



ONE DECK DUNGEON



Guide d'Aventure



Asmadi
GAMES



PUBLISHING

ONE DECK DUNGEON: RÈGLES V1.61

L'aventure vous appelle ! Des repaires d'ennemis monstrueux se sont répandus à travers toute la campagne. 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 le plus simple équipement et rassemblez le meilleur butin en fouillant.

Le paquet de **cartes de rencontre** 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 !



Forêt des Ombres: Ce livret contient également toutes les règles pour l'extension Forêt des Ombres en un seul livret de règles. Les règles de l'extension sont contenues dans des encadrés verts comme celui-ci. Si vous ne jouez pas avec l'extension, ignorez entièrement les règles de l'extension.

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 (p.24), 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 Roses/Agilité, 8 Jaunes/Force, 8 Bleus/Magiques, 6 Noirs/)
- 1 carte de Séquence de Tour
- 1 carnet de Fiches de Campagne
- 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 pions rouges de Blessures
- 6 cubes blancs de Potions



Forêt des Ombres, en plus de héros, rencontres, gardiens, donjons, séquence de tour et fiche de campagne différents, contient également:

- 8 pions verts de Poison
- 1 carte de référence Poison
- 1 carte de Potion basique
- 1 carte Hordes des Ombres pour augmenter la difficulté à 4J

INDEX DES RÈGLES

Pages 4-5: Mise en Place

Pages 6-7: Utiliser les dés

Pages 8-10: Le Tour de jeu

Pages 11-17: Rencontres

Pages 18-19: Capacités, Compétences et Potions

Pages 20-21: Monter de Niveau, Descendre d'un Étage

Pages 22-23: Combat de Gardien

Pages 24-25: Mode Campagne, Niveaux de Difficulté

Pages 26-27: Règles à quatre joueurs

Pages 28-29: Poison, Exil, Potion de Soin / Potions de départ

Pages 30-31: Crédits/FAQ

COMMENT ATTAQUER UN DONJON

CHOISIR UN HÉROS ET UN DONJON

HÉROS



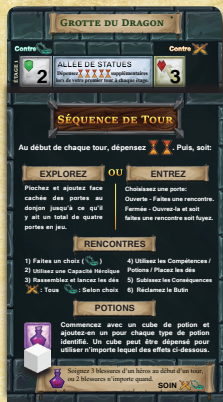
DONJON/GARDIEN



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 votre groupe choisit ensemble un donjon à affronter. Les parties à plusieurs joueurs sont totalement coopératives. Utilisez les côtés 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** (❤️).

PRÉPARER L'AIRE DE JEU







Forêt des Ombres: Démarrez avec une **potion basique** identifiée et glissez la **Potion de Soin** sous la **Séquence de Tour** (voir p.29: **Potion de Guérison**).

Étapes de la mise en place :

1. Empilez les **cartes de niveau** d'expérience (niveau 1 au-dessus, niveau 4 au-dessous).
2. Mélangez toutes les **cartes de rencontre** 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 générale**.
7. **Commencez votre aventure!**

Après votre première partie vous serez prêt à commencer une **campagne** et choisir un **niveau de difficulté** (voir p.24 à 25: **Mode Campagne, Niveaux de Difficulté**). Les cartes de **Compétences Basiques** ne sont utilisées qu'en campagne.

UTILISER LES DÉS

Avant que l'aventure ne commence, vous devez en savoir plus sur les dés. Les 30 dés dans la boîte sont vos outils pour surmonter tous les obstacles que vous rencontrerez dans le donjon. Il y a quatre couleurs de dés. Jaune pour la force (), rose pour l'agilité (), bleu pour la magie (), et noir pour les **dés héroïques** (), utilisables comme n'importe quelle couleur. Les dés ont trois positionnements possibles: la **réserve générale**, votre **stock de dés**, ou une **carte de rencontre** sur laquelle votre groupe les aura placé pour recouvrir les **cases de défi**.

LA RÉSERVE GÉNÉRALE

Les dés, avec les cubes de potions, forment la **réserve générale**. Il y en a 8 de chaque: force, agilité et magie, 6 dés héroïques et 6 cubes de potion. Les dés retournent dans la réserve générale immédiatement quand ils sont dépensés pour payer une compétence. Les cubes de potion y retournent quand dépensés pour utiliser l'effet d'une potion. Tous les dés retournent dans la réserve à la fin d'une rencontre. Les dés et les cubes de potion sont limités par ce qui se trouve dans la réserve générale. Les pions de blessures sont illimités. Utilisez des substituts si vous en manquez.

VOTRE STOCK DE DÉS

Pendant une rencontre, tous les dés que vous avez lancé forment votre **stock de dés**. Dans une partie à deux joueurs, les stock de dés de chaque héros sont gardés séparés. Ces dés peuvent être utilisés pour activer les compétences de ce héros ou pour les placer sur les cases de défi sur une carte de rencontre. Les dés gagnés ou lancés par des compétences font aussi partie de votre stock de dés. Après une rencontre, les dés restants sont placés dans la réserve générale.

PLACER LES DÉS

Chaque carte de rencontre a de nombreuses **cases de défi** sur elle. Votre succès dépend de votre capacité à recouvrir autant d'entre elles que possible. Chaque case que vous échouez à recouvrir vous forcera à prendre des blessures ou vous coûtera un temps précieux! (voir p.15: Subir les Conséquences).

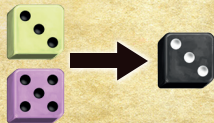
Voici les règles expliquant le placement des dés sur les cases de défi:



Un seul dé peut remplir une case correspondant à sa couleur si sa valeur est égale ou supérieure au nombre dans la case.



Vous pouvez utiliser n'importe quel nombre de dés pour remplir une **case large** de la couleur correspondante, 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. Empilez les dés au-dessus de la case large, sur plusieurs rangées si nécessaire.



Toute paire de dés peut être défaussée dans la réserve générale afin de **gagner un dé héroïque** noir d'une valeur égale à celle du plus petit des deux dés.

Note: Deux héros peuvent contribuer avec un dé et choisir quel héros gagne le dé noir.




Les **dés héroïques** peuvent être utilisés comme s'ils étaient de n'importe quelle couleur, y compris pour contribuer à une case large ou pour payer l'activation d'une compétence.

LE TOUR DE JEU

Chaque tour a deux étapes, partagé par l'ensemble du groupe.

ÉTAPE 1: LE TEMPS PASSE

Vous devez dépenser deux temps au début de chaque tour.

Le passage du temps dans One Deck Dungeon est représenté en défaussant des cartes du sommet du paquet de rencontres. Pour chaque temps () dépensé, défaussez une carte face visible dans une pile de défausse à côté du paquet de rencontres.



ÉTAPE 2: EXPLORER OU ENTRER DANS UNE PIÈCE

Il n'y a pas de plateau de jeu dans One Deck Dungeon. À la place, le donjon est représenté par des cartes face cachée appelées **portes fermées**, puisque l'illustration au dos des cartes de rencontre représente une grande porte en bois. Il y a toujours quatre emplacements disponibles pour les portes.

L'option **explorer** permet au groupe de silloner le donjon pour découvrir de nouvelles portes à ouvrir. Les tours suivants, vous pourrez **entrer dans une pièce** en retournant une porte fermée pour révéler une rencontre, et piller!

OPTION DE TOUR: EXPLORER

Pour **explorer**, ajoutez des cartes face cachée du paquet de rencontres sur la table jusqu'à ce qu'il y ait en jeu un total de quatre portes. Les portes ouvertes (les cartes face visible que vous avez fui) comptent dans la limite de quatre, tout comme les portes fermées de tours précédents.



- Vous ne pouvez pas explorer s'il y a déjà quatre portes en jeu (ouvertes ou fermées).
- Vous ne pouvez pas explorer si la carte escaliers est visible, car cela veut dire que le paquet de rencontres est vide.
- Vous pouvez explorer s'il y a au moins une carte dans le paquet de rencontres, mais pas assez pour mettre quatre portes. Placez-en autant que vous pouvez, puis le tour se termine. Le groupe peut choisir de descendre.
- Certains donjons modifient cette limite de quatre portes.



Forêt des Ombres: Après avoir exploré, le groupe doit tenter de Résister au Poison s'il a des pions de poison. (voir p.28: Poison)

EXEMPLE DE TOUR 1: EXPLORER



Après avoir dépensé   pour commencer le premier tour de la partie, **explorez** en plaçant quatre cartes du paquet face cachée en tant que portes fermées. Sur la page suivante, un deuxième exemple de tour montre l'option Entrer dans une pièce.

OPTION DE TOUR: ENTRER DANS UNE PIÈCE

Toute l'action dans One Deck Dungeon réside derrière les portes. Quand le groupe utilise son tour pour **entrer dans une pièce**, vous devez choisir une des portes en jeu.


Si la porte est fermée (face cachée), **ouvrez** d'abord la porte en la retournant face visible. Puis, le groupe peut choisir soit de faire une **rencontre** ou fuir. Si vous fuyez, le tour se termine immédiatement et la carte face visible reste en jeu en tant que porte ouverte. Sinon, commencez une rencontre en utilisant cette carte.

Si la porte était déjà ouverte (face visible), commencez une rencontre. Vous ne pouvez pas choisir de dépenser votre tour pour entrer par une porte déjà ouverte et la fuir.

Les étapes à suivre pour résoudre une rencontre sont décrites dans les pages suivantes. Une fois la rencontre terminée, le tour est fini. Tous les dés sont remis dans la réserve générale, sauf ceux stockés sur les capacités héroïques ou **exilés**.

EXEMPLE DE TOUR 2: ENTRER DANS UNE PIÈCE





Après avoir dépensé  pour votre deuxième tour, **entrer dans une pièce**. Ouvrez une des portes en la retournant face visible.



Vous devez choisir: soit faire la rencontre sur la carte, soit fuir et terminer le tour.

TOUR 3 ET AU-DELÀ:

Pendant les tours futurs, vous dépenserez   et aurez alors à choisir entre **explorer** ou **entrer dans une pièce** selon la situation en cours.

RENCONTRES

Chaque carte dans le paquet de rencontres montre un obstacle se tenant entre vous et la conquête du donjon. En plus du centre de la carte montrant l'obstacle que le groupe doit surmonter, les bords de la carte comportent le butin que vous réclamerez si vous survivez. Les rencontres sont de deux types: **combat** et **piège**.

COMBAT

Icone de Set*

Butin (Objet)

Butin (Compétence)



Butin (XP)

Capacité Spéciale

Case de Défi

PIÈGE

Icone de Set*

Butin (Objet)

Butin (Compétence)



Butin (XP)

Premier Choix

Deuxième Choix

**L'icône du set est présent sur la moitié des cartes.
Il est utilisé pour les extensions.*

Une rencontre est composée de plusieurs étapes, effectuées dans l'ordre. Dans toute rencontre, votre but ultime est de recouvrir autant de cases de défi que possible. Chaque case que vous ne recouvrez pas aura des **conséquences**. Les rencontres de combat et de piège ont quelques différences, mais la structure générale d'une rencontre reste la même.


DÉBUT: CAPACITÉ SPÉCIALE (SEULEMENT)


Beaucoup d'ennemis en rencontres de combat ont une capacité spéciale. Son effet commence maintenant. Pour les capacités avec une instruction comme "Placez une blessure sur un héros" de l'Élémentaire de Feu, suivez cette instruction maintenant. Si vous fuyez une rencontre, ignorez la capacité.

ÉTAPE 1: CHOIX DE PIÈGE (SEULEMENT)

Les rencontres de piège offrent deux choix pour surmonter l'obstacle qu'elles représentent. Le groupe doit choisir une des deux options maintenant. Certains choix ont un coût en temps associé, qui est payé maintenant en défaussant des cartes du dessus du paquet de rencontres. L'autre case de défi est totalement ignorée.

ÉTAPE 2: UTILISER LES CAPACITÉS HÉROÏQUES

Chaque héros peut choisir d'utiliser sa **capacité héroïque**. Les capacités héroïques vous permettent de lancer des **dés héroïques** noirs (), qui peuvent être utilisés comme n'importe quelle couleur pendant la rencontre. Comme avec tous les dés lancés pendant une rencontre, ils sont ajoutés au **stock de dés**. Dans une rencontre à 2J, un héros choisit d'utiliser sa capacité et la résout complètement avant que l'autre héros décide d'utiliser la sienne ou non.

Beaucoup de capacités héroïques ont un icône () indiquant qu'elles ne peuvent pas être utilisées pendant le combat de gardien.

Certaines capacités héroïques stockent des dés sur votre carte de héros. Ces dés ne font pas partie ni de la réserve générale ni du stock de dés, jusqu'à ce que vous utilisiez la capacité héroïque et que vous les lanciez. Vous pouvez choisir de les remettre dans la réserve générale à tout moment.

ÉTAPE 3: RASSEMBLER + LANCER LES DÉS

Chaque icône sur votre carte de héros (plus les icônes sur vos objets) vous permet de lancer un dé de sa couleur.

En **rencontre de combat**, vous lancerez tous les dés. Dans l'exemple à droite, vous lanceriez sept dés.

En **rencontre de piège**, vous lancerez seulement les dés disponibles de la couleur correspondant à l'option choisie en étape 2. Dans cet exemple, si vous choisissez une option basée sur la magie pour un piège, vous lanceriez seulement les quatre dés bleus de magie.

Tous les dés que vous lancez sont placés dans une zone appelée **stock de dés**. Ce sont les dés de votre stock qui seront utilisés pour recouvrir des cases et dépensés pour payer des compétences. À la fin d'une rencontre, les dés restants sont remis dans la réserve générale.

- Dans une rencontre à 2J, les stocks de dés de chaque héros sont séparés.
- Si le groupe est de niveau d'expérience 2 ou plus, la carte de niveau offre des dés noirs comme bonus de rencontre. Quand vous rassemblez les dés, le groupe doit choisir quel héros lance chaque dé bonus de rencontre. Il fera partie de son stock de dés.
- S'il n'y a pas assez de dés disponibles d'une couleur dans la réserve générale, vos icônes en excès n'ont pas d'effet. Dans une partie à 2J, choisissez quel héros réclame ses dés à lancer en premier.
- Certaines capacités spéciales de donjons et de rencontres de combat déclenchent des effets sur les dés lancés comme "Défaussez immédiatement tous les 1 et 3 obtenus". Ceci prend effet avant que les compétences des héros puissent être utilisées.



Forêt des Ombres: Les dés et pions **exilés** sont placés dans la boîte de jeu. Ils sont indisponibles pour le reste de la partie.




ÉTAPE 4: UTILISER DES COMPÉTENCES ET PLACER LES DÉS

Pendant une rencontre, le groupe doit essayer de recouvrir autant de cases de défi **actives** que possible. En rencontre de combat, toutes les cases de défi de la carte de rencontre sont actives. En rencontre de piège, seule la case sous l'option choisie est active. L'autre case est entièrement ignorée.

Il y a également des cases de défi sur la carte de donjon. Selon le type de rencontre, toutes les cases de tous les étages visibles du côté approprié de la carte sont actives. L'autre côté est ignoré.



Vous pouvez faire les actions suivantes n'importe quel nombre de fois:

- Recouvrir une case de défi avec des dés de votre stock. (voir p.7: Placer les dés). Note: Tant que vous n'avez pas recouvert toutes les cases avec un bouclier (), vous ne pouvez pas recouvrir de cases non-bouclier.
- Utiliser une de vos compétences (voir p.18: Compétences), en dépensant d'abord tout dé nécessaire pour payer son coût. Les dés dépensés sont défaussés, puis l'effet de la compétence s'applique. Ceci vous offrira souvent des dés supplémentaires. Chaque compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par rencontre. De nombreuses compétences sont utilisables sur un seul type de rencontre (combat ou piège). Ceci est indiqué par les icones à côté du nom de la compétence.
- Dépenser un cube de potion pour utiliser l'effet de tout type de potion identifié.

- Dépenser deux dés pour gagner un **dé héroïque**, en le plaçant dans votre stock. Mettez-le sur la valeur égale à celle du plus petit dé dépensé.

- Défausser un dé dans la réserve générale. Ceci peut être utile si vous avez besoin de gagner ou de lancer un dé et qu'il n'y en a plus de la bonne couleur disponible dans la réserve générale.


Les dés dépensés pour l'une de ces actions sont remis dans la réserve générale, disponibles pour des compétences ou des effets plus tard pendant la rencontre.


Pendant une **rencontre de piège**, s'il devait y avoir un dé dans votre stock de dés ne correspondant pas à la couleur de l'option du piège, défaussez-le immédiatement. Les dés héroïques correspondent à toutes les couleurs. Les cases de défi du donjon pour les rencontres de piège sont grises, et peuvent être recouvertes par n'importe quel dé.

Exemple de combat: En page 30 vous trouverez un rapide exemple de placement des dés dans une rencontre de combat contre une Boue Collante.


ÉTAPE 5: SUBIR LES CONSÉQUENCES

Si vous n'arrivez pas à recouvrir toutes les cases de défi **actives**, les icônes dans les cases actives restantes indiquent les **conséquences** à la fin la rencontre:

Pour chaque  visible, placez un pion de blessure sur votre **carte de héros**. Dans une rencontre à 2J, les blessures doivent être divisées aussi équitablement que possible. Par exemple, 3 blessures seront divisées: 1 à un héros et 2 à l'autre.

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



Forêt des Ombres: Pour chaque  visible, placez un pion poison sur votre héros. Dans une partie à 2J, ils doivent être partagés comme les blessures.

Si un héros a au moins autant de pions de blessure que de santé, la partie est alors terminée à moins qu'il n'utilise une potion ou un autre effet pour se soigner (voir p.19: Potions).

Si une compétence ou un effet permet à un certain nombre d'icônes d'être **ignorés**, ils ne feront jamais partie des conséquences de la rencontre.

ÉTAPE 6: RÉCLAMER LE BUTIN

Après avoir subi les conséquences (et survécu), la carte de rencontre est réclamée comme butin. Le groupe choisit de la prendre soit comme **objet**, **compétence**, **potion** ou **XP**. Dans le cas d'un objet ou d'une compétence, le groupe choisit quel héros prend la carte en butin. Les potions et XP sont partagés par le groupe entier.

Votre **carte de niveau d'expérience** actuelle limite le nombre d'objets et de compétences que chaque héros peut avoir. Elle vous donne également des dés héroïques bonus pour toutes les rencontres à partir du niveau 2.

1) **Les objets** représentent de nouveaux équipements que votre héros ramasse dans le donjon, augmentant ses statistiques pour que vous puissiez lancer plus de dés dans chaque rencontre. Pour prendre une carte comme objet, glissez-la sous le bord gauche de votre carte de héros.

2) **Les compétences** donnent à votre héros différentes façons d'utiliser les dés avec de meilleurs effets. Pour prendre une carte comme compétence, glissez-la sous le bord inférieur de votre carte de héros.

3) **Les potions identifiées** vous donnent plus d'options pour dépenser vos cubes de potion. Pour identifier une potion, glissez la carte sous le bord inférieur de la Séquence de Tour. Quand vous identifiez une potion, **ajoutez un pion de potion sur la Séquence de Tour**. Chaque pion ici peut être utilisé pour n'importe quel effet de potion.

4) **XP (Expérience)** aide le groupe à monter de niveau. Pour prendre une carte en XP, glissez-la sous la carte de niveau, avec les lanternes d'XP visibles.

En prenant un objet ou une compétence en butin, vous pouvez remplacer un objet ou une compétence existante par votre nouveau butin. Les cartes retirées deviennent de l'XP et sont immédiatement glissées sous la carte de niveau. Un héros ne peut pas avoir deux compétences identiques et le groupe ne peut pas identifier deux fois le même type de potion.



Forêt des Ombres: Plusieurs cartes de rencontre de piège ont des flèches associées à leurs deux choix, l'un renvoyant à un objet comme butin et l'autre à une compétence. Vous pouvez toujours prendre la carte en XP, si vous ne voulez pas des butins proposés.

1 →

««OBJETS

MAGE 1J

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 lesquelles ne comptent pas dans cette liste

NIVEAU 3 1J

+1 🍷 pour avoir atteint le niveau 3

1 ✨ Bonus de Rencontre

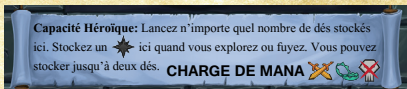
10 🛡️ pour monter de niveau

BOIRE COLLANTE


CAPACITÉS, COMPÉTENCES ET POTIONS

CAPACITÉS HÉROÏQUES

Chaque héros a une capacité spéciale appelée **capacité héroïque**. La plupart des capacités offrent des dés héroïques noirs. Pendant l'étape "Utiliser une capacité héroïque" d'une rencontre, chaque héros peut choisir d'utiliser sa capacité. Une capacité héroïque **ne compte pas comme une compétence**.



Certaines capacités (comme Charge de Mana) ne peuvent être utilisées qu'après avoir stocké des dés héroïques selon diverses conditions. Ces dés sont placés sur la carte de héros jusqu'à utilisation.

Notez que la plupart des capacités héroïques ne peuvent pas être utilisées pendant le combat de gardien (). Les dés stockés sur ces capacités sont replacés dans la réserve générale quand vous atteignez le gardien.

COMPÉTENCES ET POTIONS

Chaque compétence et potion ont un icône à côté de leur nom indiquant si elles peuvent être utilisées en rencontre de combat ou de piège. **Chaque compétence ne peut être utilisée qu'une fois pendant chaque rencontre ou round de gardien**. Les potions peuvent être utilisées plusieurs fois pendant une rencontre ou un round de gardien, tant qu'il y a assez de cubes de potion.

Le côté gauche d'une compétence est son coût. Chaque compétence coûtera un ou plusieurs dés que vous avez lancé pour une rencontre. Vous ne pouvez dépenser que des dés de votre stock, pas de celui de votre partenaire. Les dés dépensés sont défaussés dans la réserve générale. Le côté droit d'une compétence est son effet, qui vous aidera à surmonter la rencontre.



Compétences Force / Agilité: Défaussez de votre stock le 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. Leurs valeurs additionnées doivent au moins correspondre au coût en mana indiqué sur le sort.

Ex: Un 1 et un 2 peuvent payer cette compétence.



Compétences gratuites: Il n'y a pas de coût pour utiliser une compétence gratuite. Elle ne peut toujours être utilisée qu'une seule 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 gagner l'effet de n'importe quelle capacité que le groupe a indentifié.

Après avoir payé le coût de la compétence ou de la potion, appliquez ses effets. Celles-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 pas 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 le dé dans la réserve générale.

Les potions de Soins 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 Soins est utilisée.

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. Au lieu de monter de niveau, le groupe peut dépenser 5XP pour gagner des potions après avoir atteint le niveau 4.

Montez de Niveau!

Contient 7XP

DESCENDRE D'UN ÉTAGE

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 pion de blessure sur elle pour chaque temps dépensé pour n'importe quelle raison. A chaque fois que trois pions sont sur la carte escaliers, un héros prend une blessure et les trois pions 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. 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 de Gardien est constitué de plusieurs **rounds**. Le gardien a une valeur de santé et une compétence spéciale en bas de sa carte. Après chaque round, le groupe lui infligera des blessures.

Les capacités héroïques indiquées avec un  ne peuvent pas être utilisées pour combattre le Gardien. Si vous avez des dés héroïques stockés sur votre carte de héros, remettez-les dans la réserve générale avant le début du combat. Les étapes suivantes ont lieu à chaque round:

- 1) **Rassembler et lancer les dés:** Comme une rencontre de combat.
- 2) **Placer les dés/utiliser les compétences:** Comme une rencontre de combat. Les compétences et les potions utilisables pendant une rencontre de combat peuvent être utilisées dans le combat de gardien. Chaque compétence peut être utilisée une fois par round.
- 3) **Conséquences:** Subissez les conséquences pour les cases de défi non recouvertes. Si une blessure cause la fin de la partie, arrêtez avant d'aller en étape 4.
- 4) **Toucher 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.




Forêt d'Ombres: Au début de chaque round, le groupe doit essayer de Résister au Poison s'il a des pions de Poison. (voir p.28: Poison)

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'améliorer la puissance d'un héros au fil de plusieurs parties. Chaque feuille de campagne représente les aventures d'un joueur avec l'un des cinq héros. À la fin de chaque partie vous gagnerez des coches que vous pourrez assigner afin de gagner des **talents** qui vous aideront dans les parties futures. À deux joueurs, chacun gagne toutes les coches pour son héros, comme en solitaire.

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 de couleur. 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 (comme les compétences de combat, les talents de combat peuvent aussi être utilisés pendant un combat de gardien). 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 si vous atteignez le gardien.

EXEMPLE DE FICHES DE CAMPAGNE

Précédemment, Lyra l'Archère a gagné un nombre suffisant de coches (en noir) pour gagner le talent Vétéran.

		Vétéran: Commencez chaque partie avec la Compétence Basique de votre c
		Endurance: Vous avez un Point de Vie supplém

Dans sa dernière aventure, elle est allée dans la Caverne du Yéti, un donjon de difficulté moyenne. Elle a atteint le troisième étage et le niveau 3 d'expérience, au niveau de difficulté Standard. Elle gagne deux coches pour avoir nettoyé les étages 1 et 2, deux coches pour avoir atteint les niveaux d'expérience 2 et 3, et une coche bonus pour le niveau Standard. Les cinq nouvelles coches (en rouge) sont suffisantes pour gagner le talent Endurance!

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 sous-groupes de deux pour faire face aux deux rencontres. Chacune est résolue séparément, comme elle serait résolue dans une partie à 2J. Quelques autres changements sont également nécessaires.


CHANGEMENTS 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. Retournez les héros et les cartes de niveau d'expérience sur leur côté 2J, et la carte escaliers sur son côté 4J. Placez deux potions sur la Séquence de Tour, ou quatre au 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 constituée de deux cartes face cachée empilées. Si vous devez créer une pile avec seulement une carte, défaussez-la.
- **Entrer dans une Pièce:** Retournez les deux cartes dans la pile face visible en tant que porte ouverte. Le groupe doit choisir de fuir ou de faire deux rencontres.
- **Rencontres:** Le groupe doit se séparer en deux paires pour faire les deux rencontres. Elles peuvent être résolues dans n'importe quel ordre. Les blessures dues aux conséquences et effets d'une rencontre doivent être assignées à un héros dans cette rencontre. Chaque rencontre nécessite que toutes les cases du donjon soient recouvertes et tous les dés sont défaussés avant la deuxième rencontre.

- **Réserve générale:** Pour chaque rencontre (ou round de gardien), les dés dans la réserve générale sont divisés en deux réserves identiques, une pour chaque paire de héros. Quand des dés sont exilés, divisez par couleur aussi équitablement que possible. La réserve générale doit avoir 12 cubes de potion dans une partie à 4J.
- **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.
- **Escaliers:** On utilise la carte escaliers 4J. Chaque fois que six pions sont placés sur les escaliers, deux héros prennent chacun un pion de blessure (même un héros qui n'est pas dans une rencontre).
- **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. 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. La capacité spéciale d'un gardien qui a lieu au début de chaque round de gardien a lieu séparément pour chaque paire.
- **Minotaure:** $X = 2$ fois les blessures, au lieu de 4 fois les blessures.
- **Capacités de donjon:** Les effets se déclenchant à chaque tour, à chaque action Explorer ou quand vous entrez dans un étage ont leur impact doublé.
- **Potion d'Invisibilité:** Une potion d'invisibilité évite une rencontre à une paire de héros. L'autre rencontre n'est pas affectée.




Poison: Divisez-vous en deux groupes pour chaque Resister au Poison, à chaque fois que le groupe doit le faire. Les  visibles sont partagés aussi équitablement que possible entre les deux groupes, avant de lancer.


Les Hordes de Ombres: Cette carte optionnelle peut être ajoutée aux parties à 4J pour les rendre plus difficiles. Bonne chance!

RÈGLES DE L'EXTENSION FORÊT D'OMBRES

POISON

En plus des blessures et du temps, les cases de défi de Forêt des Ombres contiennent des icônes de poison (). S'il n'est pas recouvert, un icône de poison oblige à poser un pion de poison sur un héros.

Le poison n'est pas une blessure. Il augmente doucement, et peut devenir très dangereux si rien n'est fait. Chaque fois que le groupe fait une action **Explorer** (et au début de chaque round de gardien), il doit Résister au Poison en lançant un dé. Si sa valeur est supérieure au nombre de pions de poison sur le groupe, alors c'est un succès et un pion de poison est retiré. Sinon c'est un échec: on retire toujours un pion de poison d'un héros, mais deux pions de blessure sont ajoutés au même héros.



La moitié des cartes de rencontre de Forêt des Ombres a un icône de feuille () à côté de leurs noms. Pour chaque feuille sur une porte ouverte présente quand le groupe résiste au poison, ajoutez 1 au résultat. Ceci représente les antidotes herbacés trouvés dans la forêt.

- S'il n'y plus de pions de poison dans la réserve générale, placez un pion de blessure à la place pour chaque pion de poison qui aurait dû être placé.
- Tout effet soignant un pion de blessure peut retirer un pion de poison à la place.
- Le lancer pour Résister au Poison n'est affecté que par des capacités, compétences ou effets qui le mentionnent précisément.

EXILER

Plusieurs effets demandent d'**exiler** un dé ou un pion. Un dé ou un pion exilé est remis dans la boîte du jeu et n'est plus disponible pour le reste de la partie.

DONJON HYBRIDE / MÉLANGER DES SETS

Vous pouvez mélanger des cartes de One Deck Dungeon avec Forêt des Ombres pour créer un paquet de rencontres hybride. Utilisez 22 cartes de chaque, toutes les cartes avec () ou () à côté de leurs noms. Utilisez le côté Donjon Hybride de la carte Résister au Poison, qui modifie un succès en ne permettant plus de retirer un pion de poison.

Vous pouvez librement mélanger les héros de différents sets. En choisissant un donjon, il doit correspondre aux cartes dans le paquet de rencontres. Avec un paquet hybride, vous pouvez utiliser n'importe quel donjon. Pour un paquet hybride à 4J, mélangez ensemble les 44 cartes de chaque set différent. Notez qu'il n'y aura que 8 pions de poison disponibles dans une partie hybride à 4J.

SOIGNER LE POISON

La Séquence de Tour de Forêt des Ombres a une potion de Guérison du Poison plutôt que de Soin. Il ajoute intrinsèquement le Soin à chaque potion utilisée et à chaque cube de potion gagné. Quand vous utilisez la Séquence de Tour avec le cube de Guérison, le groupe commence la partie avec un type de Potion Basique disponible. Choisissez-en une parmi les quatre sur la carte, et glissez-la sous la potion de Guérison pendant la mise en place.

- Si vous utilisez une potion mais que vous n'avez pas de blessure à retirer, l'effet de soin est perdu.
- Vous pouvez choisir de dépenser un pion de potion à tout moment pour utiliser la potion de Soin pour soigner une blessure, il sera juste moins efficace.
- Le groupe ne gagne pas un pion de potion supplémentaire au début de la partie pour la carte de Potion Basique.

PIÈGES AU BUTIN SÉPARÉ

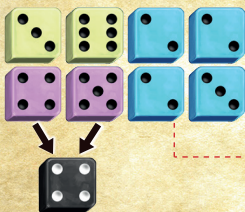
Certaines rencontres de piège ont une flèche à côté de chaque choix, une avec 'Objet' et l'autre avec 'Compétence' à l'intérieur, pointant vers ce bord de la carte. La seule façon de prendre l'objet en butin est de faire le choix d'objet, de la même façon pour la compétence. Vous pouvez prendre la carte en XP avec n'importe quel choix.

MODE HISTOIRE: QUÊTES D'ARTÉFACTS

Grâce à un palier du Kickstarter de Forêt des Ombres, nous avons ajouté des challenges supplémentaires avec des histoires, appelés Quêtes d'Artéfacts. Porter des Artéfacts dans les donjons augmentent leur difficulté, mais il est nécessaire de dissiper leur magie sombre et de révéler leurs secrets! Vous pouvez y accéder (gratuitement!) à: <https://nutspublishing.com/one-deck-dungeon-fr>

EXEMPLE DE RENCONTRE DE COMBAT

La Mage lance ses dés en combat:



Les cases armure sont recouvertes d'abord. Puis, deux dés sont dépensés pour gagner un dé héroïque, puisque les dés d'agilité seraient sinon inutiles. Finalement, les autres dés sont placés sur les cases de défi, y compris sur la case de la carte de donjon. Aucun 1 n'est obtenu, Divide n'a donc pas d'effet.

Les conséquences du combat sont .



CRÉDITS

Création par Chris Cieslik

Direction artistique par Alanna Cervenak

Illustrations principales par Will Pitzer

Illustrations supplémentaires par Vicki Sarkeesian


Mise en page par Alys Dutton

Traduction française par Arnaud Moyon


Relecture version française par Laurent Closier et Florent Coupeau

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.

EN LIGNE

 @Nutspublishing

 nutspublishing.com

 facebook.com/nutspublishingFR

Pour jouer avec la bonne ambiance, la bande originale de One Deck Dungeon se trouve sur <https://nutspublishing.com/one-deck-dungeon-fr>

© 2018 Nuts! Publishing

