTIES À 3 JOUEURS

LE ROI DE LA MONTAGNE

Lorsque vous êtes 3 joueurs, appliquez les changements de règles suivants :

- Chaque joueur débute avec 35 points de Santé.
- Lancez un dé pour déterminer le Joueur de Départ.
- Les joueurs se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur avec le plus de Santé restante est considéré comme le Chef. Si deux joueurs possèdent le même nombre de points de Santé, les deux sont considérés comme les Chefs.
- Lorsque vous lancez une *Attaque*, vous pouvez cibler le joueur que vous voulez. Cependant, vous recevez une carte en bonus si vous décidez d'attaquer le Chef.
- Si vous ciblez un Chef avec une *Attaque*, vous piochez 1 carte de votre paquet. Piochez immédiatement après avoir sélectionné votre cible, avant de résoudre tout effet.
- Si vous Attaquez un adversaire qui est à égalité avec vous pour la position de Chef (par exemple, vous et un autre joueur avez tous les deux 30 points de Santé), vous piochez tout de même 1 carte bonus.
- Si vous êtes le seul Chef (c'est-à-dire que vous avez le plus grand nombre de points de Santé), vous ne pouvez pas bénéficier d'une carte bonus.

AUTRES MODES

Dice Throne peut être joué jusqu'à 6 joueurs. Cependant, nous recommandons fortement que votre groupe ne tente pas de le faire avant que tous soient parfaitement familiarisés avec le jeu. Les parties à 5-6 joueurs sont amusantes et intenses pour des joueurs aguerris, mais vont s'éterniser si elles sont tentées par des joueurs débutants.

Pour les règles complètes des parties à 5-6 joueurs (et les autres variantes), visitez : luckyduckgames.com/fr

DÉROULEMENT DU TOUR

Vous devriez en savoir assez sur les mécaniques de *Dice Throne* pour essayer une partie en 1 contre 1.
Nous vous recommandons de revenir à cette section de référence quand vous aurez une question.



Voici une description détaillée de chaque phase d'un tour.

1. PHASE D'ENTRETIEN

1 Déterminez si une de vos Alterations d'État ou Capacités s'active durant votre *Phase d'Entretien*. Puis résolvez ces effets (**à noter** : ceci ne s'appliquera pas à la plupart des héros au tout début de la partie).



2 Si y a plusieurs effets, le Joueur Actif peut choisir l'ordre dans lequel ils se résolvent.

3 Tous les dégâts et/ou effets de soin sont cumulés et appliqués simultanément à la conclusion de la phase.

2. PHASE DE REVENU

Important : Le Joueur de Départ saute la *Phase de Revenu* de son premier tour.

1 Augmentez votre Cadran de PC de **1** (sautez cette étape si vous possédez déjà le maximum de **15**).



2 Piochez **1** carte du haut de votre paquet et ajoutez-la à votre main. Si votre paquet est vide, mélangez votre Pile de Défausse pour créer une nouvelle pioche.

3. PHASE PRINCIPALE (1) **P**

Résolvez n'importe lesquelles des options ci-dessous, dans n'importe quel ordre, et autant de fois que vous le souhaitez :

A

Vendez n'importe quelle carte

- Placez **1** de votre main sur la Pile de Défausse.
- Augmentez votre Cadran de PC de **1** (toutes les cartes valent **1** lorsqu'elles sont vendues, peu importe combien elles coûtent pour être jouées).

B

Jouez des cartes de *Phase d'Action Principale* **★**

- Retirez de votre Cadran de PC le coût en **1** inscrit sur le côté gauche de la carte.
- Effectuez la ou les actions décrites.
- Placez la carte sur votre Pile de Défausse.

C

Jouez vos cartes *Amélioration de Héros* **↑**

- Retirez de votre Cadran de PC le coût en **1** inscrit sur le côté gauche de la carte.
- Si vous améliorez une capacité depuis le niveau II vers le niveau III, payez seulement la différence.
- Placez la carte sur l'espace correspondant de votre Plateau de Héros au nom similaire.

PHASE DE LANCER

Les termes « Phase de Lancer » se rapportent à l'ensemble des trois étapes : *Phase de Lancer Offensif*, *Phase de Lancer de Ciblage* et *Phase de Lancer Défensif*.

4. PHASE DE LANCER OFFENSIF **o**

Durant cette phase, n'importe quel joueur peut décider de jouer des cartes *Action de Phase de Lancer* après n'importe laquelle des étapes listées ci-dessous.

1

Realisez jusqu'à 3 Tentatives de Lancer :

- Lancez vos 5 dés.
- Optionnel : relancez n'importe lesquels de vos dés.
- Optionnel : pour la deuxième fois, relancez n'importe lesquels de vos dés.

2

Lorsque vous êtes satisfait de votre lancer, vous pouvez soit :

- Annoncer la *Capacité Offensive* que vous avez l'intention d'activer (votre Résultat de Dés Final doit en remplir la Condition d'Activation). Demandez à votre adversaire s'il souhaite altérer le résultat de vos dés ou si la Capacité peut être activée avec succès.
- Annoncer que vous n'allez pas activer de *Capacité Offensive*.

3

À ce stade, si vous, un coéquipier, un adversaire, avez modifié n'importe lequel de vos dés (par exemple : quelqu'un a joué « Double Joker Fou ! »), vous pouvez soit :

- Annoncer une *Capacité Offensive* différente basée sur le nouveau Résultat Final des Dés.
- Retourner à l'étape **1** de votre *Phase de Lancer Offensif* et effectuer d'éventuels lancers non utilisés s'il vous en reste.

4

Activez la *Capacité Offensive* (si vous en avez choisi une) :

- Vérifiez si d'autres étapes sont nécessaires pour recourir aux différents effets de la capacité.
- Résolvez les effets qui ne requièrent pas de cible (par exemple : gagnez Évitement **1**, gagnez Riposte **X**, soignez **5**, etc.).



5. PHASE DE LANCER DE CIBLAGE

Si vous avez plus d'un adversaire, vous devez déterminer votre cible.

À noter : Cibler un adversaire s'applique même si vous avez activé une capacité qui n'inflige aucun dégât, mais possède des effets qui doivent être attribués (par exemple : *Cible verrouillée* inflige *Prime* 1).



Dans la variante Roi de la Montagne, choisissez simplement un adversaire à Attaquer (voir « Roi de la Montagne » page 11).

Afin de décider qui sera Défenseur dans des parties en 2 contre 2 :

1 Lancez 1 dé.

Ce dé peut être altéré avec des cartes, sauf si l'Attaque est une Capacité Ultime. Le dé peut avoir été altéré avant l'Activation d'une Capacité Ultime, mais comme il s'agit désormais de la Phase de Lancer de Ciblage, la Capacité Ultime a déjà été activée et nécessite simplement une cible.

Conseil : Activer une Attaque faible contre un adversaire possédant une puissante Capacité Défensive n'est pas toujours recommandé.

2. Déterminez le Défenseur qui subira les dégâts selon le résultat de votre lancer :

- 1 ou 2 - Ciblez l'adversaire à votre gauche.
- 3 ou 4 - Ciblez l'adversaire à votre droite.
- 5 - Vos adversaires choisissent lequel d'entre eux vous ciblez.
- 6 - Choisissez quel adversaire vous ciblez.

À noter : Pour les règles de ciblage des autres variantes de jeu, visitez la page Dice Throne sur : <https://luckyduckgames.com/fr/>

6. PHASE DE LANCER DÉFENSIF

Si la Phase de Lancer Offensif du Joueur Actif résulte en une Attaque, alors le Défenseur peut entamer la Phase de Lancer Défensif.



1 Résolvez les effets de la Capacité Offensive qui nécessitent une cible et ne sont pas liés à des dégâts (par exemple : volez des PC, gagnez Évitements 1D, infligez Prime 1, etc.).

2 Si la Capacité Offensive résulte en une Attaque et si le type de dégâts de cette Attaque est évitable, le Défenseur peut activer sa Capacité Défensive.

À noter : La plupart des héros possèdent seulement 1 Capacité Défensive. Cependant, si un héros en possède 2, il doit en choisir une maintenant.

3 Le Défenseur réalise une Tentative de Lancer avec le nombre de dés indiqué (par exemple : **JET DÉFENSIF 1** signifie : lancez 1 dé).

4 Selon le résultat des dés, le Défenseur résout tous les effets non liés aux dégâts (par exemple : gagnez Synthé 1, infligez Honte 1, gagnez des PC, etc.).

5 Dernière chance pour n'importe quel joueur de dépenser des Altérations d'État ou jouer des cartes.

6 Enfin, tous les dégâts, prévention et/ou effets de soin sont cumulés et appliqués simultanément à la conclusion de la Phase de Lancer.

• **À noter :** Si tous les joueurs restants voient leur Santé réduite simultanément à 0, on déclare la partie nulle.

7. PHASE PRINCIPALE (2)

Identique à la Phase Principale (1).

8. PHASE DE DÉFAUSSE

1 Vendez des cartes de votre main, jusqu'à y avoir 6 cartes ou moins.

2 Augmentez votre Cadran de PC de 1D pour chaque carte vendue (les cartes les plus chères à jouer ne valent pas plus de 1D).

3 Placez les cartes vendues sur votre Pile de Défausse.



PILE DE DÉFAUSSE

(face visible)

TOTAL FINAL DES DÉGÂTS

Cette section est destinée aux joueurs expérimentés et au jeu en tournoi. Les connaissances suivantes ne sont pas nécessaires pour jouer occasionnellement.



Il arrive que le Total Final des Dégâts (le montant à enlever de votre Cadran de Santé à la fin de la *Phase de Lancer*) s'avère complexe lorsque les Dégâts Entrants de l'attaque sont affectés par votre *Capacité Défensive*, vos cartes et les Altérations d'État jouées par vous-même et votre adversaire.

Par chance, vous pouvez facilement calculer le Total Final des Dégâts en suivant les étapes ci-dessous, dans l'ordre décrit, après que les deux joueurs ont complètement terminé d'entreprendre des actions :

1. DÉTERMINEZ LES DÉGÂTS ENTRANTS

Les *Dégâts Entrants* sont le montant des Dégâts en attente de vous être infligés à n'importe quel moment du jeu. Le plus souvent, ces dégâts proviennent de *Capacités Offensives* et *Défensives*, mais les *Dégâts Entrants* peuvent également provenir d'Altérations d'État comme la *Brûlure* (2) de la Pyromancienne ou le *Poison* (6) du Voleur de l'Ombre.

2. AJOUTEZ & SOUSTRAZEZ (SOUS-TOTAL)

Appliquez maintenant tout ce qui ajoute ou retire aux Dégâts Entrants. Les Capacités Défensives, Altérations d'État, ou cartes qui soustraitent (empêchent) ou ajoutent un montant **spécifique** de dégâts sont appliquées aux Dégâts Entrants lors de cette étape. Le résultat obtenu s'intitule le Sous-Total des Dégâts Entrants.

3. MULTIPLIEZ & DIVISEZ (TOTAL FINAL)

Enfin, calculez tout ce qui affecte les Dégâts Entrants en usant de multiplication ou division. Toute division ou multiplication est **appliquée à la fin**, peu importe l'ordre dans lequel les cartes, Altérations d'État ou *Capacités Défensives* ont été activées.

Aussi, si vous avez besoin de calculer plus d'une multiplication, chaque multiplicateur est calculé indépendamment en utilisant le Sous-Total des Dégâts Entrants original de l'Étape 2.

Tout autre effet impliquant les Dégâts Entrants dans le cadre d'une multiplication ou division (par exemple : l'Altération d'État *Rétribution* (1) du Paladin) est également calculé à ce moment.

EXEMPLE : BARBARE VS PALADIN

Ci-dessous, un exemple d'une série d'événements se déroulant pendant les *Phases de Lancer Offensif* et *Défensif* entre le Barbare (Attaquant) et le Paladin (Défenseur).

1. Le Barbare active sa Capacité Offensive *Domination*, qui inflige (18) dégâts au Paladin.
2. Le Paladin dépense son Altération d'État *Rétribution* (1), qui infligera la moitié des Dégâts Entrants en retour au Barbare.
3. Le Paladin dépense son Altération d'État *Protection* (1), qui prévient (15) des Dégâts Entrants.
4. Le Paladin active sa capacité *Défense Divine III*, qui prévient (3) dégâts. Il gagne également un autre jeton *Protection* (1).
5. Le Barbare joue la carte *Viens Là !* comme Modificateur d'Attaque, ce qui inflige *Commotion* (3) et ajoute (5) dégâts.
6. Le Paladin joue la carte *Absolution !*, qui prévient (3) dégâts.
7. Le Paladin dépense son autre Altération d'État *Protection* (1), qui prévient (15) des Dégâts Entrants.

EXEMPLE : BARBARE VS PALADIN (SUITE)

Il s'est passé beaucoup de choses. Calculons les dégâts :

1. DÉTERMINEZ LES DÉGÂTS ENTRANTS

(18) Dégâts Entrants de l'attaque *Domination* du Barbare (Événement 1, ci-dessous).

2. AJOUTEZ & SOUSTRAZEZ (SOUS-TOTAL)

(18) Dégâts Entrants (Événement 1 - *Domination*)

- (3) dégâts (Événement 4 - *Défense Divine III*)

+ (5) dégâts (Événement 5 - *Viens Là !*)

- (3) dégâts (Événement 6 - *Absolution !*)

(17) Dégâts Entrants (Sous-Total)

3. MULTIPLIEZ & DIVISEZ (TOTAL FINAL)

Déterminez la valeur de chaque multiplicateur simultanément et indépendamment (à noter : toutes les divisions dans *Dice Throne* sont arrondies au chiffre supérieur) :

Événement 2 (*Rétribution* (1)) = (17) (Sous-Total) ÷ 2 = (9) dégâts

Événement 3 (*Protection* (1)) = (17) (Sous-Total) ÷ 2 = (9)

Événement 7 (*Protection* (1)) = (17) (Sous-Total) ÷ 2 = (9)

Puis appliquez tout cela au Sous-Total :

(17) Dégâts Entrants - (9) - (9) = -1 Dégât Entrant

En utilisant deux fois *Protection* (1), le Paladin prévient tous les dégâts, ce qui signifie que le Total Final des Dégâts qu'il reçoit est égal à (1).

De plus, le Barbare recevra (9) dégâts en retour puisque le Paladin a dépensé un jeton *Rétribution* (1) (Événement 2).

CONFLITS TEMPORELS

CRÉDITS

Si plusieurs *Actions Instantanées* sont jouées simultanément et que vous ne savez pas dans quel ordre elles doivent être résolues, le Joueur Actif a la priorité (peu importe qui a déclenché la première Action). **Rappel** : dépenser un jeton Altération d'État est considéré comme une *Action Instantanée*.

Par exemple, si votre adversaire tente de se soustraire à votre *Attaque* en dépensant un jeton *Évitement*  et que vous jouez *Tcha, Ciao!* (carte *Action Instantanée*) pour retirer son , votre carte est résolue en premier car vous êtes le Joueur Actif.

À l'inverse, si votre adversaire possède un jeton *Recharge*  lorsqu'il vous *Attaque* et que vous tentez de jouer *Tcha, Ciao!* pour le retirer, il réussit à dépenser son  (puisque c'est son tour) et votre carte ne peut retirer ni ce jeton ni aucun autre joué par l'*Attaquant*.

Le joueur dont c'est le tour a toujours la priorité, quel que soit le nombre d'*Actions Instantanées* utilisées par l'un ou l'autre des adversaires lors d'une interaction.

Les cartes et capacités non-instantanées **peuvent** être interrompues. Par exemple, si vous jouez une carte *Quelle altération ? (Action de Phase Principale)*, votre adversaire peut encore dépenser des Altérations d'État valides (comme *Avantage Tactique* , *Lien avec Nyra* , etc.) avant que vous ne finissiez de résoudre votre carte.

À noter : Lors d'une partie à plus de 2 joueurs, celui dont c'est le tour a la priorité absolue, suivi par les autres en sens horaire. Après que toutes les interruptions sont terminées, reprenez normalement l'ordre de jeu précédent.



Conception du jeu : Nate Chatellier, Manny Trembley

Développement du jeu : John Heidrich, Gavan Brown

Graphisme et conception du produit : Gavan Brown, Gui Landgraf, Gabriel Martin, Noah Adelman

Illustration : Manny Trembley, Nick Malara, Damien Mammoliti

Selecteurs principaux du livre de règles anglais : Simon Rourke, Aaron Hein, John Heidrich (et bien d'autres)

Testeurs : John Heidrich, Kevin Heidrich, Nick Lem, Dino Pathoummahong, Rick May, Brandt Arganbright, Ben Brozene, Daniel Dar, Javid Isayev, Nicholas Fernandez, Colin Weir, Dotan Tsur, Jace Wenborn, Patrick Slyman, Thomas Dreeves, Tomer Rosenbaum, Jackson Le et tous les autres bêta-testeurs.

Remerciements particuliers : Aaron Waltmann, Kira Anne Peavley, Aaron Hein, Adam Wyse, Paul Saxberg, Mr. Cuddington, Dan Tolczyk, Jonathan Herrera-Thomas, George Georgeadis, Brenda & Paraic Mulgrew (Knight Watch Games), Love Thy Nerd, Brett MacDonald et tous ceux que nous ne citons pas mais qui ont aidé à faire de *Dice Throne* un tel succès.

Édition française par Lucky Duck Games

Traduction : Cédric Calas, Léna Geynet

Graphiste : Łukasz Kempinski

Responsable éditoriale : Elodie Nelow

Pour les crédits spécifiques aux héros, voir leurs notices.

Et les plus GROS remerciements **vous** sont adressés pour avoir acheté ce jeu et nous avoir aidés à poursuivre notre rêve de créer *Dice Throne*.



Rejoignez le groupe Dice Throne France sur Facebook !



GUIDE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

2/3/4/5 chiffres identiques : Lorsque les dés affichent le même chiffre (pas le symbole) 2/3/4/5 fois.

Altération d'État Dépensable : Reste en jeu jusqu'à ce que vous décidez de la dépenser.

Altération d'État Persistante : Reste en jeu jusqu'à ce qu'une autre carte ou capacité cause son retrait.

Altération d'État Unique : Les règles figurant dans leur description prévalent sur les règles normales des Altérations d'État.

Attaque : Une Capacité Offensive qui inflige au moins 1 dégât et cible un adversaire (pas un dégât collatéral).

Capacité Ultime : Les adversaires NE PEUVENT RIEN FAIRE jusqu'à ce que la capacité soit terminée. Cela inclut la réduction, prévention et interruption des dégâts et la réaction aux dégâts. La capacité ignore également les Altérations d'État en jeu qui pourraient réduire son efficacité. Cependant, la capacité peut être améliorée. La seule manière de prévenir une Capacité Ultime ou d'éviter ses dégâts est d'altérer préalablement le lancer de dés qui l'active.

Carte Action de Phase de Lancer : Une carte Action qui peut être jouée pendant la Phase de Lancer Offensif / Défensif / de Ciblage. Ces cartes interrompent le jeu normal (mais pas les Altérations d'État Dépensables ou autres cartes d>Action Instantanée / cartes Action de Phase de Lancer).

Carte Action de Phase Principale : Une carte Action qui peut être jouée pendant la Phase Principale (1) ou Phase Principale (2) du Joueur Actif.

Carte Action Instantanée : Une carte Action qui peut être jouée à n'importe quel moment pendant le tour de n'importe quel joueur. Ces cartes interrompent le jeu normal (mais pas les Altérations d'État Dépensables ou autres cartes Action Instantanée / cartes Action de Phase de Lancer).

De plus : Les énoncés suivant la mention « De plus » sont résolus après les autres effets listés.

Défenseur : Le joueur qui est ciblé par une Attaque.

Dégât Collatéral : Un dégât qui n'a pas de cible et n'est donc pas qualifié d'Attaque. Imparable, mais évitable. Ne peut pas être modifié.

Dégât Imparable : Dégât contre lequel les joueurs ne peuvent pas utiliser leur Capacité Défensive. Cependant, les dégâts peuvent toujours être réduits, évités ou améliorés.

Dégât Pur : Dégât Imparable qui ne peut pas être altéré par des Modificateurs d'Attaque, mais peut être prévenu ou évité.

Dégâts Entrants : Le total des dégâts en attente d'être infligés à un joueur.

Dépensé / Dépensez : Si une Altération d'État est dépensée, défaussez le jeton et recevez le bénéfice. Cela ne coûte aucun ▶. Vous pourrez gagner ce jeton d'Altération d'État à nouveau, plus tard dans la partie.

Familier : Voir votre Notice de Héros pour leur définition unique (voir « Familiers » page 7).

Gagnez : Pour une Altération d'État, prenez le nombre de jetons correspondant et placez-les au milieu de votre Plateau de Héros. Pour de la Santé ou des ▶, augmentez le Cadran de Santé ou le Cadran de PC de la valeur indiquée.

Grande Suite : 5 de vos dés affichent une séquence de chiffres (par exemple : 1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6).

Infligez une Altération d'État : Prenez le jeton correspondant à l'Altération d'État et placez-le au milieu du Plateau de Héros du joueur à qui il est destiné.

Lancez [X] : Lancez le nombre de dés indiqué pour résoudre les effets listés.

Limite d'Empilement : Spécifie combien de jetons du même type peuvent se trouver sur un Héros à tout moment (sauf si une carte ou une capacité augmente cette limite).

Modificateur d'Attaque : Une Altération d'État ou carte qui alterne les dégâts d'une Attaque et/ou y ajoute un effet.

Ou : Lorsque des énoncés sont séparés par « Ou », vous ne pouvez résoudre qu'un seul des deux énoncés.

Petite Suite : 4 de vos dés affichent une séquence de chiffres (par exemple : 1-2-3-4 ou 2-3-4-5 ou 3-4-5-6).

Phase de Lancer : Si une capacité fait référence à « la conclusion de la Phase de Lancer », cela intervient juste avant le début de la Phase Principale (2).

Points de Combat ▶ : Dépensés pour jouer des cartes et activer des capacités de votre Plateau de Héros. Les joueurs ne peuvent avoir plus de ▶. Les joueurs gagnent ▶ au début de leur tour (sauf au premier tour du Joueur de Départ).

Puis : L'énoncé « Puis » crée une pause dans le jeu durant laquelle les joueurs peuvent jouer des cartes Action Instantanée, des cartes Action de Phase de Lancer, ou dépenser des Altérations d'État. Les énoncés suivant « Puis » sont toujours résolus après les énoncés précédant « Puis ».

Résultat de Dés Final : Le résultat de vos cinq dés après que tous vos lancers et toutes les modifications de dés sont terminés.

Soignez : Augmentez votre Cadran de Santé de la valeur indiquée. Vous pouvez soigner jusqu'à 10 points de Santé au-delà de votre Santé de départ.

Source isolée de dégâts : Ces dégâts sont infligés immédiatement, et ne peuvent être prévenus ou évités qu'en tant qu'instance indépendante de dégâts.

Sur [symbole] : Si votre lancer comporte les symboles requis, vous obtenez les bénéfices. Même si votre lancer comporte les symboles requis plusieurs fois, vous n'obtenez les bénéfices qu'une seule fois.

Tentative de Lancer : Un lancer de dé réalisé par le joueur pour activer une Capacité Offensive ou Défensive.

Vendez : Pendant sa Phase Principale, un joueur peut prendre une carte de sa main, la placer sur sa Pile de Défausse, puis augmenter son Cadran de PC de ▶.

Volez : Prenez la ressource indiquée à votre adversaire. S'il n'a pas le montant spécifié, Volez le montant maximum en sa possession.