



REGLES DU JEU

Règles de Dungeon Dice

INTRODUCTION:

Bienvenue à Dungeon Dice, un jeu de entièrement composé de dés, consacré à la chasse aux monstre, à la découverte de trésors et au coup de couteau dans le dos.

Dans ce jeu , les dés sont utilisés pour représenter le niveau du héros, les trésors, les potions et plus encore.

Les joueurs vont les marchander, les échanger durant leur course à l'obtention des dés les plus impressionnant dans le but de s'asseoir sur le trône. Le jeu sans KS contient 87 dés et 5 sacs de dé

L'HISTOIRE:

Le Roi d'Elorin est mort, entièrement dévoré par un monstre, ce qui n'est pas vraiment une surprise, tant le royaume est envahi par les monstres. Le précédent roi à aussi été dévoré vivant, et celui encore avant a été grillé comme un toast.

Il a donc été unanimement décidé que le Prochain Roi se devait d'être un Guerrier accomplis.

Même si vous n'êtes pas encore un guerrier accompli, vous ne voulez pas laisser le trône à quelqu'un d'autre, malheureusement tout les guerriers imbécile vantard à deux balles, ont la même idée.

Vous devez prouvez votre valeur aux combat mais vous devez le faire avant les autre, ou hem hem mourir en essayant.

REMPORTER LA PARTIE

Dans Dungeon Dice, Chaque joueurs essaie d'être le premier à gagner 4 points de **GLOIRE** points. Les points de **GLOIRE** sont attribués en gagnant de l'expérience, en tuant des monstre puissants et en obtenant des artéfacts magiques.

Quand un Monstre **ROUGE** est battu il est gardé comme trophé et rapporte 1 point de **GLOIRE**. Quand un Monstre **NOIR** est battu il est gardé comme trophée et rapporte 2 points de **GLOIRE**. Si le dragon **D'OR** est battu il est gardé comme trophée et rapporte 3 point de **GLOIRE**.

LES DES:

Dés Monstre :



Les dés monstres commencent dans le sac noir. Ils représentent les monstres que les héros vont rencontrer dans le pays D'Elorin. Chaque face d'un dé monstre indique un nombre qui indique son niveau, les capacités du monstre sont indiquées en bas à droite de la face.

Dés trésor :



Quand un héros obtient un symbole trésor, il pioche un dé au hasard dans le sac correspondant au symbole obtenu. Le symbole Potion permet au Héros de piocher dans le sac des **OBJETS A USAGE UNIQUE** rouge. Si le symbole coffre à trésor est obtenu le Héros pioche alors dans le sac bleu d' **EQUIPEMENT**. Le symbole serrure représente un coffre fermé, si le héros a une clef, il pioche dans le sac jaune des **ARTIFACT**, autrement il pioche dans le sac bleu d'**EQUIPEMENT**.

De plus, une face de chaque dé de monstre comporte un symbole trésor, si le monstre est battu, le héros actif pioche un dé dans le sac correspondant.

*EXEMPLE 1 : Une face du dé GOBELIN indique un coffre à trésor. Si le monstre est battu le héros pioche un dé au hasard dans le sac bleu d' **EQUIPEMENT**.*

Dé de Niveau de Monstre :



Durant les combats un dé de **NIVEAU De MONSTRE** est lancé pour chaque niveau du monstre.

Les dé de **NIVEAU De MONSTRE** vont de 1 à 6, le 6 indique aussi une potion, sur un 6, si le monstre est battu ajoutez 1 dé **OBJETS A USAGE UNIQUE** à la récompense prévue.

EXEMPLE 1 – Un héros combat un Gobelin de niveau 1 , un dé de niveau de monstre est lancé et un 6 sort. Cela représente la force du monstre et donc la valeur que le héros doit vaincre, si il gagne le combat le héros obtiendra une pièce d' **EQUIPEMENT**, comme il est indiqué sur le dé gobelin, et il ajoutera en plus un dé **OBJETS A USAGE UNIQUE**.

Dé de Niveau de Héros :



Durant les combat un dé de **NIVEAU de HEROS** est lancé pour chaque niveau du Héros.

Les dés **NIVEAU de HEROS** vont de 1à 4, si un héros fait égalité ou per un combat , il reçoit une blessure. Il met de coté un un dé de **NIVEAU de HEROS**, il ne pourra utiliser de nouveau ce dé que s'il est soigné (voir plus bas SOIN et Blessure)

Dé d'ÉQUIPEMENT :



Ces dés commence regroupé dans le sac Bleu d'**EQUIPEMENT**, quand ils sont équipés par un héros, ils peuvent être lancés avec les dés de **NIVEAU de HEROS**, un Héros peut s'équiper de 2 armes a une main ou bien une arme a deux-main. De plus un héros peut aussi s'équiper d'un dé Armure.

Un Héros peut changer d'équipement quand il le souhaite, sauf au cœur d'un combat. Toutefois le héros ne peut utiliser qu'un seule ensemble d'équipement par tour de jeu.

Sur les équipement de bases les symboles sont écrits en **NOIR** si ils sont écrit en **GRIS** cela veut dire que l'équipement est usé ou rouillé, si cela est écrit en **VIOLET** c'est que l'objet fait plus de dommage et qu'il possède des capacités (voir la rubrique capacité)

Les Dés ARTEFACTS :



Les dés ARTEFACT commence dans le sac jaune. Les dés ARTEFACT suivent la règles des équipements, mais offres des capacités plus puissantes. 1 Joueur gagne un point de GLOIRE pour chaque artefact en sa possession.

5 dés EQUIPEMENTS peuvent être échanger a tout moment contre un dé ARTEFACT.

Les Dés à USAGE UNIQUE :



Ils commencent la partie dans le sac rouge, chaque dé a un effet utilisable une fois et une seule , lorsque le dé a été utilisé il est remis dans le sac rouge.

Dé d'Expérience :



quand un monstre est tué , chaque participant au combat gagne 1 point d'expérience,(qui peut être comptabilisé à l'aide d'un dé standard). Le numéro indique le nombre de point d'expérience du personnage, les carrés indique le nombre de dés de héros possédés

Lorsque 1 héros possède 3 points d'expérience, il gagne un deuxième dé de NIVEAU de HEROS, lorsqu'il gagne 6 points d'expérience il gagne un troisième dé NIVEAU de HEROS et gagne un point de GLOIRE

Les Dés SORT :



Peuvent être utilisés en combat, pour produire divers effets, si un dé monstre indique un icône de sort, cela signifie que le monstre est immunisé contre ce sort.

Si vous souhaitez obtenir plus d'information sur les SORT , reportez vous à la section CAPACITES et SYMBOLES, plus loin dans les règles.

MISE EN PLACE:

1 Placez les dés rouges dans le sac rouge Dés à **USAGE UNIQUE**, Les dés bleus dans le sac bleu d'**EQUIPEMENT** les dés jaunes dans le sac jaune d'**ARTEFACT**, et les dés monstres dans le sac noir. Les dés restants, dit dés de base, qui incluent , les dés **NIVEAU de MONSTRE**, Les dés marqueurs expériences, Les dés **NIVEAU de HEROS**, et les SORTS, sont placés entre les joueurs pour être utiliser au cours de la partie. Vous pouvez ranger ceux qui ne servirons pas dans le sac vert.

2. Chaque joueur commence avec un dés **NIVEAU de HEROS**

3. Chaque joueur pioche au hasard deux dés **EQUIPEMENTS**

4. Chaque joueur lance un dés noir de **NIVEAU DE MONSTRE**, le joueur qui obtient le plus gros nombre commence.

TOUR DES JOUEURS

1. CHERCHER UN MONSTRE

Commencez votre tour en piochant un dé au hasard dans le sac noir, lancez le devant tous le monde, le SYMBOLE obtenu sortie indique quel est le monstre que le joueur a rencontré, le nombre indique le niveau du monstre. La capacité du monstre est indiqué sur la face du dés en bas a droite.

Le joueur actif décide s'il affronte le monstre ou s'il fuit sans aucune pénalité.

De plus le joueur actif peut demander de l'AIDE aux autres joueurs,, Si le symbole indique un coffre au trésor, un coffre fermé ou une potion , le héros à découvert un trésor non gardé. Le joueur pioche un dé au hasard dans le sac correspondant au symbole.

2.AIDE

un seul joueur peut aider le joueur actif. C'est le joueur actif qui choisit à qu'il demande de l'aide. Le joueur qui apporte son soutien ajoute ses dés de Niveau de héros et les dés dont il est équipé, au combat.

Les joueurs peuvent proposer de s'échanger des dés ou de partager les récompenses, comme paiement de leur participation.

Toutes les négociations et offres sont acceptées, tant que les joueurs se mettent d'accord. (voir la rubrique ECHANGE)

EXEMPLE 1 : Le joueur 1 rencontre une Vase de niveau 3, pensant ne pas pouvoir surmonter la difficulté, le joueur demande l'assistance du joueur 2, qui accepte a condition que la récompense soit obtenu au hasard , mais de manière équitable.

Le joueur 1 accepte.

*La vase est battue, La récompense est un dé à **USAGE UNIQUE**, sur 1 jet de dé **NIVEAU de MONSTRE**, de 1 a 3 le dé sera gagné par joueur 1 autrement le dé sera gagné par joueur 2*

EXEMPLE 2 : Dans l'exemple précédent, le joueur 2 accepte seulement s'il peut gagner le dé rouge sur un lancer de 1 à 4, joueur 1 décline et demande aux autres participant. Les autres joueurs craignant que 1 ne remporte la partie, refusent de l'aider. Donc soit le joueur 1 va se battre tout seul, soit il accepte l'offre déséquilibrée du joueur 2.

3.COMBAT

Une fois qu'un joueur décide de combattre, il n'as plus la possibilité de demander de l'aide. Lancez un nombre de dés **NIVEAU De MONSTRE** égal au niveau du monstre. Cela représente la force du Monstre.

Tous les Héros participant au combat lancent leurs dés **NIVEAU de HEROS** ainsi que leurs dés **EQUIPEMENTS** et comparent la somme obtenue avec la force du Monstre

*EXEMPLE 1: Un héros de niveau 1 fait face à un Goblin de niveau 2 tout seul. 2 Dés **NIVEAU De MONSTRE** sont lancés, un 3 et un 4 sont obtenus, Le goblin a une force de combat de 7. Le Héros lance son dé de **NIVEAU de HEROS** et obtient un 3, il ne possède comme équipement qu'une épée, il lance aussi ce dé et obtient un 3, sa force totale est de 6 il perd le combat. S'il ne dispose pas ou ne souhaite pas jouer de capacité ou bien s'il n'a pas de dé ou ne souhaite pas jouer de dé à **USAGE UNIQUE**, le combat s'arrête et le Héros subit une blessure.*

CAPACITES :

Après que tous les dés aient été lancé, les CAPACITES sont jouées. Les CAPACITES sont des symboles sur les dés qui offrent une grande variété d'effet de combat comme les relances, le retrait de dés , le soin (voir plus loin les Symboles et leurs effets).

Les Héros au combat ont l'option d'utiliser leurs effets en premier, et ensuite le tour passe au premier joueur sur la gauche, qui ne participe pas au combat, qui aura la possibilité d'activer les CAPACITES des monstres. Un joueur peut décider de passer et de se réserver pour plus tard. Une fois que tous les joueurs ont joué les capacités qu'ils souhaitaient, cette phase de jeu se termine.

EXEMPLE 2 : Le joueur actif obtient un symbole épée, ce qui lui autorise une relance de dé, Le goblin comme indiqué par le symbole sur le dé monstre obtient automatiquement une relance. Le héros perd le combat de 1 point. Comme il n'est pas possible de forcer un monstre à relancer un dé lors d'un combat ou le monstre est déjà en train de gagner. Le joueur décide de relancer un des ses propres dés et augment son total de 1. Le joueur situé sur la gauche décide de ne pas utiliser la relance, car cela risquerai de donner un résultat moindre, or en cas d'égalité le héros sera blessé. (voir la règles sur les blessures plus loin).

TOUS Les joueurs sont autorisés à jouer un dé à **USAGE UNIQUE** à n'importe quel moment du combat. même s'il ne participe pas

*EXEMPLE 3 : Le joueur 1 est à égalité avec le Goblin de niveau 2, Le joueur 2 possède un dé **CURSE** qu'il peut utiliser lors de n'importe*

*quel combat; Ce dé permet de diminuer la force d'un Héros en combat de 1 à 3. Le joueur 2 lance le dé et le joueur 1 perd le combat. Le joueur 1 offre de donner un **EQUIPEMENT** au joueur 2 s'il le laisse gagner, mais il est trop tard, le dé est lancé.*

Quand tous les effets des dé et des capacités ont été résolu le combat s'arrête.

Si la force du monstre est plus grande , le Héros subit une blessure, il lancera un dé de moins jusqu'à ce qu'il le récupère soit par le REPOS soit par le SOIN (voir plus bas la rubrique correspondante). Si le Héros avait reçu de l'aide, les héros participants reçoivent aussi une blessure.

Si la force du héros est plus grande, alors il a gagné le combat et reçoit le trésor indiqué sur une des faces du dé monstre.tous les héros participant gagnent un point d'expérience.

En cas d'égalité, le héros et ses alliés recoivent le tresor , l'expérience mais AUSSI une BLESSURE.

Appliquer ensuite les effets APRES COMBAT qui ne touche que le joueur actif

EXEMPLE 4 : Le joueur 2 aide le joueur 1 à combattre la VASE. Si la Vase perd le combat, le joueur 1 sera SOIGNE d'une BLESSURE et seulement le joeur 1 parce qu'il s'agit d'un effet d'après combat. Le joueur 2 recevra le point d'expérience du à sa participation.

4. TROPHES

Si le dé monstre vaincu est **ROUGE**, **NOIR** ou **OR**, le joueur actif garde le dé en tant que trophée, autrement il replace le dé dans le sac monstre. Si les joueurs se sont mis d'accord sur une règle de partage de butin c'est a ce moment que ce partage a lieu.

5. TRESORS

Une face de chaque dé monstre indique un trésor

La potion rouge indique que le Héros a trouver un dé à **USAGE UNIQUE** qu'il pioche au hasard dans le sac rouge.

Le coffre à trésor indique que le Héros a trouver un dé **EQUIPEMENT** qu'il pioche au hasard dans le sac bleu.

Le Coffre à Trésor fermé indique que le héros, s'il possède une clef peut piocher aléatoirement un dé dans le sac **ARTEFACT**. S'il n'a pas de clef le héros à raté sa chance et pioche un dé **EQUIPEMENT**.

Si le monstre a obtenu un 6 lors du combat, un dé à **USAGE UNIQUE** est ajouté au butin comme indiqué sur le dé.

6. FIN DE TOUR

Une fois que les trésors ont été pioché le tour du joueur actif se termine et le joueurs situé à sa gauche commence à jouer.

BLESSURE :

Quand un héros perd ou fait égalité lors d'un combat il subit une blessure, ce héros retire un dé NIVEAU de HEROS du jeu. Il ne pourra pas l'utiliser jusqu'à ce qu'il reçoivent des soins ou bien qu'il passe un tour à se reposer.

SOIN :

cet effet soigne une blessure et permet à un Héros de réutiliser un dé **NIVEAU DE HEROS** perdu. Le soin ne permet pas de donner des dés au dessus du niveau actuel du héros

SE REPOSER:

Un joueur peut passer son tour pour récupérer de ses blessures. Il lance un dé de 1 à 3 il récupère d'une BLESSURE, de 4 à 5 il récupère de 2 BLESSURES et sur un 6 de 3 BLESSURES.

EFFET D'APRES COMBAT

Quand un monstre possède ce type d'effet, l'effet n'est pas optionnel, il arrive automatiquement si le monstre est vaincu. Cet effet n'affecte que le joueur actif.

ACTION AU TOUR DES AUTRE JOUEUR:

Les joueurs dont ce n'est pas le tour peuvent effectuer des actions pendant le tour d'un joueur actif ; cela inclut s'allier pour un combat, jouer un dé à **USAGE UNIQUE**, négocier, aider à l'ouverture d'un coffre, faire des échanges avec les autres joueurs y compris avec eux même.

Rappelez vous juste que les dés échanger ne peuvent pas être équipés en plein combat.

ECHANGE:

Les joueurs peuvent échanger leur dé n'importe quand. Les dés **EQUIPEMENT**, **ARTEFACTS**, **USAGE UNIQUE**, et TROPHEES peuvent être échanger sans raison entre les joueurs. Tous les accords sont autorisés et doivent être respectés

*EXEMPLE 1 : le Joueur 1 a désespérément besoin d'une potion de soin. Le joueur 2 accepte d'échanger la sienne en échange des 2 prochain dés à **USAGE UNIQUE** que le Joueur 1 recevra. Malheureusement le joueur pioche une clef, qu'il n'a pas envie de perdre, mais il doit respecter l'accord passé plus tôt.*

EXEMPLE 2 : Le joueur 1 est en train de perdre contre un Gobelin de 2 points, le joueur 2 possède une potion de force. Le joueur 1 propose d'échanger cette potion contre le trésor du Gobelin. Les deux joueurs sont d'accord , joueur 1 boit la potion qu'il vient d'échanger pendant le combat immédiatement.

EXEMPLE 3 : Le joueur 1 n'a qu'une épée et il est en train de perdre le combat contre un Zombie. Le joueur 2 offre de lui donner une autre épée en échange de 2 potions. Le Joueur 1 peut faire l'échange mais il ne pourra pas s'équiper de cette épée, aussi cet échange n'est pas utile pour le combat en cours. Le jouer 1 décline l'offre.

JET de DES ADDITIONNELS:

Les combats de Dungeon Dice ne permettent en principe de n'obtenir qu'un seul trésor. Ce qui forcent les joueurs à marchander, au lieu de diviser les récompense de manière vaguement équitable. Les joueurs peuvent décider de choisir avec un dé l'attribution des trésors. Cela peut avoir un rôle important dans le déroulement du jeu.

*EXEMPLE 1 : le joueur 1 possède une clef, le jouer 2 obtient un coffre fermé, le joueur 1 offre d'utiliser sa clef a condition qu'il est une chance sur 2 d'obtenir l'**ARTEFACT**. Un dé est lance pour savoir qui gagnera le trésor.*

*EXEMPLE 2 : Dans les mêmes conditions, le joueur 2 refuse l'offre, Il n'accepte que si il gagne l'objet sur un jeu de 1 à 4, Comme joueur 1 à désespérément besoin de **GLOIRE** il accepte, même s'il ne peut gagner que sur un 5 ou un 6.*

EGALITE:

A la fin d'un combat , il est possible que plusieurs joueurs atteigne 4 points de GLOIRE en même temps, Mais comme il n'y a qu'un Trône, afin de déterminer le vainqueur, les joueurs font un Duel qui suit les

règles normales. Les joueurs choisissent aléatoirement celui qui jouera ses capacités en premier.

TROPHEE:

Si le dé monstre vaincu est **ROUGE**, **NOIR** ou **OR**, le joueur actif garde le dé en tant que trophée. Un trophée **ROUGE** vaut 1 point de GLOIRE, un trophée **NOIR** vaut 2 points un trophée **OR** vaut 3 points. Comme tous les autres dés, les trophées sont échangeable entre joueur.

CAPACITES:

les dés **EQUIPEMENT**, **ARTEFACT**, à **USAGE UNIQUE**, et **SORT** indiquent des symboles qui représentent la capacité qui peut être utilisée par un Héros et un monstre.

Après un lancé de dé, le Héros peut utiliser la capacité qui apparaît sur le dé.

Les capacités des monstres sont indiqués sur leur dé. Et sont contrôlé par le premier joueur situé sur la gauche du joueur actif qui ne participe pas au combat. Les capacités du Héros sont toujours prioritaire par rapport à celle d'un monstre, sauf si le contraire est indiqué. Par exemple la capacité **ARMURE** est activée avant la capacité **EXECUTION**.

Dans une partie à 2 joueurs, il est possible qu'aucun des joueurs ne soit qualifié pour jouer le monstre. La capacité du monstre est activé automatiquement de la manière la plus défavorable pour les joueurs. En cas de désaccord le joueurs dont ce n'est pas le tour prend la décision finale.

Pendant un combat, chaque dé ne peut activer une capacité qu'une fois, si une nouvelle capacité est obtenue en cas de relance, elle pourra être utilisée lors du combat. **RAFALE** est une exception qui remet à zéro toutes les capacités sauf elle même.

*EXEMPLE 1 : Un héros lance son épée et obtient un symbole **SLASH** qui lui permet d'obtenir une relance. Il relance l'épée et obtient de nouveau un **SLASH**, il ne pourra pas obtenir une nouvelle relance.*

*EXEMPLE 2 : Un héros avec deux épée il obtient un **SLASH** avec une et choisit de relancer l'autre il obtient un **SLASH**, qu'il pourra utiliser puisque ce n'est pas le même dé qui a produit la capacité.*

*EXEMPLE 3 : Un Héros possède un **ARTEFACT**, une épée magique avec Feu et **SLASH** comme symbole, le dé est lancé est indique un **SLASH**, le Héros décide de relancer l'**ARTEFACT** et obtient le symbole **FEU** qu'il pourra utiliser puisque cette capacité n'a pas encore été activée avec ce dé.*

EXEMPLE DE COMBAT COMPLEMENTAIRE

*Exemple 1 : 1 héros de niveau 1 se bat contre un Loup de niveau 2. Le héros possède une Marteau à deux-main et un fouet. Il choisit d'utiliser son marteau. Deux dés de **NIVEAU De MONSTRE**, pour une force totale obtenue de 7. Le Héros lance son dé de **NIVEAU de HEROS** pour 2 points et obtient un 3 avec le dés Marteau , pour un total de 5, il perd le combat et prend une blessure, désormais il ne pourra plus utiliser son dés de **NIVEAU de HEROS** jusqu'à ce qu'il soit soigné. Jusqu'à ce qu'il reçoive des soin le personnage pourra participer a des combat mais seulement en lançant son dé fouet , ou son dé marteau.*

*Exemple 2 : Un héros de niveau 2, possède 2 épée et une armure, les dés **NIVEAU De MONSTRE** sont lancés et on obtient une force de 8. Le héros lance ces deux dés **NIVEAU de HEROS** pour un total de 5 et y ajoute les dés de ses 3 équipements. La première épée fait 2 , la deuxième 3 et l'armure fait 0 (ce qui ne l'aide pas pour ce tour), ce qui porte le total du joueur à 10, ce qui est suffisant pour battre le Loup.*

Les Règles suivantes sont prioritaires par rapport au règles précédentes.

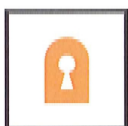
SYMBOLES



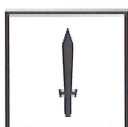
POTION : Le Joueur Actif doit piocher un dé aléatoirement dans le sac rouge de dé à **USAGE UNIQUE**.



COFFRE A TRESOR : Le Joueur Actif doit piocher un dé aléatoirement dans le sac de dé **EQUIPEMENT**.



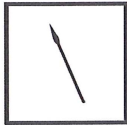
COFFRE A TRESOR FERME : Si le joueur Actif Possède une clef il pioche aléatoirement un dé dans le sac **ARTEFACT**, autrement il pioche dans le sac de dé **EQUIPEMENT**.



SLASH : Le héros ou le Monstre peut relancer un dé participant au combat. Cet effet est limité au dé **EQUIPEMENT**, au dé **ARTEFACT** et au dé de **NIVEAU DE HEROS**. Le dé ayant obtenu le SLASH peut être relancé. Un

même dé peut être relancé plusieurs fois si le SLASH ne provient pas de la même source.

Si ce symbole apparaît sur un dé **EQUIPEMENT** ou sur un dé **ARTEFACT** ce dé est appelé épée.



ATTEINDRE : Un héros avec ce symbole peut lancer ses dés **EQUIPEMENT** et **NIVEAU DE HEROS** avant de décider, s'il combat ou non. C'est une capacité d'avant combat, il n'est pas possible d'utiliser les SORT et Les dés à **USAGE UNIQUE** avant que cette capacité soit résolue et que le héros ait choisi ou non d'affronter le monstre.

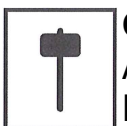
Si ce symbole apparaît sur un dé **EQUIPEMENT** ou sur un dé **ARTEFACT** ce dé est appelé Lance



EXECUTION : Ce nombre va toujours de pair avec un nombre. Le héros gagne automatiquement un combat contre un monstre d'un niveau égal ou inférieur à ce nombre. Ce nombre est aussi ajouté à la force du combattant. Cette capacité intervient seulement après que les autres capacités aient été activées.

Utilisée contre un Héros du niveau indiqué ou inférieur, le Héros prend immédiatement une blessure et un dé niveau de héros est retiré du combat. Les capacités EXECUTION multiple sont toutes résolues en même temps et après que les autres capacités aient été jouées.

Si ce symbole apparaît sur un dé **EQUIPEMENT** ou sur un dé **ARTEFACT** ce dé est appelé Hache.



CASSER : en combat ce symbole annule la capacité ARMURE d'un adversaire. Pour le reste du combat, l'adversaire ne peut pas obliger une relance provenant de sa capacité ARMURE. Cette capacité s'active avant ARMURE.

Après le Combat cette compétence casse les serrures des coffres.

Si le monstre vaincu garde un coffre fermé le héros n'a pas besoin de clef pour obtenir l'**ARTEFACT**.

Si ce symbole apparaît sur un dé **EQUIPEMENT** ou sur un dé **ARTEFACT** ce dé est appelé MARTEAU.

Un joueur non actif doit lancer le dé pour aider à casser la serrure.



CHASSE : le Héros peut piocher deux dé Monstres au lieu d'un seul. Et choisit celui qu'il lance, l'autre monstre est replacé dans le sac.

Si ce symbole apparaît sur un dé **EQUIPEMENT** ou sur un dé **ARTEFACT** ce dé est appelé ARC.

Il n'y a pas besoin de lancer le dé pour utiliser cette capacité.



ENCHEVETREMENT: Le héros ou le monstre retire du combat le plus petit dé présent au combat. Les dés sans valeur sont ignorés. Si la capacité sort plusieurs fois l'effet est cumulatif.

Un combattant sans dé de combat restant à une force de 0.

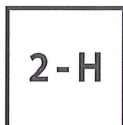
Si ce symbole apparaît sur un dé **EQUIPEMENT** ou sur un dé **ARTEFACT** ce dé est appelé FOUET.



ARMURE : Le héros ou le monstre peut forcer son adversaire à relancer un dé, cet effet est limité aux dés **EQUIPEMENT**, **ARTEFACT**, **NIVEAU DE HEROS** et **NIVEAU DE MONSTRE**.

Cette capacité est utilisée par le Héros avant toutes les autres, de même, le monstre joue cette capacité avant que le Héros utilise ses autres capacités. Si certaines capacités disparaissent à cause de la relance, elles sont perdues.

Si ce symbole apparaît sur un dé **EQUIPEMENT** ou sur un dé **ARTEFACT** ce dé est appelé ARMURE.



DEUX MAINS : Un héros doit utiliser ces 2 mains pour s'équiper d'un dé avec ce symbole.



ECLAIREUR : Le héros peut voir le dé du monstre avant de décider s'il affronte ou non le monstre cette capacité s'active avant le combat, aucun **SORT** ou dé à **USAGE UNIQUE** ne peut être utilisé tant que le joueur n'a pas décidé d'affronter le monstre ou non et que l'effet du dé soit résolu.



PEUR : le monstre empêche le héros d'être au maximum de ses capacités. Le joueur contrôlant le monstre choisit un des dés du héros, ce dé ne pourra pas être utilisé lors du combat.

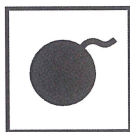


CLEF SQUELETTE : ce dé est un **EQUIPEMENT** qui ne nécessite pas d'être équipé.

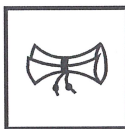
Il doit être lancé pour ouvrir un Coffre Fermé, si le symbole apparaît le coffre s'ouvre, les joueurs qui ne participent pas au combat peuvent lancer ce dé pour aider le joueur.



CLEF : c'est un dé à **USAGE UNIQUE**. Une fois utilisé pour ouvrir un coffre le dé et remplacé dans le sac **ROUGE**



BOMBE : ce dé est ajouté à la force d'un Monstre ou d'un Héros en combat de la valeur indiquée par le dé.



PARCHEMIN : ce symbole permet à son utilisateur d'ajouter un SORT au combat. Un SORT ne peut être utilisé en combat qu'une fois.

Les Monstres qui ont un symbole SORT sont immunisés à ce sort. Les monstres qui ont le Symbole PARCHEMIN sont immunisés à un sort choisi, dès que la capacité est activée.



SOIN : le Héros peut récupérer un de ses dé **NIVEAU DE HEROS** perdu à cause d'une BLESSURE.

La capacité SOIN est un effet d'après bataille, un dé **NIVEAU DE HEROS** ne peut pas être récupéré pendant un combat. Quand ce symbole apparaît sur un dé monstre, il n'affecte automatiquement que le joueur actif. Cette capacité ne peut pas faire dépasser le nombre de dé **NIVEAU DE HEROS** maximum.



DOULEUR : le joueur subit une BLESSURE

Quand ce symbole apparaît sur un dé de monstre il n'affecte que le joueur actif, et s'applique automatiquement si le monstre est battu en combat.



FEU : Ce symbole permet à son utilisateur d'utiliser les SORT FEU. Ajoutez la valeur indiquée par le dé à la force de combat du lanceur.

Sur un dé SORT ce symbole désigne le sort FEU



DRAIN : Ce symbole permet à son lanceur de retirer le plus petit dé présentant une valeur numérique de son adversaire et de l'ajouter à son total. Les dés sans valeurs sont ignorés. Seule la valeur est ignorée, l'effet ne peut pas être activé par le lanceur. Plusieurs dés peuvent être retirés en cas d'utilisation multiple du sort. Un Héros sans dé de combat restant est considéré comme ayant une force de combat de 0

Sur un dé SORT ce symbole désigne le sort DRAIN.



RAFALE : ce dé permet de recommencer le combat, Tous les dés sont relancés , sauf le dé qui a obtenu le sort rafale. Une capacité qui réapparaît sous l'effet d'une rafale peut être réutilisée. Une seule RAFALE peut être utilisée par combat.

Sur un dé SORT ce symbole désigne le sort RAFALE.



CRAPAUD : Ce sort transforme un adversaire en CRAPAUD. il ne pourra utiliser que les dés à **USAGE UNIQUE**. Quand un monstre transformé en CRAPAUD est tué , il ne peut pas rapporter plus d'un **point** de GLOIRE

sur un dé sort ce symbole indique le sort CRAPAUD, ce sort peut être utilisé sur un héros ou un monstre.



RATER : ce symbole est utilisé en conjonction avec un sort afin d'indiqué que le sort à échoué, il ne déclenche aucune CAPACITE.

MONSTRES



VASE : Elles font parties des monstres les plus faibles d'Elorin, ils sont aussi très bon à manger, à la fin d'un combat en manger un, soigne une BLESSURE



CHAUVESOURIS : Ces animaux Géants Hantent l'obscurité des cavernes et terrorisent la campagne la nuit. Cette créature utilise le sort RAFALE, obligeant le combat à recommencer si elle perd le combat.



ZOMBIE : Ils sont le résultat d'expériences visant à donner la vie éternelle. Leur présence DRAINE la vie des êtres vivants.



LOUP : comme ils ont dévoré tous ce qui étaient vivant dans la forêt, chaque année il se rapproche du royaume. Ces animaux sont puissant , mais n'ont pas de capacité particulière.



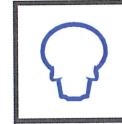
SERPENT : A Elorin les serpents dangereux sont aussi commun que les insectes. Ils connus pour ENCHEVETREUR leurs proies, (retirer le dé le plus faible de l'adversaire).



ARAIGNEE GEANTE : De toutes les Tailles, ces arachnides ENCHEVETRENT leur victime avant de les DRAINEES (prendre le plus faible des dés adverses et l'ajouter a sa force)



GOBELIN : Ce sont les créature les plus idiotes et faibles en possession de trésor. Leur armes pointue leur donne la capacité SLASH.



SQUELETTE : autrefois de nobles guerrier, Ils ont été rappelé par des Sorcières ou des Magiciens Mauvais. Ces Guerriers sans âmes disposent toujours des armes et des armures qu'ils avaient de leur vivant.



FANTOME : Les renvoyer dans leur tombe rapporte de la **GLOIRE**, mais cela est si dur à faire que vous subirez une BLESSURE une fois que vous les aurez vaincu



ELEMENTAL DE FEU : Ce sont des entités magique formées de flammes. Elles utilisent le FEU en combat et sont immunisées à son effet.



GOLEM : constitué de pierre solide, ces opposants formidables utilisent la compétence armure pour faire relancer le plus gros dé adverse.



SORCIERE : une des créatures les plus redouté du pays, Les Sorcières ont accès aux SORTS, qui rend ces adversaires imprévisible. Elles utilisent le pouvoir provenant de L' **ARTEFACT** en leur possession.



DEMON : ce sont des être puissant qui viennent d'un autre plan d'existence, qui peuvent DRAINER la vie. Quand un Démon est invoqué il vient avec un **ARTEFACT** qui le relie a son plan d'existence.



DRAGON : La créature la plus terrible du pays , en plus de l'**ARTEFACT**, cette créature crache du feu , et utilise RAFALE quand elle bat ses ailes