

Descent

Voyage au cœur des ténèbres

		
<p align="center">Homme-Bête</p> <p>Ces créatures à moitié humaine sont les ennemis les plus souvent rencontrés dans le donjon. Elles se battent avec leurs dents et leurs griffes et leurs chefs les regroupent en bandes meurtrières qui luttent tous ensemble pour abattre et dévorer les héros qu'ils méprisent.</p>	<p align="center">Géant</p> <p>Similaires aux Ogres, juste plus grand et plus puissant, les Géants sont des adversaires dévastateurs que peu de héros ont bravés. Le plus terrible des Géants peut exterminer une bande entière de héros d'un seul coup de ses fameuses massues.</p>	<p align="center">Razorwing</p> <p>Ces créatures puissantes qui ressemblent à des chauves souris volent au-dessus de la bagarre, puis fondent sur les héros pour les déchirer et les déchiqueter de leurs serres meurtrières. Certains Razorwings volent aussi vite que le vent, frappant avant qu'on ne les ait vu.</p>
		
<p align="center">Morts-vivants</p> <p>Ces Morts-vivants sont armés d'arcs qui tirent des éclats d'os sur leurs ennemis. Exceptionnellement, des Morts-vivants puissants, identifiables à leurs yeux rouges incandescents, sont presque impossibles à tuer.</p>	<p align="center">Ogre</p> <p>Créatures lourdes et pesantes, les Ogres sont capables de projeter les héros dans les airs à la force de leur souffle. Il est dit que les Ogres les plus forts peuvent se remettre rapidement, même des blessures les plus graves.</p>	<p align="center">Cerbères</p> <p>Ces bêtes démoniaques peuvent cracher des boules de feu, immolant plusieurs héros dans un seul souffle brûlant. Certaines de ces créatures sont protégées par des flammes diaboliques qui brûlent tous ceux qui s'approchent.</p>

		
<p align="center">Manticore</p> <p>Une manticore peut lancer une salve magique de piques avec sa queue, attaquant deux fois en un clin d'œil. Les plus forts d'entre elles possèdent des piques avec du venin, qui peuvent empoisonner le corps des héros les plus puissants.</p>	<p align="center">Sorcier</p> <p>Ces magiciens noirs se sont tournés vers leur côté obscur et ont mis leur puissante magie au service de maîtres démoniaques. Certains Sorciers ont scellé des pactes noirs avec des puissances démoniaques en échange la quasi-immortalité.</p>	<p align="center">Dragon</p> <p>Ces créatures de légende horribles crachent de leurs gueules cavernieuses du feu noir qui brûle même sous l'eau. Les dragons les plus puissants sont si terrifiants que même les guerriers les plus courageux sont parfois paralysés par la peur au milieu de la bataille.</p>
		
<p align="center">Naja</p> <p>Les Najas sont des créatures qui ressemblent à des serpents avec des maléfices magiques et la possibilité de clouer leur proie sur place avec leurs longues queues flexibles. Les Najas les plus puissants sont souvent vus en train de commander d'autres monstres dans la bataille.</p>	<p align="center">Araignées Peste</p> <p>Les Araignées Peste sont des arachnides gigantesques qui injectent du sang empoisonné. Certaines Araignées Peste, marquées d'un sablier rouge sur leur dos, lancent également des toiles gluantes sur leur proie.</p>	<p align="center">Démon</p> <p>Les Démons font partie des créatures les plus terrifiantes et les plus puissantes. Ils maîtrisent des sorts très puissants et vivent dans un brasier de flammes fulgurantes. Les démons les plus forts triomphent de leurs ennemis par la terreur et l'épouvante.</p>

Introduction

Dans **Descent : Voyage au cœur des Ténèbres**, des aventuriers héroïques s'enfoncent dans les ténèbres situés sous la surface de la terre. Là, ils luttent contre des monstres puissants, retrouvent d'anciennes runes, et recherchent des reliques puissantes pour les aider à vaincre des puissances maléfiques et des monstres démoniaques.

4 joueurs maximum peuvent prendre le rôle de ces héros, pendant qu'un joueur devient le Maître du jeu, un être puissant qui contrôle les monstres qui se terrent dans le noir.

Dans le jeu, les héros explorent les couloirs, salles et cavernes du donjon, collectionnent des équipements et des trésors, luttent contre des monstres et travaillent ensemble comme une équipe pour accomplir leur quête.

Quêtes

Le cœur de **Descent : Voyage au cœur des ténèbres** est la quête. Avant toute partie, une quête doit être choisie. Chaque quête individuelle vous dit comment mettre le jeu en place, vous expliquent les règles spéciales et vous décrit les conditions dans lesquelles les héros et le Maître peuvent gagner le jeu.

Inventez librement votre propre quête avec les éléments fournis dans votre jeu. Vous pouvez aussi visiter le site www.fantasyflightgames.com pour trouver de nouvelles quêtes et de nouvelles options attrayantes pour votre plateau de jeu **Descent : Voyage au cœur des ténèbres**.

Pour commencer, les règles précisent que vous jouerez la première quête du **Guide des quêtes : Au cœur des ténèbres**.

Attention : Ne lisez pas le **Guide des quêtes**, sauf si vous êtes le Maître. Le lire pourrait gâcher certaines des surprises qui vous guettent là-dessous.

Objectif du jeu

Dans la **Quête 1 : Au cœur des ténèbres**, les héros doivent pénétrer au plus profond du donjon, où ils essaieront de tuer un géant puissant, qui s'appelle NARTHAK. Sur le chemin, ils cumuleront des jetons Conquête en réactivant d'anciennes runes, en trouvant des trésors et en effectuant des actions valeureuses. S'ils ont un ou plusieurs jetons Conquête quand ils tuent NARTHAK, les héros gagnent la partie.

Matériel

1 livret de règles
1 Livre des Quêtes
20 fiches Héros
20 Héros en plastique
60 Monstres en plastique
39 monstres normaux
21 monstres majeurs rouges
12 dés
1 dé bleu de combat au corps à corps
1 dé rouge de combat en à distance
1 dé blanc de combat magique
2 dés verts de dégâts supplémentaires
2 dés jaunes de combats supplémentaires
5 dés noirs de pouvoir
180 cartes
24 cartes de référence pour les monstres
36 cartes Maître
12 cartes Caractéristiques de Corps à corps
12 cartes Caractéristiques de Tir
12 cartes Caractéristiques de Magie
24 cartes Objet
22 cartes Trésor de Cuivre
18 cartes Trésor d'Argent
16 cartes Trésor d'Or
4 cartes Relique
1 marqueur Rose des vents
1 marqueur Ville
61 plateaux de terrain
10 plateaux de salle
25 plateaux de corridor
6 plateaux d'intersection
20 plateaux de cul-de-sac
10 marqueurs Porte
7 portes normales
3 portes runiques
10 portes en plastique
49 marqueurs Accessoires
23 marqueurs Obstacle
10 marqueurs Rencontre
10 marqueurs Portail de téléportation
6 marqueurs Escalier
55 jetons Blessure
24 jetons Fatigue
52 jetons Pièces d'Or
16 jetons Ordre
4 ordres Viser
4 ordres Surveiller
4 ordres Esquiver
4 ordres se Reposer
32 jetons Menace
24 jetons Conquête
1 gabarit de soufflé
55 jetons Effet
12 jetons Toile
14 jetons Etourdi
13 jetons Feu
16 jetons Poison
39 marqueurs Trésor
9 marqueurs Potion de Soins
9 marqueurs Potion de Vitalité
9 marqueurs Pièces d'Or
8 marqueurs Coffre
4 marqueurs Relique
4 jetons Tour
12 jetons Entraînement
4 jetons Entraînement au Corps à corps
4 jetons Entraînement au Tir

4 jetons Entraînement à la Magie
6 marqueurs divers
1 marqueur Bogg le Rat
1 marqueur Kata le Furet
1 marqueur Mata le Furet
1 marqueur Pico le Petit Panda
1 marqueur Skye le faucon
1 marqueur Singe

Héros et Monstres

Les figurines en plastique incluses dans **Descent : voyage au cœur des ténèbres** représentent les héros et les monstres du jeu. Il est toujours important de savoir exactement quelle (ou quelles) case(s) une figurine occupe sur le plateau pour savoir quelles règles s'appliquent pour les mouvements et les combats. La direction dans laquelle une figurine regarde n'a pas d'effets pour le jeu. On considère que les héros et les monstres regardent constamment tout autour d'eux et peuvent donc voir dans toutes les directions.

La plupart des figurines n'occupent qu'une seule case, mais certaines sont plus larges et occupent 2, 4 voire 6 cases (voir « Gros Monstres, p. 15).

Important : les monstres rouges représentent des boss : des versions plus puissantes que les monstres standards. La taille de ces figurines est représentée sur leur carte de référence avec leurs règles et compétences.

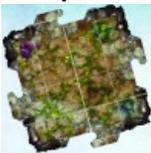
Fiches Héros



page 9.

Chaque joueur reçoit une fiche détaillant les forces et les pouvoirs de son héros. Pour une fiche de héros détaillée, voir

Les plateaux de terrain



Les plateaux de terrain peuvent être assemblés de différentes manières pour former le plateau de jeu. Chaque carré sur les plateaux

correspond à une **case**. Chaque case qui touche une case donnée (même par un coin) est **adjacente** à la case donnée.



Portes

Descent contient 7 portes normales et 3 portes runiques. Les héros et les monstres peuvent ouvrir les portes normales, mais seuls les héros peuvent ouvrir une porte runique et seulement s'ils ont trouvé les runes appropriées.



Marqueur Rose des vents
Ce marqueur est utilisé pour

indiquer le Nord. Cela est utile lors de l'exploration du donjon.

Les accessoires

Les différents types d'accessoires fournis dans **Descent** sont listés ci-dessous :



Fosse :

Les fosses provoquent des dommages aux héros et monstres qui se déplacent dessus mais elles ne

bloquent pas les lignes de vue.



Eau :

Les héros et les monstres ne peuvent pas se déplacer sur l'eau, mais elle ne bloque pas

les lignes de vue.



Décombres :

Les héros et les monstres ne peuvent pas se déplacer au travers des décombres et ils bloquent les lignes de vue.



Rencontres :

Lorsqu'un héros termine son déplacement sur un marqueur Rencontre, il y a un effet ou un événement spécial qui est décrit à l'entrée correspondante du **Guide des Quêtes**.

Unactivated



Portails :

Les portails permettent aux héros de se déplacer instantanément entre le donjon et la ville. Un héros doit activer un portail en marchant dessus avant de pouvoir l'utiliser. Les monstres ne peuvent pas terminer leur déplacement sur un portail.



Escaliers :

Les escaliers permettent des déplacements rapides autour du plateau.



Les jetons Blessure

Les héros et les monstres utilisent les jetons Blessure pour indiquer qu'ils sont blessés. Lorsqu'un héros ou un monstre subit sa dernière blessure, il est tué (voir "Mort des monstres et des héros", p. 16).



Les jetons Fatigue

Les héros utilisent les jetons Fatigue pour indiquer à quel point ils sont fatigués. En utilisant les jetons Fatigue, les héros peuvent temporairement améliorer le niveau de leurs attaques (voir "Dépense de la Fatigue" p. 17).



Les jetons Pièces d'Or

Les héros utilisent leurs jetons Pièces d'Or pour indiquer leur richesse. L'argent peut être dépensé en ville pour des biens ou des services.



Les jetons Ordre

Les héros utilisent ces jetons pour faire des actions spéciales comme viser, surveiller, esquiver ou se reposer.



Les jetons Menace

Le Maître utilise ces jetons pour payer les cartes Maître qu'il souhaite jouer. Ces cartes peuvent déclencher des événements ou des pièges, engendrer de nouveaux monstres dans le donjon ou donner des pouvoirs permanents au Maître.



Les jetons Conquête

Les joueurs utilisent ces jetons pour savoir où les héros en sont dans les quêtes. Si les héros n'ont plus de jetons Conquête, ils perdent la partie.



Gabarit se souffle

Les monstres avec la caractéristique **Souffle** (voir p.22) utilise ce gabarit pour déterminer quelles cases sont affectées par leurs attaques.



Les jetons Effet

Ces jetons sont utilisés pour indiquer des effets persistants comme le poison, l'étourdissement

ou le feu.



Les jetons et marqueurs Trésor

Ces jetons et marqueurs représentent des trésors trouvés dans le donjon, incluant des potions, des tas de pièces d'or et des coffres fermés avec des artefacts magiques (voir "Trésors" p.18).

Dés

Les dés rouge, bleu, blanc, vert et jaune sont des dés de combat. Avec les dés de pouvoir noirs, ils sont utilisés pour réaliser des attaques dans **Descent**. Le chiffre sur chaque face représente la portée, alors que le "cœur" représente les dommages. Ensuite, les dé rouges, bleu et blanc ont une face "raté" : si une face "raté" est obtenue lors d'une attaque, l'attaque échoue complètement, indépendamment du résultat des autres dés.

Les dés de pouvoir

Les dés de pouvoir noirs s'ajoutent aux attaques pour représenter un talent ou un effet exceptionnel. Les faces des dés de pouvoir sont de l'un des 3 types suivants :



Augmentation de puissance : la plupart des faces d'un dé de pouvoir représente une augmentation de puissance.

Pour chaque augmentation de puissance obtenue, un joueur peut augmenter **soit** la portée de son attaque, **soit** les dommages de son attaque, de 1.



Eclair d'énergie : si un ou plusieurs symboles "Eclair d'énergie" sont obtenus durant une attaque, le joueur attaquant peut utiliser cet "Eclair d'énergie" pour activer la compétence spéciale de n'importe quel objet dont son héros est équipé. Les symboles "Eclair d'énergie" se trouvent aussi sur les dés de combat.



Blanc : un dé de pouvoir a une face toute noire : une face sans symbole ni chiffre. Ce résultat "blanc" sur un dé de pouvoir signifie simplement que le héros ne gagne pas d'augmentation de puissance ou de changement de pouvoir. Les héros doivent obtenir des "blancs" sur le dé de pouvoir pour résister ou éviter des pièges, des malédictions ou d'autres effets déclencher par le Maître.

Les jetons Tour

Ces jetons double-face sont utilisés pour savoir quels héros ont déjà joué leur tour et quels héros n'ont pas encore joué. Après avoir effectué son tour de jeu, un joueur retourne le jeton Tour de son héros de sa face verte sur sa face rouge. Ces jetons sont importants car l'ordre du tour de jeu change

constamment.



Les jetons Entraînement

Ces jetons peuvent être achetés par les héros, en ville, pour améliorer l'une de leur compétence (voir "Ville" p.18).



Marqueurs divers

Ces marqueurs ont plusieurs utilisations dans le jeu, habituellement ils représentent des animaux que les héros ont emmenés avec eux dans le donjon. Les cartes indiquent quand et comment ces marqueurs doivent être utilisés.

Les cartes

Il y a différents types de cartes dans **Descent**. Il y a des cartes Caractéristique, des cartes Objets, des cartes Maître et des cartes de référence pour les monstres.

Cartes Caractéristique

Chaque joueur pioche 3 de ces cartes au début du jeu. Les cartes Caractéristique sont divisées en 3 paquets : corps à corps, tir et magie. Les paquets dans



déterminés par les caractéristiques de départ de son héros qui sont listés sur sa fiche. Par exemple, Red Scorpion pioche 1 carte dans chacun

des 3 paquets (corps à corps, tir et magie). Pour plus d'informations sur les cartes Caractéristique, voir p.20-21.

Cartes Objet

Ces cartes représentent l'équipement et les trésors que les héros



peuvent acquérir au cours de l'aventure. Les cartes Objet contiennent des objets de la boutique, des trésors de Cuivre, d'Argent et d'Or et des reliques. Pour plus d'informations sur les cartes Objet, voir p.20-21.



Cartes Maître

Le Maître pioche ces cartes à chaque tour. Il peut les jouer pour engendrer de nouveaux monstres ou pour gagner des pouvoirs permanents qu'il garde durant toute la partie. Pour plus d'informations sur les cartes Maître, voir p.21.

Cartes de référence pour les monstres

Ces cartes indiquent les règles et les compétences pour les différents monstres du jeu. Il y a un paquet de cartes de référence pour les monstres pour chaque nombre de joueurs possible dans une partie : les monstres sont plus dangereux et plus forts quand il y a plus de héros en jeu. Pour plus d'informations sur les cartes de références pour les monstres, voir p.21.

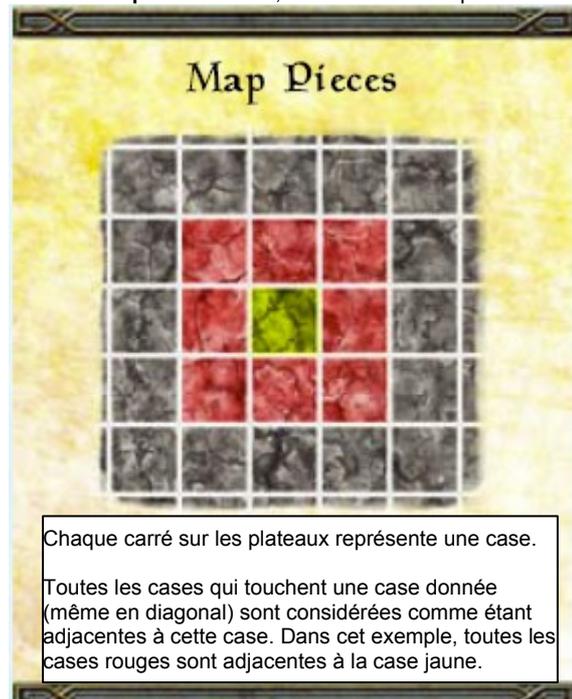
Préparation du jeu

Suivez les indications suivantes pas-à-pas pour préparer la quête **Au cœur des ténèbres**. Les autres quêtes ont des préparations spécifiques qui sont décrites dans le **Guide des Quêtes**.

1. Choisir le Maître

Choisissez le joueur qui sera le Maître. Il est recommandé que ce soit le joueur le plus expérimenté qui prenne ce rôle, mais vous pouvez le choisir au hasard si vous préférez. Les héros peuvent s'asseoir autour de la table dans n'importe quel ordre. Le héros assis à la gauche du Maître est le **premier héros**, mais cela ne veut pas forcément dire qu'il jouera en premier à chaque tour.

Remarque : le Maître réalisera les étapes de 2B à 5B tandis que les héros réaliseront les étapes 2A à 6A.



2A. Choisir les héros

Le premier héros mélange les fiches Héros et en donne une, au hasard, à chaque joueur héros, en commençant par lui-même et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exception : à 2 joueurs, chaque joueur contrôle 2 héros.

3A. Mise en place des marqueurs Héros

Ensuite, chaque joueur reçoit le nombre de marqueurs Blessure et Fatigue indiqué sur sa fiche Héros. Chaque héros reçoit aussi 300 pièces d'ors (3 pièces de valeur 100), un set de jeton Ordre (1 Surveiller, 1 Viser, 1 Esquiver, 1 se Reposer) et 1 jeton Tour. Ces marqueurs doivent être placés juste à côté de la fiche Héros.

4A. Distribuer les cartes Caractéristique de départ

Les joueurs héros trient les 3 paquets de cartes Caractéristique (corps à corps, tir et magie) et les mélangent individuellement. Ensuite, les joueurs héros piochent leur cartes Caractéristique en fonction de ce qui est indiqué sur leur fiche. Chaque héros peut alors décider de remplacer l'une des ses cartes (et seulement une) par une autre carte Caractéristique piochée dans le même paquet. Chaque héros peut effectuer cette action une fois, en commençant par le premier héros et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes ainsi défaussées doivent être remélangées avec leur paquet respectif juste après que le joueur ait repioché une carte.

Important : Les cartes Caractéristique sont posées faces visibles devant les

joueurs qui peuvent les utiliser à tout moment au cours de la partie. Les cartes Caractéristique sont toujours disponibles et ne peuvent pas être défaussées ou remplacées lorsque cette étape est terminée.

5A. Acheter son équipement de départ

Les joueurs héros peuvent regarder le paquet de cartes de la boutique de la ville et utiliser leur argent pour y acquérir des objets. Chaque objet a un coût indiqué en bas de la carte. Pour acheter un objet, le joueur paye le prix indiqué à la banque qui peut rendre la monnaie si nécessaire. Un joueur ne peut pas acheter un objet s'il n'a pas assez d'argent pour le payer.

De plus, les héros peuvent acheter des potions de soins et de vitalité pour 50 ors chacune à ce moment du jeu.

Lorsque les héros ont acheté les objets qu'ils voulaient, le paquet des cartes de la boutique est replacé sur la zone de jeu. Si les héros retournent en ville plus tard, ils pourront à nouveau acheter des objets du paquet.

Important : Le stock de la boutique est limité, il n'y a pas assez d'objets pour tous les joueurs. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord pour savoir qui achète quel objet, alors, parmi les joueurs qui le souhaitent, c'est celui qui est le plus proche du Maître dans le sens des aiguilles d'une montre qui l'achète.

6A. Récupérer les jetons Conquête et placer les figurines de Héros

Pour finir, les joueurs reçoivent un nombre de jetons Conquête indiqué pour la quête qu'ils ont choisie. Pour **Au cœur des ténèbres**, ils reçoivent 5 jetons Conquête pour commencer. Les jetons Conquête sont partagés par l'ensemble du groupe des héros et indiquent à quel point les héros réussissent leur quête. Les héros gagnent des jetons Conquête supplémentaire en activant des portails, en ouvrant des coffres et en réalisant d'autres actions. Ils perdent des jetons Conquête à chaque fois que l'un d'entre eux est tué et à chaque fois que le Maître mélange son paquet de cartes.

Après avoir récupéré leurs jetons Conquête et avoir attendu que le Maître prépare le plateau, chaque joueur reçoit la figurine en plastique représentant son héros. En commençant par le premier héros et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur héros place sa figurine sur le plateau ou sur une case adjacente à un portail activé. Il ne peut y avoir qu'une seule figurine par case.

2B Choisir une quête

Le Maître regarde le **Guide des Quêtes** et choisit une quête. Pour ces règles, nous considérons que nous jouons la quête **Au cœur des ténèbres**.

3B. Mélanger les marqueurs Coffre et préparer les cartes de référence pour les Monstres

Le Maître trient les marqueurs Coffre selon leur 3 types et mélange chacun des types séparément en faisant attention de laisser le chiffre caché. Ensuite, il sélectionne le set de 12 cartes de référence pour les Monstres qui correspond au nombre de joueurs et les dispose faces visibles sur la zone de jeu de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir.

4B. Créer le plateau de jeu

Le Maître assemble maintenant les plateaux de terrain comme indiqué sur la carte de la quête sélectionnée. Il doit seulement assembler les plateaux, il ne doit pas placer les portes, les figurines, les accessoires, etc. sur le plateau à ce moment. Le Maître positionne le jeton Rose des Vents et le marqueur de ville à côté du plateau.

First Game Preparation and Setup



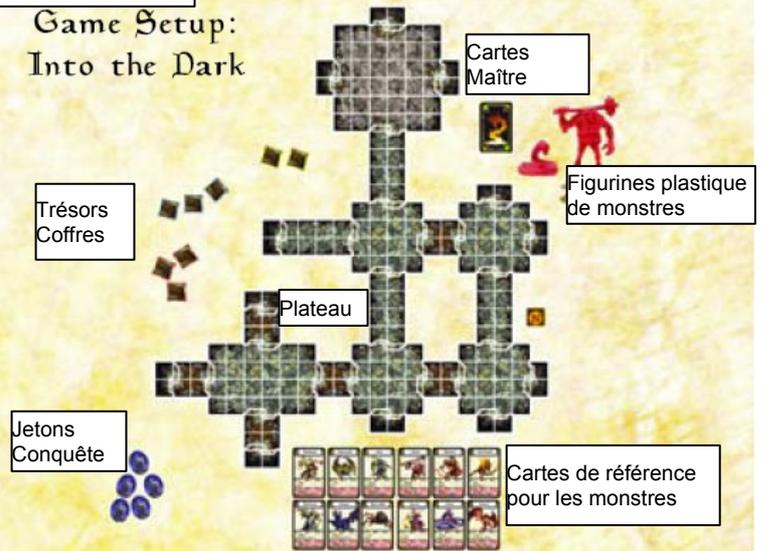
Première préparation et mise en place : trouvez les armes et les ailes du Démon. Assemblez-les pour que le Démon ressemble à la photo de gauche. Trouvez ensuite les ailes du Dragon. Assemblez les pièces pour que le dragon ressemble à la photo de droite. Si les pièces ne s'assemblent pas correctement, utilisez un peu de glu.



Hero Setup



Game Setup: Into the Dark



Le déroulement du tour

Descent se joue en une succession de manches. Au cours de chaque manche, chaque joueur joue un **tour**, en commençant par les héros et en terminant avec le Maître. Après que le Maître ait joué, la manche est terminée et la manche suivante commence avec les tours des héros.

Un tour se décompose en :

- Tour 1 : tour du 1^{er} héros
- Tour 2 : tour du 2^{ème} héros
- Tour 3 : tour du 3^{ème} héros
- Tour 4 : tour du 4^{ème} héros
- Tour 5 : tour du Maître

Si on joue à moins de 4 héros, on saute simplement les tours des héros manquants.

Hero Sheet Diagram



Ordre des tours pour les héros

Les héros choisissent collectivement dans quel ordre ils vont jouer. Au début de la manche, tous les héros placent leur jeton de tour face verte visible. Les joueurs héros alors celui qui jouera en premier. Ce héros effectue son tour de jeu puis retourne son jeton de tour face rouge visible. Les héros choisissent le héros qui va jouer maintenant, et ainsi de suite. Chaque héros ne peut jouer qu'une seule fois par tour et quand tous les héros ont joué, c'est au tour du Maître. Si les héros n'arrivent pas à se mettre d'accord sur l'ordre, c'est le premier héros qui décide.

Tour d'un joueur héros

Le tour d'un joueur héros est divisé en 3 étapes :

Etape 1 : réactiver ses cartes

Etape 2 : choisir les objets

Etape 3 : réaliser une action

Etape 1 : Réactiver ses cartes

La plupart des cartes sont **épuisées** quand elles sont jouées. Quand un joueur épuise une carte, il la retourne pour indiquer qu'il l'a utilisée. Une carte qui est épuisée ne peut plus être utilisée ce tour. Au début de sa phase de jeu, un joueur **réactive** toutes ses cartes épuisées en les remettant à l'endroit.

Etape 2 : Choisir les objets

Ensuite, un héros doit choisir quels objets il va utiliser durant son tour. Il y a une limite au nombre et au type d'objets qui peuvent équiper un héros en même temps. Pour plus de détails, voir "Equiper", p.13. Une brève description a lieu plus bas. Les héros peuvent être équipés des objets suivants :

- les objets dont le nombre total de symboles "main" est égal à 2 ou moins
- 1 armure
- 3 potions
- 2 autres objets

Les objets en trop par rapport à cette limite sont placés dans le paquetage du héros ou jetés. Un héros peut placer jusqu'à 3 objets dans son paquetage en glissant les cartes sous sa fiche Héros (ou en mettant les jetons de côté s'il s'agit de potions). Un joueur ne peut pas utiliser un objet qui se trouve dans son paquetage mais il pourra s'équiper avec plus tard. Un héros peut conserver autant d'argent qu'il le souhaite dans son paquetage.

Etape 3 : Réaliser une action

Un héros doit choisir une action parmi les 4 décrites ci-dessous. Un héros ne peut rien faire, excepter réactiver ses cartes et choisir ses objets, avant de déclarer l'action qu'il choisit. Après que le héros ait résolu la totalité de son action, son tour de jeu est terminé et c'est au tour du joueur suivant.

Les 4 actions possibles sont :

A. Courir

Un héros qui **court** peut se déplacer d'un nombre de cases égal ou inférieur à **2 fois sa vitesse** durant son tour de jeu, mais **il ne peut pas attaquer** (voir "déplacement", p.9).

B. Combattre

Un héros qui **combat** peut réaliser jusqu'à **2 attaques** durant son tour, mais **il reçoit 0 point de mouvement pour l'action** (voir "Attaque" p.9). Chaque attaque doit être entièrement résolue avant de passer à la suivante.

Important : un héros peut utiliser différentes armes dont il est équipé à chaque fois qu'il attaque, même s'il a choisi l'action "Combattre". Un héros ne peut pas attaquer en utilisant une arme qui se trouve dans son paquetage.

C. Progresser

Un héros qui **progresser** peut se déplacer d'un nombre de cases égal ou inférieur à sa vitesse et réaliser **1 attaque** durant sa phase de jeu. Un héros qui progresse peut réaliser son attaque avant, après ou à n'importe quel moment durant son déplacement.

Exemple : un héros qui progresse avec une vitesse de 4, peut se déplacer d'une case, attaquer un monstre, puis se déplacer à nouveau de 3 cases dans n'importe quelle direction (même en revenant sur ses pas).

D. Se préparer

Un héros qui **se prépare** peut **soit se déplacer d'un nombre de cases égal ou inférieur à sa vitesse, soit réaliser une attaque** durant son tour de jeu. En plus, un héros qui se prépare peut **placer un jeton Ordre** face visible à côté de son héros sur le plateau. **L'ordre peut être placé à n'importe quel moment du tour**. Ces ordres permettront aux héros d'utiliser des actions spéciales plus tard dans la manche, le plus souvent pendant le tour du Maître (voir "Ordre de héros" p.14).

Tour du Maître

Lorsque tous les héros ont joué leur tour, c'est au tour du Maître. Le tour du Maître est divisé en 3 étapes. Lorsque le Maître a réalisé ces 3 étapes, son tour est terminé, ainsi que la manche.

Etape 1 : Collecter les jetons Menace et piocher des cartes

Etape 2 : Engendrer des monstres

Etape 3 : Activer des monstres

Important : Le Maître peut jouer des cartes avec la mention "Jouez cette carte au début de votre tour" à tout moment avant d'activer son premier monstre du tour.

Etape 1 : Collecter les jetons Menace et piocher des cartes

Le Maître collecte 1 jeton Menace pour chaque joueur puis pioche 2 cartes Maître. Le Maître peut alors défausser une ou plusieurs cartes de sa main pour récupérer des jetons Menace supplémentaires. Le Maître **doit** défausser des cartes pour n'en garder que 8 maximum après avoir pioché ses 2 cartes. Il peut choisir de défausser des cartes supplémentaires pour récupérer des jetons Menace supplémentaires pour chaque carte défaussée.

Pour plus d'informations sur le jeu et la défausse des cartes Maître, voir "cartes Maître", p.11.

Etape 2 : Engendrer des monstres

Pour cette étape, le Maître peut jouer une (et une seule) carte pour engendrer des monstres. Le Maître doit dépenser le nombre de jetons Menace indiqués sur la carte pour la payer. Après avoir payé une telle carte, le Maître place les monstres indiqués sur la carte sur le plateau. Pour les règles complètes, voir "Engendrer des monstres", p.12.

Etape 3 : Activer des monstres

Le Maître **peut activer chaque monstre qui se trouve sur le plateau une fois** durant sa phase de jeu. Pour activer un monstre, le Maître déclare simplement quel monstre il active et regarde la carte de référence de ce monstre. Lorsqu'un monstre est activé, **il peut se déplacer**

d'un nombre de cases égal ou inférieur à sa vitesse et réaliser une attaque. Exactement comme un héros qui progresse, un monstre peut attaquer avant, après ou pendant son déplacement. Après que le Maître ait eu la possibilité d'activer tous les monstres du plateau, son tour de jeu est terminé. La manche est aussi terminée et une nouvelle manche commence.

Mouvement

Les mouvements fonctionnent de la même manière pour les monstres et les héros à une différence près :

- Un héros dispose d'un nombre de points de mouvement basé sur sa vitesse et l'action qu'il choisit. Par exemple, un héros qui a une vitesse de base de 4 et qui court dispose de 8 points de mouvement.
- Un monstre dispose toujours d'un nombre de point de mouvement égal à la valeur indiquée sur sa carte de référence.

Le joueur déplace sa figurine d'une case à la fois jusqu'à ce qu'il ait utilisé tous les points de mouvement dont disposait sa figurine ou jusqu'à ce qu'il soit satisfait par la position de sa figurine. Le joueur peut choisir de ne pas utiliser la totalité des points de mouvement dont il dispose. Un exemple de déplacement est donné sur le schéma en bas de la page.

Les règles suivantes s'appliquent aux déplacements :

- Les figurines peuvent se déplacer sur n'importe quelle case adjacente (même en diagonal) pour un point de mouvement, mais doivent rester sur le plateau tout au long de leur mouvement.
- Les figurines peuvent passer sur des cases occupées par des figurines alliées durant leur déplacement, mais elles **ne peuvent pas attaquer une autre figurine tant qu'elles se trouvent sur une case occupée** et elles doivent terminer leur déplacement sur une case libre. Un héros considère toutes les autres figurines de héros comme alliées alors qu'un monstre considère toutes les autres figurines de monstres comme alliées.
- Une figurine peut se déplacer en toute sécurité sur des cases adjacentes à une figurine ennemie, sauf si cette dernière possède la compétence **Aura** ou **Agrippement**. Voir pages 22 et 23 pour un résumé des compétences spéciales.
- Les figurines ne peuvent pas traverser des portes fermées, des obstacles bloquants ou des figurines ennemies durant leur déplacement.
- Une figurine peut attaquer à n'importe quel moment durant son déplacement. Par exemple, une figurine avec une vitesse de 4, peut se déplacer de 2 cases, attaquer, puis se déplacer à nouveau de 2 cases.
- Des règles de déplacements spéciales s'appliquent aux gros monstres (c'est-à-dire pour les

figurines dont la base occupe plus d'une case sur le plateau). Voir "Gros Monstres" p.15.

- Les héros peuvent aussi choisir de dépenser leurs points de mouvement pour réaliser des actions au lieu de se déplacer (voir "Action de mouvement" p.16).

Attaque

A chaque tour, un héros ou un monstre peut réaliser une ou plusieurs attaques contre d'autres figurines du plateau. Les règles suivantes s'appliquent aux attaques des héros et des monstres.

Séquence d'attaque

Que l'attaquant soit un monstre ou un héros, toutes les attaques se déroulent de la même manière :

Etape 1 : Déclarer l'attaque

Etape 2 : Vérifier la ligne de vue

Etape 3 : Déterminer la portée de l'attaque et lancer les dés

Etape 4 : Déterminer l'issue de l'attaque

Etape 5 : Dépenser les Eclairs d'énergie, les augmentations de puissance et les Fatigue

Etape 6 : Infliger les blessures

Etape 1 : Déclarer l'attaque



Le joueur attaquant désigne quelle case il attaque. Si la figurine attaquante est un héros, le joueur doit aussi indiquer avec quelle arme, dont il est équipé, il attaque. Les héros ne peuvent attaquer qu'avec des armes dont ils sont équipés (ou à mains nues, voir "Attaque à mains nues" p.19). Pour plus d'informations sur les types d'attaque que peuvent réaliser les monstres et les héros, voir "Types d'attaques" p.11. Remarque que l'attaquant indique une **case** qu'il attaque, pas obligatoirement une figurine. C'est important pour les armes qui ont la compétence **Explosion**. Voir pages 22 et 23 pour la description des compétences spéciales.

Etape 2 : Vérifier la ligne de vue

Pour pouvoir attaquer une case, l'attaquant doit avoir une **ligne de vue** sur cette case. En d'autres mots, l'attaquant doit pouvoir tracer une ligne droite ininterrompue entre le centre de la case de la figurine et le centre de la case visée. Si l'attaquant est un gros monstre, le Maître doit pouvoir tracer la ligne

à partir du centre de n'importe quelle case occupée par le monstre jusqu'au centre de la case visée.

Les lignes de vue sont bloquées par les murs, les portes fermées, les autres figurines et les obstacles bloquant. Par exemple, il n'est pas possible de tirer au travers d'un monstre pour toucher un autre monstre qui se trouve derrière.

Etape 3 : Déterminer la portée de l'attaque et lancer les dés

Ensuite, le joueur attaquant compte le nombre de cases entre la case occupée par la figurine et la case visée. Ceci est la **portée** de l'attaque.

Après avoir déterminé la portée de l'attaque, le joueur attaquant lance le nombre de dés correspondant à l'arme ou au monstre. Les dés que le joueur lance dépendent si l'attaquant est un héros ou un monstre.

L'attaquant est un héros : si l'attaquant est un héros, les dés qu'il lance sont indiqués sur la carte Objet de l'arme utilisée. De plus, le héros peut lancer un ou plusieurs dés de pouvoir noirs supplémentaires, en fonction de ses compétences. (voir "Type d'attaque", p.11).

Important : même si un héros est équipé avec plus d'une arme au moment où il attaque, il doit choisir une seule arme pour mener son attaque. Par exemple, si un joueur est équipé avec 2 épées, il ne lancera les dés que pour une seule. La seule exception à cette règle concerne les armes avec la caractéristique "Ambidextre" (voir "Manier 2 armes" p.19).

L'attaquant est un monstre : si l'attaquant est un monstre, le Maître lance les dés indiqués sur la carte de référence du monstre correspondant.



Etape 4 : Déterminer l'issue de l'attaque

En premier lieu, le joueur attaquant regarde s'il a obtenu un résultat "raté" (une croix). Si c'est le cas, l'attaque échoue automatiquement. S'il n'y a pas de résultat "raté", l'attaquant additionne la valeur des résultats de portée qu'il a obtenu. L'attaque **est réussie** si la valeur totale de portée obtenue est **égale ou supérieure** à la portée de l'attaque.

Si la valeur totale de portée obtenue est **inférieure** à la portée de l'attaque, l'attaque échoue et aucun dégât n'est infligé sauf si le joueur peut augmenter la portée obtenue jusqu'à la valeur minimum nécessaire, pendant l'étape 5.

Etape 5 : Dépenser les changements de pouvoir, les éclairs d'énergie et les Fatigue

Si l'attaquant n'a obtenu aucun résultat "raté", il lui est possible d'augmenter la portée ou les dommages obtenus de 1 ou plus en utilisant la méthode décrite ci-dessous.

Utiliser l'augmentation de puissance (Héros ou Maître)

Le dé de pouvoir a des "augmentations de puissance" sur plusieurs de ses faces. Pour chaque symbole "augmentation de puissance" obtenue, il peut augmenter **soit** la portée, **soit** les dommages de son attaque, de 1.

Utiliser les "Eclairs d'énergie" (Héros) :

Plusieurs dés ont des symboles "Eclair d'énergie" sur leurs faces. Un héros peut utiliser les "Eclairs d'énergie" qu'il a obtenu pour déclencher divers effets spéciaux dépendant de l'arme qu'il utilise. Une carte Objet pour une arme indique toujours les effets qu'un héros peut utiliser avec les "Eclairs d'énergie" lorsqu'il utilise cette arme. Un héros peut utiliser plusieurs effets spéciaux pour une même attaque s'il obtient suffisamment d'"Eclairs d'énergie". Attention, certains effets n'apportent pas d'avantages supplémentaires lorsqu'ils sont déclenchés plusieurs fois. Les "Eclairs d'énergie" qui ne sont pas utilisés immédiatement par le héros sont perdus et ne peuvent pas être "conservés" pour une prochaine attaque.

Exemple : Lorsqu'un héros attaque avec le bâton magique, il peut utiliser les "Eclairs d'énergie" qu'il a obtenu pour déclencher 2 différents effets. La carte Objet de cette arme indique :

2 symboles "Eclair d'énergie" : +1 dommage et

2 symboles "Eclair d'énergie" : cette attaque gagne "Coup violent".

Cela signifie qu'un héros peut utiliser 2 "Eclairs d'énergie" pour augmenter les dommages de son attaque de 1 ou donner à son attaque la compétence "Coup violent". Si le héros obtient 4 "Eclairs d'énergie", il peut augmenter les dommages de son attaque de 1 et donner la compétence "Coup violent" à son attaque, ou augmenter les dommages de son attaque de 2. Il n'y a pas d'avantage à utiliser 2 fois la compétence "Coup violent".

Utiliser les "Eclairs d'énergie" (Maître) :

Le Maître peut utiliser 2 "Eclairs d'énergie" pour gagner un jeton Menace. Les "Eclairs d'énergie" non utilisés sont perdus.

Utiliser la Fatigue (Héros seulement) :

Après avoir jeté les dés pour une attaque, les héros peuvent dépenser un ou plusieurs jetons Fatigue pour lancer d'autres dés de pouvoir. Cependant, un attaquant ne peut jamais lancer plus de 5 dés de pouvoir en tout pour une seule attaque. Voir "Dépenser la fatigue pour les attaques" p.18 pour de plus amples informations.

Etape 6 : Infliger les blessures

Si, après l'étape 5, l'attaque est une réussite, l'attaquant compte le nombre de dommages (symboles "cœur") visibles sur les dés et ajoute les bonus de dommages obtenus grâce aux "augmentations de puissance", aux "Eclairs d'énergie" ou aux compétences de son arme. Cela représente la **totalité des dommages** infligés à la figurine qui se trouve sur la case visée. Pour que ces dommages puissent avoir un effet, il faut d'abord qu'il pénètre l'**armure** de la figurine.

La valeur de l'armure d'un héros est égal à l'**armure de base** indiqué sur sa fiche Héros plus une éventuelle armure dont il serait équipé. La valeur de l'armure d'un monstre est indiquée sur sa carte de référence. Pour déterminer les dommages, il faut simplement soustraire la valeur de l'armure de la cible à la totalité des dommages subis.

Exemple : Un Homme-Bête inflige 6 dommages au mage guerrier Jaes qui porte une armure de cuir. On peut lire sur la fiche Héros du mage guerrier Jaes que son armure de base est de 2, son armure de cuir lui confère un bonus de +1 pour un total de 3. Jaes subit donc 3 blessures.

Pour chaque blessure subie par un héros, le joueur doit retirer un jeton Blessure de sa fiche Héros qu'il remet dans sa réserve, en faisant de la monnaie si nécessaire. Si un héros retire le dernier jeton Blessure de sa fiche, il est mort (voir "Mort des monstres et des héros" p. 16).

Pour chaque blessure que subit un monstre, le Maître place un jeton Blessure de la réserve à côté de la figurine du monstre sur le plateau. Un monstre est tué quand le nombre de jetons Blessure qui se trouvent à côté de lui est égal à sa **valeur de Blessure** indiquée sur sa carte de référence. Lorsqu'un monstre est tué, le Maître le retire du plateau et le monstre est à nouveau disponible.

Types d'attaque

Il y a 3 types d'attaques dans le jeu.

Attaque au corps à corps : Les attaques au corps à corps ne peuvent être déclarées **que** contre une **case adjacente**. Une attaque au corps à corps ne peut donc échouer **que si on obtient un résultat "raté" au dé**. Les valeurs obtenues pour la portée sont ignorées pour les attaques au corps à corps. Lorsque qu'un héros effectue une attaque au corps à corps, il ajoute un nombre de dé de pouvoir égal à sa valeur de **combat au corps à corps**.



Attaque à distance : Les attaques à distance peuvent être déclarées contre n'importe quelle case sur laquelle l'attaquant a une ligne de vue. L'attaque échoue **soit** si un résultat "raté" est obtenu au dé, **soit** si la valeur de portée obtenue avec les dés est inférieure à la portée de l'attaque. Lorsqu'un héros effectue une attaque à distance, il ajoute un nombre de dés de pouvoir égal à sa valeur de **combat à distance**.

Attaque magique : Les attaques magiques peuvent être déclarées contre n'importe quelle case sur laquelle l'attaquant a une ligne de vue. L'attaque échoue **soit** si un résultat "raté" est obtenu au dé, **soit** si la valeur de portée obtenue avec les dés est inférieure à la portée de l'attaque. Lorsqu'un héros effectue une attaque magique, il ajoute un nombre de dés de pouvoir égal à sa valeur de **combat magique**.

Compétences spéciales

Les attaques réalisées avec certaines armes ou par certains monstres ont des compétences ou des effets spéciaux. Les héros peuvent se familiariser avec ces compétences en étudiant les cartes Objet et référence de monstres correspondantes. Les compétences spéciales sont décrites en détail aux pages 22 et 23.

Les cartes Maître

A chaque tour, le Maître pioche 2 cartes Maître. Le Maître joue ou défausse ces cartes pour engendrer de nouveaux monstres, activer des compétences spéciales et des effets, et récupérer des jetons Menace.

Défausser des cartes Maître

Comme indiqué plus haut dans ces règles, le Maître ne peut jamais avoir plus de huit cartes Maître en main. Après avoir pioché 2 cartes au début de son tour, le Maître doit défausser des cartes s'il en a plus de 8, de façon à avoir 8 cartes en main.

Le Maître récupère des jetons Menace pour les cartes défaussées, et il peut défausser plus de cartes que nécessaire pour récupérer plus de jetons Menace. Le Maître peut défausser des cartes Maître à tout moment pour récupérer des jetons Menace supplémentaires.

Pour chaque carte Maître défaussée, le Maître récupère un nombre de jetons Menace égal à la **valeur de défausse** de la carte. Défausser des cartes Maître n'a aucun autre effet sur le jeu et ces cartes ne peuvent pas être utilisées pour déclencher d'autres effets dans le jeu.

Jouer des cartes Maître

Lorsque le Maître veut jouer une carte Maître, il doit toujours payer le prix de cette carte en remettant dans la réserve le nombre de jetons Menace nécessaire, en faisant éventuellement la monnaie. Le Maître ne peut pas jouer une carte s'il n'a pas assez de jetons Menace pour payer le prix. Il peut cependant défausser une ou plusieurs cartes Maître pour récupérer les jetons dont il a besoin pour payer une carte.

Important : Le joueur Maître ne gagne jamais de jetons Menace pour les cartes qu'il défausse après les avoir jouées et en avoir appliquées les effets.

Types de cartes Maître

Il y a 4 types de cartes Maître : les cartes **Progéniture**, les cartes **Événement**, les cartes **Piège** et les cartes **Pouvoir**.

Cartes Événement

Les cartes Événement permettent au Maître d'activer des compétences spéciales et de réaliser des actions inattendues. Chaque carte Événement indique une liste d'une ou plusieurs **conditions de déclenchement** qui détermine à quel moment et dans quelle situation cette carte peut être jouée. Le Maître peut jouer des cartes Événement aussi longtemps que les conditions de déclenchement indiquées sur la carte sont réunies. Après avoir joué une carte Événement et en avoir payé le coût en jetons Menace, le Maître suit simplement les instructions de la carte, effectue les effets et défausse la carte.

Important : Le Maître ne peut jouer qu'un événement par condition de déclenchement. Par exemple, à chaque fois qu'un monstre est attaqué, le Maître ne peut jouer qu'une seule carte mouvement.

Cartes Piège

Le Maître utilise les cartes Piège pour gêner ou blesser les héros. Le Maître peut jouer une carte Piège à tout moment, tant que les conditions de déclenchement de la carte sont réunies. Après avoir joué une carte Piège et en avoir payé le coût en jetons Menace, le Maître suit simplement les instructions de la carte, effectue les effets et défausse la carte.

Important : Le Maître ne peut jouer qu'une carte Piège par condition de déclenchement. Par exemple, à chaque fois qu'un héros se déplace d'une case, le Maître ne peut jouer qu'une seule carte Piège qui peut être déclenché par le déplacement d'un héros.



Cartes Progéniture

Les cartes Progéniture ne peuvent être jouées que pendant l'étape 2 du tour de jeu du Maître. Voir "Engendrer des monstres" pour plus d'informations.

Important : Le Maître ne peut jouer qu'une seule carte Progéniture par tour.

Cartes Pouvoir

Les cartes Pouvoir ne peuvent être jouées que durant le tour de jeu du Maître avant d'activer des monstres durant l'étape 3. Quand le Maître a payé le coût en jetons Menace et qu'il a joué la carte, cette dernière est posée face visible devant le Maître. Les cartes Pouvoir donnent des caractéristiques spéciales au Maître. Ces caractéristiques sont valables pour le reste de la partie.

Important : Le Maître ne peut jouer qu'une seule carte Pouvoir par tour.

Engendrer des monstres

A chaque tour, le Maître peut jouer une carte Progéniture. Après avoir placé les monstres engendrés sur le plateau, le Maître défausse la carte Progéniture utilisée. Les règles suivantes indiquent comment et où le Maître peut placer les monstres engendrés.

- Le Maître **ne peut pas** placer un monstre sur une case contenant une figurine ou un obstacle, tel fosse, eau ou décombres.
- Le Maître **peut** placer un monstre sur une case contenant un trésor ou un marqueur Rencontre.
- Si la base du monstre engendré occupe plus d'une case, le monstre doit se trouver entièrement sur le plateau et sur des cases sans figurine et sans obstacle.
- Le Maître **ne peut pas** poser de monstres sur une case qui est sur la ligne de vue d'un héros (voir "Ligne de vue" p.9-10). **Exception :** dans le cas de l'apparition de nouveaux monstres, les autres monstres **ne bloquent pas la ligne de vue des héros**.
- Si le Maître ne trouve pas de case valide sur le plateau pour un ou plusieurs monstres à engendrer, il ne peut pas placer ces monstres.
- Le Maître **ne peut pas** placer plus de monstres sur le plateau qu'il n'y a de figurines disponibles. Par exemple, si tous les Hommes-Bêtes sont déjà sur le plateau, le Maître ne peut pas engendrer un nouvel Homme-Bête (mais il peut engendrer un Homme-Bête majeur si l'une des figurines d'Homme-Bête rouge est encore disponible).
- Si le Maître désire poser un monstre sur le plateau, mais que sa figurine n'est plus disponible, il peut choisir de retirer un monstre du plateau pour que la figurine soit immédiatement disponible. Le Maître retire simplement la figurine du plateau ainsi que les jetons Blessure qui était à côté d'elle. Ensuite, il la replace sur le plateau en respectant les règles pour engendrer les monstres ou placer les monstres lorsqu'une zone est révélée.

Autres règles

Ce paragraphe présente les règles qui pourront vous aider à clarifier certains éléments de **Descent**.

Munitions

Toutes les armes dans **Descent** ont suffisamment de munitions ou d'énergie magique pour l'ensemble de la quête.

Armures

Les armures les plus lourdes ou les plus encombrantes dans **Descent** peuvent gêner le déplacement d'un héros ou diminuer sa capacité à utiliser les runes.

Certaines armures lourdes réduisent la vitesse du héros qui les porte, jusqu'à la valeur indiquée, si elle est inférieure à la vitesse normale du

héros. Cependant, cela n'empêche pas la vitesse du héros d'être améliorée par d'autres moyens, par exemple en dépensant de la fatigue (voir "Dépenser de la fatigue pour les déplacements" p.18), ou grâce à des compétences spéciales d'objets.

Les héros qui portent certains types d'armures ne peuvent pas s'équiper de **runes**. Ces restrictions sont indiquées sur les cartes Objet appropriées.

Jetons Conquête

Les héros gagnent et perdent des jetons Conquête en avançant dans le donjon. Tant qu'ils ont au moins un jeton Conquête, le jeu continue. Si les héros n'ont plus de jetons Conquête, le jeu se termine immédiatement et le Maître gagne la partie. Les jetons Conquête sont gagnés ou perdus pour les raisons suivantes.

Jetons gagnés ou perdus :

- +3 Activer un portail (voir "Portail de téléportation" p.17).
- +2 à +4 Ouvrir un coffre (voir "Marqueurs Coffre" p. 18).
- 2 à -4 Héros tué (voir "Mort des monstres et des héros" p.16).
- 3 Le Maître pioche la dernière carte Maître.
- Variable Faire une rencontre
- Variable Tuer des monstres uniques

Normalement, si les héros effectuent une action spécifique (comme tuer un monstre unique) avant d'avoir perdu tous leurs jetons Conquête, il remporte la partie. Les joueurs peuvent aussi rejouer la quête et essayer de finir avec plus de jetons Conquête pour une victoire plus impressionnante.

Portes

La plupart des donjons contiennent de nombreuses portes lourdes en fer ou en bois qui sont bloquées par des sorts et des armes. Une porte fermée est représentée par un marqueur Porte. Un marqueur Porte est placé exactement entre 4 cases (2 devant le marqueur et 2 derrière). Lorsqu'une porte est ouverte, retirez-la simplement du plateau. Si une porte est refermée (par un monstre ou un héros), remplacez le marqueur Porte sur le plateau.

Les portes fermées bloquent les déplacements, les lignes de vue et toutes les attaques (même celles qui ne nécessitent pas de ligne de vue). Les monstres et héros peuvent utiliser des points de mouvement pour ouvrir ou fermer des portes, mais seulement si leur figurine est sur une case adjacente à la position de la porte fermée (les diagonales sont permises). Ouvrir ou fermer une porte coûte 2 points de mouvement à une figurine. Une porte ne peut pas être détruite par une attaque et ne peut pas être fermée si la position de la porte (la ligne entre les 2 cases devant et les 2 cases derrière) est bloquée par un gros monstre.

Important : Les monstres ne peuvent pas ouvrir de porte donnant sur une zone non révélée.

Portes runiques

Trois des marqueurs Porte du jeu ont un symbole de runes imprimé sur eux. Ces portes sont fermées en début de partie et ne peuvent être ouvertes sauf si un héros trouve la clé runique correspondante. Dès qu'un héros a récupéré une clé runique, le jeton est placé à côté de la rose des vents pour indiquer que les portes fermées par des runes de cette couleur sont maintenant débloquentes pour tous les héros jusqu'à la fin de la partie. Les clés runiques ne sont pas considérées comme des objets et n'ont pas besoin d'équiper un héros ou d'être dans son paquetage.

Important : Les monstres ne peuvent jamais ouvrir ou fermer une porte runique.

Rencontres

Dans certaines quêtes, il y a des rencontres que les héros devront affronter et résoudre. Lorsqu'une case avec rencontre est révélée, le Maître place un marqueur Rencontre sur la case du plateau indiquée dans le **livre des Quêtes**. Si un héros termine son mouvement sur la même case qu'un marqueur Rencontre, la rencontre est déclenchée. Les effets de la rencontre sont décrits à l'endroit correspondant du **livre des Quêtes**.

Objets qui équipent un héros

Les monstres ne peuvent ramasser ou transporter aucun objet. Les héros peuvent transporter des objets, mais le nombre d'objets transportables est limité. La limite du nombre d'objets qui peuvent équiper un héros est indiquée plus bas. Les objets qui ne peuvent pas équiper le héros doivent être mis dans son paquetage ou jetés. Si un héros jette un objet, il doit immédiatement défausser la carte ou le jeton correspondant.

Le paquetage du héros

Un héros peut conserver jusqu'à 3 objets (potions incluses) dans son paquetage. Le joueur indique les objets qui se trouvent dans son paquetage en plaçant la carte ou le jeton correspondant face cachée. Un héros ne peut pas utiliser un objet qui se trouve dans son paquetage (pour cela, il faut qu'il s'équipe avec). En plus, un héros peut garder autant d'argent qu'il le souhaite dans son paquetage. Il n'y a aucune limite au nombre de pièces de monnaie qu'un héros peut conserver.

Limites pour les objets qui équipent un héros

Les héros peuvent être équipés des objets suivants en même temps :

- Les objets dont le nombre total de symboles "main" est égal à 2 ou moins
- 1 armure
- 3 potions
- 2 autres objets

Symbole "main" : Votre héros a 2 mains dans lesquels il peut porter des objets, comme des armes ou des boucliers. Le nombre de mains nécessaires pour porter un objet, dont on s'est équipé, est indiqué par les symboles "main" en bas de la carte Objet. Un objet avec 1 symbole "main" nécessite 1 main pour être porté, un objet avec 2 symboles "main" nécessite les 2 mains pour être porté et un objet sans symbole "main", n'a pas besoin de main pour être porté.

Armure : un héros peut-être équipé d'une armure

Potions : un héros peut-être équipé de 3 potions au maximum

Autres : un héros peut-être équipé avec 2 autres objets quelconques : il ne peut pas s'agir d'objets avec des symboles "main", d'armure ou de potions.

Exploration

Dès qu'un héros a une ligne de vue sur une zone non révélée de la carte, elle est immédiatement révélée par le Maître, qui y place les monstres, les objets, les portes et les autres marqueurs, comme indiqué dans le Livre des Quêtes. Dès que la nouvelle zone a été révélée, le Maître lit le texte du Livre des Quêtes, qui décrit cette nouvelle zone. Puis vous reprenez le jeu, là où vous l'avez laissé. Pour plus de précision sur cette phase, reportez-vous au **Livre des Quêtes**.

Familiers et compagnons

Certaines caractéristiques ou compétences permettent aux héros d'avoir des Familiers magiques ou des animaux de compagnie non magiques.

Les familiers obéissent aux règles suivantes :

- Les familiers sont représentés par des marqueurs. Le marqueur représentant un familier commence la partie sur la même case que le propriétaire du familier.
- Un familier se déplace après que le tour du jeu de son propriétaire soit terminé. Il se déplace d'un nombre de cases égal à sa vitesse, qui est indiquée dans sa description (voir plus loin).
- Les familiers se déplacent comme les héros, mais ils peuvent se déplacer sur des cases occupées par des figurines ennemies et peuvent finir leur mouvement sur des cases occupées par d'autres figurines.
- Les familiers peuvent occuper les mêmes cases que d'autres figurines et les figurines peuvent se déplacer et avoir une ligne de vue au travers des familiers.
- Un familier ne peut transporter aucun objet ou réaliser des actions de mouvement, sauf si cela est indiqué dans sa description.
- Un familier n'est pas considéré comme un héros pour l'apparition des monstres, sauf si cela est indiqué dans sa description.
- Les familiers ne peuvent être touchés par aucune attaque, ni blessés de quelque façon que ce soit.

Boggs le Rat

Ce familier est récupéré grâce à une carte de Caractéristique magique. La vitesse de Boggs est de 4. Le Maître ne peut pas engendrer de monstres sur la ligne de vue de Boggs, comme s'il s'agissait d'un héros.

Mata et Kata

Ces familiers sont récupérés grâce à une carte de Caractéristique magique. La vitesse de Mata et de Kata est de 6. Mata et Kata sont représentés par des marqueurs distincts, qui se déplacent indépendamment l'un de l'autre. Ces familiers peuvent être donnés ou ramassés et peuvent porter un objet (même une potion). Ils peuvent donner un objet qu'ils transportent à un héros adjacent (ou à l'autre familier, s'ils sont sur des cases adjacentes) pour 1 point de mouvement.

Skye

Ce faucon apprivoisé est récupéré grâce à la caractéristique de Vyrah le Fauconnier. La vitesse de Skye est de 5. Les ennemis adjacents à Skye ou qui se trouvent sur la même case que lui ne peuvent pas esquiver ou viser et la valeur de leur armure est réduite de 1 (minimum 0).

Pico

Pico est un animal domestique, qui est récupéré grâce à la caractéristique de Ronan le Sauvage. Pico n'est pas un familier et il ne suit donc pas les règles de ces derniers. Ronan le Sauvage reçoit le jeton de Pico au début de la partie.

Pico ne se déplace pas par lui-même, mais les héros peuvent le porter. Pico ne compte pas dans le nombre d'objets avec lesquels un joueur s'équipe ou dans le nombre d'objets du paquetage. Un héros peut donner Pico à un héros adjacent pour 2 points de mouvement.

Un héros, qui transporte Pico, jette un dé de pouvoir supplémentaire pour chacune de ses attaques (jusqu'à la limite normale de 5 dès de pouvoir).

Les Ordres des Héros

Lorsqu'un héros choisit de réaliser une action se Préparer au début de son tour (voir "Tour de jeu d'un héros", page 8), il peut placer l'un des 4 jetons Ordre (viser, esquiver, surveiller ou se reposer) face visible à côté de sa figurine sur le plateau.

Un héros ne peut avoir qu'un seul ordre à la fois. Un héros, qui a déjà un ordre ne peut pas en recevoir un autre tant que le premier n'a pas été utilisé ou défaussé (voir plus loin).

Dès qu'un ordre a été utilisé ou défaussé, il retourne dans la réserve du joueur. Il pourra être réutilisé plus tard.

Viser

Un héros qui a joué un ordre Viser peut réaliser une attaque ajustée.

Avant qu'un héros ne lance ses dés pour une attaque, il peut utiliser le jeton Ordre "Viser" pour indiquer qu'il réalise une attaque ajustée. Cela lui permet de relancer un certain nombre de dés après son attaque (il est possible de relancer les dés avec un résultat "raté"). Le héros est obligé de conserver le second lancer.

***Exemple :** un héros déclare qu'il va réaliser une attaque ajustée avec une arme qui permet de lancer un dé rouge et un dé vert (et 2 dés de pouvoir grâce aux compétences du héros). Il lance les dés, mais obtient un "raté" sur le dé rouge. Il décide donc de relancer le dé rouge (on conserve le résultat des autres dés). Quelque soit le résultat obtenu, le héros est obligé d'accepter le second résultat.*

Un Ordre "Viser" reste à côté d'un héros jusqu'à ce qu'il soit retiré par l'un des événements suivants : 1) le héros encaisse une ou plusieurs blessures, 2) le héros se déplace, 3) le héros change les objets dont il est équipé, 4) le héros utilise l'ordre pour réaliser une attaque ajustée.

***Remarque :** L'action "Se préparer" permet à un héros de place un ordre et soit de se déplacer, soit de réaliser une attaque. Le héros peut placer son ordre n'importe quand durant son tour. Un joueur peut donc placer un ordre "Viser" et réaliser une attaque ajustée dans le même tour.*

Esquiver

Un héros, qui a un ordre "Esquiver", peut lorsqu'il est attaqué, obliger l'attaquant (normalement le Maître) à relancer un certain nombre de dés de son attaque. Le héros ne peut faire cela qu'une seule fois par attaque et doit accepter le second résultat.

***Exemple :** un héros a placé un ordre "Esquiver" à côté de sa figurine et il est, par la suite, attaqué par un Razorwing. Le Maître lance un dé rouge et un dé vert. Le héros peut forcer le Maître à relancer l'un des deux ou les deux dés de l'attaque, mais il ne peut le faire qu'une seule fois par attaque.*

Un ordre "Esquiver" reste à côté d'un héros jusqu'au début de son prochain tour, donc il peut "Esquiver" plusieurs attaques.

***Important :** Si une attaque ajustée a lieu contre une cible, qui a un ordre "Esquiver", les deux ordres sont ignorés pour cette attaque.*

Surveiller

Un héros, qui a un ordre "Surveiller", peut réaliser une attaque par surprise.

A tout moment durant le tour du Maître (pas pendant le tour d'un autre héros), un héros peut utiliser son ordre "Surveiller" pour interrompre le tour du Maître et réaliser une attaque (en respectant les règles habituelles pour les lignes de vue et les attaques). Le tour du Maître est interrompu (même s'il était en train d'attaquer avec un monstre), pour permettre au héros d'effectuer son attaque par surprise. Après avoir réalisé son attaque et en avoir appliqué les conséquences, le Maître peut continuer son tour de jeu.

Le Maître doit permettre une attaque par surprise à tout moment, c'est-à-dire, qu'il doit revenir en arrière, s'il a joué trop vite pour que le héros



ait une chance de déclarer son attaque par surprise. Si un héros décline la possibilité de faire une attaque par surprise, il ne peut pas changer d'avis juste après.

Un ordre "Surveiller" reste à côté d'un héros jusqu'à ce que l'un des événements suivant surviennent : 1) le héros encaisse une ou plusieurs blessures, 2) au début du prochain tour du héros ou 3) le héros utilise l'ordre pour réaliser une attaque par surprise.

Se reposer

Un héros, qui a un ordre "Se reposer", peut l'utiliser au début de son prochain tour pour récupérer sa fatigue à sa valeur maximale (voir "Dépenser de la fatigue", page 17). La valeur maximale de fatigue d'un héros est la valeur de départ imprimé sur sa fiche de héros plus des points additionnels accordés par certaines caractéristiques.

Un jeton "Se reposer" reste à côté d'un héros jusqu'à ce qu'il soit retiré suite à l'un des événements suivants : 1) le héros encaisse une ou plusieurs blessures ou 2) au début du prochain tour du héros lorsqu'il l'utilise pour récupérer sa fatigue.

Gros Monstres

Certains monstres occupent 2, 4 ou 6 cases sur le plateau. Les règles spéciales suivantes s'appliquent pour ces monstres.

- Les gros monstres occupent toutes les cases qu'ils remplissent. Leurs lignes de vue peuvent partir du centre de n'importe laquelle de ces cases. Les gros monstres ne sont pas affectés par les fosses, sauf s'ils se déplacent entièrement sur une fosse. De plus, les gros monstres ne peuvent pas monter ou descendre les escaliers.

- Les gros monstres ne peuvent être les cibles que d'une seule attaque à la fois, même si une attaque avec **Explosion** ou **Balayage** couvre plusieurs cases occupées par la figurine.

- Les Cerbères et les Dragons ont une forme spéciale, ils occupent respectivement 2 et 6 cases. Ils peuvent se déplacer de l'une des deux manières suivantes :

1. La figurine se déplace de la moitié de son corps sur une case adjacente, mais pas en diagonal, de manière à ce que l'autre moitié de son corps se déplace sur les cases libérées par la première moitié.

2. La figurine se déplace sur une case adjacente en diagonal en déplaçant les deux moitiés de son corps dans la même direction diagonale (aussi appelé "pas de côté"). Les deux types de déplacement sont illustrés sur le schéma page 17.

- Les autres monstres occupent 4 cases. Lorsqu'elles se déplacent, ces figurines se déplacent comme des figurines normales et doivent toujours occuper 4 cases existantes comme indiqué sur le schéma de la page 17.

Effets persistants

Certaines attaques peuvent avoir des effets persistants. Ils sont indiqués par des jetons décrits ci-dessous.



Feu : Une figurine, qui a été au contact du feu, est marquée avec un jeton Feu. Au début de chacun de ses tours, le joueur, qui possède cette figurine, doit lancer un dé de pouvoir pour chaque jeton Feu sur la figurine. Pour chaque "Eclair d'énergie" obtenu, on retire un jeton Feu. La figurine subit ensuite une blessure pour chaque jeton Feu, qui se trouve encore sur elle. Ces blessures ne sont pas réduites par les armures.



Poison : Quand un héros subit une ou plusieurs blessures dues à une attaque empoisonnée, le joueur défausse d'abord le nombre de jetons Blessure de sa fiche correspondant à l'attaque. Le joueur place ensuite un nombre de jetons Poison, égale au nombre de blessures qu'il a reçu, sur sa fiche Héros. Si, par la suite, le héros reçoit des soins, les jetons Poison sont retirés en premier. On retire un jeton Poison par blessure qui aurait dû être soignée. Lorsque tous les jetons Poison ont été retirés, le héros peut être soigné normalement.

Exemple : Un héros subit deux blessures dues à une attaque empoisonnée. Le héros défausse deux jetons blessures de sa fiche Héros, comme d'habitude. Ensuite, il place 2 jetons Poison sur sa fiche Héros. Plus tard dans le jeu, le héros boit une potion de soin, qui permet normalement de guérir 3 blessures. Parce qu'il est empoisonné, il retire les 2 jetons Poison et il récupère un jeton Blessure.



Etourdi : Les jetons Etourdi indiquent qu'une figurine est étourdie. Lors du prochain tour de cette figurine (ou la prochaine fois que le Maître active cette figurine dans le cas d'un monstre), le marqueur Etourdi est défaussé. Si la figurine est un monstre, son action est immédiatement terminée – il ne peut rien faire jusqu'au prochain tour du Maître. Si la figurine est un héros, le héros ne peut pas faire une action complète durant ce tour. Le héros peut soit se déplacer d'un nombre égal ou inférieur à sa vitesse, soit réaliser une attaque, soit poser un ordre. Un héros étourdi ne peut utiliser aucune compétence qui nécessite de progresser, de courir, de se battre ou de se préparer (sauf pour placer un ordre pour un héros). Une figurine peut avoir plus d'un jeton Etourdi sur elle en même temps. On ne retire qu'un seul jeton Etourdi par tour, la figurine restera donc étourdie pendant plusieurs tours.



Transformé

"La malédiction du Dieu Singe" est une carte Piège, que le Maître peut jouer lorsqu'un héros ouvre un coffre. Le héros doit lancer un dé de pouvoir. S'il obtient un "blanc", la carte n'a pas d'effet, sinon le héros est transformé en singe. Dès qu'un héros est transformé en singe, le joueur doit immédiatement remplacer sa figurine par le marqueur Singe. Le tour du héros est immédiatement terminé.

Les singes ne peuvent pas attaquer et ne peuvent utiliser aucun objet, même pas les potions. Un singe peut se déplacer de 5 cases maximum durant le tour du héros, mais il ne peut réaliser aucune action de mouvement. Un singe a la même valeur de blessure et de fatigue que le héros, mais sa valeur d'armure est de 0.

Après avoir été transformé, le héros prend 2 jetons Blessure dans la réserve. Le joueur défausse un jeton à la fin de chaque tour (mais pas à la fin du tour durant lequel il a été transformé) ; lorsqu'il défausse le dernier jeton, le héros redevient normal.



Toile

Une figurine qui a été prise dans une toile est marquée avec un jeton Toile. Au début de chaque tour de cette figurine, le joueur doit lancer 1 dé de pouvoir pour chaque jeton Toile présent sur sa figurine. Pour chaque "Eclair d'énergie" obtenu, le joueur retire un jeton Toile de la figurine. Si, après le jet de dé, il reste des jetons Toile sur la figurine, elle ne peut pas se déplacer durant ce tour.

Les monstres majeurs

Les monstres majeurs sont des versions plus puissantes des monstres habituels que l'on rencontre dans le donjon. Ils sont représentés par les figurines rouges et leurs caractéristiques sont indiquées dans la zone rouge des cartes de référence pour les monstres. En plus d'être plus puissant, les monstres majeurs se font moins facilement étourdir. Lorsque le Maître retire un jeton Etourdi à un monstre majeur, il peut soit déplacer le monstre d'un nombre de cases égal ou inférieur à sa vitesse **ou** attaquer une fois.

Un héros qui donne le coup mortel à un monstre majeur reçoit immédiatement une récompense de 50 pièces d'or.

Mort des monstres et des héros

Lorsqu'un monstre a reçu un nombre de blessures égal à sa valeur de blessure, il meurt. Les monstres tués sont simplement retirés du plateau, ainsi que leurs jetons Blessure. La figurine du monstre retourne dans la réserve du Maître et les jetons Blessure sont remis dans la réserve générale. Les figurines de monstre peuvent retourner sur le plateau (lorsqu'on révèle une nouvelle zone ou si le Maître joue une carte Progéniture).

Lorsqu'un héros perd son dernier jeton Blessure, il est tué. Le héros se déplace immédiatement vers la ville. Si c'était le tour de ce héros, son tour se termine immédiatement. Les joueurs perdent immédiatement un nombre de jetons Conquête égal à la valeur de conquête de ce héros. Si cela réduit leur nombre de jetons à 0 ou moins, la partie s'arrête immédiatement et le Maître gagne. Sinon le jeu continue.

Un héros qui est tué perd la moitié de son argent, la perte est arrondie inférieurement au multiple de 25 le plus proche (par ex., un héros avec 125 pièces d'or aura encore 75 pièces d'or après la mort), mais il ne perd aucun objet ou carte Caractéristique. Il retourne dans la ville (voir "La ville" p.18) et peut soit acheter des objets lors de son prochain tour, soit retourner sur le plateau grâce à un portail de téléportation (voir "Portail de téléportation" p.17).

Actions de mouvement

En plus de se déplacer, les figurines peuvent utiliser tout ou partie de leurs points de mouvement pour réaliser d'autres actions. Le tableau suivant liste ces actions et leurs coûts en points de mouvement :

Mouvement :

Nb de points	Action
0	Prendre un jeton sur sa case (1)(2)
0	Lacher un objet (il est perdu pour toujours, sauf si c'est une relique) (1)
1	Se déplacer vers la ville grâce à un portail (ou l'inverse) (2)
1	Descendre ou monter un escalier (voir plus bas) (2)
1	Donner une arme ou une potion à un héros adjacent (2)
1	Boire une potion (voir "Trésor" p.18) (2)
2	Ouvrir ou fermer une porte normale
2	Ouvrir un coffre (2)
2	Ouvrir ou fermée une porte runique (3)
2	Rééquiper (2)
3	Sauter par-dessus une fosse (voir "Accessoires" ci-dessous)

- (1) Action réalisable même si la figurine ne se déplace pas.
- (2) Action réalisable seulement par un héros
- (3) Action réalisable seulement par un héros et si la porte est débloquée

Monstres uniques

Les monstres uniques (par ex. Narthak) sont décrits dans le **Guide des quêtes**. Comme les monstres majeurs, ils sont représentés par des figurines rouges. Lorsqu'un héros rencontre un monstre unique, le Maître doit expliquer les règles spéciales ou différentes que le monstre possède. Le Maître n'est pas obligé de révéler les compétences spéciales du monstre. Les monstres uniques ne peuvent pas être étourdis. Dans la plupart des quêtes, les héros reçoivent un ou plusieurs jetons Conquête lorsqu'ils éliminent un monstre unique.

Accessoires

La plupart des accessoires utilisés dans **Descent** sont des obstacles qui gênent le déplacement. Mais il existe aussi des escaliers qui permettent des mouvements rapides autour du plateau et des portails de téléportation qui permettent de se rendre dans la ville.

Obstacles

Les obstacles bloquent les déplacements ou les lignes de vue. Ils peuvent empêcher les héros de traverser une salle rapidement.



Fosses :

Les marqueurs Fosse ne bloquent pas les lignes de vue, mais si un héros ou un monstre n'occupe que des cases de fosse, il tombe dedans. La figurine subit immédiatement une blessure qui ne peut pas être annulée par une armure. Une figurine qui se trouve dans une fosse peut en sortir en utilisant 2 points de mouvement. La figurine est posée sur l'une des cases libres adjacentes à la fosse, au

choix du joueur.

Une figurine dans une fosse n'a aucune ligne de vue sur aucune case. Les autres figurines peuvent tracer une ligne de vue vers une figurine qui se trouve dans une fosse.

Un héros ou un monstre peut sauter par-dessus une fosse pour 3 points de mouvement par case sautée. La figurine est placée de l'autre côté de la fosse après avoir dépensé les points de mouvement.



Décombres

Les marqueurs de décombres représentent un type d'obstacles qui bloquent à la fois les lignes de vue et les déplacements.



Eau

L'eau ne bloque pas les lignes de vue mais empêche les déplacements.

Autres accessoires



Escaliers :

Les escaliers permettent de se déplacer instantanément d'un endroit du plateau à un autre. Pour un point de mouvement, un héros (mais pas un monstre) peut se déplacer d'une case avec un escalier vers n'importe quelle autre case avec un escalier de la même couleur.

Un héros peut se déplacer grâce à un escalier même si l'autre bout de l'escalier n'a pas encore été révélé. Dans ce cas, la nouvelle zone est immédiatement révélée par le Maître (voir "Exploration" p.13). Si la nouvelle zone n'est pas encore connectée au reste de la carte, Les deux zones sont simplement séparées jusqu'à ce qu'une zone rejoignant les deux soit révélée.

Des attaques peuvent être menées au travers d'un escalier exactement comme si les deux cases étaient adjacentes. Une figurine se trouvant à une extrémité d'un escalier a une ligne de vue sur l'autre extrémité de l'escalier ainsi que sur les cases adjacentes à cette extrémité.



Portails de téléportation

Les portails de téléportation sont une forme de magie très puissante que les héros tentent de trouver et de réactiver. Les portails permettent aux héros de se déplacer vers la ville (voir "La ville" p.18) pour un point de mouvement. Cependant, les portails doivent d'abord être activés avant d'être utilisés. Au début, ils sont placés face rouge (désactivé) visible. Lorsqu'un héros pénètre sur une case contenant un portail, le portail est retourné et posé face blanche (activé) visible et les héros gagnent 3 jetons Conquête. Lorsqu'un héros est tué et qu'il retourne dans la ville, les portails activés lui permettent de revenir plus vite dans la bataille. Un héros ne peut utiliser un portail qu'une seule fois par tour. Il ne peut donc pas utiliser un portail pour se rendre dans la ville et revenir, ou inversement. Les portails ne sont pas des objets, ils ne peuvent donc pas être ramassés ou déplacés.

Important : Les monstres ne peuvent pas terminer leur mouvement sur une case contenant un portail de téléportation activé, mais ils peuvent se déplacer ou attaquer au travers de telles cases.

Les dés de pouvoir

Normalement, les dés de pouvoir sont lancés grâce à une compétence spéciale du héros. Un héros peut aussi ajouter des dés à son attaque en dépensant de la fatigue (voir "Dépenser de la fatigue pour une attaque" p.18). **Cependant, n'oubliez pas qu'il est interdit de lancer plus de 5 dés de pouvoir, quel qu'en soit leur origine, pour une même attaque.**

Relancer les dés

Il y a deux effets qui permettent de relancer les dés dans **Descent**. Il s'agit des **attaques ajustées** et des **esquives**. Le joueur qui provoque le nouveau jet de dé choisit un ou plusieurs dés de l'attaque. L'attaquant relance alors les dés et applique le nouveau résultat. **Il n'existe aucun moyen pour relancer plus d'une fois les dés pour une attaque.** Si une attaque est affectée à la fois par un ordre "**Esquiver**" et "**Viser**", les deux effets s'annulent et les dés ne sont pas relancés.

Dépenser de la fatigue

On dépense de la fatigue en replaçant les jetons Fatigue dans la réserve. Lorsqu'un héros n'a plus de jetons Fatigue, il ne peut plus en dépenser jusqu'à ce qu'il ait utilisé l'ordre "Se reposer" ou tout autre méthode permettant de récupérer sa fatigue. La fatigue peut être dépensée de 2 manières.

Large Monster Movement Example

Le Cerbère se déplace (rappel : il se déplace de la moitié de sa taille, la partie avant avance pendant que la partie arrière vient occuper la case laissée libre par la partie avant) vers le haut, puis vers la droite, à nouveau vers le haut et enfin il termine son déplacement en effectuant un pas de coté.

Le Dragon se déplace vers le haut et sa partie arrière suit la partie avant de son corps comme indiqué sur le schéma. Au lieu de cela, il aurait pu se déplacer d'une case vers la gauche si le Maître l'avait voulu.

Le Géant se déplace vers le haut, puis en diagonale vers le haut et la droite et enfin vers la droite.

Ici, le Dragon réalise un pas de coté vers le haut et vers la droite.

Dépenser de la fatigue pour les mouvements

A tout moment durant son tour, un héros peut dépenser un jeton Fatigue pour gagner un point de mouvement, même s'il a choisi l'action Combattre pour ce tour. Cela peut être réalisé autant de fois que le héros le désire. Les points de mouvement gagnés de cette manière sont dépensés comme des points de mouvement normaux.

Dépenser de la fatigue pour les attaques

Après avoir lancé les dés pour une attaque, un joueur peut dépenser un jeton Fatigue pour lancer un dé de pouvoir supplémentaire qui sera ajouté au résultat des dés déjà lancés. Le joueur peut répéter l'opération aussi souvent qu'il le souhaite. Les dés sont ajoutés un par un et il ne faut en aucun cas dépasser la limite de 5 dés de pouvoir.

Timing et début d'un tour

A chaque fois qu'il y a un problème de "timing" comme le fait de jouer une carte Événement et d'en appliquer les effets avant qu'un héros ne puisse réaliser une action, etc., la carte Événement est toujours prioritaire à partir du moment où le Maître annonce son intention au bon moment.

Plusieurs cartes Événement contiennent la phrase " Jouez cette carte au début de votre tour". Ces cartes doivent être jouées après que le Maître ait défaussé ces cartes pour en avoir, au plus, 8 en main, mais avant de commencer l'étape 3 de son tour de jeu.

Les cartes Événement qui se jouent pendant le tour d'un héros doivent être jouées avant que le héros n'ait effectué son action. Comme toujours, il faut laisser un délai raisonnable au Maître pour qu'il puisse jouer sa carte avant que l'action n'ait été effectuée.

La ville

La ville est un endroit où les héros peuvent se retirer pour se réapprovisionner et s'entraîner. Les héros morts sont renvoyés dans la ville pour être ressuscité dans le temple.

Un héros en ville peut choisir d'acheter du matériel en dépensant 3 points de mouvement.

Remarque : Tous les héros qui se trouvent dans la ville sont considérés comme étant adjacents les uns aux autres et ne peuvent pas être visés par des cartes Maître.

Acheter

Le héros peut visiter le marché de la ville. Il peut acheter un ou plusieurs objets dans le paquet de cartes de la boutique de la ville, il peut vendre ses objets pour la moitié de leur valeur (arrondi inférieurement au multiple de 25 le plus proche). La liste des objets :

Objet : **Coût en pièces d'or :**

Potion de soin	50
Potion de vitalité	50
Piocher un trésor de Cuivre (1)	250
Piocher un trésor de Argent (1)	500
Piocher un trésor d'Or (1)	750
Piocher une nouvelle carte Caractéristique	1000
Gagner un jeton Entraînement (2)	500

(1) Lorsqu'un héros achète un trésor ou une caractéristique, il pioche la carte aléatoirement dans le paquet correspondant (le joueur choisit l'un des 3 paquets de cartes Caractéristique lorsqu'il achète une caractéristique).

(2) Lorsqu'un héros achète un jeton Entraînement, le joueur choisit un jeton Entraînement et le pose sur sa fiche Héros. Chaque jeton Entraînement ajoute +1 à l'une des compétences du héros, comme indiqué sur le jeton. Un héros ne peut pas ajouter plus de 5 à la valeur de départ de l'une de ses compétences.

Mort des héros

Un héros qui est tué retourne dans la ville et perd la moitié de son argent (arrondi inférieurement au multiple de 25 le plus proche). Le héros récupère immédiatement tous ses jetons Fatigue et Blessure (à leur valeur d'origine). De plus, tous les effets persistants dont pouvait souffrir le héros sont défaussés. Lors de son prochain tour, le héros pourra jouer normalement.

Trésors

Lorsque les héros explorent le donjon, ils peuvent trouver des trésors qui pourront les aider dans leur quête. Ces trésors peuvent être de nouvelles armes, des armures, des potions ou d'autres objets spéciaux. Les règles suivantes s'appliquent à tous les jetons et marqueurs Trésor.

- Seuls les héros peuvent ramasser des jetons ou marqueurs Trésor.
- Durant son tour, un héros peut automatiquement ramasser un jeton ou un marqueur Trésor qui se trouve sur la même case que lui (cela ne lui coûte aucun point de mouvement).
- Durant son tour, un héros peut donner des objets à des héros qui se trouvent sur des cases adjacentes en dépensant un point de mouvement par objet ou carte donné. Un héros qui reçoit un objet d'un héros adjacent peut immédiatement s'équiper avec, le placer dans son paquetage ou le jeter (voir "Objets qui équipent un héros" p.13).



Marqueurs Potion de soin

Les potions de soin sont des élixirs qui ont des pouvoirs de soin magiques. Lorsqu'un héros ramasse une potion de soin, il peut immédiatement la mettre dans son équipement s'il n'est pas déjà équipé avec 3 potions. Il peut placer la potion dans son paquetage s'il ne contient pas déjà 3 objets. Un héros peut boire l'une des potions de soin dont il est équipé en dépensant un point de mouvement. Un héros qui boit une potion de soin récupère 3 blessures (sans dépassé son niveau maximum de blessures).



Marqueurs Potion de vitalité

Les potions de vitalité sont des élixirs qui ont des pouvoirs magiques reconstituants. Lorsqu'un héros ramasse une potion de vitalité, il peut immédiatement la mettre dans son équipement s'il n'est pas déjà équipé avec 3 potions. Il peut placer la potion dans son paquetage s'il ne contient pas déjà 3 objets. Un héros peut boire l'une des potions de soin dont il est équipé en dépensant un point de mouvement. Il récupère alors sa fatigue à son niveau maximum comme s'il avait utilisé un ordre "**Se reposer**".



Marqueurs Pièces d'Or

Lorsqu'un héros ramasse un marqueur Pièces d'Or, le marqueur est défaussé et chaque héros gagne immédiatement 100 pièces d'or (même les héros morts ou ceux se trouvant dans la ville).

Marqueurs Coffre

Les coffres qui se trouvent dans le donjon peuvent contenir de bonnes ou de mauvaises surprises. Les héros ne ramassent pas les coffres. Mais un héros peut se déplacer sur une case contenant un coffre. Un héros ne peut pas ouvrir un coffre si le coffre se trouve sur la même case qu'une autre figurine. Ensuite, le héros doit dépenser 2 points de mouvement pour ouvrir le coffre. Lorsqu'un coffre est ouvert, le marqueur est retourné et on peut voir un chiffre sur cette face. Le Maître consulte alors le **Guide des Quêtes** pour déterminer ce que contient le coffre. Un



Copper



Silver



Gold

coffre peut contenir :

Pièces d'Or : chaque héros gagne le montant indiqué qu'il prend dans la réserve.

Trésor de Cuivre : chaque héros pioche une carte du paquet de cartes des trésors de Cuivre qu'il peut garder ou défausser immédiatement pour recevoir 250 pièces d'or. Les trésors de Cuivre peuvent être vendus en ville pour 125 pièces d'or.

Trésor d'Argent : chaque héros pioche une carte du paquet de cartes des trésors d'Argent qu'il peut garder ou défausser immédiatement pour recevoir 500 pièces d'or. Les trésors d'Argent peuvent être vendus en ville pour 250 pièces d'or.

Trésor d'Or : chaque héros pioche une carte du paquet de cartes des trésors d'Or qu'il peut garder ou défausser immédiatement pour recevoir 750 pièces d'or. Les trésors d'Or peuvent être vendus en ville pour 375 pièces d'or.

Jetons Conquête : les héros gagnent immédiatement le nombre de jetons Conquête indiqué.

Malédiction : pour chaque malédiction, le Maître gagne immédiatement un nombre de jetons Menace égal au nombre de héros. Le Maître peut dépenser ces jetons pour jouer une carte Piège déclenchée par l'ouverture du coffre. Après que le Maître ait résolu les malédiction et joué les cartes Piège, les héros peuvent se distribuer le contenu du coffre.

Les héros gagnent les trésors du coffre quel que soit l'endroit où ils se trouvent (même s'ils sont en ville). Si un paquet de cartes Trésor est épuisé, il n'est pas remélangé. Les héros ne peuvent plus gagner de trésors de ce type. Les objets gagnés grâce à l'ouverture d'un coffre peuvent immédiatement être placés dans l'équipement d'un joueur, dans son paquetage ou être jetés. Un héros peut immédiatement modifier son équipement ou son paquetage ou jeter des objets pour s'équiper avec le nouvel objet. **Lorsqu'un coffre a été ouvert, il est retiré du plateau et remis dans la boîte.**



Marqueurs Relique

Les marqueurs Relique représentent l'un des 4 objets extrêmement puissants du jeu. Les reliques sont toutes représentées par une carte double-face. Lorsqu'un héros récupère un marqueur relique, il prend la carte Objet correspondante et peut l'utiliser comme n'importe quel autre carte Objet. Une relique ne peut jamais être vendue, et, si elle est jetée, le marqueur reste à la place où il a été jeté sur le plateau et la carte est remise dans la réserve. Contrairement aux autres objets, les reliques ne sont jamais perdues.

Attaque à mains nues

Si un héros attaque sans armes, il utilise ses poings. C'est une attaque au corps à corps qui permet de lancer un dé rouge et qui n'a aucune caractéristique spéciale.

Utiliser deux armes

Si un héros est équipé de 2 armes à une main en même temps, il peut gagner un bonus "**Ambidextre**". Le bonus "Ambidextre" de l'arme qui n'est pas utilisée pour l'attaque est ajouté à l'attaque de l'autre arme.

Exemple : un héros est équipé d'une épée et d'une dague et attaque avec l'épée. L'attaque du héros gagne le bonus "Ambidextre" de la dague qui est 1 "Eclair d'énergie". Le héros réalise son attaque normalement avec son épée et ajoute l'"Eclair d'énergie" du bonus "Ambidextre" au résultat.