



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.



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.

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 Rafrâichissement

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

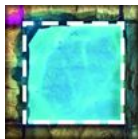
- Utiliser une Capacité.
- Acheter ou utiliser un Objet.
- Commercer (Échanger des Trésors ou des Objets avec un autre joueur adjacent).

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

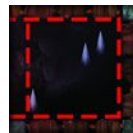
Exploration

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.

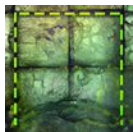
Terrain



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



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.

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 s'ils subissent des dégâts alors que leur dé est à 1 PV. 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.



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.



Force



Dextérité



Sagesse



Charisme

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 - Permet des attaques en Mêlée en Diagonale.

Écraser - Fait des Dégâts supplémentaires sur une Touche réussie.

Étourdir - 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.

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

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

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

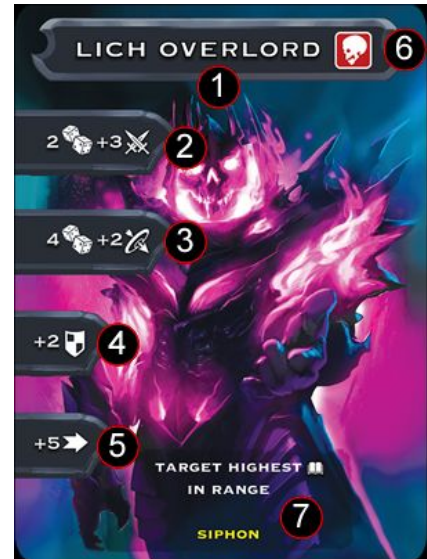
Rituel - L'Ennemi le plus faible sur la tuile gagne 1 point de Vie quand il inflige au moins 1 Dégâts.

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

Lourd - Vous gagnez un maximum de 1 Énergie pour chaque attaque.

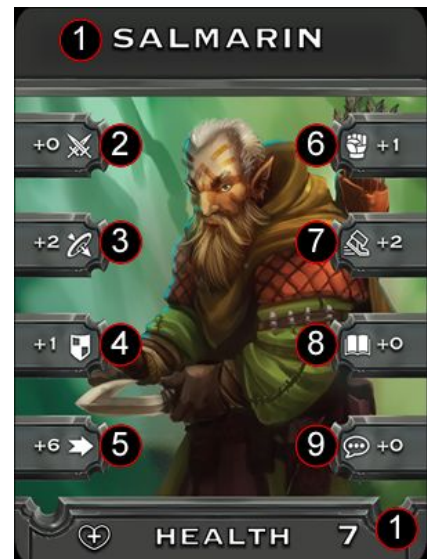
Carte Ennemi

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



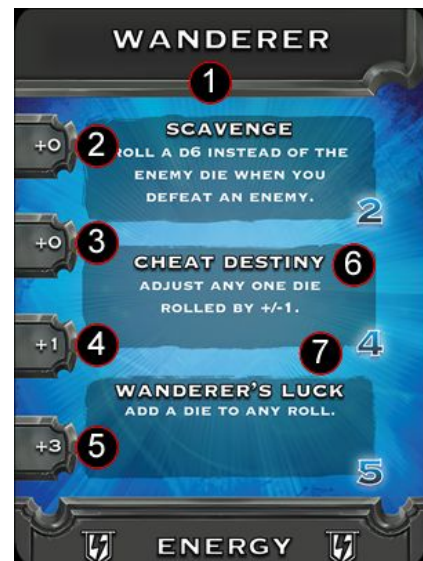
Carte Équipement

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!

