



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 avec, en jeu, la plus grande récompense qu'un Héros puisse désirer : Le Trône.

Ce livret de règles est un document vivant.

Téléchargez la dernière version ici : rules.dicethrone.com

DICE THRONE

RÈGLES DU JEU
VERSION 2.2

Plus d'un millier de tournois et le Roi Fou n'a jamais été vaincu. Les Héros accourent du monde entier, ayant tous leurs propres raisons de chercher le pouvoir suprême.

Serez-vous celui qui aura l'audace nécessaire pour s'emparer du trône ?

Copyright 2020 Dice Throne Inc.
Tous droits réservés pour tous pays.



2-6 30 8+

DICE THRONE

APERÇU DU JEU

Un jeu de cartes et de dés 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 un ou plusieurs de vos adversaires.

GAGNER LA PARTIE

Battez vos adversaires en réduisant leur santé à 0.

TUTORIELS

VOUS DÉTESTEZ LIRE LES RÈGLES ?

On s'occupe de vous. Regardez un Tutoriel Vidéo : <http://learn.dicethrone.com>

COMIC

FRIEND DE SAVOIR ?

Téléchargez une bande-dessinée digitale offerte :
Comic Book Issue 0 - <http://issue0.dicethrone.com>
Comic Book Issue 1 - <http://issue1.dicethrone.com>

2

EVASIVE
Positive Status Effect Stack limit: 3

Spend & roll 1-2 to dodge an Attack:
When a player with *Evasive* receives damage, they may choose to spend this token. If spent, roll 1 ⚡. If the outcome is 1-2, no damage is received (although other associated effects may still apply). Multiple *Evasive* tokens may be spent in an attempt to prevent the same source of damage.

3

RELOAD
Positive Status Effect Stack limit: 2

Spend & add ½ of 1 ⚡ to Attack dmg:
If a player concludes their *Offensive Roll Phase* with an Attack, they may spend this token. If spent, roll 1 ⚡ and add ½ the value as dmg (rounded up). Attack Modifier.

4

KNOCKDOWN
Negative Status Effect Stack limit: 1

Spend 2 or skip *Offensive Roll Phase*:
To remove this token, a player afflicted with it must spend 2 before the start of their *Offensive Roll Phase*. If the player does not, they must skip their *Offensive Roll Phase* and then remove this token.

5

6

BOUNTY
Negative Status Effect Stack limit: 1

Receive +1 dmg & Attacker gets 1 ⚡:
When a player afflicted with this token is Attacked by an opponent, the attacker increases their dmg by 1 and gains 1 ⚡. Persistent.

1 BULLET
2 BULLET
3 BULLET
4 DASH
5 DASH
6 BULLSEYE

8

4

HEALTH 50

REVOLVER

Deal 3 dmg
Deal 4 dmg
Deal 5 dmg

BOUNTY HUNTER

Infect Bounty ⚡.
Then deal 1 undefendable dmg.

QUICK DRAW
PASSIVE

During your Upkeep Phase, gain Reload ⚡.

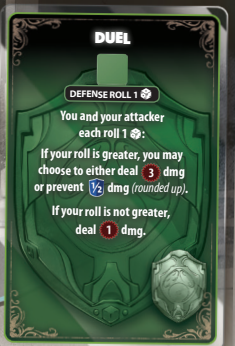
TAKE COVER

Gain *Evasive* ⚡.
Deal 5 dmg.

FILL'EM WITH

Gain *Evasive* ⚡. Inflict Bounty ⚡. If you spend a Reload ⚡, you

ULTIMATE
Dice ma
kind ma



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**
 - Définissez votre Santé de départ à 50 (pour une partie 1 contre 1).
- 5 **CADRAN DES POINTS DE COMBAT**
 - Définissez votre nombre de PC de départ à 2.
- 6 **PAQUET DE CARTES**
 - Mélangez vos cartes afin de former une pioche.
 - Piochez 4 au-dessus de votre pioche. Cela constitue votre main de départ.
- 7 **LE DÉ**
 - Lancez 1 dé. Le joueur 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 - Résoudre toute maintenance inhérente à la *Phase d'Entretien*. (généralement spécifiée par les Altérations d'État ou les Capacités Passives **E**).

2 PHASE DE REVENU - Gagnez **1^{CP}** & piochez **1** de votre paquet. Le Joueur de Départ saute sa première *Phase de Revenu*.

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

4 L 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 L 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 en page 11. N'importe quel joueur peut jouer des cartes d'*Action de Phase de Lancer*.

6 L 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 M PHASE PRINCIPALE (2) - Similaire à la *Phase Principale*

8 PHASE DE DÉFAUSSE - Vendez (défaussez) des cartes pour **1^{CP}** 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 restant 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 CP

- Les PC servent principalement à payer pour jouer des cartes.
- Vous pouvez posséder un maximum de **15^{CP}**. Si vous gagnez des PC tandis que vous êtes déjà en possession de **15^{CP}**, n'augmentez pas votre Cadran de PC.
- Au début de votre *Phase de Revenu*, augmentez votre Cadran de PC de **1^{CP}**.

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*.

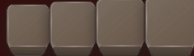
CONDITION D'ACTIVATION **B**

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

REVOLVER
Deal 4 dmg.
Deal 5 dmg.

BOUNTY HUNTER
Infect Bounty [B].
Then deal 1 undefendable dmg.

SHOWDOWN
SMALL STRAIGHT
After targeting an opponent, you each roll 1 [D].
If your roll is equal or greater, deal 7 dmg, otherwise deal 5 dmg.

DEADEYE
Infect Knockdown [K].
Deal 6 undefendable dmg.

QUICK DRAW
PASSIVE
During your Upkeep Phase, gain Reload [R].

TAKE COVER
Gain Evasive [E].
Deal 5 dmg.

FAN THE HAMMER
LARGE STRAIGHT
Gain 2 Evasive [E].
Deal 7 dmg.

DUEL
DEFENSE ROLL 1 [D]
You and your attacker each roll 1 [D].
If your roll is greater, you may choose to either deal 3 dmg or prevent [D] dmg (rounded up).
If your roll is not greater, deal 1 dmg.

GUNSLINGER
"The gun is mightier than all of you."

FILL'EM WITH LEAD!
Gain Evasive [E], Infect Bounty [B] & Knockdown [K]. Then deal 10 dmg.
If you spend 3 Reload [R], you may re-roll that die one time.

ULTIMATE
Dice may be altered to prevent an Ultimate. Otherwise, no action of any kind may be performed by any opponent until the ability fully completes.

DESCRIPTION DE LA CAPACITÉ G

- Les effets à résoudre lorsqu'une capacité est activée.
- Les dés lancés dans le cadre des effets de capacité peuvent s'appliquer plusieurs fois durant la résolution de la capacité.

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 Dégât » en 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 [GUNSLINGER] lance 1 dé durant sa *Phase de Lancer Défensif*.
- Ces dés ne sont lancés qu'une seule fois.

CAPACITÉ PASSIVE E

- Toujours active et/ou disponible à l'utilisation



CAPACITÉ ULTIME F

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

IMPORTANT : Les dégâts et effets d'une *Capacité Ultime* peuvent être améliorés, mais ne peuvent être réduits, prévenus, évités, contrecarrés, ou interrompus par **quoi que ce soit** (par exemple, des cartes, des Altérations d'État, Familier, 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

CURSED DOUBLOON

Unique Status Effect Stack limit: 5/3

Receive 1 dmg in Upkeep Phase (except Pirate):

- Any player other than the Pirate afflicted with Cursed Doubloons is dealt 1 dmg per Cursed Doubloon during their Upkeep Phase.
- These Persistent tokens may not be moved or removed from any player except as a result of abilities on the Pirate's hero board.
- Whenever the Pirate would gain a Cursed Doubloon, she may choose not to.
- Cursed Doubloon tokens may stack up to 5x on the Pirate and up to 3x on anyone else.

POWDER KEY

Negative Status Effect Stack limit: 1

Roll 1 in Upkeep Phase.

On 1-2, receive 3 dmg, on 6 pass it to anyone:

A player afflicted with this token must roll 1 during their Upkeep Phase. On 1-2, the Key blows up. On 3-5, nothing happens. On 6, the player afflicted with Powder Key may transfer the token to a chosen player. Additionally, if a player becomes afflicted with Powder Key while already afflicted with Powder Key, the first Key immediately blows up. When a Key blows up, remove it and deal 3 as an isolated source of undefendable dmg.

WITHER

Negative Status Effect Stack limit: 2

Attacker deals 1 dmg per token:

If a player with a Wither token would deal damage as a result of their Offensive Roll Phase, reduce that damage by 1 per Wither token. Persistent.

PARLAY

Negative Status Effect Stack limit: 1

Deal no dmg when Attacking:

A player afflicted with Parlay may not deal any damage as a result of their Offensive Roll Phase (although other effects may still apply). At the conclusion of the Roll Phase, remove this token.



ALTÉRATIONS D'ÉTAT ET FAMILIERS

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

DÉS

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 en jeu. Les héros plus complexes prennent souvent plus de temps à maîtriser et nécessitent une bonne stratégie pour être efficaces.

MISE EN PLACE DU HÉROS

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

QUESTIONS FRÉQUENTES

Les réponses aux questions concernant les règles complexes de ce héros.



COMPLEXITY: 3 (3 faces of a die)

DESC: Her passion for adventure & the Seven Seas has won her riches untold. Unfortunately, her exploits have also won her a curse to that her life hangs in the balance. To confront the evil goliathing fury of the Cursed Pirates will likely result in a one way trip to Davy Jones' Locker.

CREDITS: Design and development by Kate Chastler, Manny Tremblay, and Adam Williams. Illustrations by Manny Tremblay and Nicholas Malins. Graphic design by Gavin Brown.

HERO SETUP
Before you start the game, gain 1 Cursed Doubloon and place your Hero Board "Human" side up.

COMPONENTS
Dice x 5 • Health Dial x 1 • Combat Point (CP) Dial x 1 • Folding Hero Board x 1 • Hero Cards x 33
Turn Order Card x 1 • Cursed Doubloon x 6 • Powder Key x 4 • Parlay x 1 • Wither x 1

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

- Is there any way to flip my board from the Cursed Pirate side back to the "Human" side?
A: No. Once flipped, it stays that way for the remainder of the game.
- If the Pirate inflicts a Powder Key with an Attack when the opponent already has a Key, is this a second instance of damage?
A: It is an isolated instance. The opponent would immediately receive 3 dmg. This would proceed to determine if damage is dealt as normal.
- Do I have to gain a Cursed Doubloon when an ability says "gain Cursed Doubloons"?
A: No. Gaining Cursed Doubloons is always optional for the Pirate.
- If the Pirate is on her Cursed side and an opponent Attacks while they are afflicted with Parlay, is the opponent then afflicted with Wither? I don't see the Parlay Ability.
A: No. It states "...does not result in an Attack" as long as the ability they've used deals damage that targets another player. They do not receive the Powder Key (but Parlay still means the ability does not deal any damage). Similarly, if they fail a Blinding Light roll, they still aren't affected. It just takes.

ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Chaque héros possède un ensemble unique d'Altérations d'État, 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 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 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.

SHOWDOWN

SMALL STRAIGHT
After targeting an opponent, you each roll 1 die. If your roll is equal or greater, deal 7 dmg, otherwise deal 5 dmg.

FAN THE HAMMER

LARGE STRAIGHT
Gain 2 Evasive. Deal 7 dmg.

GUNSLINGER

"The gun is mightier than all of you."

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 DÉPENSABLE

Certaines Altérations d'État sont retirées lorsque vous les dépensez. Sauf indications contraires, vous pouvez dépenser ces altérations d'état à n'importe quel moment durant n'importe quelle phase du tour de n'importe quel joueur et leurs effets sont immédiats.

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 être 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 (gauche) : Le Voleur de l'Ombre a infligé un *Étourdissement* **F** et deux *Poison* **H** comme Altérations d'État à la Pyromancienne. *Poison* est indiqué comme Persistant dans la description des Altérations d'État, donc il restera sur le Plateau de Héros de la Pyromancienne jusqu'à ce que cette dernière soit capable de le retirer. *Poison* possède une limite d'empilement de 2 **G**, permettant au Voleur de l'Ombre de l'infliger deux fois à la Pyromancienne.

AUGMENTER LA LIMITE D'EMPILEMENT

Si un joueur **augmente** la Limite d'Empilement d'une Altération d'État, l'augmentation ne s'applique uniquement 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 personnalisée **I**.



INTERROMPRE DES ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Si un jeton d'Altération d'État est dépensé, alors ses effets ne peuvent être interrompus.

FAMILIERS

Certains héros possèdent des Familiers, représentés par des jetons, des cadrons ou d'autres éléments personnalisés. Les Familiers ne sont pas des Altérations d'État et sont donc immunisés aux cartes et capacités qui altèrent les Altérations d'État. (voir exemple **K**).

Les Familiers ont leurs règles spécifiques sur la Notice de Héros **A**. Ils ne peuvent être retirés, échangés ou détruits, sauf indications contraires précisées dans l'ensemble des 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 tas. Si vous devez piocher une carte, mais que votre tas est vide, mélangez tout d'abord votre pile de défausse afin de créer une nouvelle pioche.

Jouer des cartes coûte des Points de Combat **CP**. Ce coût est indiqué à gauche de la carte. Les cartes coûtant **0CP** se jouent gratuitement.


Vous devez conclure votre *Phase de Défausse* avec pas plus de **6** cartes dans votre main. Si vous parvenez jusqu'à la Phase de Défausse avec un nombre supérieur à cela, vous devez vendre des cartes jusqu'à en avoir **6** ou moins. Pour vendre une carte, défaussez cette dernière puis augmentez votre cadran de PC de **1CP** (toutes les cartes valent **1CP** 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 **I**.




K Remove a status effect token from a chosen player.

AMÉLIORATIONS DE HÉROS

Les cartes *Amélioration de Héros* actualisent de façon permanente l'espace du même nom sur votre Plateau de Héros. On les reconnaît grâce au  sur le côté gauche de la carte.

Les améliorations des *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 bordure violette.

Les cartes d'Amélioration de Héros :

- peuvent seulement être jouées durant votre *Phase Principale* (1) ou *Phase Principale* (2).
- ne peuvent 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), jouez la nouvelle carte par dessus la précédente Amélioration de Héros 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 (reconnaisables grâce au symbole  sont des cartes à usage unique qui apportent un bénéfice. Les cartes Action 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).
- Réalisez l'action décrite puis placez la carte au-dessus de votre Pile de Défauts.



CARTES ACTION INSTANTANÉE !

- Reconnaisables à leur bordure rouge et le 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'achèvent ensuite (voir « Conflits Temporels et Interruption » page 14).
- Les cartes Action Instantanée ne peuvent être interrompues.







CARTES ACTION DE PHASE PRINCIPALE

- Reconnaissables à leur bordure **bleue** et le 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.)


CARTES ACTION DE PHASE DE LANCER

- Reconnaissables à leur bordure **orange** et le 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.





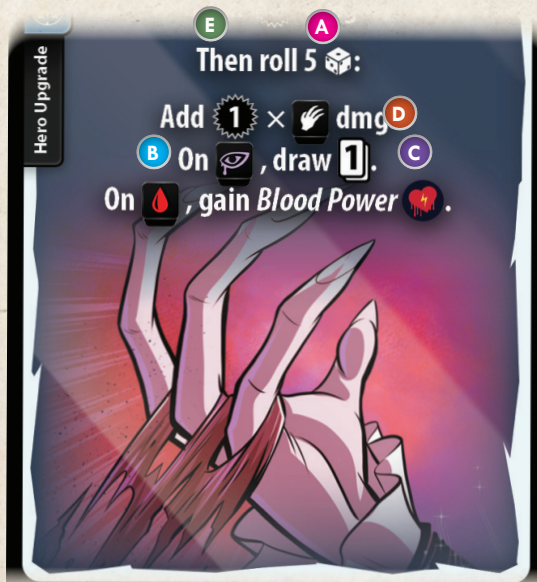
TEXTE DE RÉOLUTION

« LANCEZ [#] »


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 les symboles indiqués , 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 : « 4 × »)

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

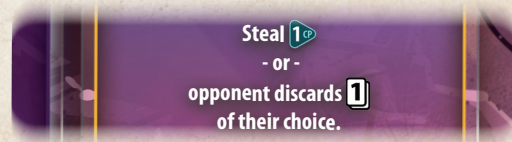
« PUIS »

Vous pouvez dépenser des Altération 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 réalisé après l'effet qui lui précède.


« OU »

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



« VOLEZ »

Prenez la ressource indiquée à votre adversaire pour vous.

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 en cours des dégâts en attente d'être infligés à un joueur est considéré comme « 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 réaliser votre *Capacité Défensive*.
- **Évitable** - Les dégâts peuvent être réduits, prévenus, évités, ou interrompus grâce à des cartes et / ou des *Altérations d'État*.
- **Augmentable** - Les dégâts peuvent être augmentés 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, Évitable, et Augmentables.
- Pas de Règles Spéciales de Ciblage.

DÉGÂTS IMPARABLES

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

DÉGÂTS PURS

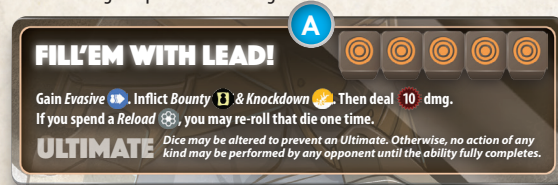
- Type spécial de dégâts imparables désignés par un nombre à l'intérieur d'un cercle rouge (par exemple : 2) suivi de « dégâts purs ».
- *Imparables*, mais Évitable
- Ne peuvent pas être Augmentés.
- Pas de Règles Spéciales de Ciblage.

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 Évitable
- Ne peuvent pas être Augmentés.
- Possèdent des Règles Spéciales de Ciblage (indiquées sur la capacité / 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 Inévitable.
- Augmentables.
- Pas de Règles Spéciales de Ciblage.



Capacité Ultime du Flingueur

TABLEAU DES TYPES DE DÉGÂTS


| | Défendables | Imparables | Augmentables | 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 que la Capacité Défensive ne soit activée.

Les dégâts ajoutés par des Modificateurs d'Attaque sont considérés du même type que les dégâts infligés à l'origine.


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  dégât).

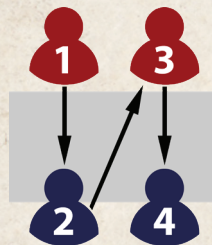


PARTIES À 4 JOUEURS

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 à côté et sont encouragés à voir la main de l'autre et élaborer des stratégies.
- 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  d'un joueur peuvent seulement être dépensés sur ses propres cartes et capacités.
- Les joueurs ne peuvent 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 Foi ! » peut être jouée sur des coéquipiers puisqu'elle renvoie à « Un joueur de votre choix »).
- Les joueurs peuvent altérer les dés pour empêcher un coéquipier de recevoir des dégâts en premier lieu, ou pour améliorer le résultat de leurs 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 désirez. Cependant, vous recevez une carte 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  carte de votre tas. Piochez immédiatement après avoir sélectionné votre cible (avant la résolution de n'importe quels effets).
- 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  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 avec jusqu'à 6 joueurs. Cependant, nous recommandons fortement que votre groupe ne tente pas de le faire avant que tout le monde ne soit très familier 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 : <http://variants.dicethrone.com>

AUTRES MODES

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 Capacité s'active durant votre *Phase d'Entretien*. Puis résolvez ces effets (À noter : ceci ne s'appliquera pas à la plupart des héros pendant le 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 de 1 votre Cadran de PC (sautez cette étape si vous possédez déjà le maximum de 15).
- 2 Piochez 1 carte du haut de votre tas et ajoutez-la à votre main. Si votre tas est vide, mélangez votre Pile de Défausse pour créer une nouvelle pioche.



3. PHASE PRINCIPALE (1)

Réalisez n'importe laquelle 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.
 - Ajoutez à 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 CP inscrit sur le côté gauche de la carte.
 - Réalisez la ou les actions décrites.
 - Placez la carte sur votre Pile de Défausse.
- C Jouez vos cartes Amélioration du Héros**
 - Retirez de votre Cadran de PC le coût en CP inscrit sur le côté gauche de la carte.
 - Si vous améliorez une Capacité depuis le niveau II vers le niveau III, payez seulement le coût de la différence.
 - Placez la carte sur l'espace correspondant de votre Plateau de Héros au nom similaire.



4. PHASE DE LANCER OFFENSIF


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 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.
- 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 modifier le résultat de vos dés ou permettre à la capacité d'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 de Défense n'est pas toujours recommandé.
- 3 À ce stade, si vous, un coéquipier, ou 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 restant.
- 4 Activer la Capacité Défensive (si vous en avez choisi une) :**
 - Déterminez ses effets variables (certaines capacités requièrent des étapes supplémentaires afin de déterminer la totalité de leurs effets).
 - Résolvez les effets qui ne requièrent pas de cible (par exemple : gagnez *Évitement* 8, gagnez *Attaque Furtive* X, *Récupérez* 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 résolus (par exemple : « Écran de Fumée » inflige *Poison Latent* ).

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



Afin de décider qui sera Défenseur dans des parties 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.



2 Déterminez le Défenseur qui recevra 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 : <http://variants.dicethrone.com>

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 Résolez les effets de la Capacité Offensive qui nécessitent une cible et ne sont pas liés à des dégâts (par exemple : Gagnez *Évitement* , infligez *Poison* , volez *CP* , etc).

2 Si la *Capacité Offensive* résulte en une *Attaque* et si le type de dégâts de cette *Attaque* est défendable, le Défenseur peut activer la *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 *Maîtrise du Feu* , infligez *Poison* , gagnez des PC, etc).

5 Il existe une dernière opportunité 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 restant 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 n'avoir plus que 6 cartes ou moins
- 2** Ajoutez à votre Cadran de PC **1**  pour chaque carte vendue (les cartes les plus chères à jouer ne valent pas plus de **CP** ).
- 3** Placez les cartes vendues sur votre Pile de Défausse.



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 simplement.



Occasionnellement, calculer le Total Final des Dégâts (le montant à enlever de votre cadran de santé à la fin de la phase de lancer) peut s'avérer 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 aient 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* 🔥 de la Pyromancienne ou le *Poison* ☠️ du Voleur de l'Ombre.

2. AJOUTEZ & SOUSTRAYEZ (SOUS TOTAL)

Appliquez maintenant tout ce qui use d'addition ou de soustraction pour affecter les 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 les Capacité 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 chose qui utilise les Dégâts Entrants dans le cadre d'une multiplication ou division (par exemple : l'altération d'état *Rétribution* ⚔️ 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* ⚔️ qui infligera la moitié des Dégâts Entrants en retour au Barbare.
3. Le Paladin dépense son altération d'état *Protection* 🛡️ qui prévient $\frac{1}{2}$ des Dégâts Entrants.
4. Le Paladin active sa capacité *Défense Divine III* qui prévient **3** dégâts. Il gagne également un autre jeton *Protection* 🛡️.
5. Le Barbare joue la carte *Viens Là !*, comme Modificateur d'Attaque, ce qui inflige *Commotion* ⚡️ 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* 🛡️ qui prévient $\frac{1}{2}$ 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 (Évènement 1, au-dessus).

2. AJOUTEZ & SOUSTRAYEZ (SOUS TOTAL)

18 Dégâts Entrants (Évènement 1 - *Domination*)

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

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

- **3** dégâts (Évènement 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 toujours arrondies au chiffre supérieur) :

Évènement 2 (*Rétribution* ⚔️) = **17** (Sous Total) ÷ 2 = **9** dégâts

Évènement 3 (*Protection* 🛡️) = **17** (Sous Total) ÷ 2 = **9**

Évènement 7 (*Protection* 🛡️) = **17** (Sous Total) ÷ 2 = **9**

Puis appliquez tout cela au Sous Total :

17 Dégâts Entrants - **9** - **9** = **-1** Incoming Damage

En utilisant deux fois *Protection* 🛡️, le Paladin prévient tous les dégâts, ce qui signifie que le Total Final des Dégâts qu'il reçoit est égal à **0**.

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

AUTRES RÈGLES

CONFLITS TEMPORELS ET INTERRUPTION

Parfois, les joueurs voudront réaliser des actions en même temps. Si cela se produit, résolvez les actions dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le Joueur Actif. N'importe quel joueur peut, dans ce sens horaire, interrompre ce déroulement de jeu avec des cartes *Action Instantanées*, des cartes *Action de Phase de Lancer*, ou des *Altérations d'État* à dépenser. Après que toutes les interruptions soient terminées, l'ordre de jeu précédent continue normalement.

Exemple : Le Barbare réalise l'*Attaque « Domination »*. Les dés affichent 3, 4 et 6, pour une valeur totale du jet égale à 13. Il interrompt sa *Capacité Offensive* en jouant la carte « Six et seulement six ! » pour changer son 3 en 6. La partie se déroule ensuite normalement, il inflige désormais un total de [16] dégâts et peut infliger *Commotion* à son adversaire.



EXPLOITS !

Lorsqu'un joueur de votre groupe réalise l'une des actions listées, faites-lui inscrire ses initiales dans l'espace ci-dessous pour qu'on se souvienne de lui à jamais dans votre Grande Charte.

À télécharger ici : <http://achievements.dicethrone.com>

CRÉDITS

Conception du jeu : Nate Chatellier, Manny Trembley

Développement du jeu : John Heidrich, Gavan Brown

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

Illustration : Manny Trembley, Nick Malara, Damien Mammoliti

Relecteur principaux du livre de règles : Simon Rouрке, Aaron Hein, John Heidrich (and many others who helped)

Testeurs : Aaron Hein, Adam Thies, Aaron Waltmann, Jonathan Herrera-Thomas, Kevin Heidrich, Jacob Thies, Rick May, Joel Smart, Darnell Malone, Nick Lem, Blake Royall, Drake Finney, et toute l'équipe Beta.

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, ainsi qu'à tous ceux que nous avons oubliés et qui nous ont aidé à faire de Dice Throne un succès.

For hero specific credits, see hero leaflets.

Pour les crédits spécifiques aux héros, voir les notices des héros.

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 notre communauté :
<http://community.dicethrone.com>



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.

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 suivants « Puis » sont toujours résolus après les énoncés précédents « Puis ».

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

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

Altérations d'État Unique : Contiennent des règles dans leur description qui prévalent sur les règles normales des Altérations d'État.

Attaque : Une *Capacité Offensive* qui inflige au moins 1 dégât qui 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 réduire ou prévenir ou interrompre les dégâts, ainsi qu'y répondre. La capacité ignore également les Altérations d'État en jeu qui pourraient réduire l'efficacité de la capacité. Cependant, la capacité peut être améliorée. La seule manière de prévenir un *Capacité Ultime* ou d'éviter ses dégâts est d'altérer un lancer de dé pour stopper son activation.

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 comme une *Attaque*. Imparable, mais évitable. Ne peut être augmenté.

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

Dégâts Imparables : Dégâts que les joueurs ne peuvent défendre à l'aire d'une *Capacité Défensive*. Cependant, les dégâts peuvent toujours être réduits, évités ou améliorés.

Dégât Pur : Dégât *Imparable* qui ne peut être augmenté, mais peut être évité.

Dépensé / Dépensez : Si une Altération d'État est dépensée, défaussez le jeton et recevez le bénéfice. Cela ne coûte aucun CP. Vous pouvez 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 » en 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 CP, 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 : 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 [#] : 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 augmente les dégâts d'une Attaque ou bien 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 CP : Dépensés pour jouer des cartes et activer des capacités de votre Plateau de Héros. Les joueurs ne peuvent avoir au-delà de 15 CP. Les joueurs gagnent 1 CP au début de leur tour (sauf au premier tour du Joueur de Départ).

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

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

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.

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

Vendez : Pendant la *Phase Principale* d'un joueur, il peut prendre une carte de sa main, la placer sur sa Pile de Défausse, puis augmenter son Cadran de PC de 1 CP.

Volez : Prenez la ressource indiquée à votre adversaire et placez-la en votre possession. Si votre adversaire n'a pas le montant spécifié, Volez le montant maximum en sa possession.