Guide de Démarrage Rapide des Héros pour Descent 2.0

Descent 2.0 est un jeu d'aventure tactique où des héros s'opposent à un Seigneur du Mal.

Une partie de Descent 2.0 est une **rencontre** de 45 minutes environ. Chaque **rencontre** a ses propres objectifs.

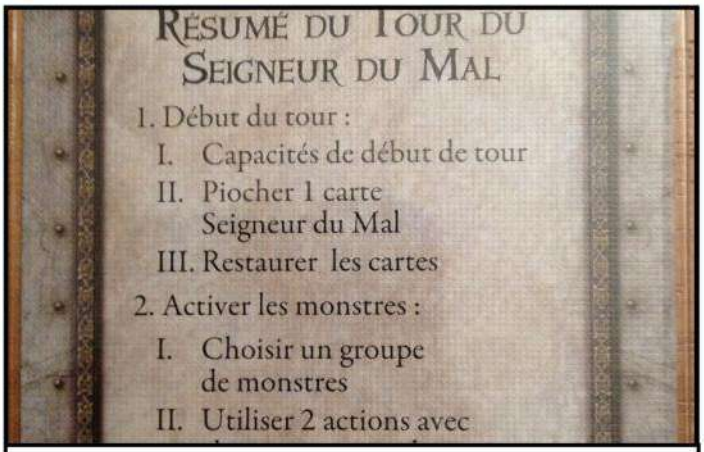
Par exemple dans la première rencontre, **Premier Sang**, l'objectif du Seigneur du Mal est de faire sortir 5 Gobelins du plateau.

Alors que l'objectif des Héros est de tuer **Mauler**.

Les héros jouent chacun leur tour, dans l'ordre de leur choix.

RÉSUMÉ DU TOUR D'UN HÉROS

1. Début du tour:
   I. Capacités de début de tour
   II. Restaurer les cartes
2. S'équiper avec les objets
3. Effectuer 2 actions :
   - Attaque
   - Mouvement
   - Repos
   - Fouille
   - Spécial
   - Redressement
   - Utiliser une capacité ou une compétence
   - Ouvrir ou fermer une porte
   - Revigorer un héros
4. Fin du tour :
   - Retourner cette carte



RÉSUMÉ DU TOUR DU SEIGNEUR DU MAL

1. Début du tour :
   I. Capacités de début de tour
   II. Piocher 1 carte Seigneur du Mal
   III. Restaurer les cartes
2. Activer les monstres :
   I. Choisir un groupe de monstres
   II. Utiliser 2 actions avec

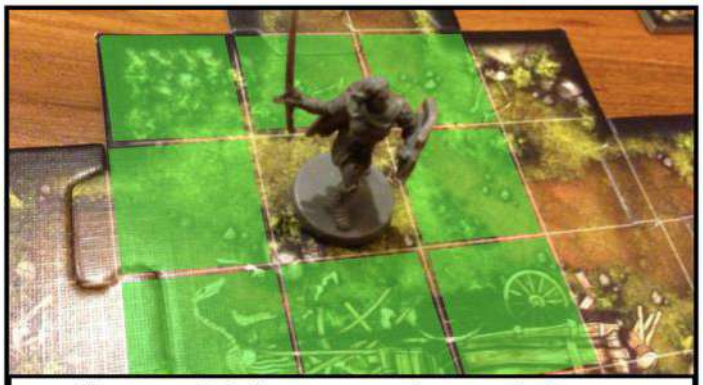
Après que tous les héros aient joué leur tour, le Seigneur du Mal effectuera le sien. Après que le Seigneur du Mal ait achevé son tour, le **round** est terminé. La partie continue jusqu'à ce qu'un des camps réalise ses objectifs.

Lors du tour d'un héros (c'est vous !), vous pouvez réaliser 2 actions.

La majorité de vos actions impliquera de **Se Déplacer** et d'**Attaquer**. Donc soyez attentif !

Se Déplacer

Si vous utilisez **une action**, vous gagnez un total de **points de mouvements (PM)** égal à votre **vitesse**.



Chaque point de mouvement permet de vous déplacer d'une case **adjacente**, soit dans les 8 directions possibles.

Vous pouvez vous déplacer à travers les **figurines alliées** du moment que vous arrêtez votre déplacement sur une **case vide**.

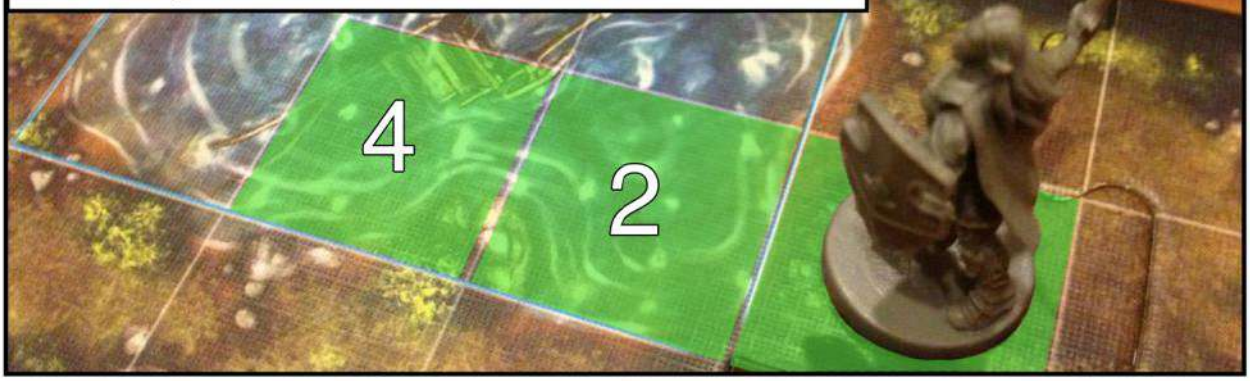
Les murs, les portes fermées et les obstacles bloquent le déplacement.

Les figurines ennemies bloquent le déplacement également.

Cependant deux cases bloquées en diagonale ne bloquent pas le mouvement.

Comme vous avez deux actions par tour, vous pouvez vous déplacer deux fois.

Certaines cases terrains ont des règles spéciales. Par exemple dans **Premier Sang**, vous devez dépenser **2 PMs** pour vous déplacer dans l'eau (cases entourées en bleu).



Ensuite, **Attaquer**.
Prends ça !

Hache Ébréchée
Corps à Corps
Il y a deux types d'attaque.
Corps à Corps et **à Distance**.
A distance

Corps à Corps
#1. Vérifiez que votre héros est adjacent à une figurine ennemie.

Hache Ébréchée
Hache
#2. Choisissez une arme. Prenez vos dés en fonction de l'arme et lancez-les. Important : Un résultat « X » sur le dé bleu est un raté. Ignorez alors les résultats des autres dés.

#3. Le défenseur lance les dés correspondant à sa défense.
Archer Gobelin
Filer
Défense = 1 Dé Gris
+2

#4. Dépensez des augmentations.
Ce symbole éclair est appelé **augmentation**.
Augmentations

Regardez vos cartes héros, armes ou compétences. Vous y verrez des moyens d'utiliser vos **augmentations.**

Par exemple : La hache a 2 capacités d'augmentation, permettant chacune de dépenser 1 augmentation pour ajouter 1 cœur.

#5. Infligez des dégâts

Cœurs – Boucliers = Blessures infligées à la cible

Important : Vous décidez comment utiliser vos augmentations seulement **après** que tous les dés aient été lancés.

Ce chiffre est la **Santé** de votre héros. Lorsque vous subirez un nombre de blessures égal à votre Santé, vous serez **Inconscient.** Pas d'inquiétude, il n'y a pas d'élimination dans Descent.

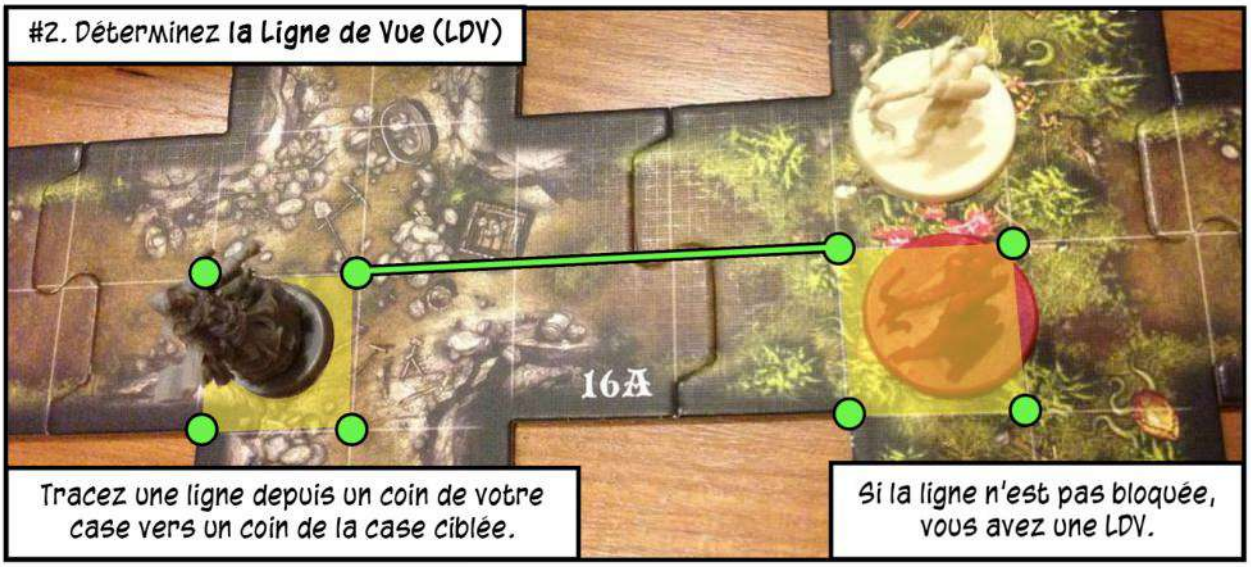
Vous verrez parfois une capacité appelée **Allonge.** Dans Premier Sang par exemple, Mauler possède la capacité **Allonge.** Cela lui permet de réaliser une attaque au Corps à Corps contre un Héros jusqu'à 2 cases de distance !

A Distance

#1. Sélectionnez la cible

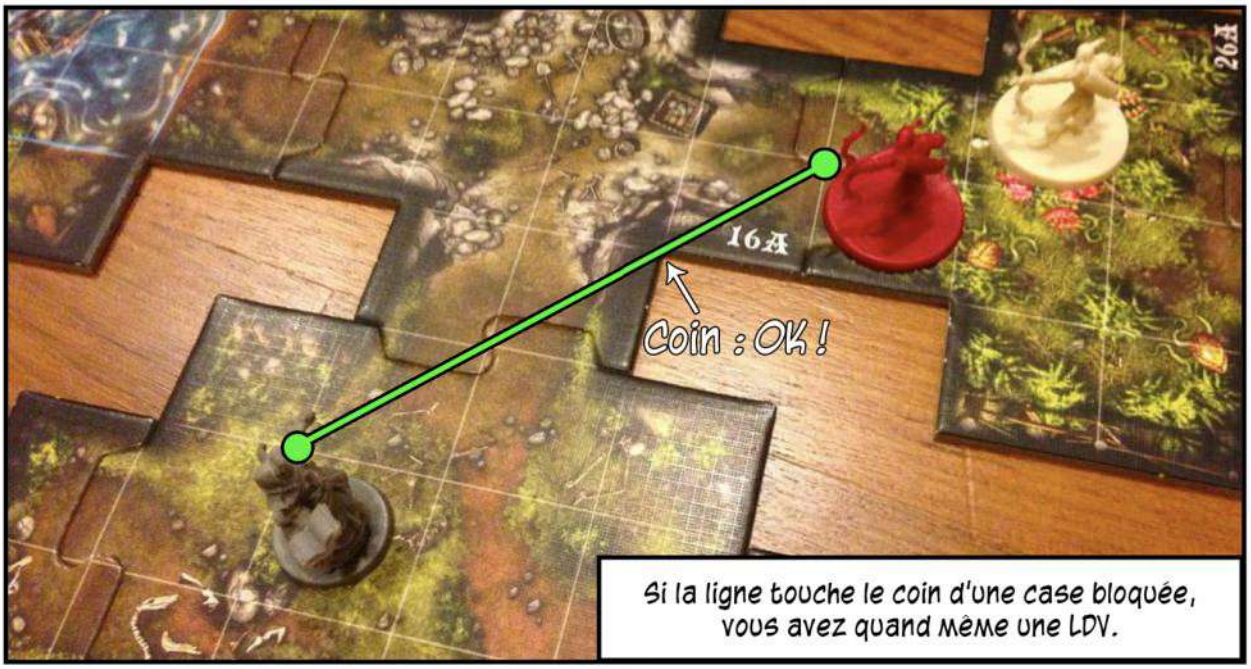
Dans Descent, vous ne pouvez cibler une case que si elle contient une figurine ennemie. Vous ne pouvez pas cibler une case vide.

#2. Déterminez la Ligne de Vue (LDV)



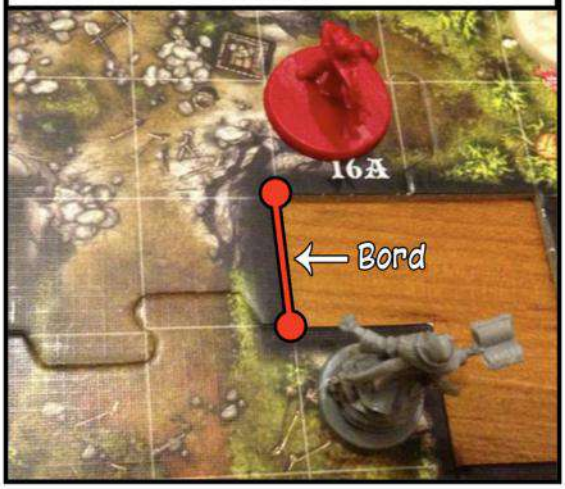
Tracez une ligne depuis un coin de votre case vers un coin de la case ciblée.

Si la ligne n'est pas bloquée, vous avez une LDV.

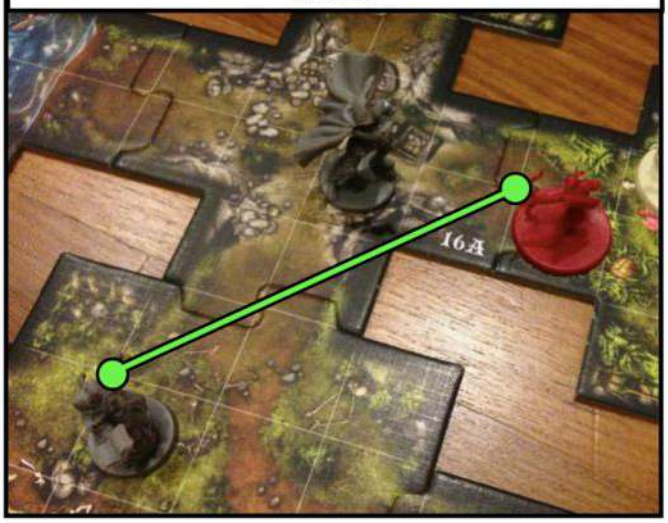


Si la ligne touche le coin d'une case bloquée, vous avez quand même une LDV.

Cependant si la ligne passe le long d'un bord d'une case bloquée, vous n'avez pas de LDV.

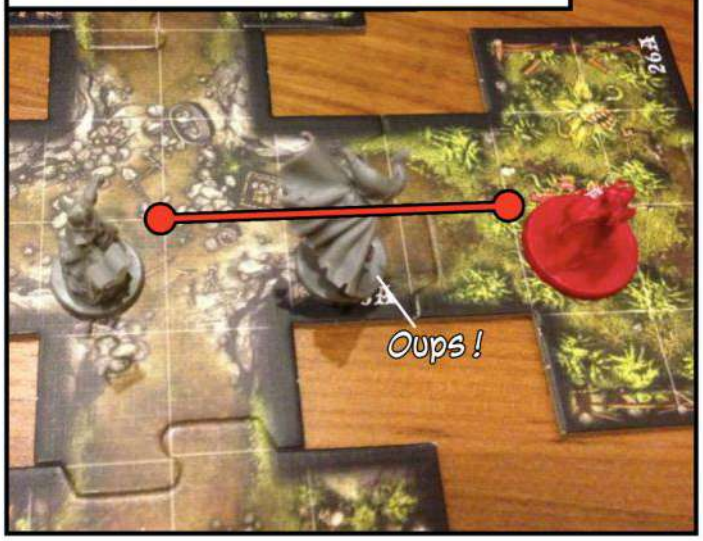


Deux cases bloquées en diagonale ne bloquent pas la LDV.

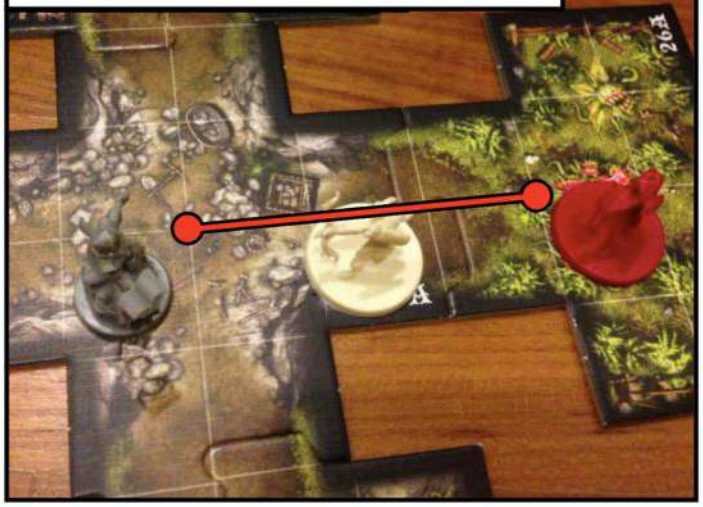


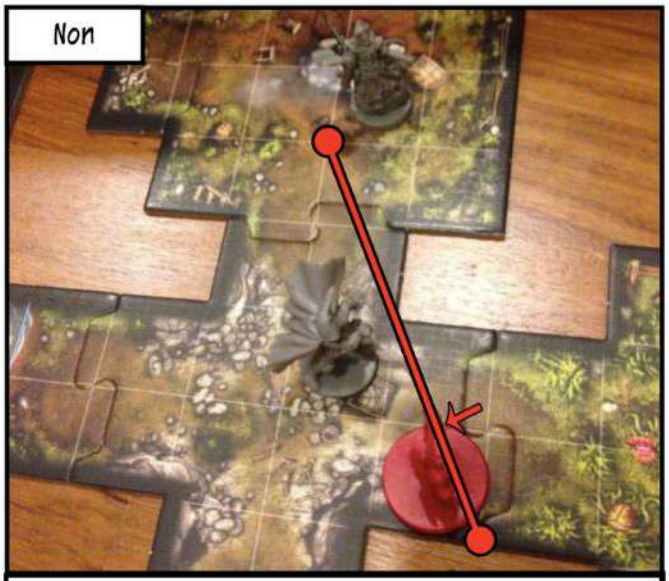
Les murs, portes fermées et obstacles bloquent la LDV.

Les figurines alliées bloquent la LDV.

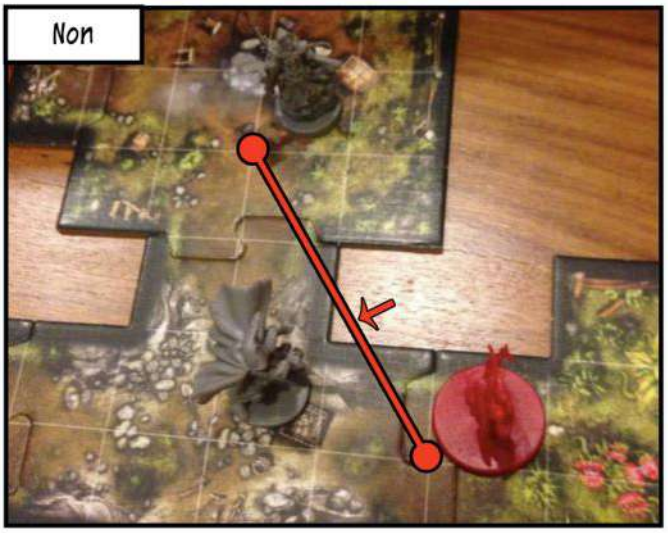


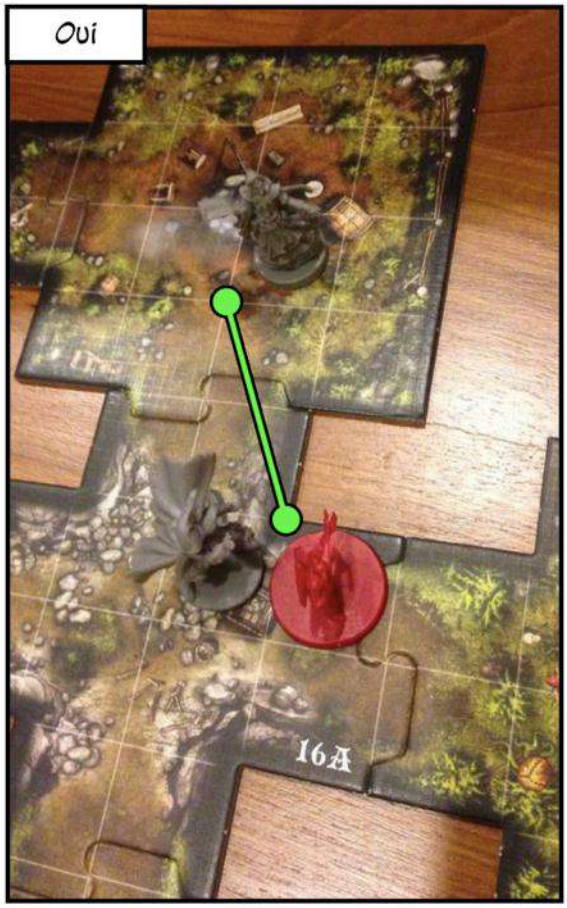
Les figurines ennemies bloquent la LDV.

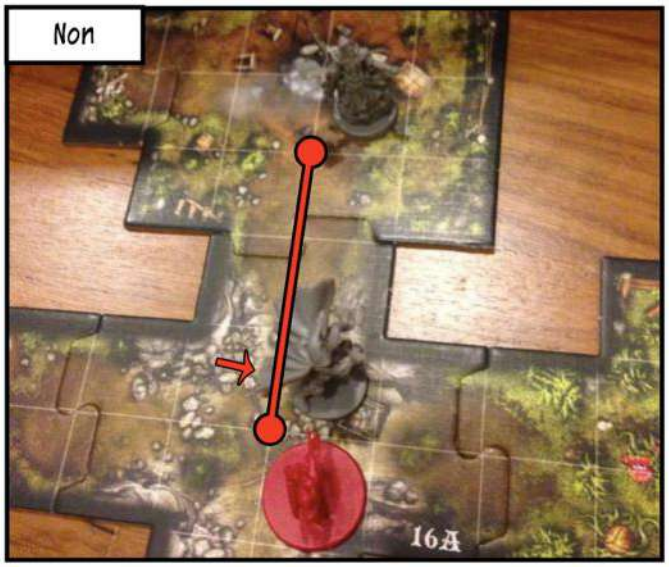




Important : Même la case occupée par la cible ennemie bloque la LDV !







Après avoir déterminé si vous aviez une LDV, le combat est le même qu'au Corps à Corps. Sauf que vous devrez avoir la **portée** suffisante sur vos dés

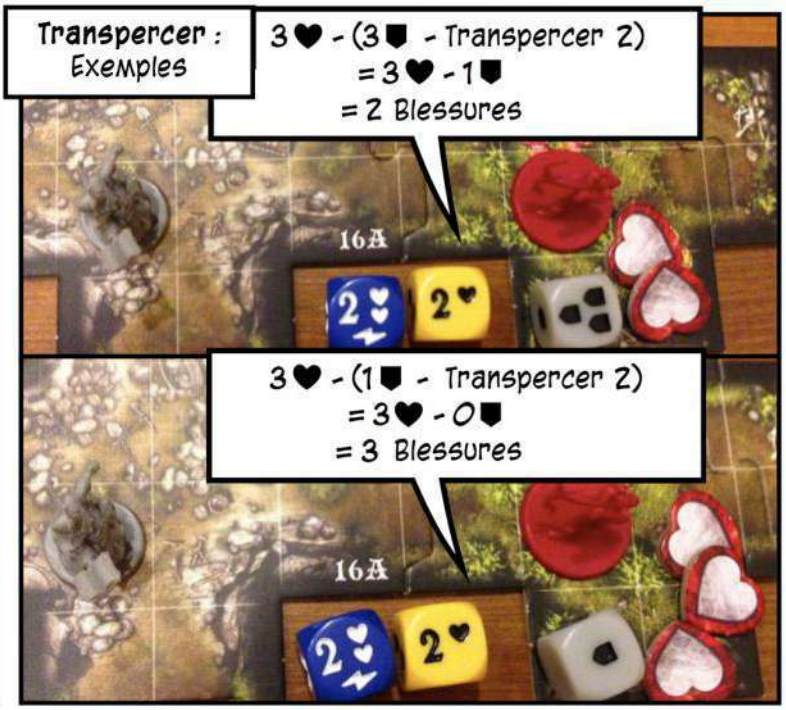
#3. Choisissez une arme. Prenez vos dés en fonction de l'arme et lancez-les.
#4. Lancez les dés de défense.

#5. Vérifiez la portée.

#6. Dépensez des augmentations

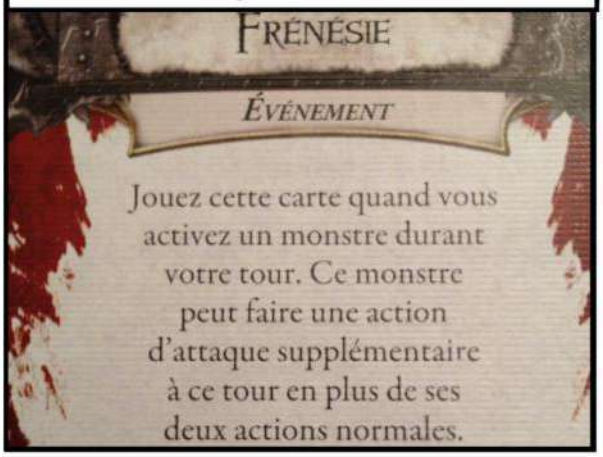
Transpercer X = Permet à l'attaquant d'ignorer X boucliers des dés de défense lancés.

Transpercer : Exemples



Seuls les héros peuvent utiliser 2 fois l'action Attaquer pendant leur tour, les Monstres ne peuvent attaquer qu'une fois par tour.

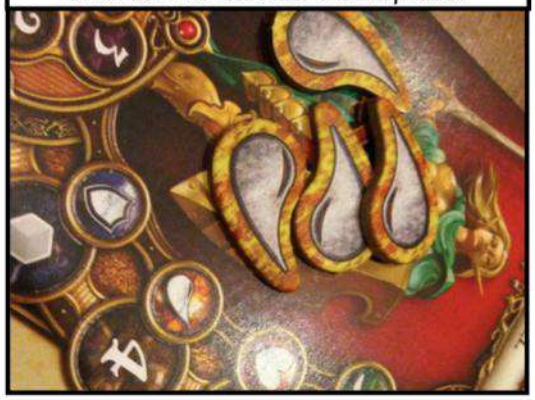
Attention : parfois le Seigneur du Mal jouera des cartes malfaisantes permettant à un monstre d'attaquer deux fois. Soyez prudent !



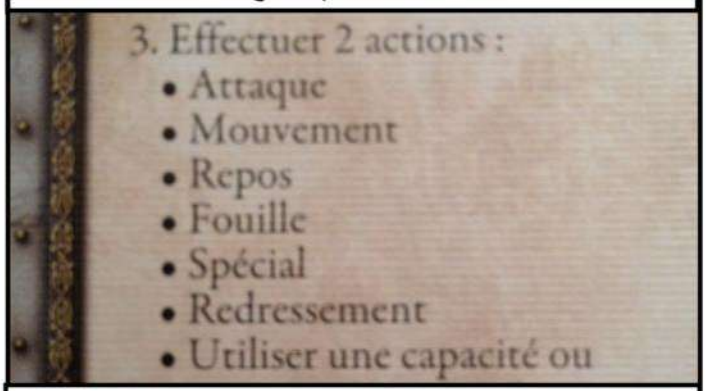
Que faire si vous êtes à une case de distance d'un ennemi et que vous souhaitez attaquer au corps à corps ? Au lieu d'attaquer deux fois, vous devrez utiliser 1 action pour bouger, puis 1 action pour attaquer.

Bonne nouvelle ! Le jeu vous donne un petit bonus. Vous pouvez prendre un jeton **Fatigue** pour gagner un point de mouvement.

Vous ne pouvez avoir un total de fatigue supérieur à votre Endurance. Si le Seigneur du Mal joue une carte obligeant à subir une fatigue quand vous êtes déjà au maximum, vous subirez une blessure à la place.



Comment récupérer de sa fatigue ?
Il y a 2 possibilités.



Première possibilité : Effectuer une action **Repos**. Votre héros se défaussera alors de tous ses jetons fatigue **à la fin de son tour**.

Deuxième possibilité : Dépenser une augmentation. Lors d'une attaque, vous pouvez dépenser **jusqu'à 1 augmentation non utilisée** pour défausser un jeton fatigue.

Que deviennent les PMs non utilisés ? Vous pouvez bouger, attaquer, puis bouger à nouveau du nombre de PMs restant pendant votre tour.

Exemple : Déplacement de 2

Attaque

Déplacement de 2

Inconscient

Si votre total de blessures est au moins égal à votre santé, vous êtes **Inconscient**.

#1. Remplacez votre figurine par un de vos jetons héros. Un jeton héros ne bloque ni un mouvement ni une LDV, il est considéré comme une case vide.

#2. Prenez le maximum de Blessures et le maximum de Fatigue de votre Héros.

#3. Votre tour s'arrête immédiatement.

Note : Le Seigneur du Mal pioche une carte. Ce qui est mauvais pour vous !

Action Se Redresser

Quand votre héros est inconscient, la seule action qu'il pourra réaliser est **Se Redresser**. Lancez deux dés rouges. Retirez 1 blessure pour chaque cœur obtenu et 1 Fatigue pour chaque amélioration obtenue.

Placez à nouveau votre figurine sur le plateau. Votre tour est terminé.

Action Revigorer un Héros

Un autre moyen de sauver un Héros inconscient est qu'un autre héros vous apporte son aide. Cela est réalisé via l'action **Revigorer un Héros**.

Comme lors d'une action Se Redresser, vous lancez deux dés rouges et appliquez les résultats.

Cette action est plus efficace pour le groupe de Héros car l'autre Héros a toujours une action restante à utiliser. Tandis que le Héros relevé pourra effectuer 2 actions pendant ce round.

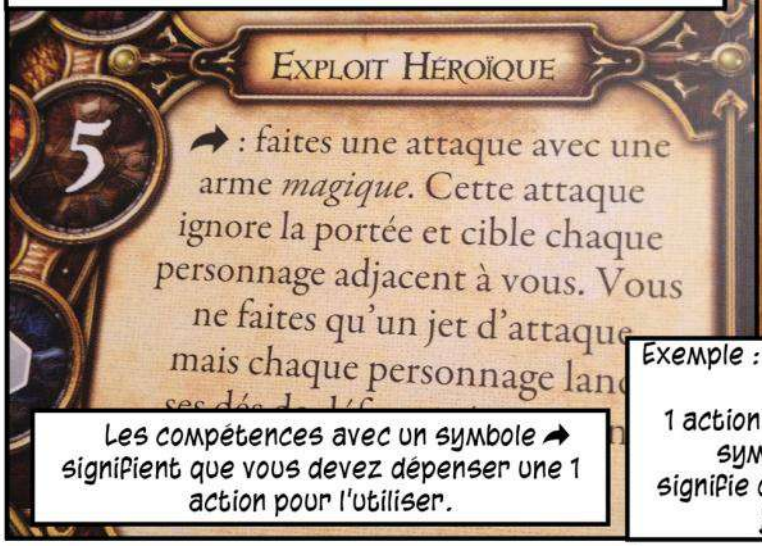
Action Fouiller

Lorsqu'un héros est adjacent ou sur un jeton Fouille, il peut utiliser une action pour **Fouiller**.

Piochez une carte du paquet Fouille.

A noter que le jeton Fouille ne bloque ni le mouvement, ni la LDV.

Utiliser une Compétence Ou une Capacité Spéciale



Les compétences avec un symbole ➡ signifient que vous devez dépenser une 1 action pour l'utiliser.

Exemple : La compétence Rage a un symbole ➡. Vous devez dépenser 1 action pour activer cette compétence. Le symbole Fatigue en bas de la carte signifie que vous devez également prendre 1 jeton Fatigue pour l'activer.

Ensuite, les **Monstres Imposants**

Moi frapper toi !

Les déplacements des monstres imposants sont très simples.

Choisissez une case

Choisissez une des cases qu'il occupe et bougez-le comme si sa figurine occupait une seule case.

Quand son déplacement se termine, placez le monstre en recouvrant la dernière case.

Notez que toutes les cases d'arrivée doivent être vides pour y placer le monstre.

Case choisie

1

Option 1

3

2

Les cases sont vides, ok !

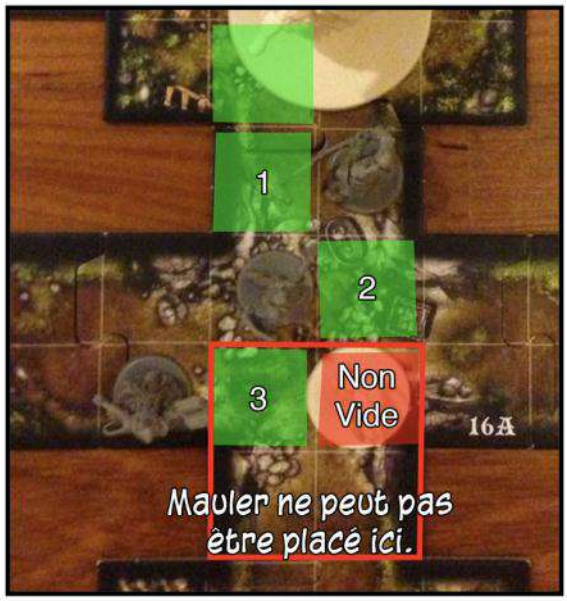
2

Option 2

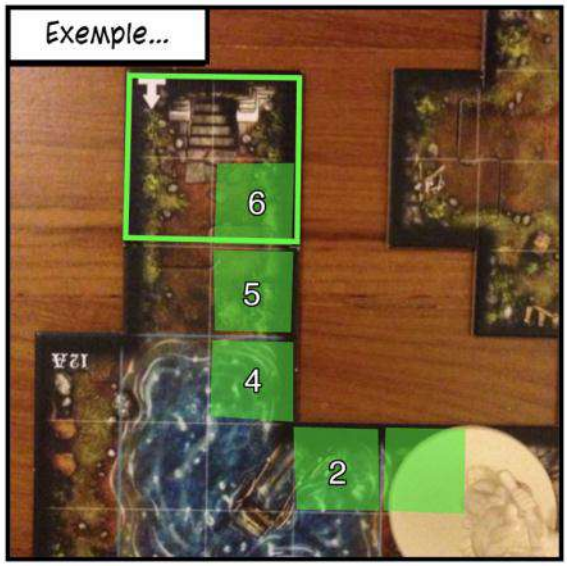
3

16A

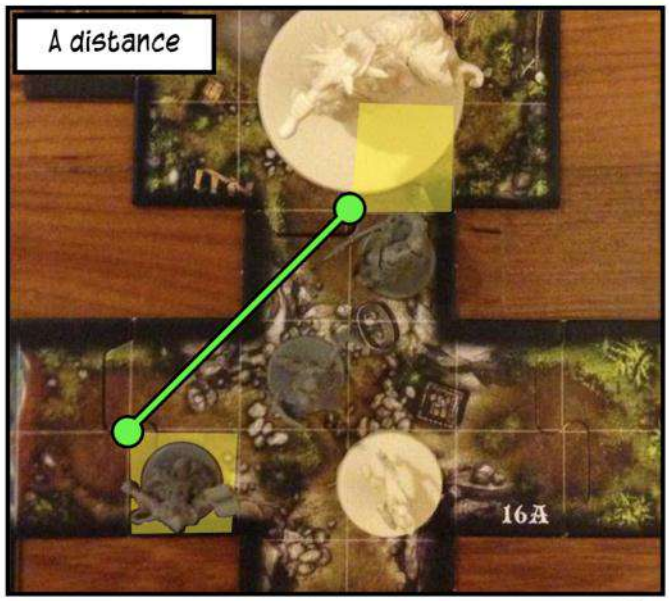
Les cases sont vides, ok !


1
2
3
Non Vide
16A
Mauler ne peut pas être placé ici.

A noter qu'un monstre imposant n'est considéré comme entré dans une case que sur celle où il termine son déplacement.
1
2
3
case finale
Même si Mauler occupe ces 3 cases, il n'est pas considéré comme étant entré dans ces cases.


Exemple...
6
5
4
2
12A

Attaquer un monstre imposant est simple. Tant que pouvez cibler une case qu'il occupe, vous pouvez l'attaquer.
Corps à Corps


A distance
16A

Arghhhhh!
BOARD GAME OF
ADVENTURE
2-5 PLAYERS

Maintenant vous connaissez les bases, il est temps de choisir votre Héros ! Votre choix se décomposera en deux parties.

Premièrement, choisir un Héros.

Deuxièmement, choisir sa classe.

Un code couleur vous permet de savoir quelle classe est disponible pour votre Héros.

Voici 4 éléments à connaitre sur votre Héros.

#3. Capacité de Héros. Elle est unique et toujours disponible.

#1. Caractéristiques. Vous les connaissez déjà.

#2 Attributs. Parfois le Seigneur du Mal lancera des pièges contre vous, nécessitant que vous testiez un attribut. Vous lancerez alors **un dé noir et un dé gris**. Vous réussirez le test si vous obtenez un résultat **égal ou inférieur** à la valeur de l'attribut testé.

#4. Exploit héroïque. Elle est disponible **une fois par rencontre**. Après son utilisation, retournez votre fiche de Héros.

Lorsque vous choisirez votre classe, regardez les cartes de base. La plupart des cartes ont un chiffre en rouge signifiant que ces capacités nécessitent des points d'expérience (XP). Pour votre première partie, vous ne prendrez que les 2-3 cartes de bases, celles sans chiffre en rouge.

Par exemple, vous pouvez choisir Leroic L'Erudit, un mage (Jaune). Ses classes disponibles sont Maître des Runes, Nécromancien ou Géomancien (1ère extension)

Les Gobelins ont la capacité **Filer**. Cela signifie que les figurines héros ne bloquent pas leur déplacement !

Sorti !
L'objectif du Seigneur du Mal est de faire sortir cinq gobelins du plateau.

Impossible !
L'objectif des héros est de tuer **Mauler**.

Vous êtes maintenant prêt à vivre votre première aventure de Descent 2.0 !
Amusez-vous bien !

Guide de Démarrage Rapide des Héros pour Descent 2.0
(Heroes Quickstart Guide to Descent 2.0 – French Edition)

Version 1.0

Ce guide a pour but d'aider les nouveaux joueurs à démarrer rapidement leur première partie de Descent 2.0, avec l'aide d'un joueur expérimenté jouant le Seigneur du Mal.

Notez que plusieurs éléments du jeu n'ont pas été abordés. Le Seigneur du Mal pourra vous les expliquer après votre première partie ou lorsque cela sera nécessaire dans une prochaine rencontre.

Les points non-abordés :

- Fonctionnement des renforts
- Début d'un tour
- Les équipements
- Les portes (il n'y a pas de portes dans la première rencontre)
- Les quêtes (2 rencontres)
- Les campagnes
- Les gains d'XP et comment les dépenser
- Les autres terrains
- Les conditions
- Les échanges d'objets entre héros
- L'utilisation des cartes fouilles
- La capacité Explosion
- Les familiers

Originally posted on BGG:
http://www.boardgamegeek.com/thread/1012610/heroes-quickstart-guide-to-descent-2-0-comic-style

Original English version by Cedric Chong (maxixe)
French version by Icesun

Descent: Journeys in the Dark Second Edition is © & TM or ® Fantasy Flight Games & Edge Entertainement