



ONE DECK DUNGEON



Guide d'Aventure

ONE DECK DUNGEON: RÈGLES V1.5

L'aventure vous appelle ! Des donjons apparaissent, avec, tapis en leurs fonds, de monstrueux ennemis. En tant que héros, votre devoir est clair : conquérir tous les donjons, défaire tous les ennemis et vaincre tous les pièges. Comme le veut la tradition, vous entrez dans chaque donjon avec les équipements et les compétences les plus simples.

Le paquet de **cartes de rencontres** contient tous les ennemis et les pièges dont vous allez devoir venir à bout. Chaque carte indique également le butin et l'expérience que vous pourrez gagner en survivant à votre rencontre. Vous aurez besoin de tous les avantages car à chaque fois que le paquet sera mélangé, vous descendrez d'un étage plus profondément dans le donjon. A chaque fois que vous ferez cela, tous les monstres et les pièges deviendront plus forts et plus périlleux. Qu'un héros vienne à manquer de points de vie et la partie s'arrête. Si vous survivez aux trois étages, le gardien du donjon vous attendra dans les entrailles de son repère. Tuez-le pour crier victoire !

Ce livret de règles est divisé en deux parties : le Guide Illustré (p.4 à 23) et le Guide de Référence (p.24 à 37). Le Guide Illustré explique les règles du jeu avec des exemples et des schémas. Le Guide de Référence est une explication en texte seul de chaque partie du jeu. Nous pensons que beaucoup de joueurs apprendront plus facilement avec le Guide Illustré et utiliseront le Guide de Référence pour répondre aux questions de règles, mais vous pouvez bien entendu utiliser ce livret comme bon vous semble !

OBJECTIF

Nettoyer les trois étages du donjon et vaincre le gardien ! Qu'un des héros de votre groupe vienne à manquer de points de vie et c'est la fin de partie. En Mode Campagne, chaque partie vous offrira des coches sur votre **fiche de campagne**, rendant votre héros plus fort pour la prochaine aventure.

CONTENU

- 5 cartes de Héros
- 30 dés (8 Rose/Agilité, 8 Jaunes/Force, 8 Bleus/Magiques, 6 Noirs/Heroïques)
- 1 carte de Séquence de Tour
- 1 paquet de 56 cartes (44 cartes de Rencontres, 4 cartes de Niveau, 5 cartes de Donjon/Gardien, 2 cartes de Compétences Basiques, 1 carte Escaliers)
- 15 cubes rouges de Blessures
- 6 cubes blancs de Potions
- 1 carnet de Fiches de Campagne

INDEX DES RÈGLES

Pages 4-5: Mise en Place

Pages 6-7: Votre Tour : Temps qui Passe, Explorer / Entrer dans une Pièce

Pages 8-11: Rencontres de Combat

Pages 12-13: Rencontres de Piège

Pages 14-15: Capacités, Compétences et Potions

Pages 16-17: Butin

Pages 18-19: Monter de Niveau, Descendre d'un Etage

Pages 20-21: Combat de Gardien

Pages 22-23: Mode Campagne, Niveaux de Difficulté, Règles à quatre joueurs

Pages 24-37: Guide de Référence

Pages 38-39: Questions/Réponses & Remerciements

COMMENT ATTAQUER UN DONJON

CHOISIR UN HÉROS ET UN DONJON

HÉROS



DONJON/GARDIEN



Les points à côté du nom d'un donjon représentent sa difficulté. Un point est le plus simple, trois points le plus dur. Le gardien est au dos de la carte.

Chaque joueur choisit une **carte de héros** et le groupe choisit ensemble un donjon à affronter. Les parties à plusieurs joueurs sont totalement coopératives. Utilisez le côté 1J des cartes de héros et de niveaux si vous jouez en solo, utilisez les côtés 2J si vous jouez avec deux ou quatre joueurs.

Votre héros a des icônes pour ses statistiques de **force** (🗡️), d'**agilité** (🦋), de **magie** (🔮), ainsi que des icônes représentant sa **santé** (❤️).

ASSEMBLER L'AIRE DE JEU



Étapes de la mise en place :

1. Empilez les **cartes de niveau** d'expérience (niveau 1 au-dessus, niveau 4 au-dessous)
2. Mélangez les **cartes de rencontres** et formez une pile. Placez la **carte escaliers** sous la pile.
3. Glissez la **carte du donjon** sous la Séquence de Tour, afin que seul le premier étage du donjon soit visible.
4. Remettez les cartes de héros et de donjons non utilisées dans la boîte.
5. Placez un **cube de potion** sur la Séquence de Tour.
6. Rassemblez tous les dés et les pions restants en une réserve commune.

Après votre première partie, vous pourrez avoir envie de jouer une **campagne**. Vous trouverez les règles du Mode Campagne pages 22 et 23. Les cartes de **compétences de départ** ne sont utilisées qu'en campagne.

ENTREZ DANS LE DONJON!

A chaque tour de jeu, votre groupe s'avancera un peu plus loin dans le donjon. Votre groupe entier partage chaque tour, composé de deux étapes.

ETAPE 1: LE TEMPS PASSE

Vous devez dépenser deux temps au début de chaque tour.

L'icône  représente le temps passé dans le donjon. Pour chaque temps que l'on vous demande de dépenser, défaussez la première carte du paquet de cartes de rencontres dans une pile de défausse face visible.



ETAPE 2: EXPLORER OU ENTRER DANS UNE PIÈCE

Explorez: Ajoutez des **cartes de rencontres** face cachée du paquet vers l'aire de jeu en tant que portes fermées, jusqu'à ce qu'il y ait un total de quatre portes en jeu.

Entrez dans une pièce: Ouvrez une **porte fermée** (face cachée). Vous avez le choix entre l'affronter ou fuir, mettant ainsi fin au tour du groupe. Si vous fuyez, laissez la carte en jeu en tant que **porte ouverte**, en utilisant l'un des quatre espaces disponibles. Au lieu d'ouvrir une porte fermée, vous pouvez choisir de franchir une **porte ouverte** (face visible) et faire une rencontre. Dans ce cas vous ne pouvez pas fuir.

Vous trouverez ci-dessous le déroulement des premiers tours de votre groupe. Si vous êtes dans la Grotte du Dragon, dépensez le temps pour l'effet de son premier étage avant le premier tour.

TOUR 1: EXPLOREZ



Après avoir dépensé   à votre premier tour, **explorez** en plaçant quatre cartes du paquet de cartes de rencontres face cachée en tant que portes fermées.

TOUR 2: ENTREZ DANS UNE PIÈCE



Après avoir dépensé   à votre deuxième tour, **entrez dans une pièce**. Ouvrez une des portes en la retournant face visible. Vous devez soit effectuer la rencontre sur la carte soit fuir. À côté du titre de chaque carte se trouve une icône représentant un **Combat** ou un **Piège**.



Les Rencontres de Combat sont expliquées en page 8.



Les Rencontres de Piège sont expliquées en page 12.

TOUR 3 ET AU DELÀ:

Aux tours suivants, vous dépenserez   et aurez ensuite à choisir entre **explorer** ou **entrer dans une pièce** selon la situation.



RENCONTRES DE COMBAT

Les Rencontres de Combat vous opposent à des ennemis dans le donjon. Une carte de combat a plusieurs **cases de défi** que vous devez essayer de remplir. Après la rencontre, les symboles dans les cases qui ne seront pas remplies représenteront les **conséquences** du combat. Si vous y survivez, vous pourrez réclamer votre butin! La carte de donjon a aussi des cases de défi et elle peut, ainsi que l'ennemi, avoir une capacité spéciale qui rendra les choses encore plus difficiles. Une Rencontre de Combat comporte cinq étapes, expliquées dans les pages suivantes.

Icône de Set*

Butin (Objet)

Butin (Compétence)



Capacité Spéciale

Cases de Défi

Capacité Spéciale du Donjon



Cases de Défi du Donjon (Combat)

Les capacités spéciales (telle que Se Divise) prennent effet dès que la rencontre commence, avant l'étape 1. Si vous fuyez la rencontre, elles sont ignorées.

*L'icône du set est présent sur la moitié des cartes.

Il sera utilisé avec une future extension.

ETAPE 1: CAPACITÉ HÉROÏQUE

Chaque héros peut choisir d'utiliser sa **capacité héroïque**. Les capacités héroïques vous permettent de lancer vos **dés héroïques** (✨), qui peuvent être utilisés pour n'importe quelle couleur pendant une rencontre.

ETAPE 2: LANCEZ VOS DÉS!

Chaque icône sur votre carte de héros vous donne un dé de sa couleur pendant une rencontre de combat. Chaque joueur rassemble ses dés et les lance pour son héros. Ces dés, ainsi que ceux lancés à l'Etape 1, forment le **Stock de dés** disponibles de votre héros.



Note: si vous êtes de niveau 2 ou plus, la carte de niveau vous donnera des dés héroïques supplémentaires.

ETAPE 3: UTILISER LES CAPACITÉS ET PLACER LES DÉS

Pendant une rencontre de combat, vous devez essayer de recouvrir chaque case de défi de la carte de votre ennemi, ainsi que les cases de défi sur le **côté droit** de la carte de donjon. Pour ce faire, vous pouvez faire autant d'actions dans l'ordre qui vous convient parmi les suivantes:

- Recouvrir une case de défi avec les dés de votre stock. Regardez le graphique page suivante pour savoir quels dés peuvent recouvrir quelles cases. Tant que vous n'avez pas recouvert toutes les cases avec un symbole de bouclier (🛡️), vous ne pouvez pas placer de dé sur une case sans bouclier.
- Utiliser l'une de vos compétences (🗡️) (voir page 14), en dépensant d'abord les dés pour payer son coût, s'il y en a un. Les dés dépensés sont défaussés et ensuite l'effet de la compétence est activé. Celle-ci vous offrira souvent des dés supplémentaires. Chaque compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par rencontre.
- Dépenser un cube de potion pour utiliser les effets d'un type de potion connue.
- Défausser deux dés pour ajouter un **dé héroïque** à votre stock, de valeur égale à la plus petite valeur des deux dés.

ETAPE 4: SUBIR LES CONSÉQUENCES

Si vous ne pouvez pas recouvrir toutes les cases de défi, les cases restantes représentent les **conséquences** de la fin de la rencontre :

Pour chaque  visible, placez un cube de blessure sur votre carte de héros. Pour une rencontre à 2J, les blessures doivent être réparties aussi équitablement que possible. Par exemple, 3 blessures devront être partagées comme suit : 1 à un héros, 2 à l'autre.

Pour chaque  visible, dépensez un temps en défaussant la carte du dessus du paquet.

Si un héros a au moins autant de cubes de blessure que de santé, alors la partie est terminée à moins qu'il ne boive une potion de soin pour immédiatement soigner deux blessures (retirer deux cubes).

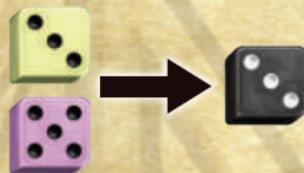
PLACER ET UTILISER LES DÉS



Un dé seulement peut recouvrir une case avec la couleur correspondante si sa valeur est égale ou supérieure au nombre inscrit dans la case.



Vous pouvez utiliser n'importe quel nombre de dés pour recouvrir une case large de la même couleur, du moment que leur somme est supérieure ou égale au nombre dans la case. Deux héros peuvent placer ensemble des dés dans une case large.



N'importe quelle paire de dés (même provenant de deux héros) peut être défaussée pour gagner un **dé héroïque** de la valeur la plus basse des deux.



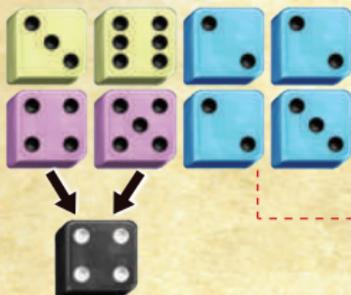
Les **dés héroïques** peuvent être utilisés comme s'ils étaient de n'importe quelle couleur, y compris pour recouvrir une case large ou activer une compétence.

ETAPE 5: RÉCLAMER LE BUTIN

Après avoir subi les conséquences et survécu à une rencontre, un héros réclame la carte comme butin: pour l'XP, l'objet, la **compétence** ou la **potion**. L'XP est glissée sous la carte de niveau d'expérience, les objets et les compétences sont glissés sous la carte de votre héros. Les potions connues sont glissées sous la Séquence de Tour (voir Butin, page 16).

EXEMPLE DE COMBAT

La **Magie** lance ses dés en Combat:



Les cases de bouclier sont remplies en premier. Ensuite, deux dés sont dépensés pour ajouter un dé héroïque, puisque les dés d'agilité sont inutilisables pour ce combat. Finalement, les autres dés sont placés sur les cases de défi, sans oublier la case de la carte du donjon. Aucun 1 n'a été lancé, donc Se Divide est sans effet.

Les conséquences du combat sont:





RENCONTRES DE PIÈGE

Les Pièges représentent les obstacles du donjon que vous parcourez. Il y a toujours deux façons de venir à bout d'un Piège: vous devez choisir l'option qui vous convient, en considérant bien la difficulté et les dangers de chacune. Comme pour les Rencontres de Combat, la carte de donjon rendra chaque rencontre plus difficile. Une Rencontre de Piège a six étapes, indiquées sur la page de droite. Ce sont les mêmes que les étapes d'une Rencontre de Combat, sauf si indiqué.

Icône de Set*

Butin (Objet)

Butin (Compétence)

Coût en Temps

Première Option

Deuxième Option

Case de Défi du Donjon (Piège)

Capacité Spéciale du Donjon

*L'icône du set est présent sur la moitié des cartes.
Il sera utilisé avec une future extension.

ETAPE 1: CHOISIR

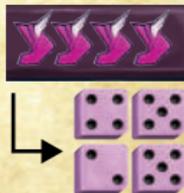
Le groupe doit choisir laquelle des deux options sur la carte de Piège il veut suivre, avant de lancer les dés. Si ce choix a un coût en temps, il doit le dépenser maintenant. Une fois le choix fait, l'autre option sur la carte est complètement ignorée pour le reste de la rencontre.

ETAPE 2: CAPACITÉ HÉROÏQUE

Chaque héros peut maintenant choisir d'utiliser sa capacité héroïque.

ETAPE 3: LANCEZ VOS DÉS!

Pour un test de Piège, ne rassemblez que les dés de la couleur correspondante à la case de défi de l'option choisie. Dans cet exemple, le groupe a choisi l'option "Crocheter" sur la Porte Verrouillée. Seuls les dés d'agilité (et les dés héroïques de votre compétence ou de bonus de niveau) peuvent être utilisés dans cette rencontre



ETAPE 3: UTILISER LES CAPACITÉS ET PLACER LES DÉS

Le groupe doit essayer de remplir à la fois la case de défi de l'option choisie et celles de la **partie gauche** de la carte de donjon. Les cases de défi du donjon sont en gris et sont considérées comme correspondant à la couleur de l'option choisie. N'importe quelle compétence ou potion avec l'icône de Piège () peut être utilisée. Souvenez-vous que les cases avec des boucliers () doivent être remplies en premier.

ETAPE 5 : SUBIR LES CONSÉQUENCES

Subissez les conséquences de toutes les cases non recouvertes. La case sous l'option non retenue est ignorée.

ETAPE 6 : RÉCLAMER LE BUTIN

Si les héros survivent à la rencontre, réclamez la carte comme butin.

CAPACITÉS, COMPÉTENCES ET POTIONS

CAPACITÉS HÉROÏQUES

Capacité Héroïque: Lancez n'importe quel nombre de dés stockés ici. Stockez un  ici quand vous explorez ou fuyez. Vous pouvez stocker jusqu'à deux dés. **CHARGE DE MANA**   

Chaque héros a une compétence spéciale appelée **capacité héroïque** qui donne accès à un **dé héroïque** noir. Pendant l'étape "Capacité Héroïque" d'une rencontre, chaque héros peut choisir d'utiliser sa capacité. Une capacité héroïque **ne compte pas comme une compétence**.

Les capacités pour la Guerrière, la Mage et la Paladin sont utilisables seulement après avoir stocké des dés héroïques suivant certaines conditions. Ces dés sont placés sur la carte du héros jusqu'à leur utilisation.

Notez que les capacités héroïques ne peuvent pas être utilisées pendant le combat contre le gardien, puisqu'il n'y a pas d'étape "Capacité Héroïque". Tous les dés héroïques stockés sont perdus quand le combat commence.

COMPÉTENCES ET POTIONS

Les compétences et potions ont des icônes à côté de leurs noms indiquant si elles peuvent être utilisées pendant des rencontres de Combat ou de Piège. **Chaque compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois pendant chaque rencontre ou round de gardien.**

Les potions peuvent être utilisées plusieurs fois pendant une rencontre ou un round de gardien, du moment que le groupe a assez de cubes.

Le côté gauche d'une compétence est son coût. Chaque compétence consommera un ou plusieurs des dés que vous avez lancé pour une rencontre. Vous ne pouvez pas utiliser les dés d'un autre héros. Les dés utilisés sont défaussés (dans la réserve générale). Le côté droit d'une compétence est son effet, qui vous aidera à venir à bout d'une rencontre.



Compétences de Force / Agilité: défaussez de votre stock un nombre de dés de force ou d'agilité correspondant au coût de la compétence.



Compétences Magiques (Sorts): Défaussez de votre stock un ou plusieurs dés magiques. Leur somme doit correspondre au moins au coût de mana indiqué sur le sort. *Ex : un 1 et un 2 permettent de payer pour cette compétence.*



Compétences gratuites: il n'y a pas de coût pour utiliser une compétence gratuite. Elle ne peut cependant pas être utilisée plus d'une fois par rencontre.



Potions: défaussez un cube de potion de la Séquence de Tour. Un cube de potion peut être utilisé par un héros pour bénéficier des effets de n'importe quelle potion que le groupe a identifié.

Après avoir payé le coût de la compétence ou de la potion, appliquez ses effets. Ceux-ci utilisent les mots-clés suivants:

Gagnez : prenez un dé de la couleur donnée dans la réserve générale et ajoutez-le à votre stock, avec la valeur indiquée.

Lancez: prenez un dé de la couleur donnée, lancez-le et ajoutez-le à votre stock.

Augmentez : changez la valeur d'un des dés de votre stock par le montant indiqué. La valeur d'un dé ne peut dépasser 6 et être inférieure à 1.

Relancez/Changez : altérez les dés déjà dans votre stock.

Ignorez : ignorez les symboles des cases de défi pendant Subir les Conséquences.

Défaussez : placez un dé dans la réserve générale.

Les potions de Soin et d'Invisibilité peuvent être utilisées à d'autres moments que les rencontres. Dans une partie à 2J, les deux héros évitent la rencontre si une potion d'Invisibilité est utilisée. Un seul héros se soigne quand une potion de Soin est utilisée.

BUTIN!

Quand vous réclamez une carte comme butin après une rencontre, il y a quatre façons d'utiliser la carte :

1) Les **objets** représentent de nouveaux équipements que votre héros découvre dans le donjon, augmentant ses statistiques afin que vous puissiez lancer plus de dés pendant les rencontres. Pour utiliser une carte comme objet, glissez-là sous le côté gauche de votre carte de héros.

2) Les **compétences** offrent à votre héros différentes façons d'utiliser les dés avec des effets améliorés. Pour utiliser une carte comme compétence, glissez-là sous le côté inférieur de votre carte de héros.

3) Les **potions identifiées** vous offrent plus d'options pour dépenser vos cubes de potion. Chaque cube que le groupe possède peut être utilisé pour n'importe quel type de potion identifiée. Quand vous identifiez une potion, glissez la carte sous le côté inférieur de la Séquence de Tour et **ajoutez un cube de potion sur la Séquence de Tour**.

4) L'**XP** (Expérience) aide le groupe à monter de niveau. Pour utiliser une carte comme XP, glissez-là sous la carte de niveau, avec les lanternes d'expérience apparentes.

Votre **carte de niveau** actuelle limite le nombre d'objets et de compétences que vous pouvez avoir. Elle vous fournit un dé héroïque bonus pour toutes vos rencontres une fois que vous avez atteint le niveau 2.

Quand vous prenez un objet ou une compétence comme butin, vous pouvez remplacer un objet ou une compétence existante avec ce nouveau butin. La carte remplacée devient de l'XP et est immédiatement glissée sous la carte de niveau. Un héros ne peut pas avoir une compétence en double et le groupe ne peut pas identifier un même type de potion deux fois.

1

<<<OBJETS

MAGE 17

Capacité Héroïque: Lancez n'importe quel nombre de dés stockés ici. Stockez un ici quand vous explorez ou fuyez. Vous pouvez stocker jusqu'à deux dés. **CHARGE DE MANA**

Ignorez un . **AURA DE PROTECTION**

Relancez un de vos dés OU augmentez un de vos dés de 1. **CHANCE**

2

3

POTIONS

Commencez avec un cube de potion et ajoutez-en un pour chaque type de potion identifié. Un cube peut être dépensé pour utiliser n'importe lequel des effets ci-dessous.

Soignez 3 blessures d'un héros au début d'un tour, ou 2 blessures n'importe quand. **SOIN**

Changez deux de vos dés non- en 6. **HÉROÏSME**

4

5 OBJETS

4 COMPÉTENCES

*Les compétences de départ et basiques ne comptent pas dans cette liste.

NIVEAU 3

+1 pour avoir atteint le niveau 3

1 Bonus de Rencontre

10 pour monter de niveau

BOITE COLLECTIBLE

MONTER DE NIVEAU

À la fin d'une rencontre, si le groupe a assez d'expérience glissée sous la **carte de niveau**, les héros montent d'un niveau tous ensemble !

Remplacez la carte de niveau et retirez du jeu les cartes avec suffisamment d'XP pour atteindre le nouveau niveau d'expérience. Placez-les **dans la boîte de jeu**. Les cartes d'XP non utilisées restent en place.

Chaque montée de niveau offre un pion de potion gratuit. Le nombre d'objets et de compétences que vos héros peuvent avoir augmentera également. La carte de niveau indique combien de dés héroïques gratuits votre groupe gagne **lors de chaque rencontre et round de combat contre le Gardien**. Le groupe choisit quel héros lance les dés héroïques bonus à chaque fois.

Le niveau maximum est le niveau 4. Le groupe peut dépenser 5XP pour gagner des potions après avoir atteint le niveau 4.



DESCENDRE D'UN ETAGE

La **carte escaliers** est placée à la fin du paquet de cartes de rencontres au début de chaque étage du donjon. Quand elle est révélée, le chemin vers les profondeurs du donjon est ouvert. Cependant si vous traînez trop longtemps, les monstres du donjon vous rattraperont.

Tant que la carte escaliers est visible, placez un cube de blessure sur elle pour chaque temps dépensé pour n'importe quelle raison. A chaque fois que trois cubes sont sur la carte escaliers, un héros prend une blessure et les trois cubes sont retirés de la carte escaliers. Ceci peut arriver plusieurs fois.

Le groupe peut descendre à la fin de n'importe quel tour quand la carte escaliers est visible, ou immédiatement si la carte escaliers est révélée en dépensant le temps au début d'un tour. Pour descendre, défaussez les portes actuellement en jeu et mélangez la pile de défausse pour former un nouveau paquet. Placez à nouveau la carte escaliers à la fin du paquet. Décalez la carte du donjon pour révéler les effets du nouvel étage et ses cases de défi. **Tous** les effets et **toutes** les cases de défi visibles, y compris ceux des étages précédents, sont maintenant actifs.



COMBAT DE GARDIEN

Quand vous descendez du troisième étage du donjon, retournez la carte du donjon. C'est le moment de combattre le **gardien** ! Le Combat du Gardien est constitué de plusieurs **rounds**. Chaque round fonctionne comme une Rencontre de Combat séparée. Le gardien a une valeur de santé et une compétence spéciale en bas de sa carte, là où une compétence ou une potion devrait normalement être. Après chaque round, le groupe lui infligera des blessures.

Les capacités héroïques sont indiquées avec un  et ne peuvent pas être utilisées pour combattre le Gardien. Si vous avez des dés héroïques stockés sur votre carte de héros, défaussez-les avant que le combat commence. Les étapes suivantes ont lieu à chaque round:

1) Lancer les dés : chaque héros lance tous les dés fournis par les icônes de sa carte de héros et les objets. Le groupe lance également les dés héroïques de la carte de niveau d'expérience.

2) Placer les dés/utiliser les compétences : notez que les effets et les cases de la carte de donjon ne s'appliquent pas pendant un Combat de Gardien.

3) Conséquences: Pour chaque  resté non recouvert, prenez une blessure. Si cette blessure cause la fin de la partie, arrêtez avant l'étape 4.

4) Frapper le Gardien : Pour chaque  recouvert, placez un pion de blessure sur le gardien. Si le gardien a au moins autant de blessures que sa santé, vous l'avez vaincu et les héros gagnent la partie !

5) Nouveau round : Remplacez tous les dés dans les stocks et sur le gardien dans la réserve générale et commencez un nouveau round. Chaque compétence peut être utilisée une fois par round et les dés héroïques bonus de la carte de niveau sont ajoutés à chaque round.

EXEMPLE DE GARDIEN



Après avoir lancé les dés et utilisé les compétences (et avoir retiré tous les 1 à cause de la capacité spéciale du Yéti), la Guerrière a assez de chance pour réussir à remplir la plupart des cases du Yéti, en commençant par la case de Bouclier.



La Guerrière prend trois blessures mais le Yéti en prend également trois, grâce aux trois cases  recouvertes. Tous les dés sont retirés et un nouveau round commence. Si la Guerrière arrive à survivre, elle pourra tenter de venir à bout du Yéti au prochain round !

MODE CAMPAGNE

Le mode campagne vous permet d'augmenter la puissance d'un héros au cours de plusieurs parties. Chaque feuille de campagne représente les aventures d'un joueur avec l'un des cinq héros. A la fin de chaque partie vous gagnerez des coches que vous pourrez assigner afin de gagner des **talents**. Elles vous aideront dans les parties futures.

Vous gagnez une coche à chaque fois que vous Descendez d'un étage ou que vous montez d'un niveau et trois supplémentaires si vous avez vaincu le gardien. Après un donjon facile (un point), vous pouvez seulement cocher des cercles verts, après un donjon moyen (deux points) des cercles verts ou des carrés jaunes, après un donjon difficile (trois points) n'importe quel espace coloré. Une fois que tous les espaces à côté d'un talent ont été cochés, vous avez obtenu ce talent pour toutes vos parties futures.

Il y a quatre groupes de talents, appelés des **focus**. Vous pouvez toujours apprendre des talents de n'importe quel focus. Les **talents basiques** peuvent être utilisés dans toutes les parties. Au début de chaque partie, cependant, chaque héros doit choisir un autre focus. Vous ne pourrez pas utiliser les talents des deux autres focus pendant cette partie.

Les talents qui ont des icônes  ,  ou  sont traités comme des compétences ordinaires que vous ne pouvez utiliser qu'une fois par rencontre appropriée. Les autres talents sont actifs en permanence. Votre compétence basique du talent Vétéran ne compte pas dans la limite de compétence de la carte de niveau. Utiliser un talent ne coûte aucun dé.

Utilisez les cases au bas de la feuille de campagne pour tenir le compte du nombre de parties que vous avez joué et quels gardiens vous avez vaincu. Essayez de tous les vaincre en un minimum de parties !

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Quand vous jouez en mode campagne, choisissez un des quatre niveaux de difficulté. Jouer à des niveaux de difficulté plus élevés vous donnera plus de coches pour la feuille de campagne en fin de partie.

Novice: avant le début de la partie, avancez au niveau 2 d'expérience. Ceci inclut le gain d'une deuxième potion.

Standard: avant le début de la partie, piochez une carte de rencontre et réclamez-la en tant qu'expérience. Gagnez une coche supplémentaire à la fin de la partie.

Vétéran: pas de changement de règles. Gagnez deux coches supplémentaires à la fin de la partie.

Sans peur : commencez sans potion. Gagnez trois coches supplémentaires à la fin de la partie.

RÈGLES À QUATRE JOUEURS

Avec deux boîtes de One Deck Dungeon (ou avec la boîte de base et une extension), vous pouvez jouer en groupe de quatre héros. Avec quatre héros, deux paquets de rencontres sont mélangés ensemble et la plupart des choses dans le jeu sont doublées. Chaque porte fermée a deux cartes face cachée et quand un groupe choisit d'Entrer dans une Pièce, il se sépare en deux groupes de deux pour faire face aux deux rencontres. Chacune est résolue séparément, comme elle serait résolue dans une partie à 2J. Pour une liste complète des changements, voir pages 36 et 37.

SOMMAIRE DES RÈGLES

Cette partie du livret de règles est une description en texte seul du système de jeu. Si vous voulez une explication directe de n'importe quelle partie du jeu, cette section est pour vous !

Page 26: Mise en place

Page 27: Structure du Tour

Page 27: Explorer

Page 27: Entrer dans une Pièce

Page 28-30: Rencontres

Page 30-31: Placer les Dés

Page 31: Utiliser les Potions

Page 31: Utiliser les Compétences

Page 33: Réclamer le Butin

Page 34: Monter de Niveau

Page 34: Escaliers

Page 35: Descendre d'Etage

Page 35: Combat de Gardien

Page 36: Mode Campagne

Page 36-37: Règles à quatre Joueurs



OBJECTIF

Nettoyer les trois étages du donjon et vaincre le Gardien du Donjon !

Si un héros n'a plus de points de vie, la partie est terminée.

CONTENU

- 5 cartes de Héros
- 30 dés
 - 8 Rose/Agilité
 - 8 Jaunes/Force
 - 8 Bleus/Magie
 - 6 Noirs/Héroïques
- 1 carte de Séquence de Tour
- Un paquet de 56 cartes
 - 44 cartes de Rencontres
 - 4 cartes de Niveau
 - 5 cartes de Donjon/Gardien
 - 2 cartes de Compétences Basiques
 - 1 carte Escalier
- 15 cubes rouges de Blessure
- 6 cubes blancs de Potion
- 1 carnet de Fiches de Campagne



MISE EN PLACE

Effectuez chacune des étapes suivantes pour mettre en place une partie de One Deck Dungeon:

1. Chaque joueur choisit un Héros. Placez les **cartes de héros** non utilisées dans la boîte.
2. Choisissez un donjon. Placez les cartes de donjons non utilisées dans la boîte. Les donjons ont des points à côté de leurs noms représentant leur difficulté : un, deux ou trois points pour facile, moyen et difficile.
3. Glissez la carte de donjon sous la Séquence de Tour, puis placez-là de façon à ne révéler que le premier étage.
4. Placez un pion de potion dans la zone de potion de la Séquence de Tour.
5. Empilez les quatre cartes de niveau, le niveau 1 au-dessus et le niveau 4 au-dessous.
6. Utilisez les cotés 1J de vos cartes de héros et de niveau pour une partie en solo et les côtés 2J pour une partie à deux ou quatre joueurs. Les parties en multi-joueurs sont totalement coopératives.
7. Brassez les cartes de rencontres et placez-les face cachée au-dessus de la carte escaliers pour former le paquet de rencontres.
8. Si vous jouez avec deux boîtes combinées pour quatre joueurs, les **Règles à quatre Joueurs** (page 36) contiennent plus de détails.

Si vous jouez en **mode Campagne** (page 36), faites également ce qui suit :

1. Prenez (ou créez) la fiche de personnage de votre héros.
2. Prenez une carte de compétence basique si votre héros en a le droit sinon placez les **cartes de compétences basiques** dans la boîte.
3. Choisissez un niveau de Difficulté (Novice, Standard, Vétéran ou Sans Peur) et appliquez ses bénéfices et ses pénalités.

TOURS

Le groupe partage chaque tour. Chaque tour est composé de deux étapes:

1. Le temps passe: dépensez  (Placez les deux cartes du dessus du paquet de rencontres dans une pile de défausse face visible).
2. Choisissez soit d'**Explorer** soit d'**Entrer dans une pièce**.

EXPLORER

Placez des cartes face cachée du paquet de rencontres au centre de l'aire de jeu en tant que **portes fermées** jusqu'à ce qu'un total de quatre portes soient en jeu.

- Vous ne pouvez pas explorer si le paquet de rencontres est vide.
- Vous ne pouvez pas explorer s'il y a déjà quatre portes (ouvertes ou fermées) en jeu.
- Vous pouvez explorer s'il y a au moins une carte dans le paquet de rencontres mais pas assez pour poser quatre portes. Dans ce cas, placez-en autant que vous pouvez.
- Les portes existantes (fermées ou ouvertes) comptent dans la limite de quatre.
- Le Labyrinthe du Minotaure a une limite de trois portes au lieu de quatre.

ENTRER DANS UNE PIÈCE

1. Choisissez une porte en jeu ouverte ou fermée. S'il n'y a pas de portes en jeu, le groupe ne peut pas choisir d'Entrer dans une pièce.
2. S'il s'agit d'une porte fermée, ouvrez-la en la retournant face visible. Vous pouvez choisir de fuir immédiatement, mettant fin au tour et en ignorant complètement la rencontre. La carte reste face visible en tant que porte ouverte. Vous ne pouvez pas fuir si vous choisissez une porte ouverte.

Subissez une **Rencontre de Combat** ou de **Piège**, selon l'icône 
ou  sur la carte de rencontre.

RENCONTRES

Que ce soit pour une Rencontre de Combat ou de Piège, suivez toutes les étapes suivantes. Ignorez les compétence/potion, objet et expérience sur la carte jusqu'à ce que la rencontre soit résolue.

1. **Avant la Rencontre:** Les capacités spéciales de certains donjons et ennemis s'appliquent maintenant.

2. **Faire un choix** ( Piège seulement): Sélectionnez une des deux options sur la carte, représentant comment venir à bout de l'obstacle. S'il y a un coût en temps à côté du nom de l'option choisie, dépensez ce temps maintenant.

3. **Capacité Héroïque:** Chaque héros peut utiliser sa capacité héroïque.

- Dans une partie à 2J, n'importe quel héros peut utiliser sa capacité en premier.
- Les capacités héroïques ne peuvent pas être utilisées pendant le combat face au Gardien du Donjon.
- Les dés gagnés ou lancés par votre capacité héroïque sont ajoutés au reste des dés de héros dans la prochaine étape afin de former votre stock de dés.

4. **Lancer les dés:** chaque héros lance ses dés pour former son stock de dés.

- Dans une Rencontre de Combat (), chaque héros prend un dé correspondant à chaque icône de statistique (un des trois types) sur sa carte de héros, en y incluant les objets qu'il a acquis.
- Dans une Rencontre de Piège (), chaque héros prend un dé correspondant à chaque icône de statistique (seulement de la couleur correspondant à la case de défi de l'option choisie) sur sa carte de héros et sur les objets qu'il possède.
- Lancez les dés héroïques pour les bonus de rencontre de votre groupe se trouvant sur la carte de niveau d'expérience (un dé aux niveaux 2/3, deux au niveau 4). Dans une partie à 2J, le groupe choisit quel héros lance ces dés. Ce bonus est gagné pour les deux types de rencontre ainsi que pour chaque round de combat face au Maître du Donjon.
- S'il n'y a pas assez de dés disponibles d'une couleur, l'excès est perdu. Dans une partie à 2J, les joueurs peuvent choisir quel héros prend ses dés en premier.

RENCONTRES (2ème PARTIE)

5. **Cases actives:** Déterminez quelles cases de défi sont actives pour la rencontre.

- Pendant une **Rencontre de Combat** () , toutes les cases sur la carte de rencontre sont actives, ainsi que toutes les cases visibles sur le côté droit de la carte de donjon.
- Pendant une **Rencontre de Piège** () , la grande case sous votre choix de l'étape 2 est active, ainsi que les cases visibles sur le côté gauche de la carte de donjon. La case sous l'autre choix est complètement ignorée. Les cases sur le côté gauche de la carte de donjon sont grises mais sont considérées de la même couleur que la case de l'option choisie.

6. **Utiliser des Compétences et placer les dés:** effectuez ce qui suit, dans n'importe quel ordre, n'importe quel nombre de fois.

- **Recouvrez une case de défi:** voir Placer les Dés, page 30.
- **Utilisez une Compétence:** voir page 33. Chaque compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par rencontre.
- **Utilisez une Potion:** Voir page 31. Les potions peuvent être utilisées n'importe quel nombre de fois pendant une rencontre.
- **Créez un Dé Héroïque:** défaussez n'importe quelle paire de dés et gagnez un dé héroïque noir de valeur égale à la valeur la moins élevée des deux dés. Si deux héros défaussent chacun un dé, choisissez qui gagne le dé héroïque.
- **Défaussez un dé:** un héros peut toujours défausser un dé de son stock vers la réserve générale. Ceci peut être utile si tous les dés sont utilisés.
- **Dé invalide:** pendant une rencontre de Piège, vous ne pouvez avoir que des dés héroïques et des dés correspondant à l'option choisie. Si un effet vous fait gagner ou lancer des dés des autres couleurs, ignorez cette partie de l'effet.

Les effets immédiats de Se Divise, Ethéré, Aura de Poison et Malédiction se déclenchent dès qu'un dé est lancé ou relancé, avant que le dé ne puisse être utilisé. Ils n'affectent pas les dés gagnés ou augmentés.

RECONTRES (3ème PARTIE)

7. **Subir les conséquences:** comptez tous les symboles dans une case de défi qui n'est pas recouverte par des dés pendant la rencontre.

- Pour chaque  , placez un pion de blessure sur le héros. Les blessures doivent être partagées le plus équitablement possible dans une partie à 2J.
- Pour chaque  , dépensez un temps en défaussant la carte sur le dessus du paquet dans une pile de défausse face visible.
- Un  n'a pas de conséquence. Rappelez-vous que si un  est visible, les cases de défi sans  ne peuvent pas être recouvertes.
- Si un héros a au moins autant de cubes de blessures que de santé, la partie est terminée. Une potion de soin peut être utilisée immédiatement pour empêcher cela.

8. **Réclamer le Butin:** si le groupe survit à la rencontre, réclamez la carte comme butin. Voir page 33.

PLACER LES DÉS

Les cases de défi sont de deux tailles, normale et large.

- **Case de Défi normale:** pour recouvrir une case normale, vous avez besoin d'un dé de sa couleur, de valeur au moins aussi élevée que le chiffre dans la case. Placez le dé sur la case, la recouvrant.
- **Case de Défi large:** pour recouvrir une case large, vous avez besoin d'un ou plusieurs dés de sa couleur, avec une valeur totale au moins aussi élevée que le nombre dans la case. Placez tous les dés sur la case, la recouvrant. Deux héros peuvent cumuler leurs dés ensemble pour remplir une case large.

PLACER LES DÉS (SUITE)

- **Cases de Bouclier** : les cases avec  doivent être remplies avant les autres. Si au moins une case de défi a un  visible, alors aucun autre dé ne peut être placé dans une case sans un .
- **Dés Héroïques** : Les dés noirs  peuvent être utilisés pour n'importe quelle couleur.
- **Cases grises** : les cases de Piège sur le côté gauche de la carte de donjon sont grises. Pendant une Rencontre de Piège, elles sont considérées de la même couleur que l'option choisie.

Tous les dés recouvrant des cases ne font pas partie du stock ou de la réserve générale et ne peuvent pas être lancés, changés ou affectés.

PAYER LE COÛT DES POTIONS ET DES COMPÉTENCES

Chaque compétence et potion a un coût sur son côté gauche et un effet sur son côté droit. payez le coût et exécutez alors l'effet. Il y a quatre types de coûts :

- **Compétence de Force/Agilité** : Défaussez un, deux ou trois dés jaunes ou rose de votre stock, comme décrit par la compétence.
- **Compétence magique (Sort)** : Défaussez un ou plusieurs dés bleus de votre stock d'une valeur totale au moins aussi élevée que le coût en mana pour le sort.
- **Compétence gratuite** : pas de coût nécessaire.
- **Potion** : Défaussez un pion de potion de la Séquence de Tour.

Les dés héroïques peuvent être défaussés pour payer pour une compétence comme s'ils étaient de n'importe quelle couleur. Les dés défaussés sont remis dans la réserve générale.

UTILISER DES POTIONS ET DES COMPÉTENCES : TIMING

Les icônes à côté du nom d'une compétence ou d'une potion déterminent quand elle peut être utilisée :

- () les potions ou compétences peuvent être utilisées pendant une Rencontre de Combat et aussi pendant le combat de Gardien.
- () les potions et compétences peuvent être utilisées pendant une Rencontre de Piège.
- Les **potions de Soin et d'Invisibilité** peuvent également être utilisées en dehors d'une rencontre, comme expliqué par leurs effets.
- Chaque compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par rencontre ou round de combat de Gardien. Les potions peuvent être utilisées n'importe quel nombre de fois

Les dés utilisés pour payer le coût d'une compétence sont défaussés dans la réserve générale avant que l'effet ne se déclenche

UTILISER DES POTIONS ET DES COMPÉTENCES : EFFETS

Après avoir payé le coût, une compétence ou une potion aura un effet :

- **Gagner:** prenez un dé de la couleur indiquée dans la réserve générale et ajoutez-le à votre stock avec la valeur indiquée.
- **Lancer:** prenez un dé de la couleur indiquée dans la réserve générale, lancez-le et ajoutez-le à votre stock.
- **Augmenter :** changez la valeur d'un de vos dés dans votre stock de la valeur indiquée. La valeur d'un dé ne peut pas aller au-delà de 6 et en deçà de 1.
- **Relancer/Changer:** altérez des dés déjà dans votre stock. Dans une partie à 2J, vous n'affectez que des dés dans votre propre stock, sauf si l'inverse est indiqué.
- **Prévenir:** ignorez les symboles dans les cases de défi pendant l'étape Subir les Conséquences.

RÉCLAMER LE BUTIN

Une carte de rencontre peut être réclamée pour l'un des quatre différents types de Butin :

- Un **objet** procure un icône de statistique et potentiellement un icône de point de vie. Il est glissé sous la partie gauche de votre carte de héros, pour s'aligner avec les icônes existants.
- Une **compétence** vous donne une nouvelle façon d'utiliser des dés pendant les rencontres. Elle est glissée sous la partie basse de votre carte de héros.
- Les **XP** aident le groupe à monter de niveau. Ils sont représentés par des lanternes () en haut à droite de la carte de rencontre. Pour réclamer une carte pour ses XP, glissez-là sous la carte de niveau en cours.
- Les **potions** identifiées donnent au groupe une nouvelle façon d'utiliser les cubes de potions ainsi qu'un cube de potion qui est gagné immédiatement. Une potion identifiée est glissée sous la partie basse de la Séquence de Tour.

Réclamer le butin est la dernière étape d'une rencontre. Les règles suivantes s'appliquent pour réclamer un butin:

- Dans une partie à 2J, les joueurs doivent décider quel héros aura la carte comme butin si elle est prise comme objet ou compétence.
- Un héros ne peut pas réclamer la même compétence deux fois et le groupe ne peut pas identifier deux fois la même potion.
- Quand vous prenez un objet ou une compétence, vous pouvez remplacer un objet ou une compétence existante, respectivement. La carte remplacée est immédiatement réclamée en XP.
- Un héros ne peut pas avoir plus d'objets ou de compétences que la limite indiquée sur la carte de niveau en cours. Les Compétences Basiques et les compétences sur votre carte de héros ne comptent pas dans cette limite.
- Après l'étape **Réclamer le Butin**, le groupe peut choisir de gagner un niveau s'il a assez d'XP.

MONTER DE NIVEAU

Le groupe peut **monter de niveau** à la fin d'une rencontre s'il a des cartes glissées sous la carte de niveau montrant au moins assez d'XP () pour satisfaire les conditions de sa montée de niveau. Pour monter de niveau :

1. **Retirez** (placez dans la boîte de jeu) la carte de niveau actuelle et les cartes sous elle montrant assez d'XP pour monter de niveau. Les XP en excès sur les cartes défaussées sont perdus. Les cartes non utilisées sont glissées sous la nouvelle carte de niveau. *Exemple : 6XP sont nécessaires pour monter de niveau. Le groupe a des cartes d'XP de 2, 2 et 4 lanternes. Une 2 et la 4 sont retirées et l'autre 2 reste.*
2. Gagnez un cube de potion.

Si le groupe est déjà de niveau 4, au lieu de retirer la carte de niveau, gagnez un cube de potion et retirez l'équivalent de 5XP en cartes.

ESCALIERS

La **carte escaliers** est au-dessous du paquet de rencontres. Quand toutes les cartes sont jouées et qu'elle devient visible, le groupe peut descendre d'un étage à la fin de n'importe quel tour.

- Si les escaliers sont révélés en dépensant du temps pour commencer un tour, le groupe peut descendre immédiatement.
- Si les escaliers sont révélés en explorant, le tour est terminé et le groupe peut soit descendre ou faire un nouveau tour pour entrer dans une pièce.
- Si un temps est dépensé alors que les escaliers sont visibles (y compris en dépensant du temps pour commencer un tour), placez un pion de blessure sur les escaliers pour chaque carte qui ne peut pas être défaussée à cause du paquet vide. Quand il y a trois pions de blessure sur les escaliers, retirez-les immédiatement et placez un pion de blessure sur l'un des héros.
- Si les escaliers sont révélés pendant une rencontre ou en dépensant du temps pour ses conséquences, les blessures causées par les escaliers ne sont pas considérées faire partie des conséquences de la rencontre.

DESCENDRE

Pour **descendre** à un nouvel étage du donjon :

1. Retirez les cubes restant sur la carte escaliers.
2. Utilisez toute compétence ou talent déclenchée par la descente.
3. Glissez vers le haut la carte de donjon afin de révéler un étage supplémentaire ou déclencher le combat de Gardien en retournant la carte de donjon si vous descendez du 3ème étage.
4. Mélangez la pile de défausse et toutes les portes en jeu (mais pas les cartes re-placées dans la boîte de jeu) et placez l'ensemble au-dessus de la carte escaliers afin de créer un nouveau paquet de cartes de rencontres.
5. Commencez un nouveau tour à ce nouvel étage.

COMBAT DE GARDIEN

Le gardien du donjon vous attend après le troisième étage du donjon. Le combat du gardien consiste en plusieurs **rounds**, chacun se comportant comme une Rencontre de Combat. Avant le Combat de Gardien, défaussez les dés héroïques stockés sur les héros. Les capacités héroïques ne peuvent pas être utilisées pendant le combat de gardien. Pendant chaque round :

1. **Lancer les dés:** chaque héros lance tous les dés accordés par les héros sur leurs cartes de héros et leurs objets. Le groupe lance également les dés héroïques de la carte de niveau.
2. **Placer les dés/Utiliser les compétences:** fonctionne comme une rencontre de combat normale.
3. **Subir les Conséquences:** les héros prennent des blessures pour tous les  visibles.
4. **Frapper le Gardien:** placez un cube de blessure sur le gardien pour chaque  recouvert. Si le Gardien a un nombre de blessures égal à sa santé, les héros gagnent!
5. **Nouveau round:** retirez tous les dés de la carte du gardien et commencez un nouveau round.

Puisque Subir les conséquences a lieu avant que les blessures ne soient données au gardien, la partie peut se terminer avant que les héros gagnent, même s'ils ont recouvert suffisamment de . Chaque compétence peut être utilisée une seule fois par round. Puisque la carte de donjon n'est plus visible, ses effets ne s'appliquent pas pendant un combat de gardien.

MODE CAMPAGNE

Quand vous jouez en Mode Campagne, choisissez un niveau de difficulté avant de commencer:

- **Novice:** Commencez au niveau 2 en expérience (avec 2 potions au total).
- **Standard:** Commencez avec une carte de rencontre au hasard en XP. +1 coche en fin de partie.
- **Vétéran:** Pas de règle spéciale. +2 coches en fin de partie.
- **Sans Peur :** Commencez sans potion. +3 coches en fin de partie.

A la fin de la partie, cochez des cases sur la fiche de campagne de votre héros: une coche par montée de niveau ou descente d'étage et trois pour avoir tué le gardien. Après un donjon facile, vous ne pouvez cocher que les cercles verts ; après un donjon moyen, les cercles verts et les carrés jaunes ; après un donjon difficile, n'importe quels espaces.

Les talents sur la fiche de campagne, une fois totalement cochés, peuvent être utilisés comme des compétences gratuites pendant une rencontre, tant qu'elles ont l'icône correspondant au type de rencontre. Les talents de combat peuvent être utilisés à la fois en rencontres de combat et de gardien. Avant le début d'une partie, chaque héros doit choisir un groupe de focus d'où utiliser les talents. Les héros peuvent toujours utiliser les talents basiques.

RÈGLES À QUATRE JOUEURS

Une partie à quatre joueurs nécessite deux boîtes de One Deck Dungeon et les changements de règles suivants :

- **Mise en Place:** chacun des quatre joueurs choisit un héros. Mettez les cartes de héros et de niveaux d'expérience sur leur côté 2J et la carte escaliers sur son côté 4J. Placez deux potions sur la Séquence de Tour ou quatre en niveau de difficulté novice. Mélangez les deux paquets ensemble pour former un paquet de rencontres.
- **Le temps Passe:** dépensez quatre temps au lieu de deux, chaque tour.
- **Explorer:** Chaque porte fermée est composée de deux cartes face cachée empilées.
- **Entrer dans une pièce:** Retournez les deux cartes de la pile face visible pour qu'elles deviennent une porte ouverte. Le groupe doit choisir de fuir ou effectuer deux rencontres.

RÈGLES À QUATRE JOUEURS (SUITE)

- **Rencontres:** Le groupe doit se séparer en deux paires et effectuer les deux rencontres. Elles peuvent être résolues dans n'importe quel ordre. Les blessures de conséquences et d'effets d'une rencontre doivent être données à un héros de cette rencontre. Toutes les cases du donjon doivent être remplies pour chaque rencontre et tous les dés sont retirés avant la seconde rencontre.
- **Butin:** Une fois les deux rencontres terminées, le groupe choisit comment assigner les deux cartes comme butin. Un héros peut réclamer les deux cartes, si vous le souhaitez.
- **Monter de niveau:** Les XP nécessaires pour monter de niveau sont doublés. Le groupe entier monte de niveau ensemble et gagne deux potions à la place d'une à ce moment-là.
- **Escaliers:** On utilise la carte escaliers 4J. Chaque fois que six cubes sont placés sur les escaliers, deux héros prennent chacun un cube de blessure.
- **Gardien :** Le gardien a le double de santé. Pendant chaque round de gardien, le groupe se sépare en deux paires. Chaque paire, l'une après l'autre, effectue un round normal 2J contre le gardien (lancer les dés, utiliser les compétences, subir les conséquences, donner les blessures, retirer les dés). Si la première paire tue le gardien, la partie se termine avant que la deuxième paire ne combatte. Le groupe peut se séparer différemment à chaque round.

Quelques différences mineures supplémentaires :

- **Minotaure:** X = 2 fois les blessures, au lieu de 4 fois les blessures.
- **Escaliers :** Les blessures causées par les escaliers peuvent aller à n'importe quels deux des quatre héros, quelque soient les héros dans la rencontre en cours.
- **Explorer:** Si vous deviez créer une porte avec seulement une carte, défaussez-la à la place.
- **Le temps Passe:** Les effets de donjon Environnement Collant, Allées de Statues, et Murs en Ruine ont tous leurs coûts en temps doublés.
- **Potion d'Invisibilité:** Une potion d'invisibilité évite une rencontre à une paire de héros. L'autre rencontre n'est pas affectée.

QUESTIONS & RÉPONSES

Q: Comment fonctionnent les Potions de Soins ?

R: Au début du tour, n'importe quel héros peut boire une potion de soin pour retirer trois cubes de blessure. Juste après avoir pris des blessures (pour éviter de perdre), n'importe quel héros peut boire une potion de soin pour retirer deux cubes de blessures.

Q: Les dés, potions et cubes de blessure sont-ils en nombres limités ?

A: Les dés sont limités. Il y a seulement 8 dés d'Agilité, de Force et de Magie et 6 dés Héroïques. Rappelez-vous que les dés défaussés ou dépensés retournent à la réserve générale et redeviennent immédiatement utilisables. Les cubes de potions et de blessures sont illimités – si vous en manquez, utilisez des substituts.

Q: Comment fonctionnent les cases de Bouclier ?

R: Imaginez que toutes les cases de défi sont divisées en deux groupes. Un groupe comprend toutes les cases avec le symbole de bouclier. L'autre groupe comprend le reste des cases. Jusqu'à ce que toutes les cases du groupe des boucliers soient remplies, aucun dé ne peut être placé dans l'autre groupe.

Q: Est-ce que je peux utiliser des Dés Héroïques pour payer des compétences ?

R: Oui. Ils peuvent être utilisés comme s'ils étaient de n'importe quelle des trois autres couleurs.

Q: Si le gardien meurt au même round que la partie prend fin, gagnons-nous ?

R: Pour remporter le combat de gardien, vous devez survivre aux blessures du dernier round. Le gardien prend ses blessures dans l'étape après les héros.

REMERCIEMENTS

Créé par Chris Cieslik

Création graphique par Alanna Cervenak

Illustrations par Will Pitzer

Mise en page par Alys Dutton

Parties de test & développement: Eric Reuss, Julia Urquhart, Kat Dutton, Rob Seater, Mike Walsh, Marc Hartstein, Jacob Davenport, Evan Derrick, Kevin O'Brien, les nombreuses personnes ayant téléchargé et essayé la version à imprimer.

Version française par Arnaud Moyon

Relecture version française par Laurent Closier, Jean-Christian Goimard et Christophe Jannin.

EN LIGNE

 www.nutspublishing.com/One-Deck-Dungeon

 facebook.com/nutspublishingFR

Pour jouer avec la bonne ambiance, la bande originale de One Deck Dungeon se trouve sur www.nutspublishing.com/One-Deck-Dungeon

© 2017 Nuts! Publishing



www.nutspublishing.com