

RÈGLES DU JEU
VERSION 1.1

MARVEL DICE THRONE

Ce livret de règles est un document évolutif.

Téléchargez la dernière version à jour sur notre site : luckyduckgames.com/fr



usaopoly.

© MARVEL

Copyright 2022 Dice Throne Inc.

Tous droits réservés dans le monde entier.

Manufacturé par USAOPOLY, Inc.,

5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008



DICE THONE

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 tutorial vidéo sur notre site : luckyduckgames.com/fr

Fan de *Dice Throne* ?

Découvrez tout le reste de la gamme sur notre site ou en scannant ce QR code.



JOUEUSES ET JOUEURS !

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

2
3

ÉNERGIE CINÉTIQUE
Altération d'État Positive Limite d'empilement : 8

Augmente les dégâts et explose en atteignant la limite :

- Augmentez les dégâts de vos Attaques  de par lot de 2 Énergie cinétique  que vous possédez. Modificateur d'Attaque.
- Lorsque vous atteignez la limite d'empilement d'Énergie cinétique , retirez immédiatement tous les jetons Énergie cinétique . Puis gagnez  et infligez  à un adversaire de votre choix, qui constitue une source isolée de dégâts imparable.

8

TENUE EN VIBRANIUM
Altération d'État Unique Limite d'empilement : 5

Prévenez des dégâts entrants :

Un joueur doté de ce jeton peut le dépenser pour prévenir  dégâts entrants. Ce jeton ne peut être transféré par aucun moyen (mais il peut être retiré).

1  GRIFFES

2  GRIFFES

3  GRIFFES

4  VIBRANIUM

5  VIBRANIUM

6  PANTHÈRE



4

SAINTÉ

5 0

 SANTÉ

GRIFFES EN VIBRANIUM

  Infligez 4 dégâts.

   Infligez 5 dégâts.

    Infligez 6 dégâts.

FRAPPE FURTIVE

   Infligez 3 dégâts imparables.

ABSORPTION D'ÉNERGIE

PASSIVE

Lorsque vous subissez des dégâts, gagnez Énergie cinétique  (sauf s'ils proviennent d'une Ultime).

HERBE-CŒUR

   Gagnez Tenue en vibranium  et 3 Énergie cinétique .

WAKANDA PANTHÈRE

Gagnez Tenue en vibranium  et 3 Énergie cinétique .



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** 
 - Commencez avec .
- 6 PAQUET DE CARTES**
 - Mélangez vos cartes afin de former une pioche.
 - Piochez  au-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 au verso de 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 **1** et piochez **1** de votre paquet. Le Joueur de Départ saute sa première *Phase de Revenu*.

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

PHASE DE LANCER DÉFENSIF - 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 **0** et **0**). N'importe quel joueur peut jouer des cartes d'*Action de Phase de Lancer*.

PHASE DE LANCER DÉFENSIF - Sauter 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*.

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 **1** 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 PC

- 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

- 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*.



VOTRE PLATEAU DE HÉROS



DESCRIPTION DE LA CAPACITÉ

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

CAPACITÉ DÉFENSIVE



- 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



- Le nombre de dés que vous lancez lorsque vous activez votre *Capacité Défensive*.
- Par exemple, **JET DÉFENSIF 3** signifie que Black Panther lance 3 dés durant sa *Phase de Lancer Défensif*.
- Ces dés ne sont lancés qu'une seule fois.

CAPACITÉ PASSIVE

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



CAPACITÉ ULTIME

L'attaque la plus puissante de votre héros ! Si elle est activée, ses effets sont complètement inarrêtables.

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, 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.

VOTRE NOTICE DE HÉROS

OPÉRATIONS SECRÈTES
Altération d'État Unique Limite d'empliement : 3

Regardez ou réagissez des cartes :
Vous pouvez dépenser ce jeton une fois par tour pendant votre Phase Principale pour résoudre l'un des effets suivants :

- Mettez en jeu une Amélioration de Héros de votre main
- Regardez les 3 premières cartes de votre paquet :
- Si aucune d'elles n'est une Amélioration de Héros, vous pouvez révéler ces cartes et chercher une Amélioration de Héros dans votre paquet. Montrez-la à votre adversaire et ajoutez-la à votre main, puis mélangez le paquet.
- Sinon, remettez-les dans votre paquet dans n'importe quel ordre.

Ce jeton ne peut être transféré ou retiré par aucun

AGILITÉ
Altération d'État Positive Limite d'empliement : 2

Dépensez et obtenez 1-3 pour prévenir des dégâts :

Lorsqu'un joueur doté de ce jeton subit des dégâts, il peut le dépenser et lancer 1 . Sur 1-3, il prévient des dégâts entrants (arrondie au chiffre supérieur).

BOMBE À RETARDEMENT
Altération d'État Négative Limite d'empliement : 2

Obtenez un 6 pour tenter de la désactiver. Subissez 4 dégâts si le temps est écoulé :

Lorsque vous infligez ce jeton, si vous avez au moins 6 Améliorations de Héros en jeu, posez-le face visible. Sinon, posez-le face invisible.

Pendant sa Phase d'Entretien, un joueur victime ce jeton doit lancer 1 :

- Sur 1-5, faites progresser la Bombe à retardement.
- Sur 6, retirez le jeton.

Lorsqu'une Bombe à retardement progresse :

- Si la face du jeton est visible, retournez-le côté .
- Si la face du jeton est visible, le joueur victime de ce jeton le retire et subit 4, qui constitue une source isolée de dégâts imparables.

ESPIONNAGE
1 ESPIONNAGE
2 ESPIONNAGE
3 MATRAQUES
4 MATRAQUES
5 MATRAQUES
6 VEUVE

ALTÉRATIONS D'ÉTAT ET FAMILIERS

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

DÉS

B Les symboles sur chaque face des dés de héros.

JAUGE DE DIFFICULTÉ

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.

MATÉRIEL

D Une liste du matériel inclus avec le héros.

CLARIFICATIONS DE RÈGLES

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

CLARIFICATIONS DE RÈGLES

Transférer Rumble à retardement : Si un jeton Rumble à retardement est transféré, il est placé de sorte que sa face visible soit la même que celle du transfert.

Poser des cartes grâce à une Capacité Pouvoir améliorée : Si vous activez votre Capacité Ultime et que l'une des Améliorations chéiques est Entraînement de la Chambre rouge II, vous ne pouvez pas piocher une carte en prélevant pour autre Amélioration en second (considérez qu'elles ont été mises en jeu simultanément). Cependant, toutes les autres règles de jouer une Amélioration de Héros déclenchent le effet de piocher fourni par Entraînement de la Chambre rouge II.

Impenser Agilité : Vous pouvez dépenser Agilité à la fin de votre tour pour empêcher un adversaire de dépenser des dégâts entrants. Les dégâts et leur progression sont calculés simultanément à la conclusion de la Phase de Lancer.

Prévenir des dégâts grâce à Agilité : Si vous prévenez des dégâts entrants deux fois, cela équivaut à prévenir trois des dégâts. Les dégâts et leur progression sont calculés simultanément à la conclusion de la Phase de Lancer.

Si vous prévenez à la fin de vos dégâts et des dégâts grâce à votre capacité, soustrayez d'abord les dégâts entrants puis prévenez les dégâts entrants (arrondie au chiffre supérieur), puis des Améliorations de Héros pendant la Phase de Lancer.

Vous pouvez jouer une Amélioration de Héros juste avant d'activer votre capacité. Cependant, votre adversaire peut toujours utiliser ses dés après que vous avez joué votre Amélioration, et vous empêcher ainsi de l'activer.

MATÉRIEL
Dés : 3 • Cadran de Santé : 1 • Cadran de Points de Combat : 1 • Plateau de Héros : 1 • Notice de Héros : 1
Cartes de Héros : 32 • Carte d'entraînement d'un Tour : 1 • Opérations secrètes : 1 • Agilité : 1 • 3
Rumble à retardement : 1 • 4 • Silhouette de Héros : 1

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'État sont généralement gagnées ou infligées à travers des cartes ou des *capacités*.

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'État est considérée « en jeu ». Si un joueur est vaincu, les Altérations d'État qu'il a infligées aux autres joueurs demeurent en jeu.

RETIRER DES ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Lorsqu'une Altération d'État est retirée, remplacez 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.)

AUGMENTER LA LIMITE 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 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 cadrans ou d'autres éléments personnalisés. Les Familiers ne sont pas des Altérations d'État et sont donc immunisés aux cartes et capacités qui affectent les Altérations d'État (voir exemple **K**, à droite).

Les Familiers ont leurs règles spécifiques sur la Notice de Héros **A**. Ils ne peuvent pas être retirés, échangés ou détruits, sauf indication contraire dans les règles du Familier.



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 **PC**. Ce coût est indiqué à gauche de la carte. Les cartes coûtant **0PC** 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 **1PC** (toutes les cartes valent **1PC** 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*  ont une **bordure blanche**, les améliorations de *Capacités Défensives*  ont une **bordure verte**, et les améliorations de *Capacités Passives*  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


- 1 Dépensez le nombre de  requis (visible sur le côté gauche de la carte).
- 2 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

- 1 Dépensez le nombre de  requis (visible sur le côté gauche de la carte).
- 2 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 .
- Peuvent 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).
- Peuvent 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

- 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  sur le côté gauche de la carte).




- Reconnaissables à leur **et au** symbole .
- Peuvent 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  sur le côté gauche de la carte).
- Peuvent être jouées pendant le tour de n'importe quel joueur.





TEXTE DE RÉSOLUTION

« LANCEZ [X] »


Effectuez un seul lancer avec le nombre de dés indiqué , 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 , vous obtenez les avantages  correspondants. Cependant, vous n'obtenez ces bénéfices qu'une seule fois, même si votre lancer contient le résultat requis plusieurs fois.



MULTIPLICATION (par exemple : « 1 x »)

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

« PUIS »

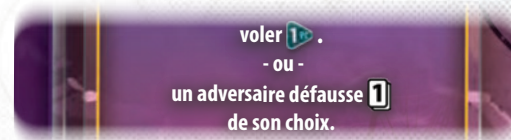
Vous pouvez dépenser des Altérations d'État et jouer des cartes *Action Instantanée* ou des cartes *Action de Phase de Lancer* au moment d'un énoncé « Puis ».

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.




« OU »

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



« VOLEZ »

Prenez la ressource indiquée à votre adversaire.

Lorsque vous volez de la Santé ou des , 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.



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 subit les dégâts est spécifié dans la description. Nul besoin de réaliser une *Phase de Ciblage* pour déterminer qui les recevra.

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, Évitable 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 Black Panther

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 ».

Ces cartes peuvent être jouées 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 *Attaques* (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 être appliqué qu'à une *Attaque* que vous activez pendant votre tour.

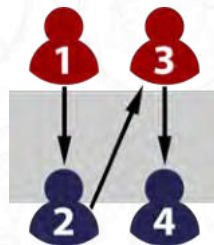


PARTIES À 4 JOUEURS

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 côte à côte 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 PC 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 Foix ! » 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.
- 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.
- 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.
- 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 avec 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 Altérations 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 S'il 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)

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 PC 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 PC 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*.



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.



Réalisez 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.



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



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 de votre *Phase de Lancer Offensif* et effectuer d'éventuels lancers non utilisés s'il vous en reste.



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 *Agilité*, gagnez *Éclat*, soignez, etc.).



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 : Jet de toile inflige Entoilé).



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 :

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.



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/>

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



- Résolvez les effets de la Capacité Offensive qui nécessitent une cible et ne sont pas liés à des dégâts (par exemple : gagnez Sac à malice, infligez Entoilé, etc.).
- Si la Capacité Offensive résulte en une Attaque et si le type de dégâts de cette Attaque est parable, 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.
- Le Défenseur réalise une Tentative de Lancer avec le nombre de dés indiqué (par exemple : **JET DÉFENSIF 1** signifie : lancez 1 dé).
- Selon le résultat des dés, le Défenseur résout tous les effets non liés aux dégâts (par exemple : gagnez Crépitement, infligez Bombe à retardement, piochez, etc.).
- Dernière chance pour n'importe quel joueur de dépenser des Altérations d'État ou jouer des cartes.
- 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 1 PC pour chaque carte vendue (les cartes les plus chères à jouer ne valent pas plus de PC).
- 3 Placez les cartes vendues sur votre Pile de Défausse.



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



TOTAL FINAL DES DÉGÂTS

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 *Bombe à retardement* de Black Widow ou le *Sac à malice* de Loki.

2. AJOUTEZ & SOUSTRAYEZ (SOUS-TOTAL)

Appliquez maintenant tout ce qui ajoute ou retire aux Dégâts Entrants. Les *Capacités Défensives*, Altérations d'État, ou cartes qui soustraient (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.

En outre, 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 *Agilité* de Black Widow) est également calculé à ce moment.

EXEMPLE : DOCTOR STRANGE VS BLACK WIDOW

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

1. Doctor Strange active sa *Capacité Offensive Sorts mystiques*, qui inflige 9 dégâts et lui permet de Lancer un *Sortilège*.
2. Doctor Strange lance un *Sortilège* qui ajoute 3 dégâts.
3. Black Widow dépense son Altération d'État *Agilité* et obtient un 1, ce qui prévient 1/2 des dégâts entrants.
4. Black Widow active sa *Capacité Défensive Sabotage II*, qui prévient 2 dégâts et inflige 2 dégâts.
5. Doctor Strange joue la carte *Virilles gelées* ! comme *Modificateur d'Attaque*, ce qui ajoute 1 dégât et lui permet de Lancer un autre *Sortilège*.
6. Doctor Strange lance un *Sortilège* qui ajoute 4 dégâts.
7. Black Widow dépense son autre Altération d'État *Agilité* et obtient un 1, ce qui prévient à nouveau 1/2 des Dégâts Entrants.

EXEMPLE : DOCTOR STRANGE VS BLACK WIDOW (SUITE)

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

1. DÉTERMINEZ LES DÉGÂTS ENTRANTS

9 Dégâts Entrants de l'attaque *Sorts mystiques* de Doctor Strange (Événement 1, ci-dessous).

2. AJOUTEZ & SOUSTRAYEZ (SOUS-TOTAL)

- 9 Dégâts Entrants (Événement 1 - *Sorts mystiques*)
- +3 dégâts (Événement 2 - *Sortilège*)
- 2 dégâts (Événement 4 - *Sabotage II*)
- +1 dégât (Événement 5 - *Virilles gelées* !)
- +4 dégâts (Événement 6 - *Sortilège*)

15 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) :

$$\text{Événement 3 (Agilité)} = 15 (\text{Sous-Total}) \div 2 = 8$$

$$\text{Événement 7 (Agilité)} = 15 (\text{Sous-Total}) \div 2 = 8$$

Puis appliquez tout cela au Sous-Total :

$$15 \text{ Dégâts Entrants} - 8 - 8 = -1 \text{ Dégât Entrant}$$

En utilisant deux fois *Agilité*, Black Widow prévient tous les dégâts, ce qui signifie que le Total Final des Dégâts qu'elle reçoit est égal à 0.

De plus, Doctor Strange recevra 2 dégâts en retour puisque Black Widow a utilisé sa *Capacité Défensive* (Événement 4).

CONFLITS TEMPORELS

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 *Agilité* et que vous jouez *Tcha, Ciao !* (carte *Action Instantanée*) pour retirer son *Agilité*, votre carte est résolue en premier car vous êtes le Joueur Actif.



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

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 *Électrokinésie*) 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.

CRÉDITS

Conception du jeu : Nate Chatellier, Manny Trembley, Gavan Brown

Développement du jeu : Nate Chatellier, John Heidrich

Graphisme et conception du produit : Gavan Brown, Gui Landgraf

Illustration : Manny Trembley, Nick Malara, Damien Mammoliti

Gestion : Aaron Waltmann

Conception des produits MARVEL : Brian Ng

L'équipe The OP : Amanda McKee, Casey Sershon, Maggie Matthews, Adam Sblendorio, Bridgette Reuther, Jake Davis

Plateaux & Rangements : TrayForge, GameTrayz

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

Testeurs : John Heidrich, Kevin Heidrich, Rick May, Jonathan Herrera-Thomas, Nick Lem, Brandt Arganbright, Dino Pathoummahong, Thomas Dreves, Colin Weir, Daniel Dar, Drake Finney, Patrick Slyman, Javid Isayev, Jeff Hoyt, Jeffrey Jacobson, Michael Cox, Tomer Rosenbaum, Joel Smart, Niels Ehlen, et toute la Beta Team.

Remerciements particuliers : Kira Anne Peavley, Jeffrey Jacobson, JP Décosse, Paul Saxberg, Aaron Hein, Blake Royall, Drake Finney, Jonathan Herrera-Thomas, Rick May, George Georgeadis, Thomas Chrétien, Somatone, Coded Cardboard, ainsi qu'à tous ceux que nous avons oubliés et qui nous ont aidés à faire de *Dice Throne* un succès.

Pour les crédits spécifiques aux héros, voir leurs notices.
Édition française par Lucky Duck Games

Traduction : Lena Geynet

Graphiste : Łukasz Kempirski

Responsable éditoriale : Elodie Nelow



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 décidiez 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 dégat et cible un adversaire (pas un dégat *collatéral*).

Capacité Ultime : Les adversaires NE PEUVENT RIEN FAIRE jusqu'à ce que la capacité soit terminée. Cela inclut la réduction, prévention, réaction et interruption des dégâts et effets. 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 Principale : Une carte *Action* qui peut être jouée pendant la *Phase Principale* (1) ou *Phase Principale* (2) du Joueur Actif.

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 *Action Instantanée* / cartes *Action de Phase de Lancer*).

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 dégat 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 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 PC. 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 PC, 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 altère les dégâts d'une *Attaque* et/ou y ajoute un effet.

Ou : Lorsque des énoncés sont séparés par « Ou », vous ne pouvez résoudre qu'une seule des deux options.

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 15. Les joueurs gagnent 1 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 1.

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