

CALL OF DUNGEONS

MISES À JOUR DES RÈGLES

Mars 2024 – Pour versions 1.6.1 et antérieures

Ce document contient toutes les mises à jour de règles pour CALL OF DUNGEONS qui s'appliquent au Livre de base, versions 1.6.1 et antérieures.

Toutes ces mises à jour sont incluses dans les versions 1.7 ou supérieures de ce livre.

MISE EN PLACE

Tuiles (p. 9)

Après « placez la tuile de démarrage face visible au centre de votre espace de jeu. », **Ajouter** : « Suivez ensuite la séquence Révéler une tuile en ignorant les étapes Renforts et Menace. »

RÈGLES DU JEU

Invoquer un opposant (p. 15)

Après « La figurine associée (avec le même numéro, voir ci-dessous l'élément 10 de la carte), est placée sur la case spécifiée », **Ajouter** : « dans l'orientation indiquée par l'icône d'apparition : le bas de l'icône indiquant l'avant de l'opposant. »

Remplacer : « la case où placer la figurine est choisie selon cet ordre » **par** : « la case où placer la figurine est choisie parmi toutes les tuiles en jeu selon cet ordre »

Remplacer le dernier paragraphe par : « Son orientation est alors choisie de sorte à ce que cet opposant ait le maximum de héros visibles, ou si ce n'est pas possible, au choix des joueurs.
S'il n'est possible d'invoquer cet opposant (aucune case n'est disponible pour le placer), celui-ci n'est pas mis en jeu et **un opposant au choix des joueurs effectue une action.** »

ACTIONS UNIVERSELLES

Recherche (p. 19)

Supprimer : « et qu'aucun opposant n'est adjacent avec lui ».

Remplacer l'effet Succès Critique par : « Le jeton Recherche est défaussé, puis le joueur pioche **trois** cartes Recherche, en **choisit une** qu'il équipe au héros ou qu'il défausse, puis mélange les autres dans le paquet. »

Désengagement (p. 17)

Remplacer tout le texte par : « Une figurine présente dans l'arc avant d'au moins une figurine du camp opposé peut effectuer une action de Désengagement.

La figurine fait un test en opposition d'Agilité (☯) contre la figurine du camp opposé l'ayant dans son arc avant. Si plusieurs figurines de ce type existent, l'un de celles ayant l'Agilité la plus élevée est choisie.

En cas de Succès, la figurine se déplace selon les règles d'une action de Mouvement, d'un maximum de cases égal à la moitié de la valeur de sa caractéristique de Mouvement, arrondie au supérieur.

En cas de Succès Critique, le maximum de cases parcouru par la figurine est égal à la valeur totale de sa caractéristique de Mouvement.

Cependant aucun déplacement réalisé au sein de cette action ne peut se terminer dans l'arc avant d'une figurine du camp opposé.

En cas d'Échec, rien ne se passe.

Enfin, en cas d'**Échec Critique**, la figurine subit 1 blessure pour chaque 4-5 du défenseur et 2 blessures pour chaque 6 du défenseur. »

Attaque (p. 18)

Remplacer : « Si l'attaquant est situé dans l'arc arrière du défenseur, le défenseur subit un malus de -1 en Force avant la résolution du test en opposition. » **par** : « Si l'attaquant est situé dans l'arc arrière du défenseur, l'attaquant gagne un bonus de +1 (🎲) à son lancer. »

Supprimer : « Si sa valeur de Force vaut 1, il ne jette donc aucun dé de défense (car la moitié arrondie à l'inférieur vaut 0). »

TESTS D'APTITUDE ET D'OPPOSITION

Valeurs minimum et maximum des aptitudes (p. 13)

Remplacer tout le texte par : « Peu importe le cumul de malus appliqués à un moment donné, une figurine **ne peut jamais avoir une aptitude inférieure à 1**. Notez que dans le cas d'une aptitude à 1, lors d'un jet de défense en opposition, elle ne lancera aucun dé (car l'arrondi à l'inférieur de la moitié de 1 vaut 0).

De même, une figurine **ne peut jamais avoir plus de 6** à une valeur d'aptitude.

Cependant, tout bonus supplémentaire qui surviendrait une fois cette valeur atteinte ne sera pas perdu : il servira à réduire le seuil nécessaire pour obtenir un dé en succès, initialement défini à 4+ (p. 12). Chaque bonus supplémentaire après avoir atteint une aptitude de 6 réduit ce seuil de 1, jusqu'à un maximum de 2+ (les 1 sont toujours des dés en échec).

Par exemple, si une figurine avec une aptitude de 6 reçoit un bonus de +1, elle lance toujours 6 dés, mais ses 3+ seront des dés en succès.

Ainsi, le meilleur jet possible dans le jeu est un lancer de 6 dés avec un seuil de succès de 2+.

DONJON ET FIGURINES

Cartes Menace (p. 25)

Ajouter à la fin du paragraphe « Menaces Permanentes » : « Si l'effet indiqué ne peut s'appliquer, il est ignoré mais la carte reste en jeu sur la tuile. »

Révéler une tuile (p. 25)

Remplacer : « S'il y a 3 ou 4 héros en jeu au moment de la révélation de la tuile, » **par** : « Jetez un dé, si le résultat est inférieur ou égal au nombre de héros en jeu, »

Remplacer « S'il n'y a plus de cases d'apparition (👤) disponibles » **par** « S'il n'y a plus de cases d'apparition (👤)

disponibles dans le donjon ».

TROPHÉES ET CLASSE DE NIVEAU DES HÉROS

Passage de Niveau (p. 29)

Supprimer : « Un opposant au hasard parmi les trophées dépensés est invoqué. »

JOUER UNE CAMPAGNE

Si la partie est gagnée (p. 31)

Remplacer : « Chaque héros qui a terminé la partie sans être terrassé gagne 5 points de trophées supplémentaires. » **par** : « Chaque héros qui a terminé la partie sans être terrassé gagne 2 points de trophées supplémentaires. ».

Remplacer : « Pour chaque condition « Fait d'arme » de la carte Quête remplie, un héros non terrassé lors de cette partie, au choix des joueurs, gagne 5 points de trophée supplémentaires. » **par** : « Pour chaque condition « Fait d'arme » de la carte Quête remplie, un héros non terrassé lors de cette partie, au choix des joueurs, gagne 3 points de trophée supplémentaires. ».

CARTES

La section qui suit contient les correctifs appliqués aux cartes du matériel version 1.6.1.

Conduits Accessibles

Remplacer : « Invoquez un opposant sur une case Grille au hasard » **par** : « Si cette tuile n'a pas de cases Grille, défaussez cette carte ».

Rotation Impossible

Ajouter l'icône d'Entretien à l'effet Piège indiqué.

Distorsion du réel

Remplacer l'effet par : « 🚫 **Sort** • Toute figurine sur cette tuile fait un test de 🎲.

Échec : la figurine est replacée sur une case Portail. Si ce n'est pas possible, elle subit 1D3 🎲.



Succès : si cette figurine est un héros, elle gagne ce trophée. »

Démoralisation

Valeur de trophée : 2.

Puits de lumière

Remplacer l'effet par : «  Si cette tuile est contrôlée, choisissez :

- un héros sur cette tuile défausse 1D6  et gagne ③.
- un héros sur cette tuile défausse 2D6  et gagne cette carte en trophée. »

Classe Guerrier, Niveau 1, 2 et 3

L'effet Berserk provoque la perte de ③.

Classe Mystique, Niveau 1, 2 et 3

L'effet Surcharge Mentale provoque la perte de ③.

Classe Voleur, Niveau 1, 2 et 3

L'effet Cleptomanie provoque la perte de ③.

FAQ

En raison de mises à jour fréquentes, la FAQ du jeu est maintenue en ligne à l'adresse :

callofdungeons.com/fr/faq/

Une question qui ne trouve pas sa réponse dans la FAQ ou dans ces correctifs ? N'hésitez pas à la poser sur notre

Discord : callofdungeons.com/discord