



S'il vous plaît visitez DeckBoxDungeons.com pour les liens vers l'application, les dernières règles, et les Quêtes à imprimer.



Si les règles de l'application, sur une carte ou dans une Quête sont différentes que celles décrites ici, alors suivez ces règles à la place.

Sommaire

Mise en Place	3
Tours	4
Phase du Joueur	4
Phase Ennemis	4
Phase de Récupération	4
Actions du Joueur	5
Actions	5
Actions Mineures	5
Exploration	5
Terrain	5
Apparition	6
Combat	6
Attaquer	6
Défendre	6
Actions Ennemis	6
Ennemis Vaincus	6
Ligne de Vue	7
Dégâts Critiques	7
Mêlée	7
À Distance	7
Diagramme d'Attaque	8
Test de Compétences	8
Glossaire	9
Mots Clés	9
FAQ	10
Héros	10
Ennemis	10
Divers	11
Utilisation des Quêtes Print & Play	12
Mise en Place	12
Explorer	12
Rencontres	12
Carte Ennemi	13

Carte Héros	13
Carte Équipement	14
Carte Capacité	14
Carte Objet	15
Crédits	15

Mise en Place

1. Sélectionnez une Quête à jouer et placez la Tuile Donjon de Départ comme indiquée dans l'application ou dans la section de mise en place des Quêtes à imprimer.
2. Chaque joueur doit créer un personnage en sélectionnant une carte Héros, une carte Équipement et une carte Capacité. (Remarque : Les cartes Équipement sont placées sur la gauche de la carte Héros et les cartes Capacité sont placées à droite).
3. Chaque joueur prends les cartes de suivi Trésor, Santé et Énergie, et les glisse respectivement sous les cartes Équipement, Héros, et Capacité. Définissez votre valeur de Santé par rapport à la valeur de départ de votre Héros, indiquée au bas de sa carte. Les Trésors et l'Énergie commencent à zéro.
4. Mélangez le Deck Objet et retournez les trois premières cartes face visible. Ces trois cartes sont des Objets disponibles à l'achat en utilisant des Trésors. Lorsqu'un Objet est acheté, remplacez-le immédiatement avec la première carte du Deck Objet. Les Objets peuvent être conservés pour être utilisés plus tard.

Remarque : Tous les Objets sont utilisables qu'une seule fois sauf indication contraire.

Tours

Phase du Joueur

Chaque joueur peut effectuer jusqu'à deux actions lorsqu'il s'active. Les actions mineures sont des actions gratuites et ne comptent pas comme une action. Les joueurs peuvent s'activer dans n'importe quel ordre, mais doivent effectuer toutes leurs actions avant l'activation du joueur suivant.

Phase Ennemis

Les Ennemis s'activent en ordre de menace croissant, ceux attaquant à distance en premier, puis ceux en mêlée.



Phase de Récupération

Les joueurs récupèrent leurs actions. Des compétences et/ou des règles spéciales peuvent être activées.



Actions du Joueur

Actions

- Se Déplacer - Vous pouvez vous déplacer (pas en diagonale) d'un nombre de case égal à la Vitesse de votre personnage. Vous ne pouvez pas traverser les Ennemis.
- Attaquer - Ceci est expliqué à la section Combat.
- Les Rencontres ou les Quêtes peuvent obliger le Héros à faire quelque chose qui nécessite une action.

Actions Mineures

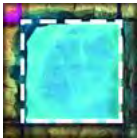
- Utiliser une Capacité.
- Acheter ou utiliser un Objet.
- Commercer (Échanger des Trésors ou des Objets avec un autre joueur adjacent).

Remarque : Les actions mineures NE comptent PAS comme une action et peuvent être effectuées à tout moment.

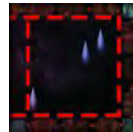
Exploration

Lorsque vous franchissez un demi-carreau d'une Tuile Donjon, appuyez sur le bouton Explorer de l'application dans la direction dans laquelle vous quittez la pièce. Placez la Tuile révélée par l'application, en l'alignant avec la Tuile que vous venez de quitter (grâce à la flèche visible sur l'application). Ensuite, lisez la nouvelle rencontre et suivez les règles spéciales. Enfin, terminez votre déplacement et le reste de votre tour s'il vous reste des actions.

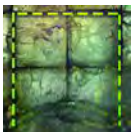
Terrain



Eau - Les emplacements encadrés en Blanc coûtent 2 déplacements pour entrer dedans. L'eau ne bloque pas la ligne de vue.



Fosse - Les emplacements encadrés en Rouge causent 1 dégât lorsque vous entrez dedans. Les Fosses ne bloquent pas la ligne de vue.



Entrée / Sortie - Ces emplacements sont encadrés en Vert.

Apparition

Faites apparaître des Ennemis en lançant les dés Ennemis affichés lors d'une rencontre. Placez-les sur et autour du point d'apparition dans l'ordre (1-9) affiché sur l'image. Les types d'Ennemis générés ont le type et l'état de santé indiqués sur la face du dé qui a été lancé. Si une icône Ennemie, dans une rencontre, contient un numéro, alors ne lancez pas les dés pour les générer. Au lieu de cela, placez les Ennemis avec cette valeur visible.

Remarque : Si un emplacement sur la carte est bloqué, alors placez l'Ennemi dans le prochain emplacement disponible.

Exemple : Le texte d'apparition suivant signifie que vous devez lancer quatre dés vert et les placer au mieux possible, conformément au diagramme de droite.

Apparition 4 ■



Combat

Attaquer

Effectuez une attaque en lançant le nombre de dés affiché sur l'Équipement de votre personnage ou sur la carte de votre Ennemi. Ajoutez votre modificateur aux résultats des dés que vous lancez. Si le total du dé naturel ou modifié est égal à 6 ou plus, c'est une Touche.

- Un 6 naturel lancé par le joueur est un dégât critique et ne peut pas être bloqué par l'Ennemi.
- Les Héros gagnent 1 Énergie pour chaque Touche réussie, même si les dégâts obtenus sont ensuite bloqués.
- Les Touches réussies par les Héros et les Ennemis (non bloquées par l'adversaire), inflige 1 dégât.

Défendre

Lancez 1 dé pour chaque Touche réussie obtenue contre vous. Le joueur à votre gauche lance la défense des Ennemis que vous avez frappés avec succès. Un dégât est bloqué avec succès pour chaque dé lancé qui est supérieur ou égal à 6 avec le modificateur de défense appliqué.

Actions Ennemis

Les Ennemis peuvent se déplacer, attaquer ou se déplacer et attaquer si cela est possible. Les Ennemis ne peuvent pas attaquer deux fois dans le même tour.

Ennemis Vaincus

Les Ennemis sont vaincus dès que les dégâts feront passer leur dé à moins de 1. Si vous battez un ennemi, lancez son dé et gagnez un nombre de Trésors égal au chiffre obtenu.

Ligne de Vue

Une cible est dans la Ligne de Vue si vous pouvez tracer une ligne droite entre un coin de chaque emplacement. La Ligne de Vue peut passer par un Allié ou par une Fosse, mais pas par un Ennemi ou un mur. Si la Ligne passe le long d'un bord d'un emplacement bloquant, alors la Ligne de Vue est bloquée. S'il y a un doute afin de savoir si la Ligne de Vue est correcte, alors considérez qu'elle ne l'est pas.

Dégâts Critiques

Un 6 naturel, lors d'un lancé d'attaque d'un joueur, est considéré comme un Dégât Critique qui ne peut pas être bloqué par un Ennemi.

Remarque : Les Ennemis NE peuvent PAS effectuer de Dégâts Critiques.

Mêlée

- Lancez le nombre de dés, pour la Mêlée, indiqué sur votre carte Équipement ou celle de l'ennemi en fonction de l'attaquant.
- Ajoutez le modificateur de Mêlée à chaque dé. Un résultat de 6 ou plus est une Touche.
- L'attaque de Mêlée peut seulement être faite sur un emplacement orthogonalement adjacent.

À Distance

- Lancez le nombre de dés, pour la Distance, indiqué sur votre carte Équipement ou celle de l'Ennemi en fonction de l'attaquant.
- Ajoutez le modificateur de Distance à chaque dé. Un résultat de 6 ou plus est une Touche.
- Les attaques à Distance doivent avoir une Ligne de Vue, avec l'Ennemi se trouvant dans la même tuile Donjon ou dans une adjacente que vous, et être séparé d'au moins un emplacement.
- Si vous vous tenez sur le demi-carreau entre deux tuiles Donjon, vous pouvez attaquer avec une Ligne de Vue uniquement sur ces deux tuiles.
- Les attaques à Distance d'Objets achetés avec un Trésor ne bénéficient pas des bonus accordés par l'arme d'un Héros.

Diagramme d'Attaque



Remarque : Les attaques à Distance peuvent atteindre la zone verte et plus loin sur la tuile Donjon actuelle et celles adjacentes si vous avez une ligne de vue. Les cases bleues sont atteintes lors d'une attaque en Mêlée avec le compétence Allonge (Reach).

Test de Compétences

Lors d'un Test de Compétence, vous devez lancer 4 dés et ajouter votre modificateur pour le type de Compétence testé. Chaque dé avec un résultat de 6 ou plus est un succès. La plupart des Tests de Compétences nécessitent un certain nombre de succès. Par exemple, une tâche peut nécessiter un Test de Sagesse : 3. Cela signifie que 3 des 4 dés lancés doivent être des succès.



Glossaire

Tuile - Carte Donjon.

Emplacement - Carreau sur les cartes Donjon.

Touche - Dégât potentiel. Les Héros gagnent une Énergie par Touche obtenue.

Dégât - Réduit la Santé des Héros. Diminue la valeur des dés Ennemi.

Énergie - Est Gagnée après avoir réussi des Touches et sont dépensées pour utiliser les Capacités des Héros.

Capacité - Action spéciale qui ne compte pas comme une action, mais qui coûte un montant d'Énergie indiqué sur la Capacité.

Mots Clés

Allonge (Reach) - Permet des attaques en Mêlée en Diagonale.

Barrage - Vous pouvez choisir une cible différente avec chaque dé.

Écraser (Crush) - Fait des Dégâts supplémentaires sur une Touche réussie.

Étourdir (Stun) - Empêche l'Ennemi de s'activer. Si une arme a Étourdir, elle doit faire au moins 1 dégât pour que cela se produise. Étourdir n'affecte pas les Ennemis rouges.

Lourd (Heavy) - Vous gagnez un maximum de 1 Énergie pour chaque attaque. *Exemple : Si vous Touchez 3 fois en une seule attaque vous gagnez seulement 1 Énergie, et non 3.*

Recul (Knockback) - Si la cible subit au moins 1 Dégât, elle est alors poussée dans la direction opposée d'un emplacement et subit 1 point de dégâts supplémentaire si elle est bloquée par un mur. Si la cible est poussée contre un héros ou un ennemi, alors elle subit 1 Touche supplémentaire.

Régénérer (Regenerate) - Cet Ennemi gagne 1 point de Vie à la fin du tour.

Rituel (Ritual) - L'Ennemi le plus faible sur la tuile gagne 1 point de Vie quand il inflige au moins 1 Dégâts.

Siphonner (Siphon) - Les Joueurs dans la tuile actuelle et les tuiles adjacentes perdent 1 Énergie lorsque cet Ennemi s'active.

Transpercer (Pierce) - La cible a un Modificateur de Défense de -1 sur ses jets de défense.

FAQ

Héros

Q : Comment gagner de l'Énergie ?

R : Vous pouvez gagner de l'Énergie en attaquant, avec des potions d'Énergie, et certaines rencontres peuvent également vous donner des chances d'en gagner. Vous NE gagnez PAS d'Énergie pour les Touches faites à l'aide d'Objets ou avec des Capacités.

Q : Si une capacité permet d'attaquer plusieurs Ennemis à la fois, devons nous lancer les dés une fois ou pour chaque Ennemi ?

R : Vous lancez les dés d'attaque pour chaque Ennemi séparément.

Q : Pouvons-nous partager un Trésor entre les Héros pour acheter des Objets ?

R : Non, un Héros doit acheter l'Objet. Cependant, l'action mineure Commercer vous permet de donner un Trésor ou un Objet à un Héros adjacent.

Ennemis

Q : Dans quel ordre devons-nous placer les Ennemis ?

R : Les joueurs peuvent décider de l'ordre dans lequel ils placent les Ennemis tant qu'ils suivent le diagramme de placement le mieux possible.

Q : Les Ennemis peuvent-ils sortir de la pièce dans laquelle ils sont apparus ?

R : Oui. Les Ennemis peuvent suivre les Héros dans d'autres pièces ou sortir de leur pièce actuelle pour rester au maximum de leur portée, si nécessaire. Ils ne peuvent pas se déplacer pour être hors de la ligne vue des Héros.

Q : Si un Ennemi qui attaque à distance ne peut attaquer qu'un Héros en mêlée, va-t-il attaquer ou fuir ?

R : Les Ennemis attaquent toujours si possible.

Q : Les Ennemis peuvent-ils se tenir sur des demi-carreaux à côté de pièces inexplorées ?

R : Oui. Les demi-carreaux sont traités comme des emplacements complets / valides pour les Héros et les Ennemis. La seule exception est que la pièce adjacente est explorée (si possible) lorsqu'un Héros entre dans un demi-carreau.

Q : Que se passe-t-il si on nous demande de générer plus d'Ennemis d'une couleur de dé par rapport à ce que nous avons ?

R : Si vous ne pouvez pas faire apparaître des Ennemis d'une couleur spécifique, vous devez alors générer un dé de couleur supérieure. Vert, puis Bleu, puis Rouge. Si vous êtes complètement à court de dés, alors tous les héros en subissent une Touche.

Remarque : Si vous manquez de dés pour les apparitions, vous avez un problème.

Divers

Q : Comment perdons-nous le jeu ?

R : Le jeu est terminé si tous les Héros sont morts. Il peut également y avoir des Quêtes avec des règles spéciales qui pourraient vous faire échouer même si les Héros sont encore en vie.

Q : Quelles sont les règles pour combiner deux copies afin de jouer jusqu'à 4 joueurs ?

R : Il est recommandé de combiner toutes les cartes Objet dans un deck de marché. L'utilisation du même Équipement ou de la même carte Capacité sur deux Héros est autorisée, mais l'utilisation de deux identique pour un seul Héros n'est pas autorisée.

Q : Est ce que le Foresight Scroll déclenche des rencontres et des apparitions ?

R : Oui. Explorer une nouvelle pièce en utilisant cette carte Objets déclenche les rencontres de la même manière que si vous aviez pénétré directement dans la pièce.

Utilisation des Quêtes Print & Play

Les Quêtes Print & play vous permettent de jouer à Deck Box Dungeons lorsque vous n'avez pas accès à l'application ou si vous préférez ne pas l'utiliser. Ces Quêtes sont légèrement plus simples et n'offrent pas autant d'aléatoire que le permet l'application.

Mise en Place

1. Suivez les instructions spéciales (toutes les Quêtes n'en ont pas).
2. Sélectionnez les ennemis à utiliser, répertoriés sur la première page.
3. Disposez la première Tuile Donjon [T] indiquée sur la page Carte, placez vos Héros dans la zone de départ et lisez la première rencontre [E] de cette pièce.

Explorer

L'exploration fonctionne normalement sauf que les Tuiles Donjon et les rencontres sont moins aléatoires. Lors de l'exploration d'une nouvelle pièce (lorsque votre Héros s'avance sur le demi-carreau sortant de la pièce), vous placez la pièce suivante [T] définie sur la page Carte et vous lisez la rencontre.

Remarque : Si une pièce a une sortie qui ne se connecte pas à une autre pièce prévue sur la page Carte, alors vous ne pouvez pas sortir par-là. Dans ce cas, le demi-carreau compte comme un carreau entier sur lequel les Héros / Ennemis peuvent se déplacer.



Rencontres

Les rencontres du Print & play nécessitent parfois un travail supplémentaire, habituellement géré par l'application. Certaines rencontres ont un résultat aléatoire représenté par des crochets entourant des nombres (ex : [1-2]) pour différents résultats. Un autre exemple est (P) qui représente le nombre de Héros participant à la Quête.



(Exemple de Rencontre)

2. Camp de Monstres

C'est un groupe rassembler autour d'un petit feu.

[1-2] - Apparition de (P)  et de 2 

[3-4] - Apparition de 4 

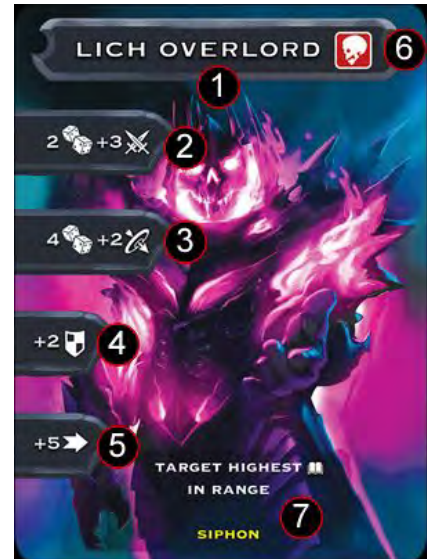
[5-6]- Apparition de 2  et d'1 

[#] = Résultat aléatoire. Lancez un D6 et utilisez uniquement le texte à côté du numéro obtenu.

(P) = Nombre de Héros. Ceci est utilisé pour ajuster le nombre d'Ennemis en fonction du nombre de Héros participant à la quête.

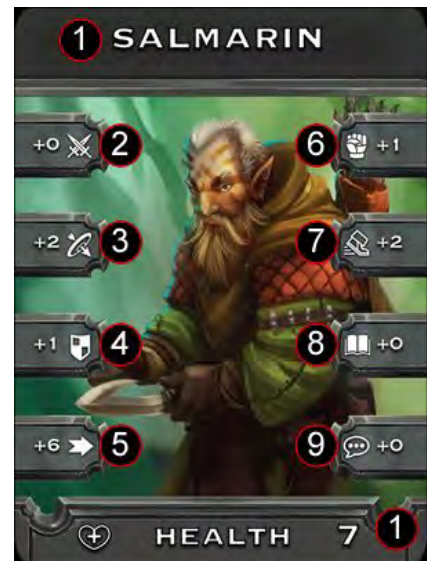
Carte Ennemi

1. Nom
2. Dés et Modificateur d'Attaque de Mêlée
3. Dés et Modificateur d'Attaque À Distance
4. Modificateur de Défense
5. Vitesse
6. Type de Menace
7. Comportement d'Attaque et Compétences Spéciales



Carte Héros

1. Nom
2. Modificateur d'Attaque de Mêlée
3. Modificateur d'Attaque À Distance
4. Modificateur de Défense
5. Vitesse
6. Modificateur de Force
7. Modificateur de Dextérité
8. Modificateur de Sagesse
9. Modificateur de Charisme
10. Santé de Départ / Max
Remarque : La Santé d'un Héros est à la fois sa Santé de Départ et son Maximum de Santé.



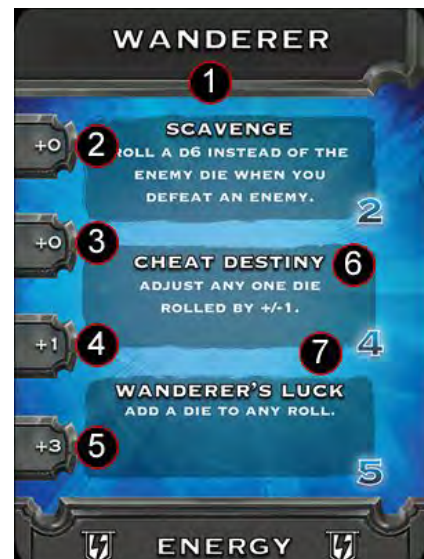
Carte Équipement

1. Nom
2. Dés et Modificateur d'Attaque de Mêlée
3. Dés et Modificateur d'Attaque À Distance
4. Modificateur de Défense
5. Modificateur de Mouvement



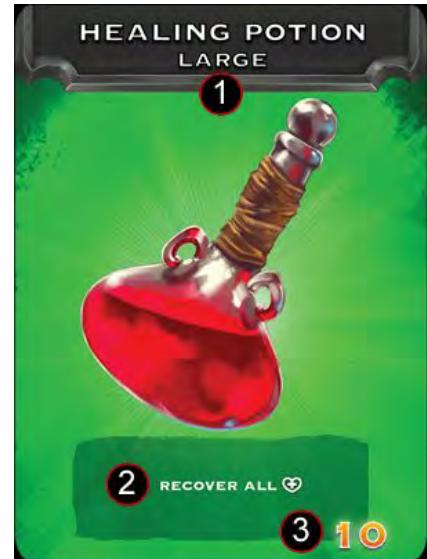
Carte Capacité

1. Nom
2. Modificateur de Force
3. Modificateur de Dextérité
4. Modificateur de Sagesse
5. Modificateur de Charisme
6. Nom et Description
7. Coût en Énergie



Carte Objet

1. Nom
2. Description de l'Effet
3. Coût en Trésors



Crédits

Concepteur :
Zeke Walker

Illustrateur :
Jordan Cuffie

Conception et Contenu Additionnel :
Majdi Badri

Traduction Française :
Millet Xavier ("Tellim")

Remerciements Spéciaux à nos familles, amis, et aux backers du Kickstarter qui nous ont aidés à ce que la conception de ce jeu soit possible !

