



DICE THRONE

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



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.

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 ?

DICE THRONE

APERÇU DU JEU

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

GAGNER LA PARTIE

Vainquez vos adversaires en réduisant leur santé à 0.

TUTORIELS

VOUS DÉTESTEZ LIRE LES RÈGLES ?

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

COMIC

FRIEND DE SAVOIR ?

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

2

À TERRE

Altération d'Etat Négative Limite d'empilement : 1

Dépensez 2 ou sautez la Phase de Lancer Offensif :

Pour retirer ce jeton, un joueur qui en est victime doit dépenser 2 avant le début de sa Phase de Lancer Offensif. S'il ne le fait pas, il doit sauter sa Phase de Lancer Offensif et puis retirer ce jeton.

BRÛLURE

Altération d'Etat Négative Limite d'empilement : 1

Subissez 2 dégâts pendant la Phase d'Entretien :

Un joueur possédant ce jeton sur son Plateau de Héros subit 2 dégâts pendant sa Phase d'Entretien. Persistant.

MAÎTRISE DU FEU

Altération d'Etat Positive Limite d'empilement : 5

Retirez 1 jeton par tour :
 Un joueur possédant ce jeton doit « refroidir » pendant sa Phase d'Entretien en retirant 1 jeton (les jetons accroissent la puissance de plusieurs capacités).

ÉTOURDISSEMENT

Altération d'Etat Négative Limite d'empilement : 1

Réalisez une autre Phase de Lancer Offensif :
 Un joueur ayant reçu 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.). Après que l'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).

- 1 FLAMME
- 2 FLAMME
- 3 FLAMME
- 4 FOURNAISE
- 5 ÂME ARDENTE
- 6 MÉTÈORE

8



BOULE DE FEU

- 4 dégâts.
 - 6 dégâts.
 - 8 dégâts.
- Gagnez 1 Maîtrise du Feu



ÂME BRÛLANTE

- 2x Maîtrise du Feu
- 1x dégâts collatéraux à tous les adversaires.



PYRO-SOUFFLE

- 6 dégâts et lancez 1 :
- ajoutez 3 dégâts.
- infligez Brûlure.
- gagnez 2 Maîtrise du Feu
- infligez à Terre.



COMBUSTION

- 1 Maîtrise du Feu
- Puis retirez jusqu'à 4 jetons Maîtrise du Feu et infligez 3 dégâts imparables par jeton retiré.



TERRE BR

Gagnez 3 Maîtrise du Feu
 De plus, infligez 2 de
 Les dés ne peuvent pas être retirés

ULTIME

Les dés ne peuvent pas être retirés

Les dés ne peuvent pas être retirés

Les dés ne peuvent pas être retirés



MISE EN PLACE

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

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

TOUT FEU TOUT FLAMME

PETITE SUITE

Gagnez 2 **Maîtrise du Feu**.

Puis infligez 5 + 1 dégât par **Maîtrise du Feu**.

MÉTÉORITE

Gagnez 2 **Maîtrise du Feu**.

Infligez **Étourdissement**.

Puis infligez 1 dégât **imparable** par **Maîtrise du Feu**.

De plus, infligez 2 dégâts **collatéraux** à tous les adversaires.

ALLUMAGE

GRANDE SUITE

Gagnez 2 **Maîtrise du Feu**.

Puis infligez 4 + 2 dégâts par **Maîtrise du Feu**.

ARMURE EN FUSION

JET DÉFENSIF 5

Gagnez 1 × **Maîtrise du Feu**.

Infligez 1 × dégâts.

PHASES D'UN TOUR

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

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

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

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

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

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

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

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

8 PHASE DE DÉFAUSSE - Vendez (défaussez) des cartes pour **1** par carte jusqu'à posséder **6** ou moins dans votre main.



SANTÉ

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



POINTS DE COMBAT

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

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



CAPACITÉ OFFENSIVE **A**

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

CONDITION D'ACTIVATION **B**

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

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



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



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



VOTRE PLATEAU DE HÉROS

DESCRIPTION DE LA CAPACITÉ **G**

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

VEIGNEUR

Infligez 6 dégâts.

Infligez 6 dégâts.

Infligez 7 dégâts.

Vous pouvez défausser 1 Esprit pour infliger Rances.

ENTRETIEN

Piochez 1. Faites croître 3 Esprits.

Un joueur de votre choix gagne Source.

Un adversaire de votre choix reçoit Rances.

FERTILISANT

Passif

Pendant votre Phase d'Entretien, faites croître 1 Esprit.

LUXURIANCE

Infligez 2 dégâts.

Vous pouvez retirer jusqu'à 2 Esprits pour ajouter 4 dégâts par Esprit retiré.

Vous pouvez défausser Source pour rendre cette Attaque imparable.

TRÉANT

« Maudit sois-tu, toi qui réveilles la forêt en personne. »

RÉVEIL DE LA FORÊT !

Vous et un coéquipier de votre choix gagnez Source.

Faites croître 5 Esprits. Infligez Rances. Puis infligez 10 dégâts.

ULTIME

Les dés peuvent être altérés pour prévenir une Ultime. Ensuite, aucune action ne pourra plus être réalisée par un adversaire avant que la capacité soit totalement achevée.

LIANES VENGERESSES

PETITE SUITE

Infligez Rances.

Infligez 7 dégâts.

EMPRISE DE LA NATURE

Faites croître 2 Esprits.

Puis infligez 5 dégâts imparables + 1 dégât par Esprit.

APPEL DE LA FORÊT

GRANDE SUITE

Infligez 8 dégâts & lancez 4 :

Ajoutez 1 × / dégâts.

Sur /, gagnez Source.

Faites croître 1 × / Esprits.

ENRACINÉ

JET DÉFENSIF 3

Prévenez 1 × / + 1 × / dégâts.

Sur /, faites croître un Esprit.

CAPACITÉ DÉFENSIVE **H**

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

DÉS DÉFENSIFS **I**

- Le nombre de dés que vous lancez lorsque vous activez votre *Capacité Défensive*.
- Par exemple, **JET DÉFENSIF 3** signifie que le Tréant lance 3 dés 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, Familiers, etc.). Les adversaires ne peuvent entreprendre d'action d'aucune nature à partir de l'Activation jusqu'à la conclusion de la *Phase de Lancer*. Le seul moyen de prévenir une *Capacité Ultime* est d'altérer un jet de dés **avant** son activation.

VOTRE NOTICE DE HÉROS

ALTÉRATIONS D'ÉTAT

OMBRE

Altération d'État Positive Limite d'empilement : 1

Un joueur possédant ce jeton évite les dégâts :
Lorsqu'un joueur possédant ce jeton est blessé à la suite de la Phase de Lancer Offensif d'un adversaire, aucun dégât n'est reçu et aucune défense n'est réalisée (même si l'attaque reste un « succès » et que les autres effets peuvent s'appliquer). Défaussez ce jeton après que le joueur concerné a commencé et terminé un tour complet dans l'ombre.

ATTAQUE FURTIVE

Altération d'État Positive Limite d'empilement :

Dépensez pour ajouter 1 @ à vos dégâts d'Attaque :

Après avoir Attaqué, un joueur possédant ce jeton peut le dépenser et lancer 1 @ pour ajouter la valeur de ce dé à ses dégâts totaux. Modificateur d'Attaque.

POISON

Altération d'État Négative Limite d'empilement : 3

Recevez 1 dégât pendant la Phase d'Entretien :

Un joueur victime de ce jeton subit 1 dégât par jeton de Poison pendant la Phase d'Entretien de son tour. Persistant.

- 1 DAGUE
- 2 DAGUE
- 3 SAC
- 4 SAC
- 5 CARTE
- 6 OMBRE

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

QUESTIONS FRÉQUENTES

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

VOLFUR DE L'OMBRE

Difficulté : 5

Arme de prédilection : Dague

Dieu : Le Voleur de l'Ombre est aimé par ceux qui les autres s'obtiennent trop vite. Il préfère les lettres disparates. Augmenter sa santé, empocher ses adversaires, se cacher et fuir après l'ombre... c'est son genre. Si on lui permet de mener à bout sa stratégie complexe, alors ses victimes se retrouvent complètement démontés.

Crédits : Conception et développement par Neta Chatterjee et Manny Yumbiky. Illustrations par Manny Yumbiky. Conception graphique par Carlos Jarama et Guai Landgraf.

MATÉRIEL
Dés x5 - Cadres de Santé x1 - Cadres de Points de Combat (PC) x1 - Plateau de jeu (pièces) x1 - Notice de Héros x1 - Cartes de Héros x32 - Carte Déroulement d'un Tour x1 - Puits x6 - Ombre x2 - Attaque Furtive x2

QUESTIONS FRÉQUENTES

1. Ombre : est-elle toujours en jeu ?
2. Non, Ombre : est toujours inactive. Elle n'est activée qu'à la fin d'un tour que vous avez débuté en ayant le jeton en jeu.
3. Quel joueur a-t-il le contrôle de l'Ombre ?
4. C'est le joueur à qui le jeton est attribué.
5. Ombre : ne peut être empoché, impossible d'obtenir un second jeton de l'Ombre, elle empêche toujours tout de mettre à la fin de votre tour.
6. Ombre : à-t-elle des dégâts si son adversaire ?
7. Oui, Ombre : est toujours active. Elle peut toujours être activée. Cependant, le joueur ayant infligé l'endormissement : reçoit toujours sa Phase de Lancer Offensif supplémentaire.
8. Une Capacité Ultime peut-elle m'infliger des dégâts si je possède Ombre ?
9. Oui, bien sûr ! Une Capacité Ultime qui a été activée avec succès.
10. Ombre : entre-t-elle 0 les dégâts imputables ?
11. Oui.
12. Si j'ai infligé 3 points de Poison à un adversaire, peut-il dépenser un seul jeton d'Ombre pour éviter la totalité des dégâts ?
13. Oui. Les dégâts sont toujours cumulés et réduits à la fin de la phase durant laquelle ils ont été infligés.
14. Dois-je choisir quelle Capacité Défensive active avant de lancer les dés ?
15. Oui.
16. Si je dépense des @ après avoir activé une attaque qui inflige des PC, des dégâts : est-ce que le total des dégâts est toujours 2 ?
17. Non. Les dégâts sont infligés en se basant sur les @ au moment où la capacité a été activée.



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

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

PYROMANCIENNE

Difficulté : 4

Arme de prédilection : Dague

Dieu : Le feu est la passion de la Pyromancienne. Elle aime voir les autres brûler. Elle est toujours prête à offrir un second jeton de feu à son adversaire. Elle est toujours prête à offrir un second jeton de feu à son adversaire.

QUESTIONS FRÉQUENTES

1. Ombre : est-elle toujours en jeu ?
2. Non, Ombre : est toujours inactive. Elle n'est activée qu'à la fin d'un tour que vous avez débuté en ayant le jeton en jeu.
3. Quel joueur a-t-il le contrôle de l'Ombre ?
4. C'est le joueur à qui le jeton est attribué.
5. Ombre : ne peut être empoché, impossible d'obtenir un second jeton de l'Ombre, elle empêche toujours tout de mettre à la fin de votre tour.
6. Ombre : à-t-elle des dégâts si son adversaire ?
7. Oui, Ombre : est toujours active. Elle peut toujours être activée. Cependant, le joueur ayant infligé l'endormissement : reçoit toujours sa Phase de Lancer Offensif supplémentaire.
8. Une Capacité Ultime peut-elle m'infliger des dégâts si je possède Ombre ?
9. Oui, bien sûr ! Une Capacité Ultime qui a été activée avec succès.
10. Ombre : entre-t-elle 0 les dégâts imputables ?
11. Oui.
12. Si j'ai infligé 3 points de Poison à un adversaire, peut-il dépenser un seul jeton d'Ombre pour éviter la totalité des dégâts ?
13. Oui. Les dégâts sont toujours cumulés et réduits à la fin de la phase durant laquelle ils ont été infligés.
14. Dois-je choisir quelle Capacité Défensive active avant de lancer les dés ?
15. Oui.
16. Si je dépense des @ après avoir activé une attaque qui inflige des PC, des dégâts : est-ce que le total des dégâts est toujours 2 ?
17. Non. Les dégâts sont infligés en se basant sur les @ au moment où la capacité a été activée.

TOUT FEU TOUT FLAMME

PEPETTE SUITE

Gagnez 2 Maîtrise du Feu. Puis infligez 5 + 1 dégâts par Maîtrise du Feu.

ALLUMAGE

GRANDE SUITE

Gagnez 2 Maîtrise du Feu. Puis infligez 1 + 2 dégâts.

RETIRER DES ALTÉRATIONS D'ÉTAT

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

ALTÉRATIONS D'ÉTAT DÉPENSABLES

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

ALTÉRATIONS D'ÉTAT PERSISTANTES

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



LIMITES D'EMPILEMENT

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

Exemple : Le Voleur de l'Ombre a infligé trois *Poison*

E comme Altérations d'État à la Pyromancienne. *Poison* est indiqué comme Persistant dans la description de l'Altération d'État : il restera donc sur le Plateau de Héros de la Pyromancienne jusqu'à ce que cette dernière soit en mesure de le retirer. *Poison* possède une limite d'empilement de 3 **F**, permettant au Voleur de l'Ombre de l'infliger trois 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 qu'à ce joueur et dure jusqu'à la fin de la partie.

ALTÉRATIONS D'ÉTAT UNIQUES

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

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



INTERROMPRE DES ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Une fois qu'un jeton Altération d'État est dépensé, ses effets ne peuvent plus être interrompus.

FAMILIERS

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

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



CARTES DU HÉROS

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

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


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

À la fin de votre *Phase de Défausse*, vous ne devez pas avoir plus de **6** cartes dans votre main. Vendez alors des cartes au choix de votre main jusqu'à en avoir **6** ou moins. Pour vendre une carte, défaussez-la, puis augmentez votre cadran de PC de **1** (toutes les cartes valent **1** 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 **H**.




AMÉLIORATIONS DE HÉROS

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

Les améliorations 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 violette.

Les cartes *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), recouvrez l'Amélioration de Héros déjà présente avec la nouvelle, et payez seulement la différence en  entre les deux améliorations.



Amélioration de Capacité Offensive




Amélioration de Capacité Défensive




Amélioration de Capacité Passive

JOUER UNE CARTE D'AMÉLIORATION


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





CARTES ACTION

Les cartes Action (reconnaisables 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 Défausse.

CARTES ACTION INSTANTANÉE !

- Reconnaisables à leur bordure rouge et au symbole .
- Peuvent être jouées à n'importe quel moment, pendant le tour de n'importe quel joueur (comme l'indique le symbole  sur le côté gauche de la carte).
- Peuvent être jouées pour interrompre des actions ou des capacités (excepté d'autres cartes Action Instantanée), et sont résolues immédiatement. L'action ou la capacité interrompue s'achève ensuite (voir « Conflits Temporels et Interruption » page 14).
- Les cartes Action Instantanée ne peuvent être interrompues.



TE
Gagn
De pl



CARTES ACTION DE PHASE PRINCIPALE

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

CARTES ACTION DE PHASE DE LANCER

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



TEXTE DE RÉOLUTION

« LANCEZ [X] »

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

« SUR [SYMBOLE] »

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



MULTIPLICATION (par exemple : « 4 × »)

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

« PUIS »

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

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

Augmentez la limite d'empilement de vos jetons *Maîtrise du Feu* de 1.

Puis gagnez 2 *Maîtrise du Feu*.

« OU »

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

« VOLEZ »

Prenez la ressource indiquée à votre adversaire.

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

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

Si vous avez obtenu **PC**, vous pouvez voler jusqu'à 2 à un adversaire.

TYPES DE DÉGÂTS

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

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

LES ATTRIBUTS DES TYPES DE DÉGÂTS

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

- **Parable** - Si les dégâts résultent d'une *Capacité Offensive* de votre adversaire, vous pouvez 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 ou *Altérations d'État*).
- Augmentables.
- Pas de Règles Spéciales de Ciblage.

DÉGÂTS PURS

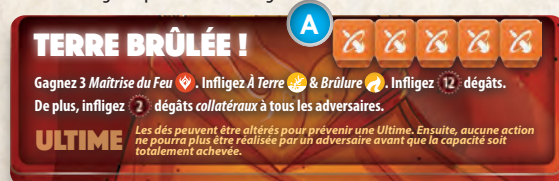
- Type spécial de dégâts imparables désignés par un nombre à l'intérieur d'un cercle rouge (par exemple : 2) suivi de « dégâts purs ».
- Imparables, mais Évitable.
- Ne peuvent pas être Augmentés.
- Pas de Règles Spéciales de Ciblage.

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 ou carte).
- Ne constituent pas une « Attaque » puisqu'ils ne ciblent pas directement.
- Lorsqu'ils sont infligés à plusieurs joueurs de la même équipe au même moment, réduisez le Cadran de Santé du total combiné de dégâts infligés.

DÉGÂTS ULTIMES

- Un type spécial de dégâts imparables infligés par votre *Capacité Ultime* A.
- Désignés par un nombre à l'intérieur d'un cercle rouge (par exemple : 2).
- Imparables et Inévitable.
- Augmentables.
- Pas de Règles Spéciales de Ciblage.



Capacité Ultime de la Pyromancienne

TABLEAU DES TYPES DE DÉGÂTS

	Parables	Évitable	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 l'activation de la Capacité Défensive.

Les dégâts ajoutés par des Modificateurs d'Attaque sont du même type que les dégâts modifiés, et en partagent les caractéristiques (pur, imparable...).

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

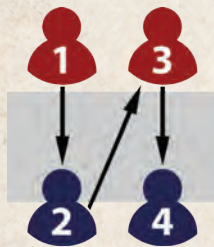


PARTIES À 4 JOUEURS

PARTIES EN 2 CONTRE 2

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

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



PARTIES À 3 JOUEURS

LE ROI DE LA MONTAGNE

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

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

AUTRES MODES

Dice Throne peut être joué jusqu'à 6 joueurs. Cependant, nous recommandons fortement que votre groupe ne tente pas de le faire avant que tous soient parfaitement familiarisés avec le jeu. Les parties à 5-6 joueurs sont amusantes et intenses pour des joueurs aguerris, mais vont s'éterniser si elles sont tentées par des joueurs débutants. Pour les règles complètes des parties à 5-6 joueurs (et les autres variantes), visitez : luckyduckgames.com/fr

DÉROULEMENT DU TOUR

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



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

1. PHASE D'ENTRETIEN

- 1 Déterminez si une de vos *Altérations d'État* ou *Capacités* s'active durant votre *Phase d'Entretien*. Puis résolvez ces effets (À noter : ceci ne s'appliquera pas à la plupart des héros au tout début de la partie).
- 2 S'il y a plusieurs effets, le Joueur Actif peut choisir l'ordre dans lequel ils se résolvent.
- 3 Tous les dégâts et/ou effets de soin sont cumulés et appliqués simultanément à la conclusion de la phase.



2. PHASE DE REVENU

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

- 1 Augmentez 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 paquet et ajoutez-la à votre main. Si votre paquet est vide, mélangez votre Pile de Défausse pour créer une nouvelle pioche.



3. PHASE PRINCIPALE (1)

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

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

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

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



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

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



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 altérer le résultat de vos dés ou si la Capacité peut être activée avec succès.
 - Annoncer que vous n'allez pas activer de Capacité Offensive.
- 3** **À ce stade, si vous, un coéquipier, un adversaire, avez modifié n'importe lequel de vos dés (par exemple : quelqu'un a joué « Double Joker Fou ! »), vous pouvez soit :**
 - Annoncer une Capacité Offensive différente basée sur le nouveau Résultat Final des Dés.
 - Retourner à l'étape 1 de votre *Phase de Lancer Offensif* et effectuer d'éventuels lancers non utilisés s'il vous en reste.
- 4** **Activez la Capacité Offensive (si vous en avez choisi une) :**
 - Vérifiez si d'autres étapes sont nécessaires pour recourir aux différents effets de la Capacité.
 - Résolvez les effets qui ne requièrent pas de cible (par exemple : gagnez *Maîtrise du Feu*, gagnez *Attaque Furtive*, 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 attribués (par exemple : « Écran de Fumée » inflige *Poison Latent*  à un adversaire de votre choix).



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.



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

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 la page *Dice Throne* sur : <https://luckyduckgames.com/fr/>

6. PHASE DE LANCER DÉFENSIF

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



- 1 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 *PC*, etc.).
- 2 Si la *Capacité Offensive* résulte en une *Attaque* et si le type de dégâts de cette *Attaque* est évitable, le Défenseur peut activer la *Capacité Défensive*.
- 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 Dernière chance pour n'importe quel joueur de dépenser des *Altérations d'État* ou jouer des cartes.



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

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

7. PHASE PRINCIPALE (2)

Identique à la *Phase Principale* (1).

8. PHASE DE DÉFAUSSE

- 1 Vendez des cartes de votre main, jusqu'à y avoir 6 cartes ou moins.
- 2 Ajoutez à votre *Cadran de PC*  pour chaque carte vendue (les cartes les plus chères à jouer ne valent pas plus de ).
- 3 Placez les cartes vendues sur votre *Pile de Défausse*.



PILE DE DÉFAUSSE
(face visible)

TOTAL FINAL DES DÉGÂTS

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



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

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

1. DÉTERMINEZ LES DÉGÂTS ENTRANTS

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

2. AJOUTEZ & SOUSTRAYEZ (SOUS-TOTAL)

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

3. MULTIPLIEZ & DIVISEZ (TOTAL FINAL)

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

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

Tout autre effet impliquant les Dégâts Entrants dans le cadre d'une multiplication ou division (par exemple : l'Altération d'État *Rétribution* ⚔️ 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 (Événement 1, au-dessus).

2. AJOUTEZ & SOUSTRAYEZ (SOUS-TOTAL)

18 Dégâts Entrants (Événement 1 - *Domination*)

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

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

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

17 Dégâts Entrants (Sous-Total)

3. MULTIPLIEZ & DIVISEZ (TOTAL FINAL)

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

Événement 2 (*Rétribution* ⚔️) = $\frac{17}{2}$ (Sous-Total) $\div 2 = 9$ dégâts

Événement 3 (*Protection* 🛡️) = $\frac{17}{2}$ (Sous-Total) $\div 2 = 9$

Événement 7 (*Protection* 🛡️) = $\frac{17}{2}$ (Sous-Total) $\div 2 = 9$

Puis appliquez tout cela au Sous-Total :

17 Dégâts Entrants - **9** - **9** = **-1**, donc 0 Dégâts Entrants.

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* ⚔️ (Événement 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 le déroulement du jeu avec des cartes *Action Instantanée*, des cartes *Action de Phase de Lancer*, ou des *Altérations d'État* à dépenser. Après que toutes les interruptions sont 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.



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

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

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 de bêta-testeurs.

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

Traduction : Cédric Calas

Relecture : Siegfried Würtz

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 le groupe Dice Throne France sur Facebook !

EXPLOITS !

Lorsqu'un joueur de votre groupe réalise l'une des actions listées dans le document accessible à ce lien, il peut inscrire ses initiales pour qu'on se souvienne à jamais de lui dans votre Grande Charte (en anglais) : <http://achievements.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.

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

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

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

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

Capacité Ultime : Les adversaires NE PEUVENT RIEN FAIRE jusqu'à ce que la capacité soit terminée. Cela inclut la réduction, prévention et interruption des dégâts et la réaction aux dégâts. 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 une *Capacité Ultime* ou d'éviter ses dégâts est d'altérer préalablement le lancer de dés qui la permet.

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

Carte Action 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 dégat qui n'a pas de cible et n'est donc pas qualifié d'*Attaque*. Imparable, mais évitable. Ne peut être augmenté.

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

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

Dégât Pur : Dégât *Imparable* qui ne peut être 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 PC. Vous pourrez gagner ce jeton d'Altération d'État à nouveau, plus tard dans la partie.

Familier : Voir votre Notice de Héros pour leur définition unique. (voir « Familiers » 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 PC, augmentez le Cadran de Santé ou le Cadran de PC de la valeur indiquée.

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

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

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

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

Modificateur d'Attaque : Une Altération d'État ou carte qui 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 : Dépensés pour jouer des cartes et activer des capacités de votre Plateau de Héros. Les joueurs ne peuvent avoir plus de 15. Les joueurs gagnent 1 au début de leur tour (sauf au premier tour du Joueur de Départ).

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

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

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

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

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

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

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