



VERSION 1.1

TUTORIEL VIDÉO

VOUS DÉTESTEZ LIRE LES RÈGLES?

On s'occupe de vous. Regardez un tutoriel vidéo (en anglais) :

learndta.dicethrone.com

DICE THRONE ADVENTURES

NATE CHATELLIER
MANNY TREMBLEY
GAVAN BROWN



MATÉRIEL DE JEU



70 tuiles Environnement
Niveaux I/II/III : 22 - Niveau IV : 4



1 cadran d'Or



2 tuiles Portail
1 Sables Pourpres et 1 Portail de Boss



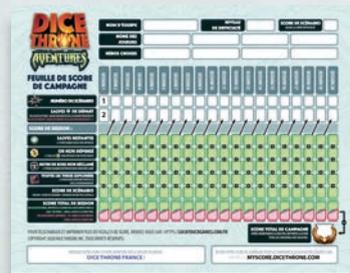
20 cartes Scénario
Niveaux 1/3/5/7 : 4, plus 1 par Boss



4 cadrans Ennemi : la Santé s'affiche d'un côté, les Points de Combat de l'autre.



160 cartes Boss (40 par Boss)



1 feuille de Score de Campagne



4 paquets Héritage



2 cartes Difficulté &
2 cartes Boss contre Boss



10 dés Chaos



4 dés Butin



4 notices de Boss (1 par Boss)



4 plateaux de Boss (1 par Boss)

CONTENU



1 tableau des Butins

Les Butins Classiques apparaissent d'un côté, le Butin de Boss de l'autre.



52 cartes Sbires

Niveaux I/II : 17 - Niveau III : 13 - Niveau IV : 5



16 personnages et 4 socles :

Le Barbare, le Tréant, le Samuraï, l'As de la Gâchette. **Non représentés ici** : l'Artificier, la Pirate Maudite, la Chasseresse, le Moine, l'Elfe Lunaire, le Paladin, la Pyromancienne, la Séraphine, le Voleur de l'Ombre, le Tacticien et la Reine Vampire.

Si vous souhaitez jouer avec des figurines ultra-détaillées, rendez-vous sur dicethrone.com !



140 cartes Butin : Commun : 41 / Rare : 38 / Époque : 31 / Légendaire : 30



1 notice de Boutique



4 cartes Déroulement d'un Tour

ALTÉRATIONS D'ÉTAT ET JETONS

4 Riposte	4 Ronces	8 Hémorragie	4 Éblouissement	4 Prime
4 Brûlure	8 Chaos	4 Commotion	4 Enchevêtrement	5 Évitement
3 Vol	4 À Terre	4 Parasite	8 Poison	2 Ombre
1 Étourdissement	6 Dépérissement	8 Dégât +1/+2 Recto/Verso	8 Dégât +3/+4 Recto/Verso	11 Main du Roi
10 Salve	2 Siphon Vital	4 Domination	4 Sort	4 Silence
4 Coffres à Butin 1 et 2 Recto/Verso	4 Coffres à Butin 3 et 4 Recto/Verso	5 jetons à 0 et 1 PC Recto/Verso	3 jetons à 3 et 5 PC Recto/Verso	
3 Éclats de Portail	2 marqueurs Première Frappe			



1 bac à jetons



1 bac à cartes

Pour savoir comment organiser ce bac en vous aidant des 15 séparateurs, rendez-vous à la section « Le bac à cartes » en page 15.



1 bac à notices et plateaux de Boss

Ce bac est livré pré-rempli avec toutes les notices et plateaux de Boss.



1 bac à cadrans, dés et figurines

Disposez les 16 personnages (silhouettes et éventuelles figurines), tous les dés et les 5 cadrans dans ce bac avant de lancer votre première partie. (Les figurines sont vendues séparément.)

BIENVENUE, HÉROS !

! HÉROS ET CONNAISSANCE DE DICE THRONE REQUIS !

Afin de jouer à ce jeu, chaque joueur aura besoin d'un Héros issu de n'importe quelle saison de *Dice Throne*.

Dans ce livret, nous partons du principe que vous connaissez déjà les règles de *Dice Throne*, donc vous devez avoir effectué au moins à une partie de *Dice Throne* avant de pouvoir jouer à *Dice Throne Aventures*. Nous vous conseillons d'éviter d'aller plus loin si ce n'est pas le cas.

L'AVENTURE COMMENCE...

Vous vous êtes réunis avec votre équipe de Héros endurcis au combat, prêts à traverser les Sables Pourpres afin de trouver le Roi Fou et lui faire mordre la poussière.

Mais prenez garde, vous n'êtes pas les premiers à emprunter ce chemin.

Beaucoup s'y sont essayés auparavant. Une armée de Sbiens loyaux et de Héros vaincus, qui ont préféré se soumettre que périr, sont prêts à vous combattre jusqu'à la mort.

Au début de vos aventures, vous n'êtes pas assez fort pour le combat final. Amassez du Butin et améliorez vos capacités en cours de route !

Quand le moment viendra, serez-vous prêt à vous emparer du trône ?

APERÇU DE LA CAMPAGNE

Une campagne est composée de 8 scénarios qui alternent entre deux modes de jeu différents :

- Exploration de Portail (scénarios 1, 3, 5, et 7)
- Combat de Boss (scénarios 2, 4, 6, et 8)

Si votre équipe parvient à surmonter un scénario, vous recevrez des récompenses, du score de campagne, puis vous avancerez vers le scénario suivant. Si vous échouez, vous serez contraints de recommencer le scénario jusqu'à parvenir à la victoire (sauf si votre carte Difficulté indique le contraire).

Une fois que vous aurez vaincu le Roi Fou, votre équipe aura réussi la campagne !

COMMENT UTILISER LE LIVRET DE RÈGLES

Le but de ce livret de règles est de vous permettre de jouer le plus rapidement possible et d'expliquer seulement les nouvelles règles lorsqu'elles sont nécessaires.

Plutôt que de lire l'intégralité du livret avant de jouer, nous vous conseillons de suivre les instructions au fur et à mesure, puis de vous référer au livret pour disposer de plus d'informations lorsque vous rencontrez une nouveauté. Vous pouvez donc apprendre les règles tout en jouant.

Lorsque vous vous demandez : « Est-ce qu'on peut faire ça ? », partez du principe que vous pouvez faire tout ce qui est compris dans le cadre des règles tant que le livret ne l'interdit pas explicitement.

Ce livret de règles est un document vivant. Téléchargez la dernière version ici : <https://luckyduckgames.com/fr>.

MISE EN PLACE DE LA CAMPAGNE

Lorsque vous débutez une nouvelle campagne, choisissez une carte Difficulté (nous vous conseillons la difficulté « Normale » si vous êtes novice dans *Dice Throne*) et remplissez les informations suivantes sur votre fiche de Score de Campagne :

- 1 LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ
- 2 LE NOM DE VOTRE ÉQUIPE
- 3 VOS NOMS
- 4 LES HÉROS SÉLECTIONNÉS
- 5 LE SCORE DE SCÉNARIO

NOM D'ÉQUIPE	2 LA MELITE	NIVEAU DE DIFFICULTÉ	1 NORMAL	SCORE DE SCÉNARIO	5 20
NOMS DES JOUEURS	3 ALEX	SHARMILLA			
HÉROS CHOISIS	4 AS DE LA GÂCHETTE	BARBARE			

SESSION 1	SESSION 2	SESSION 3	SESSION 4	SESSION 5	SESSION 6	SESSION 7	SESSION 8	SESSION 9	SESSION 10	SESSION 11	SESSION 12	SESSION 13	SESSION 14	SESSION 15	SESSION 16	SESSION 17	SESSION 18	SESSION 19	SESSION 20	
1																				
2																				

1 EXPLORATION DE PORTAIL

MISE EN PLACE DES HÉROS 1/2/3/4 Joueurs

- Santé : 35 / 18 / 13 / 10 chacun.
- Répartissez 2 Salves entre les joueurs.
- Or de départ (partagé) : 35 / 18 / 13 / 10

CONCLUSION

EN CAS DE DÉFAITE

1. Boutique : 3 / 1
2. Sauvegardez votre défaite sur la feuille de Score, et augmentez le nombre de Salves de départ de 3.
3. Recommencez ce scénario.

EN CAS DE VICTOIRE

1. Boutique : 3 / 1
2. Sauvegardez votre victoire sur la feuille de Score.
3. Avancez vos personnages en scène.

JETONS MAIN DU ROI

- Jetons de départ : nombre inscrit sur les cartes Sbiens.
- Utilisation maximum par tour : 1
- Réserve du lancer : 4-6



CONCLUSION

Présente les conséquences d'une victoire ou d'une défaite.

JETONS MAIN DU ROI

S'y référer lorsque vous affrontez des Sbires puissants qui utilisent ces jetons.



MISE EN PLACE DU HÉROS

Présente la valeur de départ du cadran de Santé de chaque joueur, ainsi que la valeur du cadran d'Or de l'équipe, selon qu'elle comprenne 1/2/3/4 Héros. Si vous commencez à peine votre aventure, cela indique également le nombre de *Salves* qui doivent être réparties.

Exemple : dans une partie à 2 joueurs, les Héros se répartiront 2 *Salves*, chacun commencera avec 18 points de Santé, et le cadran d'Or (commun) sera fixé à 10.



JOUEUSES ET JOUEURS !

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

MISE EN PLACE DE LA ZONE DE JEU

Lorsque vous commencez ou continuez une campagne, placez le matériel de jeu suivant sur la table, à portée de main :

- 6 **BAC À JETONS**
- 7 **TABLEAU DES BUTINS**
- 8 **BAC À CARTES**

Assurez-vous que les cartes Butin soient bien séparées en 4 piles selon leur icône de Butin (Commun , Rare , Épique , Légendaire ) et mélangez chaque pile.

En phase d'Exploration de Portail, assurez-vous également que chaque pile (niveau) de cartes Sbirre  est mélangée séparément. Laissez les Sbires et les cartes Butin dans le bac.

- 9 **CARTE SCÉNARIO**

Il existe 4 cartes Scénario pour chaque scénario d'Exploration de Portail. Choisissez-en une au hasard pour déterminer le plan que vous allez explorer. Si vous réalisez la mise en place d'un scénario Combat de Boss, prenez simplement la carte Scénario correspondante.

MISE EN PLACE D'UN JOUEUR

- 10 **RÉGLER LE CADRAN DE SANTÉ**
Se référer à la carte Scénario pour déterminer la valeur de Santé initiale.
- 11 **PRENDRE 1 DÉ BUTIN**
- 12 **PRENDRE 1 CARTE DÉROULEMENT D'UN TOUR**
- 13 **METTRE EN PLACE LES ÉLÉMENTS RESTANTS POUR VOTRE HÉROS**
Comme pour une partie normale de *Dice Throne*, gagnez 2  et piochez 4 .
- 14 **DISTRIBUER LES SALVES DE DÉPART**

Pour la première session, distribuez librement les *Salves* de départ indiquées sur la carte Scénario entre les membres de l'équipe.

Pour toutes les autres sessions, reportez-vous au nombre de *Salves* de départ indiqué sur la feuille de Score de Campagne. Vous pouvez distribuer les jetons *Salve*  comme bon vous semble entre les membres de votre équipe.



MISE EN PLACE SPÉCIFIQUE DE SCÉNARIO

Vous êtes désormais prêt à effectuer la mise en place du scénario. Si votre scénario en cours est une **Exploration de Portail**, rendez-vous à la section « **Exploration de Portail** » en page 6. Si votre scénario en cours est un **Combat de Boss**, rendez-vous à la section « **Combat de Boss** » en page 10.

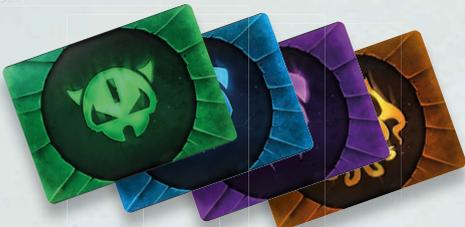


EXPLORATION DE PORTAIL

MISE EN PLACE DE L'EXPLORATION DE PORTAIL

Après avoir terminé la mise en place de la Zone de Jeu, disposez les éléments suivants sur la table, à portée de main :

1 4 PILES DE SBIRES



2 4 CADRANS ENNEMI



3 2 SETS DE 5 DÉS CHAOS



4 LE CADRAN D'OR DE VOTRE ÉQUIPE



DISPOSER LE PLAN

Maintenant, générez le plan de cette Exploration de Portail en respectant les étapes suivantes :

- 5 Placez la tuile de départ Sables Pourpres. Puis, placez le Portail de Boss, face cachée, et piochez des Environnements de façon aléatoire, comme indiqué sur la carte Scénario.
- 6 Placez les 3 Éclats de Portail, les Coffres à Butin et les jetons Salve sur les tuiles indiquées.
- 7 Placez vos Héros sur la tuile Sables Pourpres.
- 8 Réglez le cadran d'Or de votre équipe sur la valeur « Or de départ » indiquée sur la carte Scénario.



La partie gauche de la carte Scénario montre la disposition (le plan) de cette Exploration de Portail.



VOTRE OBJECTIF

Pour terminer une Exploration de Portail, les joueurs doivent explorer la tuile Portail de Boss et vaincre le Sbiro de niveau IV qui en est le gardien. Le Portail de Boss ne peut pas être exploré avant que les 3 Éclats de Portail n'aient été collectés sur le plan.



Pour collecter des Éclats de Portail, les Héros doivent explorer un Environnement comportant un Éclat de Portail, ajoutant ainsi cet Éclat de Portail à la tuile Portail de Boss.

Sur le chemin, vous découvrirez des Coffres à Butin et des Salves qui vous seront utiles, mais chaque pas représente un danger car les Sbiros du Roi Fou attendent, tapis, prêts à en découdre...

PREMIER JOUEUR

Afin de déterminer le premier joueur, tous les Héros doivent lancer leur dé Butin. Celui qui obtient le plus grand nombre commence.

Vous voilà prêts à débiter votre aventure !



EXPLORATION DE PORTAIL - SE DÉPLACER ET EXPLORER

CARTE DÉROULEMENT D'UN TOUR D'EXPLORATION DE PORTAIL

Pendant une Exploration de Portail, les joueurs se succéderont dans le sens horaire. Lors de votre tour, exécutez les 7 étapes listées sur votre carte Déroulement d'un Tour d'Exploration de Portail. Gardez toujours cette carte à proximité pour pouvoir vous y référer lorsque vous débutez.

Lisez le résumé de chaque étape sur la carte Déroulement d'un Tour :

DÉROULEMENT D'UN TOUR EXPLORATION DE PORTAIL

Se déplacer et explorer (si vous n'êtes pas engagé)

- Dépenser des Salves** : voir la carte Scénario.
- Déplacement** : traversez des Environnements explorés jusqu'à atteindre un Environnement inexploré ou un Combat de Sbiere en cours.
- Exploration** : si vous vous êtes déplacé vers un Environnement inexploré dévoilez-le et résolvez tous ses effets. Si une icône Sbiere apparaît, mettez le Sbiere en place et engagez le combat.

Combat contre un Sbiere (seulement si engagé)

- Dépenser des Salves** : identique à l'étape 1.
- Première Frappe** (si applicable) : effectuez l'étape du Sbiere avant celle du Héros.
- Étape du Héros** : réalisez un tour complet de Dice Throne (voir la carte Déroulement d'un Tour de votre Héros).
- Étape du Sbiere** : voir « Étape du Sbiere », à la page 9 du livret de règles.

Pendant l'Exploration de Portail, vous engagez le combat avec divers Sbiere. Les étapes 2 et 3 du tour (Déplacement & Exploration) ne peuvent être réalisées que si vous n'êtes pas déjà engagé contre un Sbiere au début de votre tour. Si vous êtes engagé contre un Sbiere au début de votre tour, sautez les étapes Déplacement & Exploration, et passez directement au Combat contre le Sbiere (étapes 4 à 7).

Revenons maintenant plus en détail sur les étapes 1 à 3 de Déplacement & Exploration.

1. DÉPENSER DES SALVES

Vous pouvez choisir de dépenser autant de Salves que vous le souhaitez pour vous soigner. Pour chaque Salve dépensée, soignez le nombre de points de Santé indiqué en bas à gauche de la carte Scénario.

Les Salves peuvent seulement être utilisées :

- Avant le déplacement.
- Avant qu'un combat commence, même si le Sbiere est doté de Première Frappe.
- Avant votre Phase d'Entretien.

Les Salves sont des Altérations d'État Uniques et ne peuvent être retirées ou transférées. Les Salves peuvent également être dépensées pour ramener à la vie vos coéquipiers tombés au combat en leur conférant de Santé. (Vous ne pouvez pas en dépenser pour vous ramener à la vie vous-même.)

2. DÉPLACEMENT

Lorsque vous vous déplacez, votre personnage doit parcourir n'importe quelle distance dans une succession de tuiles Environnement déjà explorées (face visible) jusqu'à ce qu'il atteigne l'une de ces destinations :

- A UN ENVIRONNEMENT INEXPLORÉ**
Voyagez vers une tuile Environnement inexplorée (face cachée) que vous pourrez alors explorer (voir l'étape 3 ci-dessous).
- B UN COMBAT EN COURS CONTRE UN SBIRE**
Rejoignez un coéquipier qui est présentement engagé contre un Sbiere sur une tuile Environnement explorée. Vous vous engagez donc contre ce Sbiere et passez directement au « Combat contre un Sbiere » en page 8.

VOUS NE POUVEZ PAS :

- Vous déplacer à travers les tuiles en diagonale.
- Passer à travers une tuile Environnement inexplorée.
- Passer à travers un coéquipier présentement engagé contre un Sbiere.
- Vous arrêter sur une tuile Environnement déjà explorée, sauf si un de vos coéquipiers s'y trouve et qu'il est engagé contre un Sbiere.
- Choisir de ne pas vous déplacer. (À moins d'être déjà engagé contre un Sbiere, vous devez vous déplacer.)



Ci-dessus : l'As de la Gâchette peut se déplacer vers l'une de ces 2 tuiles Environnement inexplorées de niveau I pour découvrir ce qui s'y trouve, ou bien rejoindre le Barbare et s'engager contre le Sbiere Fée.



3. EXPLORATION

Explorer de nouveaux Environnements promet moultes récompenses pour les aventuriers, mais aussi un grave danger... et à moins qu'un Héros allié vienne à la rescousse, vous devrez affronter cette épreuve tout seul.

Après vous être déplacé sur un Environnement inexploré, récoltez tous les objets présents sur la tuile révélée :

- Placez les Éclats de Portail sur le Portail de Boss.
- Placez les Salves sur votre plateau de Héros.
- Ouvrez les Coffres à Butin : tous les joueurs lancent leur dé Butin pour recevoir une récompense (voir « Coffres à Butin » en page 12).

Ensuite, retournez la tuile Environnement. Plusieurs caractéristiques peuvent apparaître sur la tuile, et si c'est le cas, elles doivent être résolues dans l'ordre suivant :

- Augmentez votre cadran de du nombre indiqué.
- Augmentez le cadran d'Or du nombre indiqué.
- Résolvez les actions obligatoires ou les choix optionnels. Sauf indication contraire, ceci ne s'applique qu'à vous.
- Piochez et dévoilez une nouvelle carte Sbiere de niveau I/II/III/IV depuis sa pile, réalisez les étapes de mise en place de Sbiere, puis engagez le combat !



Note : les cartes d'Action Instantanée ou les Altérations d'État à dépenser peuvent toujours être utilisées pour modifier n'importe quel lancer de dé. Vous ne pouvez pas utiliser de cartes de Phase Principale ou de Phase Lancer en dehors des combats.

EXPLORATION DE PORTAIL : COMBAT CONTRE UN SBIRE

MISE EN PLACE DU SBIRE

Lorsque vous explorez un nouvel Environnement, il arrive que vous vous *engagez* dans un combat contre un Sbiire.

Avant de commencer le combat contre le Sbiire, vous devez piocher une carte Sbiire dans la pile Sbiires appropriée et réaliser les étapes suivantes :

- 1 Prenez 1 cadran Ennemi du côté Santé et réglez-le sur la Santé de départ indiquée.
- 2 Prenez 5 dés Chaos.
- 3 Si le Sbiire affiche un symbole *Main du Roi*, il commence le combat avec un jeton *Main du Roi*. Référez-vous à la section **jetons Main du Roi** de la carte Scénario avant de poursuivre.

GESTION DES DES SBIRES

La plupart des Sbiires ne dépendent ni ne gagnent de Points de Combat. En revanche, tous les Sbiires ont des PC de départ pour que les Altérations d'État basées sur les PC (par exemple *À Terre*) fonctionnent. Vous ne devez gérer les PC d'un Sbiire que lorsque c'est indiqué dans la capacité du Sbiire ou si leur nombre est affecté par une carte, une capacité ou une Altération d'État. Si vous avez besoin de gérer les PC d'un Sbiire, utilisez le côté du cadran Ennemi, ou indiquez les PC actuels à l'aide des jetons de recto/verso fournis. Tout comme les Héros de *Dice Throne*, les Sbiires ne peuvent pas avoir plus de 15 PC.

MAIN DU ROI

PREMIÈRE FRAPPE

SANTÉ DE DÉPART

POINTS DE COMBAT DE DÉPART



CONDITION D'ACTIVATION

CAPACITÉ OFFENSIVE

Comme les Héros, les Sbiires possèdent une ou plusieurs **Capacités Offensives** utilisées pour vous *Attaquer* pendant leur **Phase de Lancer Offensif**.

CAPACITÉ PASSIVE

Certains Sbiires possèdent une **Capacité Passive** qui doit être déclenchée à chaque tour du Sbiire, quand c'est possible (voir « Étape du Sbiire » page 9).

CAPACITÉ DÉFENSIVE

La défense fonctionne de la même façon pour les Sbiires que pour les Héros. Lorsque le Sbiire est *Attaqué*, le joueur qui lance les dés pour le Sbiire lance le nombre indiqué de dés Chaos pour déterminer le résultat de sa Défense.

Note : certains Sbiires ont une Défense Unique (indiquée par une icône dorée) qui s'active contre tous types de dégâts hors **Capacités Ultimes** (sauf indication contraire).

OBJECTIF DE LANCER

L'*Objectif de Lancer* indique le résultat que le Sbiire cherche à obtenir durant sa **Phase de Lancer Offensif**. Tout comme dans les règles de *Dice Throne* standard, un Sbiire bénéficie de 3 *Tentatives de Lancer* de ses dés Chaos. Après chaque *Tentative*, il met de côté les dés qui le rapprochent de son *Objectif de Lancer* (voir « Étape du Sbiire » page 9).

RÉCOMPENSE

Lorsque ce Sbiire est vaincu, le *Joueur Actif* reçoit toutes les récompenses, à l'exception des Coffres à Butin, qui concernent tous les Héros.

Exemple : lorsque le Berserker Enragé est vaincu, l'équipe reçoit un Coffre à Butin **Légendaire**, ce qui permet à **chaque joueur** de lancer son dé Butin et de recevoir sa récompense.

COMBATTRE LES SBIRES

Si vous vous *engagez* dans le combat ou commencez votre tour déjà *engagé* contre un Sbiire, vous devez combattre et vaincre le Sbiire avant de pouvoir vous déplacer à nouveau.

En tant que Héros aguerri, vous savez déjà comment se déroule un combat (depuis la *Phase d'Entretien* jusqu'à la *Phase de Défausse*). Hormis quelques rares exceptions, combattre un Sbiire n'est pas différent de combattre des adversaires classiques de *Dice Throne*.

Suivez les étapes 4 à 7 lorsque vous combattez un Sbiire.

Combat

Combat contre un Sbiire (seulement si engagé)

4. **Dépenser des Salves** : identique à l'étape 1.
5. **Première Frappe** (si applicable) : effectuez l'étape du Sbiire avant celle du Héros.
6. **Étape du Héros** : réalisez un tour complet de *Dice Throne* (voir la carte Déroulement d'un Tour de votre Héros).
7. **Étape du Sbiire** : voir « Étape du Sbiire », à la page 9 du livret de règles.

Note : un Héros ne peut jamais être *engagé* contre plus d'un Sbiire à la fois.

4. DÉPENSER DES SALVES

Avant de commencer le combat face au Sbiire contre lequel vous êtes *engagé*, vous pouvez choisir de dépenser des *Salves* pour gagner de la Santé (voir « Dépenser des Salves » en page 7).



5. PREMIÈRE FRAPPE

Le Sbiire et vous réalisez chacun un 1 tour (Étape du Héros et Étape du Sbiire), en commençant par vous, sauf dans le cas où le Sbiire possède **Première Frappe**.

N'importe quel Sbiire doté de **Première Frappe** attaquera toujours le Héros en premier.

Note : si un Sbiire doté de **Première Frappe** est vaincu pendant son tour, vous disposez toujours de votre tour complet après cela. Même s'il n'y a plus d'ennemi, vous pouvez toujours activer une capacité qui procure d'autres bénéfices.

6. ÉTAPE DU HÉROS

Réalisez un tour complet de *Dice Throne* (voir votre carte Déroulement d'un Tour).

1. **Phase d'Entretien**
Résolvez les effets pertinents des Altérations d'État.
2. **Phase de Revenu**
Gagnez 1 PC et piochez 1.
3. **Phase Principale (1)**
 - Jouez vos Améliorations de Héros.
 - Jouez vos Actions de **Phase Principale**.
 - Vendez vos cartes (gagnez 1 PC par carte).
4. **Phase de Lancer Offensif**
Lancez vos dés jusqu'à trois fois pour activer une capacité.
5. **Phase de Lancer de Ciblage**
Votre cible est le Sbiire contre lequel vous êtes présentement *engagé*.
6. **Phase de Lancer Défensif**
Le Sbiire active sa **Capacité Défensive**.
7. **Phase Principale (2)**
Identique à la **Phase Principale (1)**.
8. **Phase de Défausse**
Vendez vos cartes en main pour ne pas en avoir plus de six.



EXPLORATION DE PORTAIL : COMBAT CONTRE UN SBIRE

7. ÉTAPE DU SBIRE

Pendant les *Phases de Lancer Offensif* et *Défensif*, le coéquipier qui vous précède dans l'ordre du tour lance les dés Chaos pour le Sbiire.

Réalisez un tour complet de *Dice Throne* avec les exceptions suivantes :

1. **Phase d'Entretien** - Résolvez les effets pertinents des Altérations d'État et *Capacités Passives*.
2. **Phase de Revenu** - Sautez cette phase.
3. **Phase Principale (1)** - Sautez cette phase.
4. **Phase de Lancer Offensif**

Lancez 5 dés Chaos et :

- Relancez tous les dés ne correspondant pas à l'*Objectif de Lancer* du Sbiire ou excédant la quantité nécessaire pour un symbole.
- Relancez des dés une seconde fois si l'*Objectif de Lancer* n'a toujours pas été atteint.

Lorsque l'*Objectif de Lancer* est une *Suite*, basez-vous sur les règles suivantes pour savoir quels dés relancer :

- Lorsque vous obtenez un 2,3,4 ou 5, conservez-le pour en avoir **exactement** un de chaque.



- Conservez un 1 ou un 6 seulement s'il s'intègre déjà à une *Petite* ou *Grande Suite*.



4. Phase de Lancer Offensif (Suite)

Le Sbiire réalise la meilleure capacité qu'il puisse activer, y compris les *Capacités Passives*.

5. Phase de Lancer de Ciblage

Le Sbiire cible le Héros dont c'est le tour.

6. Phase de Lancer Défensif

Si l'*Attaque* du Sbiire est parable, activez votre *Capacité Défensive*. Vous pouvez dépenser vos Altérations d'État pertinentes.

7. Phase Principale (2) - Sautez cette phase.

8. Phase de Défausse - Sautez cette phase.



SBIRES & BOSS SONT DES JOUEURS

- Les Sbiires et les Boss sont considérés comme des « joueurs » et des « adversaires » et peuvent être affectés par des cartes, des Altérations d'État ou des capacités qui emploient à ces termes.
- Les cartes et capacités qui affectent plusieurs adversaires peuvent être appliquées sur plusieurs Sbiires, peu importe contre qui le Sbiire est engagé.
- Seuls vous et vos coéquipiers êtes considérés comme des Héros.
- Vous pouvez toujours appliquer des cartes et des effets de capacité à vos coéquipiers ou à des Sbiires, que vous soyez dans le même Environnement ou non.
- Toutes les cartes Boss & Sbiire doivent être lues du point de vue du Boss ou du Sbiire. Donc lorsqu'une capacité de Boss parle d'un « adversaire », cela fait référence à un Héros ou un Boss du camp adverse.
- Si le choix qu'un Sbiire ou un Boss doit réaliser ne paraît pas clair, le *Joueur Actif* doit alors prendre la décision la plus efficace pour le Sbiire ou le Boss.

FIN DU TOUR

Si vous ou le Sbiire êtes toujours vivants, le joueur suivant commence son tour.

Vous demeurez engagé avec le Sbiire lors de votre prochain tour, sauf si un autre Héros parvient à le vaincre avant le début de votre prochain tour.

SI VOUS PARVEZ À VAINCRE LE SBIRE :

Lorsque ce Sbiire est vaincu, le *Joueur Actif* reçoit toutes les récompenses qui ne sont pas des Coffres à Butin. Ces Coffres à Butin contiennent toujours quelque chose à partager entre les Héros : chacun lance un dé Butin et reçoit la récompense correspondant à son lancer sur le Tableau des Butins.

Placez la carte du Sbiire vaincu en dessous de sa pile.

SI LE SBIRE PARVIENT À VOUS VAINCRE :

- Un coéquipier peut immédiatement dépenser une *Salve* pour vous réanimer et ramener vos points de Santé à 1. Vous ne pouvez pas vous réanimer vous-même. Les Altérations d'État ne sont pas retirées lorsque vous êtes réanimé.
- Si vous ne pouvez pas être réanimé, l'intégralité de votre équipe perd l'Exploration de Portail (voir « Conclusion de scénario » en page 12).

TERMINER L'EXPLORATION DE PORTAIL

Si la Santé d'un Héros est réduite à 0 et qu'il n'a pas pu être réanimé par un coéquipier, votre équipe a **perdu** le scénario.

Une fois que vous battez le Sbiire de niveau IV dévoilé après avoir exploré la tuile Portail de Boss, et à condition qu'aucun Héros ne soit plus engagé contre un Sbiire, votre équipe a **gagné** le scénario.

Rendez-vous à la section « Conclusion du Scénario » en page 12.

MAIN DU ROI



LA MAIN DU ROI

Les jetons *Main du Roi* sont des Altérations d'État Uniques qui ne peuvent être retirées ou transférées.

Ils sont utilisés par les Boss et les Sbiires les plus puissants qui portent le symbole *Main du Roi*. Dépenser un jeton *Main du Roi* n'est pas optionnel.

Certains Sbiires puissants commencent avec 1 jeton *Main du Roi*, indiqué sur leur carte (voir l'étape 3 de la section « Mise en Place du Sbiire » en page 8).

La difficulté des scénarios étant graduelle, il en va de même pour les indications concernant les jetons *Main du Roi* :

JETONS MAIN DU ROI

- Jetons de départ : nombre inscrit sur les cartes Sbiires.
- Utilisation maximum par tour : 1
- Réussite du lancer : 4 - 6

Jetons de départ : le nombre de jetons *Main du Roi* avec lequel le Boss / Sbiire commence.

Utilisation maximum par tour : le nombre de jetons *Main du Roi* qu'un Boss / Sbiire peut dépenser en un seul tour.

Réussite du lancer : dès qu'un jeton *Main du Roi* est dépensé, un seul dé Chaos est lancé. Si le résultat est compris dans l'éventail spécifié, la *Main du Roi* s'active avec succès.

Note : le résultat d'un lancer de dé pour la *Main du Roi* peut être manipulé par des cartes / jetons.

Les jetons *Main du Roi* sont dépensés automatiquement par les Boss / Sbiires dans deux cas de figure :

A. AUCUNE CAPACITÉ ACTIVÉE

Si le Boss / Sbiire ne parvient pas à activer une capacité pendant sa *Phase de Lancer Offensif*, pour quelque raison que ce soit :

1. Retirez toute Altération d'État non-persistante qui devrait être retirée à la fin de la *Phase de Lancer* (exemple : *Ronces*, *Enchevêtrement*).
2. Lancez 1 dé Chaos.
3. Un lancer *Main du Roi* réussi donne au Boss / Sbiire une autre *Phase de Lancer Offensif*. Référez-vous à la carte Scénario pour connaître le résultat à obtenir pour votre scénario en cours.

B. CIBLÉ PAR UNE ULTIME

Si vous activez un *Capacité Ultime* contre le Boss / Sbiire :

1. Lancez 1 dé Chaos.
2. Un lancer *Main du Roi* réussi vous force à relancer 1 de vos dés.



COMBAT DE BOSS



Ne lisez pas cette section (pages 10 & 11) avant d'avoir terminé votre premier scénario d'Exploration de Portail.

Tombés au combat sous les coups du Roi Fou, ces anciens Héros ont préféré la servitude à la mort. Ils attendent de l'autre côté de chaque Portail de Boss, prêts à vous infliger la honte cuisante de la défaite. Si vous parvenez à leur passer sur le corps, vous pourrez peut-être atteindre le Roi Fou en personne.

Dans un scénario de Combat de Boss, **ne mettez pas** en place un plan d'Exploration de Portail, mais joignez vos efforts pour combattre un Boss. Pour cela, votre équipe enchaînera les tours, procédant avec le Boss de la même manière qu'avec les Sbiens. Préparez-vous bien !

Référez-vous à la carte scénario du Combat de Boss :



MISE EN PLACE DU COMBAT DE BOSS

1. Choisissez 1 cadran de Santé pour votre équipe et réglez-le sur le nombre indiqué sur la carte Scénario du Combat de Boss. Lorsque vous affrontez un Boss, votre équipe partage une réserve de Santé commune.
2. Au centre de la table, placez les éléments suivants (de la même façon que pour un joueur de *Dice Throne*) :
 - Plateau, notice et pile de cartes du Boss.
 - Cadran ennemi - côté Santé visible.
 - Cadran ennemi - côté PC visible.
 - 5 dés Chaos
 - Le nombre de jetons *Main du Roi* indiqué sur la carte Scénario de Combat de Boss.



SANTÉ DE DÉPART DU HÉROS
Les Héros partagent un cadran de Santé qui démarre à 50.

CARTE SCÉNARIO DE COMBAT DE BOSS
Dans une partie à 2 joueurs, le Barbare Déchu commence avec 70 points de Santé. Il reçoit 8 PC d'Amélioration et débute le combat avec 2.

3. Séparez les cartes du Boss en deux piles :
 - **Pile d'Améliorations** - Les cartes Amélioration sont seulement utilisées pour la mise en place du Boss. Les cartes Amélioration sont identifiables grâce à flèche d'amélioration (↑) sur le côté gauche.
 - **Pile d'Actions** - Les cartes Action sont utilisées par le Boss pendant le combat. Toutes les cartes Action peuvent être identifiées grâce à une étoile d'action (★) sur le côté gauche.
4. Réglez les PC du Boss sur la valeur de « PC d'Amélioration » indiquée sur la carte Scénario du Combat de Boss.
5. Une par une, retournez les cartes de la pile d'Améliorations et placez-les sur la capacité correspondante du plateau de Boss. Pour chaque carte :
 - Le Boss dépense des PC d'Amélioration en fonction du coût en PC de la carte.
 - Lorsque vous améliorez une carte de niveau 2 vers une carte de niveau 3, payez seulement la différence de coût en PC.
 - S'il s'agit d'une carte Amélioration de niveau 2 et que le Boss possède déjà la carte Amélioration de niveau 3, défaussez la carte de niveau 2 et piochez-en une autre (aucun PC d'Amélioration n'est perdu ou gagné en défaussant).
 - Si le Boss peut placer la carte Amélioration mais qu'il ne peut pas en payer le coût en PC, défaussez-la et cessez de piocher des cartes.



MAIN DU ROI
Dans une partie à 2 joueurs, le Barbare Déchu commence avec 2 jetons *Main du Roi*.

CADRAN ENNEMI (CÔTÉ SANTÉ)

CADRAN ENNEMI (CÔTÉ PC)



PILE D' ACTIONS

PILE D' AMÉLIORATIONS



PILES DU BOSS



PLATEAU DU BOSS



NOTICE DU BOSS



COMBAT DE BOSS

CARTE DÉROULEMENT D'UN TOUR COMBAT DE BOSS

Pendant un Combat de Boss, les tours des joueurs s'enchaînent dans le sens horaire jusqu'à ce que le Boss soit vaincu... ou votre équipe. Pendant votre tour, réalisez les 3 étapes listées sur votre carte de Déroulement d'un Tour du Combat de Boss. Gardez toujours cette carte à proximité pour vous y référer lorsque vous débutez.



Lisez le résumé de chaque étape présente sur la carte Déroulement d'un Tour ci-dessous :

- 1. Dépensez des Salves** (optionnel) : si vous le souhaitez, dépensez pour soigner 6 sur le cadran de Santé partagé (possibilité d'en dépenser plusieurs).
- 2. Étape du Héros** : réalisez un tour complet de *Dice Throne* (voir la carte Déroulement d'un Tour de votre Héros).
- 3. Étape du Boss** : le Boss réalise un tour complet de *Dice Throne* (à quelques exceptions près).

1. DÉPENSER DES SALVES

Dépenser des Salves (optionnel) : si vous le souhaitez, dépensez des Salves pour soigner 6 sur le cadran de Santé partagé de votre équipe (vous pouvez en dépenser plusieurs).



Note : les Salves ne peuvent pas être dépensées pour réanimer un coéquipier tombé dans un Combat de Boss.

2. ÉTAPE DU HÉROS

Réalisez un tour complet de *Dice Throne* (voir la carte Déroulement d'un Tour de votre Héros).



- 1. Phase d'Entretien**
Résolvez les effets pertinents des Altérations d'État.
- 2. Phase de Revenu**
Gagnez 1 PC et piochez 1.
- 3. Phase Principale (1)**
 - Jouez vos Améliorations de Héros.
 - Jouez vos Actions de *Phase Principale*.
 - Vendez vos cartes (gagnez 1 PC par carte).
- 4. Phase de Lancer Offensif**
Lancez vos dés jusqu'à trois fois pour activer une capacité.
- 5. Phase de Lancer de Ciblage**
Votre cible est le Boss.
- 6. Phase de Lancer Défensif**
Le Boss active sa *Capacité Défensive*.
Note : le coéquipier qui vous précède dans l'ordre du tour lance les dés du Boss pendant ses *Phases de Lancer Offensif* et *Défensif*.
- 7. Phase Principale (2)**
Identique à la *Phase Principale (1)*
- 8. Phase de Défausse**
Vendez vos cartes pour ne pas en avoir plus de six en main.

Attention : si vous activez une *Capacité Ultime* et que le Boss possède un jeton *Main du Roi*, il tentera de stopper votre *Attaque* (voir « Main du Roi » en page 9).



3. ÉTAPE DU BOSS

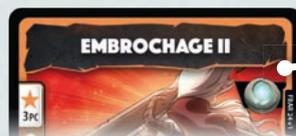
Le coéquipier qui vous précède dans l'ordre du tour réalise désormais le tour du Boss, qui consiste en un tour classique de *Dice Throne* avec quelques exceptions :

1. Phase d'Entretien

Résolvez les effets pertinents des Altérations d'État.

2. Phase de Revenu

- Augmentez le cadran de PC du Boss de 1 PC. Comme les Héros de *Dice Throne*, les Boss ne peuvent avoir plus de 15 PC.
- Piochez une carte de la pile d'Actions de Boss, retournez-la, puis replacez-la sur la pile.
- Le *Joueur Actif* gagne **immédiatement** le Bonus de Héros indiqué dans le coin supérieur droit de la carte.



Le Héros Actif gagne un Bonus de Héros de 1 Salve.

3. Phase Principale (1)

- Si la carte piochée pendant la *Phase de Revenu* était une carte d'Action de *Phase Principale*, le Boss la joue en dépensant un nombre de PC égal au coût en PC de la carte. Après avoir résolu la carte, placez-la dans la défausse.
- Si la carte piochée est une carte d'Action de *Phase de Lancer*, ignorez-la jusqu'à la *Phase de Lancer Offensif*.
- Si le Boss ne peut pas payer le coût en PC de la carte ou que la carte n'aurait aucun effet, la carte est vendue (défaussée), augmentant le total des PC du Boss de 1 PC.

4. Phase de Lancer Offensif

- Lancez les 5 dés Chaos** et :
 - Relancez tout dé qui ne correspond pas à l'*Objectif de Lancer* indiqué sur la dernière carte piochée.

Objectif de Lancer : [5 dés Chaos]

- Relancez des dés une seconde fois si l'*Objectif de Lancer* n'a toujours pas été atteint.

- Activez une Capacité** : le Boss active alors la capacité remplissant les **conditions d'activation** avec la valeur de priorité la plus élevée, peu importe l'*Objectif de Lancer* original.



- Résoudre les cartes d'Action de Phase de Lancer** : si le Boss avait pioché une carte d'Action de *Phase de Lancer*, il dépense alors le nombre de PC égal au coût en PC de la carte et résout son effet.

Si le Boss ne peut pas payer le coût en PC de la carte, ou qu'elle n'aurait aucun effet, elle est vendue (défaussée) à la fin de la *Phase de Lancer Défensif* pour 1 PC (la carte peut toujours être utile si le Boss réalise une seconde *Phase de Lancer Offensif* à la suite d'un lancer réussi de *Main du Roi*).



Lorsque l'*Objectif de Lancer* est une *Suite*, suivez les règles suivantes pour savoir quels dés relancer :

- Lorsque vous obtenez un 2, 3, 4 ou 5, conservez-le pour en avoir **exactement** un de chaque.



Le 2 est relancé car un seul 2 doit être conservé.

- Conservez un 1 ou un 6 seulement s'il s'intègre déjà à une *Petite* ou une *Grande Suite*.



Le 6 est conservé car il compose une *Petite Suite*.



1 et 6 sont relancés parce qu'aucun ne compose une *Petite* ou *Grande Suite*.

Attention : si le Boss ne parvient pas à activer une capacité pendant son tour, il dépensera un jeton *Main du Roi* (ou plus) dans le but de commencer une autre *Phase de Lancer Offensif* (voir « Main du Roi » en page 9).

5. Phase de Lancer de Ciblage

Le Boss cible le Héros dont c'est le tour.

6. Phase de Lancer Défensif

Si l'*Attaque* du Boss est parable, activez votre *Capacité Défensive*.

7. Phase Principale (2) - Sautez cette phase.

8. Phase de Défausse

SITUATIONS SPÉCIALES

Parfois, une Altération d'État (comme *À Terre*) menace le Boss de perdre sa *Phase de Lancer Offensif* (car il n'a pas suffisamment de PC pour la retirer). Dans ce cas de figure, il vend à la place la carte piochée dans sa pile d'Action afin de payer pour retirer *À Terre*.

Si une Altération (comme *Commotion*) risquait de résulter en l'absence d'*Objectif de Lancer* pour le Boss, retournez tout de même une carte pour qu'il ait un *Objectif de Lancer*. Tous les autres aspects de la carte seront alors bien ignorés (y compris le Bonus de Héros).

Si un Boss ne peut pas piocher de carte pendant sa *Phase de Revenu* et qu'une carte se trouve déjà en haut de la défausse, utilisez son *Objectif de Lancer*. Tous les autres aspects de la carte seront ignorés (y compris le Bonus de Héros).

Si le lancer du Boss permet d'activer sa *Capacité Ultime*, il conserve ce lancer, peu importe son *Objectif de Lancer* et le nombre de *Tentatives de Lancer* effectuées.

FIN DU COMBAT

Que vous soyez victorieux ou vaincu dans la bataille, vous recevrez des récompenses et poursuivrez votre périple. (voir « Conclusion du scénario » en page 12).

Note : dans les rares occasions où vous et le Boss êtes réduits à 0 de Santé en même temps, votre équipe est victorieuse.

COFFRES À BUTIN

CONCLUSION



Vous trouverez des Coffres à Butin en explorant des Environnements et en battant des Sbières. Ils contiennent bien des trésors, mais c'est le destin qui déterminera lesquels vous recevrez.



Pour découvrir leur récompense, les Héros gagnant du Butin doivent lancer leur dé Butin et se reporter à la colonne correspondante du Tableau des Butins (1 2 3 4).



TABLEAU DES BUTINS

JETONS DE DÉGÂTS BONUS (Altération d'État Positive) :

Prenez 1 jeton Dégât Bonus correspondant. Les jetons Dégât Bonus ajoutent le nombre de dégâts indiqué à une Attaque. Modificateur d'Attaque.

Limite d'Empilement : 2. Si vous gagnez un jeton alors que votre Limite d'Empilement est atteinte, vous devez soit remplacer un de vos jetons, soit défausser le nouveau jeton.

GAGNEZ DES PC :

Augmentez votre cadran de PC du nombre indiqué.

PIOCHEZ DES CARTES :

Piochez le nombre de cartes indiqué dans votre paquet. Si vous avez alors plus de 6 cartes en main, n'en défaussez aucune avant la Phase de Défausse.

GAGNEZ DE LA SANTÉ :

Augmentez votre cadran de Santé du nombre indiqué.

GAGNEZ DE L'OR :

Augmentez votre cadran d'Or du nombre indiqué.

GAGNEZ UNE CARTE BUTIN NON IDENTIFIÉ :

Piochez la première carte dans la pile Butin Commun/Rare/Épique/Légitime. Sans la regarder, glissez-la, face cachée, sous la colonne correspondante de votre plateau de Héros : les plateaux de Héros possèdent quatre colonnes de capacités, de sorte que la colonne la plus à gauche accueille les cartes Communes, et ainsi de suite.

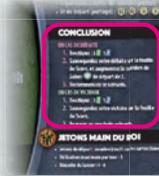
Cela permet de classer les cartes selon leur niveau de rareté.



Important : vous ne pouvez pas utiliser de cartes ou de capacités pour relancer ce dé ou en modifier le résultat (même si la carte dit « n'importe quel dé », à moins que la carte mentionne le dé Butin).

CONCLUSION DU SCÉNARIO

Après avoir terminé une session de jeu (Exploration de Portail ou Combat de Boss), rangez le matériel de votre Héros, à l'exception des cartes Butin Non Identifié et de votre pioche (où vous allez ajouter ces cartes Butin). Puis, réalisez ces trois étapes (rappelées sur la carte Scénario) :



1. BOUTIQUE / BUTIN DE BOSS

Améliorez votre pioche de façon permanente en y ajoutant les cartes Butin. Si le scénario en cours est une Exploration de Portail, voir « Boutique » en page 13. Sinon, voir « Butin de Boss » en page 13.

2. SAUVEGARDE VICTOIRE / DÉFAITE & AUGMENTATION DES SALVES DE DÉPART

Sauvegardez les résultats de votre session en les reportant sur la feuille de Score de Campagne.

SAUVEGARDER UNE VICTOIRE

Lorsque votre équipe triomphe, sauvegardez les éléments suivants dans les cases vertes :

- A** Numéro du scénario : indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte Scénario.
- B** Salves restantes : 1 point de Scénario pour chaque Salve non utilisée par votre équipe.
- C** Salves de départ pour la prochaine session : sauvegardez ce nombre de Salves encore en possession de votre équipe dans la case des Salves de départ de la prochaine session.
- D** Or non dépensé (seulement pour l'Exploration de Portail) : 1 point de Scénario tous les 5 points d'Or qu'il reste à votre équipe après la visite de la Boutique.
- E** Cartes Butin de Boss non réclamées (seulement pour un Combat de Boss) : 1 point de Scénario pour chaque carte Butin de Boss que votre équipe a choisi de ne pas conserver.
- F** Toutes les tuiles explorées (seulement pour l'Exploration de Portail) : 5 points de Scénario si votre équipe a exploré toutes les tuiles.
- G** Score de Scénario : nombre de points égal à votre Score de Scénario (en haut à droite de votre feuille de Score).
- H** Score de Session : la somme de toutes les valeurs ci-dessus.

NUMÉRO DU SCÉNARIO	1		
SALVES DE DÉPART	2	5	
SCORE DE SESSION :			
SALVES RESTANTES	2		
OR NON DÉPENSÉ	1		
BUTIN DE BOSS NON RÉCLAMÉ			
TOUTES LES TUILES EXPLORÉES	5		
SCORE DE SCÉNARIO	20		
SCORE TOTAL DE SESSION	28		

L'exemple ci-dessus montre le calcul du score d'une Exploration de Portail (la case Cartes Butin de Boss non réclamées E reste donc vide).

SAUVEGARDER UNE DÉFAITE

Lorsque votre équipe est vaincue, vous devez recommencer le scénario. Pour votre nouvel essai, votre équipe aura droit à 3 Salves de départ supplémentaires par rapport à la session précédente.

Sauvegarde d'une défaite sur la feuille de Score - Sauvegardez les éléments suivants :

- A** Numéro du scénario : indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte Scénario.
- B** Salves de départ pour la prochaine session : ajoutez 3 au nombre de Salves de départ de votre session actuelle et reportez le total dans la case Salves de départ pour la prochaine session.
- C** Score de Session : inscrivez « - 10 » (valeur négative).

Important : aucune des cases vertes de votre feuille de Score n'est remplie en cas de défaite de votre équipe.

NUMÉRO DU SCÉNARIO	1		
SALVES DE DÉPART	2	5	
SCORE DE SESSION :			
SALVES RESTANTES			
OR NON DÉPENSÉ			
BUTIN DE BOSS NON RÉCLAMÉ			
TOUTES LES TUILES EXPLORÉES			
SCORE DE SCÉNARIO			
SCORE TOTAL DE SESSION	-10		

Les cases vertes dans l'exemple ci-dessus sont toutes vides car l'équipe a été vaincue.

3. AVANCER OU RECOMMENCER LE SCÉNARIO

Après avoir terminé un scénario, toutes les cartes de Boss, tuiles d'Environnement et cartes Sbières utilisées dans le scénario doivent être mélangées et placées dans leurs piles respectives, puis rangées dans le bac à cartes avant la mise en place du prochain scénario.

SI VOTRE ÉQUIPE A GAGNÉ

Avancez jusqu'au prochain scénario : avancez jusqu'au prochain scénario avec vos nouvelles cartes Butin.

SI VOTRE ÉQUIPE A PERDU

Recommencez le scénario : recommencez ce scénario (tirez une nouvelle carte Scénario seulement dans le cas d'une Exploration de Portail) avec 3 Salves supplémentaires et toutes les nouvelles cartes Butin.

Conseil : lorsque vous rangez votre matériel de jeu entre deux sessions, si vous n'utilisez pas de protège-cartes, conservez les cartes qui ont été remplacées par des cartes Butin à l'envers dans le bac de votre Héros, afin qu'elles puissent facilement être séparées la prochaine fois.



CARTES BUTIN

CARTES BUTIN

Dans *Dice Throne Aventures*, vous pouvez améliorer vos Héros à l'aide de puissantes cartes Butin. Ces cartes :

- Possèdent des icônes dans la partie basse, basées sur leur niveau de rareté : Communes **C**, Rares **R**, Épiques **E**, et Légendaires **L**.
- Possèdent un liseré cristal dans la partie inférieure, dont la couleur correspond à leur niveau de rareté.
- Peuvent être défaussées de votre main à n'importe quel moment pour piocher une carte de remplacement dans votre paquet.

CARTES ÉQUIPEMENT

Certaines cartes Butin sont de l'Équipement (comme indiqué au centre de la carte). Lorsque vous jouez une carte Équipement :

- Payez le nombre de PC requis et placez-la, face visible, à côté de votre plateau de Héros.
- Tous les effets de la carte sont actifs en permanence et la carte reste en jeu pour toute la durée du scénario.
- Si vous souhaitez jouer une carte Équipement, mais que vous en avez déjà 2 en jeu, alors vous devez d'abord en défausser une (aucun PC n'est gagné).



AMÉLIORATION DES CARTES BUTIN

Beaucoup des cartes Butin que vous trouverez constituent des versions améliorées de cartes qui peuvent être déjà présentes dans votre pioche.

Important : vous ne pouvez pas posséder deux cartes Équipement ou Action de Héros portant le même nom dans votre pile. Par exemple, vous ne pouvez pas avoir « Joker Fou ! » et « Joker Fou III ! » dans votre pioche.

À chaque fois que vous souhaitez ajouter à votre pioche une version supérieure d'une carte qui s'y trouve encore, retirez cette dernière de la pioche. Si la carte inférieure :

- **Est une carte Butin**, placez-la en bas de sa pile Butin.
- **N'est pas une carte Butin** (n'a pas de liseré cristal), rangez-la dans votre bac à Héros *Dice Throne*, séparée de votre pioche de Héros. Elle ne sera pas utilisée dans les futures sessions durant cette campagne. Les cartes Butin possédant un symbole Échange **↔** remplacent une carte non-Butin. Si vous utilisez des protège-cartes, nous vous recommandons de glisser la carte Butin par-dessus celle qu'elle remplace dans le protège-carte.

La carte « Joker Fou ! III » possède l'icône **↔**. Lorsque vous piochez cette carte de la pile Butin Rare, vous savez que vous devez trouver et remplacer la carte « Joker Fou ! » encore présente dans votre pile.



LIMITE DE TAILLE DE LA PIOCHE

Votre pioche ne peut dépasser les 50 cartes. Si vous dépassez ce nombre, vous devez retirer une carte Butin de votre pile avant le début du prochain scénario et la remettre en dessous de la pile Butin appropriée.

Des protège-cartes personnalisés sont vendus par lot de 50 sur dicethrone.com, ce qui vous permet de déterminer où en est votre pioche.

Si vous n'utilisez pas de protège-cartes, vous aurez besoin de compter vos cartes au fur et à mesure que vous vous frayez un chemin à travers les scénarios pour respecter la limite de 50 cartes.

BOUTIQUE

Il est temps d'aller dépenser l'Or durement amassé dans la Boutique de Rosella.

1. TOTAL D'OR PAR JOUEUR :

Arrondissez le total du cadran d'Or au **S** supérieur le plus proche, et tous les Héros reçoivent ce montant d'Or à dépenser dans la Boutique.

Exemple : si le cadran d'Or indique 27 pièces d'Or, arrondissez à 30 : chaque Héros peut dépenser 30 pièces d'Or.

Conseil : utilisez votre propre cadran de Santé pour compter votre Or.



2. DISTRIBUER LES CARTES BOUTIQUE :

Distribuez à chaque joueur la quantité et le type de cartes Butin indiqués dans la section Conclusion de votre carte Scénario.

Important : les joueurs peuvent prendre connaissance de ces cartes Butin, mais pas des cartes Butin Non Identifié collectées pendant l'Exploration de Portail.

3. GAGNER DES CARTES :

Réalisez n'importe quelle action ci-dessous, autant de fois que vous le souhaitez et dans n'importe quel ordre :

ACHAT : dépensez de l'Or pour ajouter une des cartes qui vous ont été distribuées à l'Étape 2 (« Distribuer les cartes Boutique ») à votre pioche. Référez-vous aux prix indiqués sur la notice de Boutique :



- Si vous achetez une carte Butin d'un niveau supérieur à celle qui se trouve déjà dans votre pioche (exemple : « Joker Fou II ! »), payez seulement la différence de coût entre les deux cartes. Par exemple, si vous souhaitez acheter une carte Épique **E** alors que vous possédez déjà la version Rare **R** de cette même carte, vous ne payez que **S** d'Or.
- Vous ne pouvez pas acheter des versions inférieures de cartes Butin déjà présentes dans votre pioche. Placez-les en bas de leur pile Butin et piochez une carte en remplacement. Recommencez autant de fois que nécessaire.

IDENTIFICATION : dépensez **10** d'Or pour identifier (retourner face visible) une carte Butin Non Identifié. La carte Butin révélée est directement ajoutée à votre pioche.

- Si vous identifiez une carte Butin d'un niveau inférieur à son équivalent déjà dans votre pioche, placez la carte inférieure en bas de sa pile Butin et piochez une carte en remplacement. Recommencez autant de fois que nécessaire.

VENTE : les cartes Butin Non Identifié et les cartes Butin de votre pioche peuvent être vendues pour **S** pièces d'Or chacune.

- Lorsqu'une carte est vendue, placez-la sous sa pile Butin.
- Vous ne pouvez pas vendre des cartes qui vous ont été distribuées pendant l'Étape 2 (« Distribuer les cartes Boutique ») : elles ne vous appartiennent pas.
- Vous ne pouvez pas vendre d'autres cartes que les cartes Butin (identifiables grâce à leur liseré cristal).

BUTIN DE BOSS

CONCLUSION

- EN CAS DE DÉFAITE**
1. Butin de Boss : **6**
 2. Sauvegardez votre défaite sur la feuille de Score, et augmentez le nombre de départ de 3.
 3. Recommencez ce scénario.

EN CAS DE VICTOIRE

1. Butin de Boss : **6**
2. Sauvegardez votre victoire sur la feuille de Score.



Que vous sortiez vaincu ou victorieux d'un Combat de Boss, vous allez remporter des Butins de Boss. Retournez le tableau des Butins du côté des Butins de Boss et effectuez les étapes suivantes autant de fois qu'il y a de coffres représentés comme « Butin de Boss » dans la section Conclusion de la carte Scénario de Combat de Boss :

1. Chaque joueur lance son dé Butin **6**.
2. Référez-vous au tableau des Butins de Boss et piochez une carte de la pile Butin **Commun/Rare/Épique/Légendaire** selon le résultat de votre lancer.
3. Examinez la carte piochée et choisissez :
 - De l'ajouter immédiatement à votre pioche.
 - De la défausser. Pour chaque carte défaussée de cette façon, votre équipe gagne 1 point de Scénario, à reporter sur votre feuille de Score de Campagne (dans la ligne « Butin de Boss non réclamé »).

Si votre récompense est une carte Butin dont vous possédez déjà une version de niveau supérieur dans votre pioche, placez la carte inférieure en bas de sa pile Butin et piochez une nouvelle carte. Recommencez autant en fois que nécessaire.

RANGEMENT BOUTIQUE / BUTIN DE BOSS

Après avoir terminé la phase « Butin de Boss » / « Boutique », ajoutez les cartes obtenues à votre pioche et mélangez-la pour les utiliser dès la partie suivante.

Les Butins non identifiés et les cartes Boutique non achetées ne sont pas conservées pour le scénario suivant : placez-les sous leur pile Butin.



SCORE DE CAMPAGNE



Après avoir vaincu le Roi Fou et sauvegardé votre score de la session finale, calculez votre score de campagne en additionnant tous les scores des sessions « Victoire » et « Défaite ». Cela vous permettra de comparer différentes campagnes de *Dice Throne Aventures*.



CONTENU HÉRITAGE

Lorsque vous terminez le jeu pour la première fois, vous débloquez le contenu Héritage ! C'est tout ce que nous sommes prêts à vous dire à ce sujet, puisque vous le découvrirez par vous-même et trouverez de quoi vous guider à l'ouverture.



MODE BOSS vs LE MONDE

Boss vs Le Monde est un mode de jeu alternatif à 3-5 joueurs qui permet à un joueur d'incarner le Boss lors d'un Combat de Boss ! Toutes les règles normales de *Dice Throne* s'appliquent, en dehors des exceptions suivantes :

MISE EN PLACE DES HÉROS

- Les Héros partagent un cadran de Santé, qui démarre à 50.

MISE EN PLACE DU BOSS

- Le Boss commence avec 10 de Santé + 20 de Santé par Héros.
- Mélangez les cartes Amélioration et Action du Boss pour former une seule pioche.
- Le Boss commence avec 4 cartes & 2 PC.

JOUEUR DE DÉPART

- Le Boss est toujours le *Joueur de Départ*.
- Le Boss ne saute pas sa *Phase de Revenu*.

ORDRE DU TOUR

Tous les joueurs, y compris le joueur incarnant le Boss, effectuent leur tour l'un après l'autre dans le sens horaire.

MAIN DU ROI

Les jetons *Main du Roi* sont des Altérations d'État Uniques (*Limite d'Empilement* : 5). Ils ne peuvent être retirés ou transférés d'aucune manière.

- Le Boss gagne un jeton *Main du Roi* pendant la *Phase d'Entretien* de chaque joueur (la sienne et celle de chaque Héros).
- Le Boss peut dépenser 3 PC à n'importe quel moment pour gagner un jeton *Main du Roi*.

En dépensant 1 *Main du Roi*, lancez un dé Butin :

- Sur 1-10, gagnez 1 PC.
- Sur 11-15, choisissez entre :
 1. Forcer votre adversaire à relancer un de ses dés (vous choisissez lequel).
 2. Gagner 1 *Tentative de Lancer* supplémentaire.
- Sur 16-20, donnez au dé de votre choix la valeur de votre choix.

PHASE DE CIBLAGE

Les Héros ciblent toujours le Boss.

En revanche, le Boss doit lancer les dés pour la *Phase de Ciblage*. La personne qu'il *Attaque* est déterminée en lançant 1 dé Chaos.

2 Héros vs le Boss :

- 1-3, le Héros à gauche du Boss.
- 4-6, le Héros à droite du Boss.

3 Héros vs le Boss :

- 1-2, le Héros à gauche du Boss.
- 3-4, le Héros au centre.
- 5-6, le Héros à droite du Boss.

4 Héros vs le Boss :

- 1-4 : attribuez les numéros dans le sens horaire, 1 étant le Héros à la gauche du Boss.
- 5-6, relancez.

MODE BOSS vs BOSS

Boss vs Boss est un mode de jeu alternatif à 2 joueurs qui vous permet de vous affronter dans un duel 1 vs 1 classique de *Dice Throne*... mais en incarnant les Boss d'*Aventures* ! Appliquez les règles habituelles de *Dice Throne*, avec ces exceptions :

MISE EN PLACE

- Commencez avec 70 points de Santé.
- Mélangez les cartes Amélioration et Action de chaque Boss pour former sa pioche.
- Commencez avec 4 cartes & 2 PC.

MAIN DU ROI

Les jetons *Main du Roi* sont des Altérations d'État Uniques (*Limite d'Empilement* : 5). Ils ne peuvent être retirés ou transférés d'aucune manière.

- Gagnez un jeton *Main du Roi* à chacune de vos *Phase d'Entretien*.
- Chaque Boss peut dépenser 3 PC à n'importe quel moment pour gagner un jeton 1 *Main du Roi*.

En dépensant 1 *Main du Roi*, lancez un dé Butin :

- Sur 1-10, gagnez 1 PC.
- Sur 11-15, choisissez entre :
 1. Forcer votre adversaire à relancer un de ses dés (vous choisissez lequel).
 2. Gagner 1 *Tentative de Lancer* supplémentaire.
- Sur 16-20, donnez au dé de votre choix la valeur de votre choix.

MODIFICATIONS DE RÈGLES POUR LES DEUX MODES BOSS VS :

- Toutes les cartes Action qui mentionnent « *Joueur Actif* » font référence à un adversaire à la place.
- Ignorez tous les Bonus de Héros dans le coin supérieur droit des cartes Action.
- Ignorez les *Objectifs de Lancer* situés en bas des cartes Action.

CRÉDITS

Conception du jeu : Nate Chatellier

Développement du jeu : Gavan Brown, Manny Trembley, John Heidrich, Aaron Waltmann

Illustration : Manny Trembley, Damien Mammoliti

Conception graphique : Gavan Brown, Gui Landgraf, Tim Huesken

Livret de règles : Simon Rourke, John Heidrich, Tim Huesken

Conception des supports : Black Thumb Creations, Gavan Brown

Sculpteurs : Heriberto Valle, Todd Hone

Testeurs : Joel Smart, Kevin Heidrich, Jonathan Herrera-Thomas, Drake Finney, Rick May, Darnell Malone, Nick Lem, Kira Anne Peavley, Blake Royall, et tant d'autres.

Remerciements particuliers : Adam Wyse, Paul Saxberg, Nischinth Sidharth, Max Michael, Kira Anne Peavley, Aaron Hein, Dan Tolczyk, Kevin Nguyen, Jeff Jacobson, Ken Cunningham, Mr. Cuddington, Mateusz Zajda, George Georgeadis, Serena Tam, Bondy Yuen, et l'équipe de Love Thy Nerd pour leur aide dans ce périple épique quest *Dice Throne Aventures*.

Traduction française : Cédric Calas

Relecture : Séranne Piazza, Siegfried Würtz

Q : Vais-je directement au Combat de Boss après avoir traversé la tuile Portail de Boss ?

R : Non. Vous allez d'abord dans la Boutique de Rosella et vous devez réinitialiser votre plateau de Héros.

Q : Est-ce qu'un lancer de dé de *Main du Roi* peut être altéré avec des cartes de *Phase de Lancer* de Héros ?

R : Oui.

Q : Est-ce que les cartes Équipement et les cartes Capacité améliorées de mon Héros sont conservées d'un scénario sur l'autre ?

R : Vous remettez toujours toutes les cartes dans votre pioche après chaque session.

Q : Si mon équipe a perdu et que nous avons des *Salves* restantes, est-ce qu'elles sont conservées lorsque nous recommençons le scénario ?

R : Non, elles ne sont pas ajoutées à vos *Salves de départ* lorsque vous rejouez le scénario, mais vous le commencez avec 3 *Salves* bonus.

Q : Que se passe-t-il si une pile de cartes Butin s'épuise ?

R : Piochez dans la pile de cartes Butin suivante dans l'ordre de rareté.

Q : Si jamais on ne sait pas clairement quel choix un Sbiere ou un Boss doit faire, que se passe-t-il ?

R : Le *Joueur Actif* doit prendre la décision la plus avantageuse pour le Sbiere ou le Boss.

Q : Est-ce qu'un joueur peut se soigner au-delà de son nombre de points de Santé de départ ?

R : Oui. Comme pour une partie classique de *Dice Throne*, un joueur peut se soigner jusqu'à 10 points de Santé au-dessus de sa Santé de départ (y compris les Boss ou les Sbiere).

Q : Puis-je dépenser un jeton *Dégât Bonus* si mon adversaire a déjà activé sa *Capacité Défensive* ?

R : Oui. Les jetons *Dégât Bonus* sont des *Modificateurs d'Attaque*, qui peuvent être dépensés avant ou après l'activation de la *Capacité Défensive* adverse.

Q : Pendant une campagne, quelle est la limite d'empilement pour les jetons *Main du Roi* ?

R : Infinie.

Si vous avez d'autres questions, visitez dtafaq.dicethrone.com (en anglais).

Adversaire : un joueur, Boss ou Sbiere du camp adverse.

Boss : terrassé par le Roi Fou, ce Héros a été épargné et lui est désormais redevable pour l'éternité. Devenu Boss, vous devrez en triompher après l'Exploration de Portail pour accéder au scénario suivant.

Boutique : les Héros s'y rassemblent après chaque Exploration de Portail pour dépenser leur Or et acheter de nouvelles cartes Butin.

Butin : la récompense gagnée dans les Coffres à Butin (exemple : jeton de Dégâts Bonus, PC, cartes, Santé, Or ou cartes Butin Non Identifié).

Cadran d'Or : sert à suivre la quantité d'Or gagnée par votre équipe.

Carte Butin Non Identifié : toute carte Butin *Commun/Rare/Épique/Légitime* gagnée grâce à un jet de dé Butin et stockée sous votre plateau de Héros jusqu'à la *Phase Boutique*. Ne regardez pas cette carte. Vous ne découvrirez pas de quoi il s'agit à moins de payer 10 d'Or pour l'identifier pendant la *Phase Boutique*.

Carte Équipement : une carte Butin spéciale dont les effets restent en jeu pour toute la durée du scénario.

Coffres à Butin : à chaque fois qu'un Coffre à Butin est ouvert, il contient une récompense pour tous les Héros (tous les Héros lancent un dé Butin et reçoivent la récompense indiquée sur le Tableau des Butins).

Dé Butin : un dé à 20 faces lancé à chaque fois que vous gagnez du Butin. Il ne peut être relancé ou voir son résultat modifié que par des cartes et des capacités qui mentionnent spécifiquement le dé Butin.

Dé Chaos : les 5 dés utilisés par les Sbiere et les Boss.

Défense Unique : activée contre tous types de dégâts hormis ceux des *Capacités Ultimes*, sauf indication contraire.

Éclat de Portail : vous devez collecter les 3 lors de chaque Exploration de Portail. Une fois réunis, ils sont placés sur le Portail de Boss, ce qui vous permet alors d'affronter son puissant Sbiere.

Exploration de Portail : le nom d'un scénario où vous devez déplacer et explorer des tuiles Environnement, vous battre contre des Sbiere et gagner des Butins en cheminant vers le Portail de Boss.

Jeton Main du Roi : utilisé par les Sbiere puissants et les Boss après une *Phase de Lancer Offensive* ratée ou avant qu'un Héros résolve sa *Capacité Ultime*.

Joueur Actif : vous, le Héros dont c'est présentement le tour.

Objectif de Lancer : le résultat d'un lancer qu'un Sbiere/Boss cherche à obtenir pour activer une *Capacité Offensive*.

Or : gagné durant une Exploration de Portail et dépensé à la Boutique pour acheter de nouvelles cartes Butin.

Portail de Boss : l'Environnement final que vous devez explorer pour terminer une Exploration de Portail. Ne peut pas être exploré avant d'avoir collecté les 3 *Éclats de Portail*.

Première Frappe : un Sbiere doté de *Première Frappe* lance son *Attaque* en premier, avant que le Héros entame son tour.

Salve : utilisée pour soigner des blessures ou réanimer un coéquipier.

Sbiere : les Sbiere sont des ennemis qui se trouvent sur la plupart des tuiles Environnement.

Score Scénario : le nombre total de points de Scénario gagnés pendant l'Exploration de Portail. Utilisé pour comparer votre réussite à celle d'autres équipes.

Symbole Échange : indique qu'une carte Butin remplace une carte *Dice Throne* ordinaire dans la pioche d'un Héros.

Symbole Solo : ne pas utiliser si vous jouez une partie en solo. Le cas échéant, placez la carte portant ce symbole sous la pile dont elle provient et piochez une autre carte.

Tuile Environnement : votre équipe se déplace à travers et explore ces tuiles pendant l'Exploration de Portail.

LE BAC À CARTES

RANGEMENT DU BAC À CARTES

Dice Throne Adventures comprend un bac à cartes. Avant de jouer votre première partie, vous devez d'abord ranger toutes les cartes de jeu et les tuiles Environnement. Derrière chaque pile de cartes, placez les séparateurs correspondants. Nous vous recommandons d'avoir le dos des cartes face à vous.

- 1 Sbiere de niveau I.
- 2 Sbiere de niveau II.
- 3 Sbiere de niveau III.
- 4 Sbiere de niveau IV.
- 5 Cartes Scénario et leur séparateur, derrière lequel vous placez le paquet Héritage A (ne l'ouvrez pas).
- 6 Cartes du Barbare Déchu.
- 7 Cartes de l'As de la Gâchette Déchu.
- 8 Cartes du Moine Déchu.
- 9 Cartes du Roi Fou.



- 10 Paquets Héritage C & D (ne les ouvrez pas). Derrière les paquets Héritage, placez un séparateur « Autres cartes ». Cette zone sert également à stocker les protège-cartes inutilisés.
- 11 Cartes Butin Commun.
- 12 Cartes Butin Rare.
- 13 Cartes Butin Épique.
- 14 Cartes Butin Légitime.
- 15 Cartes Déroulement d'un Tour et cartes Difficulté. Derrière ces cartes, placez l'autre séparateur « Autres cartes ».
- 16 Paquet Héritage B (ne pas ouvrir).
- 17 Tuiles Environnement, regroupées par niveau. Incluez les tuiles Sables Pourpres et Portail de Boss.

DÉSIGNER UN BANQUIER

Avant de débiter une partie, nous vous recommandons de désigner un joueur autour de la table qui servira de « Banquier ». Le Banquier devra distribuer les cartes directement depuis le bac à cartes aux joueurs quand cela est nécessaire.

ALTÉRATIONS D'ÉTAT ET JETONS

À Terre (Altération d'État Négative) : pour retirer ce jeton, un joueur qui en est victime doit dépenser 2 avant le début de sa **Phase de Lancer Offensif**. Si ne le veut/peut pas, il saute sa **Phase de Lancer Offensif** puis le retire.
Limite d'Empilement : 1



Brûlure (Altération d'État Négative) : un joueur victime de ce jeton subit 2 dégâts pendant sa **Phase d'Entretien**. *Persistant*.
Limite d'Empilement : 1



Chaos (Altération d'État Positive) : ces jetons sont gagnés et dépensés par des Spires et Boss pour des capacités diverses, détaillées sur leur matériel spécifique. Ils ne peuvent pas être utilisés par les Héros.
Limite d'Empilement : 6



Commotion (Altération d'État Négative) : un joueur victime de ce jeton doit sauter sa **Phase de Revenu** puis retirer ce jeton.
Limite d'Empilement : 1



Dégât Bonus (Altération d'État Positive) : les joueurs peuvent choisir de dépenser ces jetons pendant leur **Phase de Lancer Offensif**. Chaque jeton ajoute la quantité de dégâts indiquée à votre **Attaque**. *Modificateur d'Attaque*. **Limite d'Empilement : 2**.
Si vous gagnez un jeton alors que vous en aviez déjà 2, vous devez remplacer un jeton en votre possession ou défausser le nouveau jeton.



Dépérissement (Altération d'État Négative) : si un joueur doté d'un jeton **Dépérissement** doit infliger des dégâts résultant de sa **Phase de Lancer Offensif**, réduisez ces dégâts de 1 par jeton **Dépérissement**. *Persistant*. *Modificateur d'Attaque*. **Limite d'Empilement : 2**



Domination (Altération d'État Unique) : lorsqu'un joueur en possession de ce jeton **Attaque**, il doit lancer 1 :



- Sur 1, la cible de son **Attaque** devient un coéquipier de son choix à la place. Si ce n'est pas possible, le joueur subissant **Domination** défausse 1 au hasard. Puis ce jeton est retiré.
- Entre 2 et 5, il ne se passe rien.
- Sur 6, ce jeton est retiré.

Ce jeton ne peut en aucun cas être transféré (mais il peut être retiré). **Limite d'Empilement : 1**

Éblouissement (Altération d'État Négative) : la prochaine fois qu'un joueur avec ce jeton conclut sa **Phase de Lancer Offensif**, il doit le retirer et lancer 1. Sur 1-2, sa **Phase de Lancer Offensif** échoue et n'a absolument aucun effet.
Limite d'Empilement : 1



Enchevêtrement (Altération d'État Négative) : un joueur victime de ce jeton dispose d'une **Tentative de Lancer** de moins lors de sa prochaine **Phase de Lancer Offensif**. Retirez ce jeton à la conclusion de la **Phase de Lancer**. **Limite d'Empilement : 1**



Étourdissement (Altération d'État Négative) : un joueur avec ce jeton ne peut réaliser aucune action (c'est-à-dire qu'aucune carte ne peut être jouée, aucune défense entreprise, aucun jeton ou capacité passive ne peuvent être utilisés, etc.). Lorsque son **Attaque** est achevée, le joueur ayant infligé **Étourdissement** retire le jeton puis cible immédiatement le même adversaire avec une **Phase de Lancer Offensif** supplémentaire (si cet adversaire est retiré du champ de bataille, cette **Phase de Lancer Offensif** supplémentaire est perdue). **Limite d'Empilement : 1**



Évitement (Altération d'État Positive) : lorsqu'un joueur avec ce jeton subit des dégâts, il peut choisir de le dépenser. Dans ce cas, il lance 1. Si le résultat est 1-2, aucun dégât n'est subi (bien que les autres effets puissent toujours s'appliquer). Plusieurs jetons peuvent être dépensés pour tenter de prévenir la même source de dégâts.
Limite d'Empilement : 3



Hémorragie (Altération d'État Négative) : un joueur victime de ce jeton doit lancer 1 pendant sa **Phase d'Entretien**. Sur 1-4, il subit 1 dégât. Sur 5-6, retirez ce jeton.
Limite d'Empilement : 2



Main du Roi (Altération d'État Unique) : se référer à la section « Main du Roi » en page 9.



Ombre (Altération d'État Positive) : lorsqu'un joueur possédant ce jeton est blessé à la suite de la **Phase de Lancer Offensif** d'un adversaire, aucun dégât n'est subi et aucune défense n'est réalisée (mais l'**Attaque** reste un « succès » et les autres effets peuvent s'appliquer). Défaussez ce jeton après que le joueur concerné a commencé et terminé un tour complet dans l'ombre.
Limite d'Empilement : 1



Parasite (Altération d'État Négative) : pendant sa **Phase d'Entretien**, si un joueur victime de ce jeton possède une Altération d'État Positive, il subit 1 dégât. De plus, s'il dépense un jeton d'Altération d'État Positive pour prévenir ou éviter des dégâts et que c'est un succès, retirez **Parasite** et il subit 3 dégâts *imparables* isolés.
Limite d'Empilement : 1



Poison (Altération d'État Négative) : un joueur victime de ce jeton subit 1 dégât par jeton de **Poison** pendant sa **Phase d'Entretien**. *Persistant*.
Limite d'Empilement : 3



Première Frappe : ce jeton est un simple marqueur (pas une Altération d'État). Placez ce jeton sur un Spire lorsqu'il gagne **Première Frappe**, de quelque manière que ce soit.



Prime (Altération d'État Négative) : lorsqu'un joueur victime de ce jeton est **Attaqué** par un adversaire, l'**Attaquant** augmente ses dégâts de 1 et gagne 1. *Modificateur d'Attaque*. *Persistant*. **Limite d'Empilement : 1**



Pris pour Cible (Altération d'État Négative) : lorsqu'un joueur victime de ce jeton est **Attaqué** par un adversaire, l'**Attaquant** ajoute 2 à ses dégâts. *Modificateur d'Attaque*. *Persistant*. **Limite d'Empilement : 1**



Riposte (Altération d'État Positive) : lorsqu'un joueur doté de **Riposte** subit des dégâts résultant de la **Phase de Lancer Offensif** d'un adversaire, il peut choisir de dépenser ce jeton. Dans ce cas, il lance 1. Puis, il inflige 1/2 de sa valeur (arrondi au chiffre supérieur) en dégâts à l'**Attaquant**. **Limite d'Empilement : 1**



Ronces (Altération d'État Négative) : un joueur victime de ce jeton subit 1 dégât à chaque **Tentative de Lancer** qu'il réalise pendant sa **Phase de Lancer Offensif**, après la première. Il ne peut pas subir plus de 2 dégâts par tour de cette manière. Ce jeton est retiré puis les dégâts sont appliqués à la conclusion de la **Phase de Lancer**. **Limite d'Empilement : 1**



Salve (Altération d'État Unique) : les joueurs peuvent choisir de dépenser des jetons **Salve** pour soigner des blessures pendant le combat ou réanimer leurs coéquipiers tombés sur le champ de bataille. La quantité de points de Santé soignés est indiquée en bas de chaque carte Scénario.



Les **Salves** ne peuvent être utilisées qu'avant votre déplacement, avant le début d'un combat (même si le Spire possède **Première Frappe**), et avant votre **Phase d'Entretien** (quand vous êtes engagé dans un combat).

Ce jeton ne peut être transféré ou retiré d'aucune manière. **Limite d'Empilement : infinie**



Silence (Altération d'État Unique) : un joueur affecté par ce jeton ne peut pas activer ses capacités impliquant des **Petites Suites** ou des **Grandes Suites**. À la fin de son tour, retirez ce jeton. **Limite d'Empilement : 1**



Siphon Vital (Altération d'État Unique) : si votre **Phase de Lancer Offensif** donne lieu à une **Attaque**, volez 1 point de Santé. *Modificateur d'Attaque*. *Persistant*. Ce jeton ne peut en aucun cas être transféré (mais il peut être retiré). **Limite d'Empilement : 2**



Sort (Altération d'État Unique) : lorsqu'un joueur affligé de ce jeton obtient un 6, considérez que son dé a été transformé en une face blanche sans valeur. À la fin de son tour, retirez ce jeton. Ce jeton ne peut en aucun cas être transféré (mais il peut être retiré). **Limite d'Empilement : 1**



Vol (Altération d'État Positive) : un joueur doté de ce jeton peut le dépenser à n'importe quel moment pendant une **Phase de Lancer**. Il lance alors 2. Si au moins un 6 a été obtenu, le jeton est activé. S'il est activé pendant la **Phase de Lancer Offensif**, l'**Attaque** de ce joueur devient *imparable*. S'il est activé pendant la **Phase de Lancer Défensif**, il ignore tous les dégâts entrants. **Limite d'Empilement : 3**