

DICE FORGE

GUIDE DU HÉROS

Bienvenue, mortel !

Les récits de tes exploits héroïques sont parvenus jusqu'à notre divine demeure. Tu n'es pas sans savoir qu'une place vient de s'y libérer... Dans notre générosité, nous sommes prêts à faire de toi un demi-dieu. Mais tu n'es pas le seul héros à t'être montré digne de cet honneur. Nous allons donc vous départager lors d'un tournoi épique qui sera l'occasion de nous divertir. Nous, les Dieux, sommes parfois pris d'un ennui mortel.

Prépare-toi à quitter le monde terrestre pour te rendre sur nos Îles célestes. Chacun de nous a aménagé la sienne pour ta venue. Tu constateras que nous avons des goûts très... différents.

A ton arrivée, tu recevras les Dés. Ces artefacts divins te permettront de recevoir nos faveurs. Bien sûr, les mortels généreux sont ceux que nous préférons. Couvrons-nous d'offrandes et nous t'aiderons à forger tes Dés. Adresse tes demandes avec sagesse et nos faveurs n'en seront que plus belles.

C'est à travers ses Exploits qu'un héros se démarque. Nous t'avons donc préparé des épreuves mortellement amusantes. Emprunte les portails qui relient nos Îles et paie le tribut qui nous est dû pour y participer. Certaines de nos reliques doivent encore trainer dans les parages. Elles sont à toi si tu les trouves. Les créatures qui ne voudront pas te manger auront peut-être aussi envie de t'être utiles.

L'épreuve va bientôt débiter. Garde ce guide avec toi, il te permettra de comprendre ce que tu trouveras sur ton chemin. Pour tout connaître du règlement du tournoi, réfère-toi d'abord aux Règles du Jeu.

Si jamais tu crois au hasard, alors bonne chance ! Les Dieux, eux, ne jouent pas aux dés...

LE MARTEAU DU FORGERON

Retournez cette carte et placez-la dans l'emplacement prévu au-dessus de votre Inventaire de Héros. Prenez un jeton Marteau et placez-le côté « I » sur l'icône de votre parcours.

Désormais, à chaque fois que vous obtenez de l'or par un quelconque moyen, vous pouvez décider de ne pas tout ajouter à votre réserve et utiliser tout ou partie de cet or pour avancer votre jeton Marteau d'autant de cases sur le parcours.

Si le jeton Marteau atteint la dernière case, recevez 10 or, retournez-le côté « II » et placez-le sur l'icône pour continuer directement le parcours.

Si le jeton Marteau atteint la dernière case à nouveau, recevez 15 or, placez votre carte « Marteau » sur votre pile de cartes sans effet permanent et placez le jeton Marteau à côté.

Obtenir une autre carte « Marteau » avant d'avoir défaussé les précédentes :

- Placez la carte « Marteau » temporairement sous les premières, en attendant que celles-ci soient terminées.
- Lorsque vous terminez le parcours « II » en cours, vous pouvez continuer directement un parcours « I » sur la carte « Marteau » suivante.
- Vous pouvez garder le même jeton Marteau pour vos différents parcours.

LE COFFRE DU FORGERON

Prenez une tuile Coffre et assemblez-la à la suite de votre Inventaire de Héros, augmentant ainsi les limites de vos réserves.

L'ANCIEN

Pas d'effet immédiat.

Effet : vous pouvez dépenser 3 or pour gagner 4 or.

LES HERBES FOLLES

Recevez 3 or et 3 or.

LA GRANDE OURSE

Pas d'effet immédiat.

Effet : recevez 3 or.

Condition d'activation : chaque fois que :

- > vous chassez un héros
- > vous êtes chassé par un autre héros.

LE SANGLIER ACHARNÉ

Effet : dans les Jardins du Temple, prenez la face correspondant à votre carte « Sanglier Acharné » Choisissez un autre joueur comme étant le porteur de la face. (Cf. Pouvoir des faces)

Celui-ci doit immédiatement forger cette face sur un de ses dés (il choisit le dé et l'emplacement). Il ne peut plus la retirer de son dé jusqu'à la fin de la partie.

Effet : recevez au choix 1 or, 1 or ou 3 or.

Condition d'activation : chaque fois que les pouvoirs de la face associée à cette carte sont activés.

NB : L'effet ne subit pas l'effet négatif de la carte « Minotaure ».

LES SABOTS D'ARGENT

Pas d'effet immédiat.

Effet : Recevez une faveur mineure.

LES SATYRES

Tous les autres joueurs lancent leurs dés, les replacent sur leur emplacement et n'appliquent pas les pouvoirs affichés.

Puis vous désignez 2 faces parmi celles affichées sur les dés adverses et en appliquez les pouvoirs, comme si vous receviez les faveurs des dieux.

LES AILES DE LA GARDIENNE

Pas d'effet immédiat.

Effet : recevez 1 or, 1 or ou 1 or.

LE MINOTAURE

Tous les autres joueurs lancent leurs dés, les placent sur leur emplacement et appliquent leurs pouvoirs avec les modifications suivantes :

- > Toutes les faces qui rapportent des ressources (compris) en font perdre à la place.
- > La face n'a pas d'effet.

NB : Si une réserve est à 0 (ou l'atteint), alors toute perte supplémentaire de cette ressource est sans effet.

NB 2 : Si un joueur a le choix de la ressource qu'il perd, il peut choisir une ressource dont il ne dispose pas ou en quantité insuffisante (pour minimiser ses pertes.)

CARTE DES ÎLES – EFFETS DES CARTES

LA VOILE CELESTE

Récupérez une face des Jardins du Temple et forgez-la aussitôt sur un de vos dés.

LE BOUCLIER DE LA GARDIENNE

Choisissez une face parmi celles présentes dans les Jardins du Temple et forgez-la aussitôt sur un de vos dés.



LE CERBÈRE



Récupérez un jeton à usage unique « Cerbère ».
Après avoir reçu une **faveur des dieux** ou une **faveur mineure**, vous pouvez utiliser ce jeton pour appliquer une seconde fois le résultat de votre lancer.
Après utilisation, retournez et défaussez ce jeton près de votre pile de cartes sans effet permanent.

NB : Si le résultat du lancer comporte des choix, vous pouvez faire des choix différents lors de la seconde application.

NB 2 : Vous ne pouvez utiliser qu'un seul jeton « Cerbère » pour un même lancer.

LE PASSEUR



Pas d'effet. Cette carte ne donne que des

LE CASQUE D'INVISIBILITÉ



Récupérez une face des Jardins du Temple et **forgez-la** aussitôt sur un de vos dés.

LA SENTINELLE



Recevez les **faveurs des dieux** deux fois de suite. Pour chaque gain de ou obtenu, vous pouvez choisir de ne pas l'ajouter à votre réserve et de recevoir à la place 2 par ou .

LA PINCE



Recevez les **faveurs des dieux** deux fois de suite.

L'HYDRE



Pas d'effet. Cette carte ne donne que des

LA MÉDUSE



Pas d'effet. Cette carte ne donne que des

LE MIROIR ABYSSAL



Récupérez une face des Jardins du Temple et **forgez-la** aussitôt sur un de vos dés.

L'ÉNIGME



Recevez une **faveur mineure** 4 fois de suite. (Vous devez utiliser le même dé pour les 4 lancers.)

LE TYPHON



Recevez 1 pour chaque face que vous avez **forgée** depuis le début de la partie. (Nombre de faces défaussées devant vous.)

LE TRITON



Récupérez un jeton à usage unique « Triton ».
Durant votre tour de Joueur Actif, vous pouvez utiliser ce jeton pour ajouter à vos réserves, au choix, 2 , 2 ou 6 .

LE CYCLOPE



Recevez une **faveur mineure** 4 fois de suite. Pour chaque gain d', obtenu, vous pouvez choisir de ne pas l'ajouter à votre réserve et de recevoir à la place 1 par .

TYPES D'EFFETS

EFFETS IMMÉDIATS

Lorsque vous obtenez la carte :

- 1) Appliquez immédiatement l'effet .
- 2) Retournez la carte et placez-la avec les autres cartes qui n'ont pas d'effet permanent.

EFFETS RENFORTS

Lorsque vous obtenez la carte :

retournez-la et placez-la avec les autres cartes .

Effet permanent :

Appliquez l'effet durant l'étape de chacun de vos tours de Joueur Actif.

EFFETS AUTOMATIQUES

Lorsque vous obtenez la carte :

retournez-la et placez-la avec les autres cartes .

Effet permanent :

Appliquez l'effet chaque fois que la condition spécifiée par la carte est remplie.

RAPPEL

Or | Fragments Solaires
 Fragments Lunaires | Points de Gloire

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JOUEUR ACTIF



1 - Tous les joueurs reçoivent simultanément les **favours des dieux**.
(Suivez l'ordre du tour en cas de conflit)



2 - Le Joueur Actif peut activer chacune de ses cartes à effet Renforts dans l'ordre de son choix.



3 - Le Joueur Actif peut effectuer UNE des deux actions suivantes :

- Faire une offrande aux Dieux. (Prendre des faces du Sanctuaire)
- Accomplir un Exploit. (Prendre une carte sur une Ile)



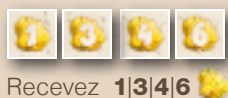
4 - Le Joueur Actif peut dépenser 2 et effectuer une action supplémentaire. (Une fois par tour)

RAPPEL

Or | Fragments Solaires | Fragments Lunaires
Points de Gloire

POUVOIRS DES FACES DE DÉS

FACES DE DÉ SIMPLES



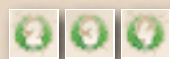
Recevez 1|3|4|6



Recevez 1|2

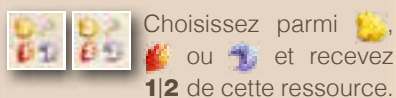


Recevez 1|2

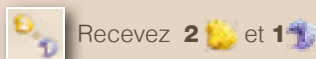


Recevez 2|3|4

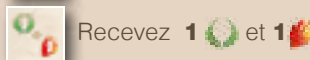
FACES DE DÉ HYBRIDES



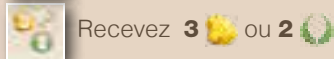
Choisissez parmi ou et recevez 1|2 de cette ressource.



Recevez 2 et 1



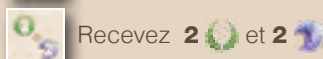
Recevez 1 et 1



Recevez 3 ou 2

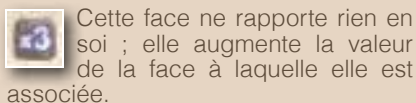


Recevez 1, 1, 1 et 1



Recevez 2 et 2

FACES DE DÉ SPECIALES



Cette face ne rapporte rien en soi ; elle augmente la valeur de la face à laquelle elle est associée.

Multipliez par trois le gain de la face obtenue sur votre autre dé.

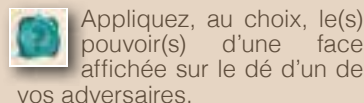
NB : Dans le cas où le pouvoir de la face multipliée implique un choix, choisissez d'abord le gain avant de le multiplier.

Exemple :



vous ne recevez rien.

lorsque vous obtenez cette face via une faveur mineure, vous ne recevez rien.



Appliquez, au choix, le(s) pouvoir(s) d'une face affichée sur le dé d'un de vos adversaires.

vous devez d'abord choisir le pouvoir que vous appliquez avant de multiplier son gain.

Exemple :



POUVOIRS DES FACES DE DÉS LIÉES AUX AUTRES CARTES

Vous pouvez récupérer puis forger immédiatement une face du Sanctuaire en dépensant l' correspondant à son coût réduit de 2.

Si plusieurs joueurs appliquent le pouvoir de faces lors de l'étape résolvez alors l'application des pouvoirs dans l'ordre du tour en commençant par le Joueur Actif.

vous recevez puis forgez une face du Sanctuaire pour son coût réduit de 6.

Chaque face Sanglier Acharné est associée à une carte. Elle comporte deux pouvoirs qui offrent un gain à deux joueurs différents : le porteur de la face et le propriétaire de la carte.

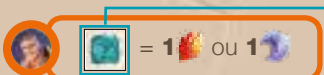
Pouvoir 1) Vous (le porteur de la face) recevez au choix 1 ou 1.

Pouvoir 2) Le propriétaire de la carte correspondante active l'effet de sa carte.

Cas spécial : si un joueur applique le pouvoir affiché sur une face d'un joueur grâce à une face, il reçoit au choix 1 ou 1. Le propriétaire de la carte « Sanglier Acharné » correspondante active donc l'effet de sa carte.

Exemple :

Pouvoir 1)



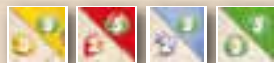
Pouvoir 2)

1 ou 1 ou 3

est le propriétaire de la carte "Sanglier Acharné" correspondante.

vous (le porteur) multipliez le gain que vous avez choisi par 3 (3 ou 3).

Le propriétaire de la carte active 3 fois de suite l'effet de sa carte.



Il existe quatre faces « Bouclier de la Gardienne » différentes. (Une pour chaque type de ressources.)

Chaque face montre deux gains possibles (A et B).

L'effet de la face « Bouclier de la Gardienne » change selon la face de dé à laquelle elle est associée.

Vous gagnez soit le gain A, soit le gain B, mais jamais les deux.

> Si vous recevez la ressource qui correspond à celle de la face, recevez 5 (Gain A)

> Si vous ne recevez pas la ressource qui correspond à celle de la face, recevez les ressources affichées par la face. (Gain B)

Exemple :

Gain A : 4 + 5 = 9

Gain B : 1 + 3 = 4

Note : Si la face affichée sur le dé associé requiert un choix, choisissez d'abord le gain obtenu pour déterminer le gain de votre face.

Exemple :



> Si le joueur choisit de gagner 1 : 5 = 5 (A)

> Si le joueur choisit de gagner 1 ou 1 : 3 = 3 (B)

multipliez par 3 le gain B. Ex : 3 + 3 = 9

lorsque vous obtenez cette face via une faveur mineure, recevez le gain B.