

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





DICE THRONE

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

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



2-6 30 8+

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

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

GAGNER LA PARTIE

Vainquez vos adversaires en réduisant leur santé à 0.

TUTORIELS

VOUS DÉTESTEZ LIRE LES RÈGLES ?

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

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>

JOUEUSES ET JOUEURS !

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

2

DOUBLON MAUDIT

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

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

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

BARIL DE POUDRE

Altération d'État Négative Limite d'empilement : 1

Lancez 1 par jeton pendant votre Phase d'Entretien. Sur 1-2, subissez 1 dégat. Sur 6, transférez le Baril à n'importe qui :

Un joueur victime de ce jeton doit lancer 1 pendant sa Phase d'Entretien. Si le résultat est 1 ou 2, le Baril explose. Sur 3 à 5, rien ne se produit. Sur 6, le joueur victime du Baril de Poudre peut le transférer à un joueur de son choix. Si un joueur devient victime du Baril de Poudre alors qu'il est déjà en possession d'un Baril de Poudre, le premier Baril explose sur-le-champ. Lorsqu'un Baril explose, retirez-le et infligez 3 dégâts imparables isolés.

DÉPÉRISSEMENT

Altération d'État Négative Limite d'empilement : 2

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

POURPARLERS

Altération d'État Négative Limite d'empilement : 1

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

3



MISE EN PLACE
Commencez la partie avec 3 Doubletons Maudits et placez le Plateau du Héros face « humaine » visible.

8

- 1 SABRE
- 2 SABRE
- 3 SABRE
- 4 BUTIN
- 5 BUTIN
- 6 CRÂNE

4



COUP DE SABRE

Infligez 5 dégâts.
Infligez 6 dégâts.
Infligez 7 dégâts.

Si vous obtenez 4 chiffres identiques, infligez Baril de Poudre.



MARQUÉ D'UNE CROIX

Gagnez 1 puis lancez 3 :
Infligez 2 dégâts imparables.
Piochez 1.
Gagnez 1 Doubleton Maudit.



MALÉDICTION

Passif

À la fin de votre tour, retirez 1 Doubleton Maudit.
Si vous ne possédez aucun Doubleton Maudit, et ne pouvez donc en retirer, retournez ce plateau sur sa face maudite pour le restant de la partie.



SUR LA PLANCHE

Choisissez entre :
voler 1.
-ou-
un adversaire défausse de son choix.
Puis infligez 7 dégâts.



ESTOCADÉ

Infligez 10 dégâts. Gagnez 1 Doubleton Maudit & Baril de Poudre.
Les dés ne peuvent pas être utilisés.

ULTIME

Les dés ne peuvent pas être utilisés.



ALLUMEZ LA MÈCHE

PETITE SUITE
Infligez **Baril de Poudre** ⚡.
Puis infligez 7 dégâts.

GRANDE SUITE
Infligez **Baril de Poudre** ⚡.
Puis infligez 9 dégâts.

MARQUE NOIRE

Gagnez **Doublon Maudit** 🟡.
Infligez **Pourparlers** ⚡.
Infligez 7 dégâts **imparables**.

MORT DE MES OS

Infligez 7 dégâts **imparables**.
Vous pouvez retirer autant de **Doublons Maudits** 🟡 que vous le souhaitez.

OHÉ MATELOT

JET DÉFENSIF 4 🎲

Infligez 1 × dégâts.
Gagnez 1 × 🟡.
Prévenez 2 × dégâts.
Sur 2 × 🟡, gagnez **Doublon Maudit** 🟡.



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 du dessus de votre pioche : elles constituent votre main de départ.
- 7 **DÉS**
 - Tous les joueurs lancent 1 🎲. Celui qui obtient le plus grand chiffre est considéré comme le **Joueur de Départ** et peut commencer.
- 8 **MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE**
 - Certains héros nécessitent des étapes de mise en place spécifiques. Si tel est le cas, ces étapes sont indiquées sur votre **Notice de Héros**.

PHASES D'UN TOUR

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

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

2 PHASE DE REVENU - Gagnez **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 PC

- 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

LES DOLLARS D'OR
Infligez 4 dégâts.
Infligez 4 dégâts.
Infligez 5 dégâts.

QUELQUES DOLLARS DE PLUS (A)
Infligez Prime 1.
Infligez 1 dégat imparable.

DERNIER FACE À FACE (C)
PETITE SUITE
Après avoir ciblé un adversaire, lui et vous lancez chacun 1 ⚔ :
Si votre résultat est supérieur ou égal au sien, infligez 7 dégâts.
Sinon, infligez 5 dégâts.

CIBLE HUMAINE (G)
Infligez 4 Terre.
Puis infligez 6 dégâts imparables.

PLUS VITE QUE TON OMBRE (E)
Passif
Pendant votre Phase d'Entrée, gagnez Recharge 1.

À COUVERT (B)
Gagnez Évitements 2.
Infligez 3 dégâts.

RECHARGE HÉROÏQUE (D)
GRANDE SUITE
Gagnez 2 Évitements.
Infligez 7 dégâts.

AS DE LA GÂCHETTE
« C'est quand t'arrêtes de t' battre que tu laques. »

UNE POIGNÉE DE PLOMB ! (F)
Gagnez Évitements 1. Infligez Prime 1 & 4 Terre. Puis infligez 2 dégâts.
Si vous dépensez une Recharge 1, vous pouvez relancer ce dé.

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

PIEL AU SOLEIL (H)
JET DÉFENSIF 1
Vous et votre Attaquant lancez chacun 1 ⚔ :
Si votre résultat est supérieur au sien, vous pouvez choisir soit d'infliger 3 dégâts soit de prévenir 1 des dégâts (arrondés au chiffre supérieur).
Si votre résultat est égal ou inférieur au sien, infligez 1 dégat.

DESCRIPTION DE LA CAPACITÉ (G)

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

CAPACITÉ DÉFENSIVE (H)

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

DÉS DÉFENSIFS (I)

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

CAPACITÉ PASSIVE (E)

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

CAPACITÉ ULTIME (F)

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

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

DOUBLON MAUDIT

Altération d'État Unique Limite d'emplément: 5/3

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

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

BARIL DE POUDRE

Altération d'État Négative Limite d'emplément: 1

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

Un joueur victime de ce jeton doit lancer 1 pendant sa Phase d'Entretien. Si le résultat est 1 ou 2, le Baril explose. Sur 3 à 5, rien ne se produit. Sur 6, le joueur victime du Baril de Poudre peut le transférer à un joueur de son choix. Si un joueur devient victime du Baril de Poudre alors qu'il est déjà en possession d'un Baril de Poudre, le premier Baril explose sur-le-champ. Lorsqu'un Baril explose, retirez-le et infligez 1 dégat imparables isolés.

DÉPÉRISSEMENT

Altération d'État Négative Limite d'emplément: 2

Réduit les dégâts d'Attaque de 1 par jeton:

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

POURPARLERS

Altération d'État Négative Limite d'emplément: 1

N'inflige aucun dégat lorsque vous attaquez:

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



ALTÉRATIONS D'ÉTAT ET FAMILIERS

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

MISE EN PLACE DU HÉROS

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

JAUGE DE DIFFICULTÉ

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

DÉS

D Les symboles sur chaque face des dés de héros.

QUESTIONS FRÉQUENTES

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



Préface

Difficulté: 1
Arme de prédilection: sabre
Atout: sabre
Biens: elle a obtenu des richesses indénombrables en se laissant pousser par son amour de l'aventure et des Sept Mers. Malheureusement, son épétois lui ont aussi valu une terrible malédiction, qui évince constamment sa vie. Oser faire face à l'âme brisée en deus de la Pirate Maudite, c'est offrir un défi simple vers le trépas de Bray Jones... et le fond de la mer.
Crédis: conception et développement par Kate Chastler, Harry Tremblay et Anne-Michèle. Illustrations par Harry Tremblay et Nicholas Malas. Conception graphique par Garen Brown.

MATÉRIEL
 Dés x5 - Cadran de Santé x1 - Cadran de Points de Combat x1 - Plateau de Héros peint x1 - Mallette de Héros x1 - Cartes de Héros x33 - Carte Déplacement d'un tour x1 - Doublon Maudit x6 - Baril de Poudre x1 x4 - Pourparlers x1 x3 - Déprissement x1 x4

PRÉCISIONS SUR LES RÈGLES DE LA PIRATE MAUDITE

Plateau de Héros: vous commencent toujours la partie sur le face Numérique de votre héros. À la fin de votre tour, retournez le sur le face Maudite si vous ne pouvez pas retirer de Doublon Maudit. Rien, si le moment n'est pas venu de retirer un Doublon Maudit. La Pirate Maudite reste bien Numérique. Une fois les règles sur le face Maudite, retirez sur cette face jusqu'à la fin de la partie, que qu'il advienne.
Si, pendant la Phase d'Entretien, un adversaire inflige des dégâts collatéraux, ce n'est pas considéré comme une «Attaque» pour l'application de la Capacité passive de la Pirate Maudite (il s'agit donc d'un fait de Poudre).
Avance Maudite: un adversaire ne peut se retirer, ni transporter un jeton de Doublon Maudit, que si vous avez cette une Altération d'État et une Capacité de son Plateau de Héros.
Partis séparément: toutes les capacités (Objets, Qualités) et les Actions (comme l'attaque) à sa Pirate. Une Pirate subit donc bien 1 dégat lorsqu'elle est infligée par un adversaire. Attention, cette Capacité Héros de la Pirate de la Pirate de votre héros ne peut pas être utilisée pour infliger des dégâts de combat à une Pirate de votre héros qui n'est pas votre héros.
Baril de Poudre: la Pirate inflige Baril de Poudre à l'adversaire qui a les adversaires déjà victimes d'un Baril de Poudre. Les dégâts qui en résultent constituent une source totale de dégâts persistants.
Capacité Héros: inflige tous les types de dégâts lors d'une Phase de Lancer Offensif quand elle est en possession d'un Baril de Poudre.
Pourparlers: l'adversaire a tout de même l'effet de sa Attaque. Simplement, pendant l'Attaque, aucun dégat, ou ne les applique aucune Phase de Lancer Offensif. Cependant, les autres effets persistent s'appliquent tout de même.

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



DERNIER FACE À FACE

PETITE SUITE

Après avoir été un adversaire, lui et vous lancez chacun 1 dé. Si votre résultat est supérieur ou égal au sien, infligez 2 dégâts. Sinon, infligez 1 dégat.

RECHARGE HÉROÏQUE

GRANDE SUITE

Gagnez 2 Evénement. Infligez 7 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 **G** représente le nombre maximal de jetons d'une Altération d'État particulière qui peuvent se trouver sur un même Plateau de Héros à un moment donné. (Par exemple, une Altération d'État possédant une Limite d'Empilement de 2 peut avoir un maximum de 2 jetons sur chaque joueur).

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

AUGMENTER LA LIMITE D'EMPILEMENT

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

ALTÉRATIONS D'ÉTAT UNIQUES

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

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



INTERROMPRE DES ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Une fois qu'un jeton d'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 **K**, à droite).

Les règles spécifiques à chaque Familier sont décrites 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 **J**.



AMÉLIORATIONS DE HÉROS

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

Les améliorations 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

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



CARTES ACTION

Les cartes Action (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

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





CARTES ACTION DE PHASE PRINCIPALE

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

CARTES ACTION DE PHASE DE LANCER

- Reconnaissables 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.

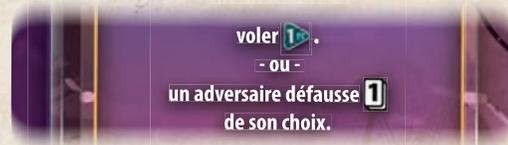
« PUIS »

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 » **E**.

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.

« 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.



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 l'As de la Gâchette

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).

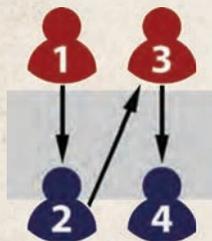


PARTIES À 4 JOUEURS

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



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 *Évitement*, gagnez *Riposte*, soignez, etc.).

5. PHASE DE LANCER DE CIBLAGE

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

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



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 Réolvez les effets de la *Capacité Offensive* qui nécessitent une cible et ne sont pas liés à des dégâts (par exemple : volez des , infligez des *Altérations d'État* comme *Dépérissement*  ou *Prime* , 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*.

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

- 3 Le Défenseur réalise une *Tentative de Lancer* avec le nombre de dés indiqué (par exemple : **JET DÉFENSIF 1**  signifie : lancez 1 dé).
- 4 Selon le résultat des dés, le Défenseur résout tous les effets non liés aux dégâts (par exemple : gagnez *Synthé* , infligez *Honte* , gagnez des , etc.).
- 5 Dernière chance pour n'importe quel joueur de dépenser des *Altérations d'État* ou jouer des cartes.
- 6 Enfin, tous les dégâts, prévention et/ou effets de soin sont cumulés et appliqués simultanément à la conclusion de la *Phase de Lancer*.
 - **À noter :** Si tous les joueurs restants voient leur santé réduite simultanément à 0, on déclare la partie nulle.

7. PHASE PRINCIPALE (2)

Identique à la *Phase Principale* (1).

8. PHASE DE DÉFAUSSE

- 1 Vendez des cartes de votre main, jusqu'à y avoir 6 cartes ou moins.
- 2 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*.



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 **17** 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 **17** 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* 🗡️) = **17** (Sous-Total) ÷ 2 = **9** dégâts

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

Événement 7 (*Protection* 🛡️) = **17** (Sous-Total) ÷ 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 : L'As de la Gâchette se défend contre une *Attaque* avec sa *Capacité Défensive Duel au Soleil*. Elle obtient 1 et perd ce « duel ». Elle interrompt perd sa *Capacité Défensive* en jouant *Joker Fou !* pour changer le résultat du dé en 6. Elle continue alors de jouer normalement en ayant remporté le duel grâce à sa maîtrise des conflits temporels !



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 : Séranne Piazzi, 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 d'*Action Instantanée* / cartes *Action de Phase de Lancer*).

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

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

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

Défenseur : Le joueur qui est ciblé par une *Attaque*.

Dégât Collatéral : Un 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.