

DICE THRONE

ERRATAS – DICE THRONE – SAISON 1

Chères et chers fans de *Dice Throne*,

Au cours de la première édition de la saison 1, quelques coquilles se sont glissées dans le contenu que nous vous proposons, et nous en sommes sincèrement désolés.

Voici le récapitulatif de celles qui pourraient affecter vos parties, ou au moins vous interroger pendant que vous vous bagarez pour le trône :

Règles : dans le tableau de la page 10, la première colonne s'intitule Parables (pas Défendables) et la seconde Évitable (pas Imparables). Le reste du texte sur cette page est néanmoins correct. Voilà à quoi devrait ressembler le tableau :

TYPES DE DÉGÂTS

Le montant des dégâts en attente d'être infligés à un joueur est appelé « dégâts entrants ».

Il existe 5 types de dégâts : Normaux (désignés simplement comme « dégâts »), imparables, purs, collatéraux, et ultimes.

LES ATTRIBUTS DES TYPES DE DÉGÂTS

Chaque type de dégâts possède un ou plusieurs des attributs suivants :

- Parable** - Si les dégâts résultent d'une *Capacité Offensive* de votre adversaire, vous pouvez réaliser votre *Capacité Défensive*.
- Évitable** - Les dégâts peuvent être réduits, prévenus, évités, ou interrompus grâce à des cartes et/ou des *Altérations d'État*.
- Augmentable** - Les dégâts peuvent être augmentés grâce à des *Modificateurs d'Attaque*.
- Règles Spéciales de Ciblage** - Le joueur qui reçoit les dégâts est spécifié dans la description. Nul besoin de réaliser une *Phase de Ciblage* pour déterminer qui recevra ces dégâts.

DÉGÂTS NORMAUX

- Il s'agit du type de dégâts le plus commun, désigné par un nombre à l'intérieur d'un cercle noir (par exemple : 5) suivi de « dégâts ».
- Parables, Évitable, et Augmentable.
- Pas de Règles Spéciales de Ciblage.

DÉGÂTS IMPARABLES

- Autre type de dégâts commun, désigné par un nombre à l'intérieur d'un cercle rouge (par exemple : 2) suivi de « dégâts imparables ».
- Imparables, mais Évitable (avec des cartes ou *Altérations d'État*).
- Augmentable.
- Pas de Règles Spéciales de Ciblage.

DÉGÂTS PURS

- Type spécial de dégâts imparables désignés par un nombre à l'intérieur d'un cercle rouge (par exemple : 2) suivi de « dégâts purs ».
- Imparables, mais Évitable.
- Ne peuvent pas être Augmentés.
- Pas de Règles Spéciales de Ciblage.

DÉGÂTS COLLATÉRAUX

- Type spécial de dégâts imparables désignés par un nombre à l'intérieur d'un cercle rouge (par exemple : 2) suivi de « dégâts collatéraux ».
- Imparables, mais Évitable.
- Ne peuvent pas être Augmentés.
- Possèdent des Règles Spéciales de Ciblage (indiquées sur la capacité ou carte).
- Ne constituent pas une « Attaque » puisqu'ils ne ciblent pas directement.
- Lorsqu'ils sont infligés à plusieurs joueurs de la même équipe au même moment, réduisez le Cadran de Santé du total combiné de dégâts infligés.

DÉGÂTS ULTIMES

- Un type spécial de dégâts imparables infligés par votre *Capacité Ultime* (A).
- Désignés par un nombre à l'intérieur d'un cercle rouge (par exemple : 2).
- Imparables et Inévitable.
- Augmentable.
- Pas de Règles Spéciales de Ciblage.



Capacité Ultime de la Pyromancienne

TABLEAU DES TYPES DE DÉGÂTS

	Parables	Évitable	Augmentable	Règles Spéciales de Ciblage
DÉGÂTS NORMAUX	✓	✓	✓	✗
DÉGÂTS IMPARABLES	✗	✓	✓	✗
DÉGÂTS PURS	✗	✓	✗	✗
DÉGÂTS COLLATÉRAUX	✗	✓	✗	✓
DÉGÂTS ULTIMES	✗	✗	✓	✗

Elfe Lunaire : la carte *Magie Lunaire* inflige *Éblouissement*, pas *Aveuglement*.

Tréant : sur la notice, la capacité *Ronces* est une altération d'état négative, pas positive.

Valeur de l'Ombre : la carte promo *Je suis la Nuit* permet de « gagner *Attaque Furtive* », pas de « gagner le maximum de *Attaque Furtive* ».

Si vous constatez d'autres erreurs, n'hésitez pas à nous les faire remarquer afin que nous puissions les corriger dans les tirages suivants et les signaler ici.

Encore désolé, et très belles parties !

L'équipe de Lucky Duck Games.