

Début du tour / Action Explorer

Q - Comment fonctionne la grotte du dragon pour dépenser le temps au début du jeu ?

R - L'allée de statues vous fait dépenser 5 temps avant de commencer chaque étage. Avant votre première rencontre, vous aurez donc dépensé 9 temps au total (5 temps pour l'allée des statues, 2 temps pour explorer et 2 temps pour entrer dans une pièce).

Q - Que se passe-t-il si la carte des escaliers est révélée pendant que vous dépensez du temps en début de tour ?

R - S'il n'y avait pas assez de cartes dans le paquet pour dépenser tout le temps nécessaire, des pions blessure sont placés sur la carte escaliers. L'errata de la carte des escaliers ci-dessus indique que vous pouvez choisir de descendre immédiatement. Sinon, vous devrez entrer dans une pièce. Vous ne pouvez pas explorer s'il n'y a pas de cartes dans le jeu.

Q - Puis-je entrer par une porte déjà ouverte et ensuite m'enfuir ?

R - Non. Vous ne pouvez fuir que si vous ouvrez une porte fermée.

Q - Que se passe-t-il si la carte des escaliers est révélée lors de l'exploration ?

R - Vous ajoutez autant de portes face cachée que possible, puis le tour est terminé. Dans une partie à 4 joueurs, si vous ajoutez une seule porte face cachée, défaussez-la à la place.

Avant la rencontre

Q - Comment fonctionne la dépense de temps pour les événements "avant la rencontre" : Flammes, Gel, Draine et capacités héroïques ?

R - Ceux-ci ne se produisent que si vous choisissez d'avoir la rencontre. Si vous fuyez, tous sont ignorés. Les capacités Flammes et le Gel se produisent avant de rassembler vos dés ou d'utiliser des capacités héroïques. Ces dés peuvent être affectés par les capacités de combat des ennemis et les donjons.

Q - Draine peut-il me faire monter de niveau avant une rencontre ?

R - Non. Vous ne montez de niveau que pendant la partie Réclamation du butin d'un tour, après la fin d'une rencontre.

Q - Comment fonctionnent les blessures / pertes de temps dus aux capacités de monstre ou de donjon ?

R - Vous pouvez subir des blessures avant le début d'une rencontre avec la capacité Flammes, la capacité Gel ou la carte des escaliers en raison du temps passé par les capacités héroïques, etc.. Ceux-ci ne font pas partie des conséquences de la rencontre et ne peuvent pas être atténués par des compétences qui empêchent les blessures. Ils ne sont pas non plus comptabilisés pour les effets de donjons comme Vents gelés ou Tempête de lames.

Q - Les dés sont-ils limités ?

R - Oui. Si vous avez suffisamment d'icônes pour lancer plus que les 8 dés disponibles pour une couleur, l'excédent est perdu.

Q - Comment fonctionnent les limites de dés dans une partie à 4 joueurs ?

R - Dans une rencontre, vous et votre partenaire choisi devez avoir accès à 30 dés : 8 de chacune des 3 couleurs et 6 dés héroïques. Vous pouvez déjà avoir des dés héroïques sur votre carte Héros avant le début de la rencontre. Ces dés noirs comptent pour la limite de 6. Donc, si vous et votre partenaire aviez tous les deux un dé noir stocké avant une rencontre, vous auriez accès à 8/8/8/4 dés lors de la rencontre.

Lancer les dés et utiliser les compétences

Mots-clés : gagner, lancer, augmenter

- "Gagner" signifie prendre un dé de la valeur spécifiée et l'ajouter à votre réserve de dés déjà lancés.
- "Lancer" signifie prendre un dé de la réserve générale, le lancer et l'ajouter à votre réserve.
- "Augmenter" signifie prendre un dé de votre réserve et changer sa valeur.

Q - Que sont les compétences basiques ?

R - Les cartes Compétence basique sont déverrouillées via le mode Campagne.

Q - Dans une partie à 2 joueurs, comment fonctionne le partage des dés ? Puis-je utiliser les dés de mon partenaire pour les compétences ? Qu'en est-il des compétences comme Séparation ?

R - Les dés que vous lancez ou gagnez pour une raison quelconque sont "les vôtres". Cela inclut vos dés, les dés lancés à partir de vos capacités héroïques avant une rencontre, les dés lancés ou gagnez avec les compétences normales, et les dés héroïques gagnez avec la carte de niveau d'expérience (les joueurs choisissent qui peut lancer ces dés). Gardez vos dés séparés de ceux de votre partenaire. Vous ne pouvez pas utiliser les dés de votre partenaire pour payer des compétences. Des compétences comme Séparation qui affectent "vos" dés ne peuvent pas affecter celles de votre partenaire. Deux héros peuvent contribuer avec un dé et choisir quel héros gagne le dé noir. Dans ce cas, choisissez le joueur qui gagne le nouveau dé.

Q - Puis-je utiliser des compétences pour relancer les dés pour éviter la capacité Se divise, Éthéré, la Malédiction ou la pénalité pour de la capacité héroïque de la voleuse ?

R - Non. Ces effets se produisent immédiatement après avoir lancé les dés.

Q - Puis-je utiliser des dés héroïques pour payer le coût d'une compétence ?

R - Oui. Les dés héroïques peuvent être utilisés comme s'ils étaient de n'importe quelle couleur, à la fois pour être placés dans des cases de défi et pour payer le coût de compétences.

Q - Puis-je utiliser les dés que je gagne d'une compétence pour payer le coût d'une autre ?

R - Oui. Une fois gagnés ou lancés, vos nouveaux dés peuvent être utilisés à n'importe quelle fin.

Q - Que puis-je faire si je manque de dés disponibles ?

R - Vous pouvez défausser les dés à tout moment dans la réserve si vous n'en voulez pas. Cela peut vous permettre, à vous ou à votre partenaire, de les acquérir en utilisant une autre compétence ou une potion.

Q - Puis-je utiliser les compétences gratuites plus d'une fois ?

R - Chaque compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par rencontre, même si vous pouvez payer son coût plusieurs fois.

Q - Puis-je utiliser un dé bleu pour payer plus d'un sort ?

R - Non. Chaque sort est payé individuellement et les dés utilisés sont défaussés.

Potions

Q - Comment obtenir des potions ?

R - Vous obtenez une potion automatiquement en début de partie. Vous gagnez une potion à chaque montée de niveau. Si vous identifiez une potion comme butin, en l'ajoutant sous la carte de référence du tour, vous gagnez un cube de potion. Le talent "Préparé" vous donne une potion supplémentaire en début de partie.

Q - Quand puis-je utiliser des potions ?

La potion d'Invisibilité (voir les errata ci-dessus) est utilisée avant une rencontre. Les potions de soins sont utilisées au début d'un tour pour soigner 3 blessures d'un seul héros, ou pendant la bataille pour soigner 2 blessures d'un seul héros. Tous les autres types de potions sont utilisés lors d'une rencontre, au même moment que les compétences - après avoir lancé les dés.

Blessures, temps et compétences pour ignorer les blessures ou la perte de temps

Q - Quand dois-je utiliser des compétences pour ignorer des blessures et de dépense temps ?

R - Utilisez-les pendant la rencontre. Pendant l'étape 5 de la rencontre (subir les conséquences), soustrayez les blessures ou la perte de temps évités des icônes visibles, avant de subir des blessures et de dépenser du temps.

Q - Comment les Vents gelés et la Tempête de lames fonctionnent-ils avec les compétences pour ignorer / partager des blessures ? Quels sont les déclencheurs ?

R - Les Vents gelés et la Tempête de lames ne prennent en compte que les blessures infligées et le temps dépensé pendant l'étape 5 (subir les conséquences). Ignorez les coûts des compétences, des choix de piège ou des effets de combat. Tout d'abord, comptez combien de blessures et de temps sont sur toutes les cases découvertes. Ensuite, appliquez les compétences pour ignorer les blessures et les dépenses de temps qui ont été utilisées. S'il y a suffisamment de temps pour déclencher les Vents gelés ou des blessures pour déclencher Tempête de lames, ajoutez une blessure. Enfin, divisez les blessures entre les personnages, puis dépensez le temps nécessaire. Si vous jouez une partie à 1 joueur avec le Paladin, sa compétence ne se déclenche qu'après avoir ajouté les blessures supplémentaires pour Tempête de lames / Vents gelés.

Q - Que se passe-t-il si la carte des escaliers est visible et cause des blessures pendant l'étape 5 (subir les conséquences) ?

R - Résolez ces blessures après l'étape subir les conséquences.

Q - Face à un piège, quand dois-je consacrer dépenser le temps lié au choix que j'ai fait ?

R - Immédiatement après avoir fait le choix, avant d'utiliser les capacités héroïques ou de lancer les dés. Ce temps est passé séparément des conséquences, et ne compte donc pas pour les Vents gelés.

Liste des capacités de combat (ennemi)

Esquive (Bandit)

Pendant la rencontre, vous pouvez combiner trois dés (tous provenant d'un héros, ou 2 de l'un et 1 de l'autre) pour faire un dé héroïque, égal au plus bas des trois.

Draine (Spectre)

Si vous n'avez pas d'objet, rien ne se passe. Si Draine vous pousse au-dessus du seuil d'un nouveau niveau, vous ne montez de niveau qu'après la rencontre. Si Draine supprime un objet et que n'avez plus suffisamment de santé, le jeu est terminé, sauf si vous dépensez une potion de soin immédiatement. Dans une partie à 2 joueurs, Draine n'affecte qu'un seul héros.

Éthéré (Fantôme)

Les dés sont jetés avant que toute compétence ne puisse être utilisée. Si un 1 est lancé par avec la capacité héroïque de la voleuse, la voleuse subit des blessures, perd du temps, puis le 1 est défaussé.

S'estompe (Ombre)

Les potions et les capacités héroïques ne font pas dépenser de temps (elles se produisent « avant la rencontre »). Les compétences gratuites font dépenser 1 temps. Ce temps est dépensé immédiatement, pas pendant les conséquences.

Flammes (Élémentaire de feu)

Ces blessures ne peuvent pas être évités par Esquive. Cela se produit avant les capacités héroïques. Une Guerrière peut subir les blessures afin de gagner un dé héroïque en utilisant sa capacité héroïque. Ces blessures sont subies immédiatement, pas lors des conséquences.

Gel (Élémentaire de glace)

Cette dépense de temps ne peut pas être ignorée avec des compétences comme Poison. Cela se produit avant les capacités héroïques. Une guerrière pourrait subir une blessure à cause des escaliers pour gagner un dé héroïque en utilisant sa capacité héroïque. Ce temps est passé immédiatement, pas pendant les conséquences.

Se divise (Boue collante)

Tous les dés lancés peuvent entraîner une dépense de temps à cause de la capacité Se divise, y compris les dés relancés. Ce temps est passé immédiatement, pas pendant les conséquences.

Survivant (Scarabée)

Les cases d'armure sur le côté droit de la carte de Donjon comptent pour la capacité Survivant.

Nuée (Gobelin / Rat pestiféré)

Cette carte compte comme une porte ouverte. Dans une partie 4 joueurs, chaque paire de cartes face recto compte comme une porte ouverte.

Mort-vivant (Squelette)

Les cases sur le côté droit de la carte Donjon comptent pour la capacité Mort-vivant. Ce temps est dépensé immédiatement à la fin de la rencontre, mais ne fait pas partie des conséquences.