

# 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

Vitesse = 4



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.



Il y a deux types d'attaque. Corps à Corps et à Distance.

Corps à Corps



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



#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.



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



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



$$\begin{aligned}
 &5 \heartsuit + \spadesuit + \spadesuit - 3 \blacksquare \\
 &= 5 \heartsuit + \heartsuit + \heartsuit - 3 \blacksquare \\
 &= 7 \heartsuit - 3 \blacksquare \\
 &= 4 \text{ blessures}
 \end{aligned}$$

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

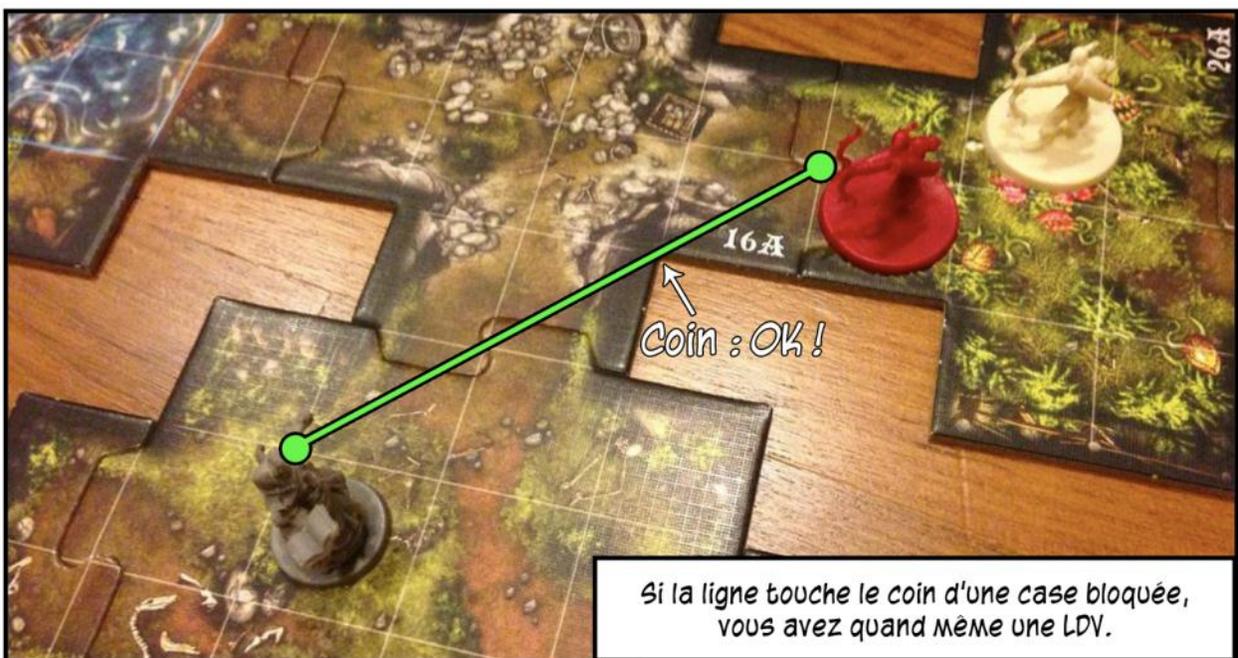


Ce chiffre est la Santé de votre héros. Lorsque vous subirez un nombre de blessures égal à votre Santé, vous serez Inconscient. Pas d'inquiétude, il n'y a pas d'élimination dans Descent.

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 !



Moi Frapper loin !  
Grahahaha !



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



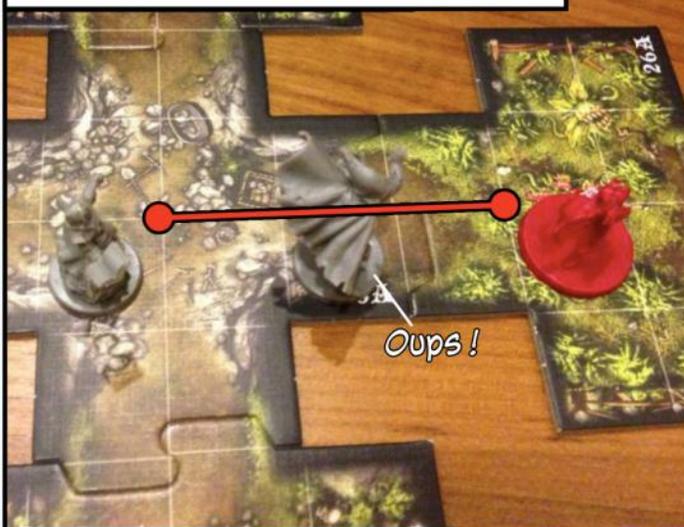
Deux cases bloquées en diagonale ne bloquent pas la LDV.



Les murs, portes fermées et obstacles bloquent la LDV.

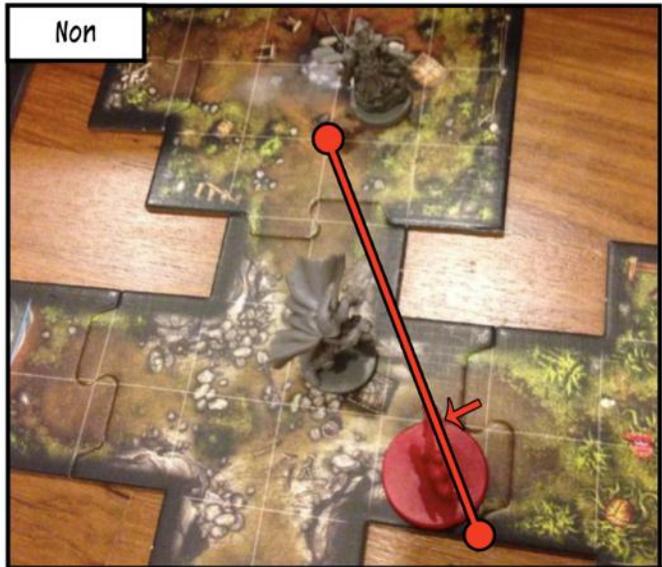


Les Figurines alliées bloquent la LDV.

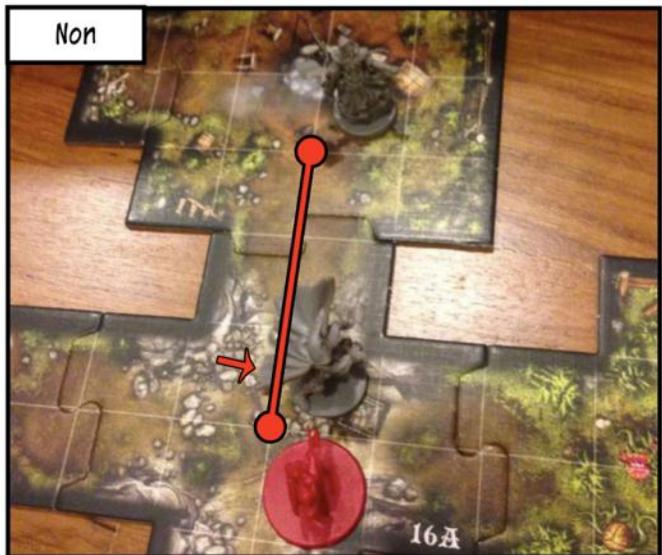
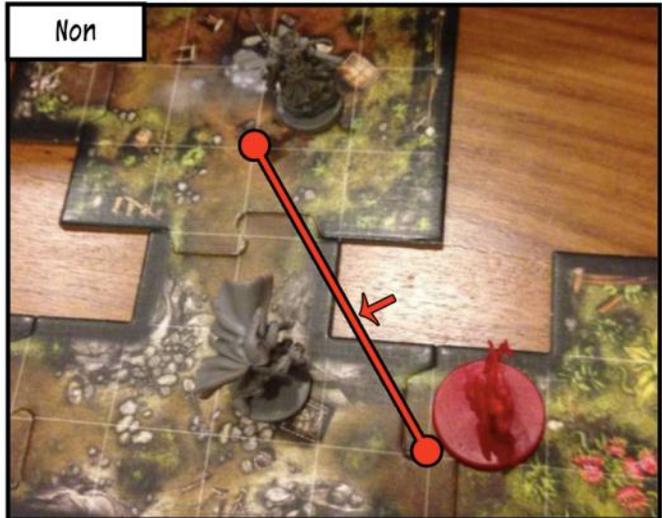


Les Figurines ennemies bloquent la LDV.





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

$$3 \heartsuit - (3 \spadesuit - \text{Transpercer } 2) = 3 \heartsuit - 1 \spadesuit = 2 \text{ Blessures}$$



$$3 \heartsuit - (1 \spadesuit - \text{Transpercer } 2) = 3 \heartsuit - 0 \spadesuit = 3 \text{ Blessures}$$



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 malpaisantes 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.

3. Effectuer 2 actions :

- Attaque
- Mouvement
- Repos
- Fouille
- Spécial
- Redressement
- Utiliser une capacité ou

Première possibilité : Effectuer une action **Repos**.  
Votre héros se dépassera 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 dépasser 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



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

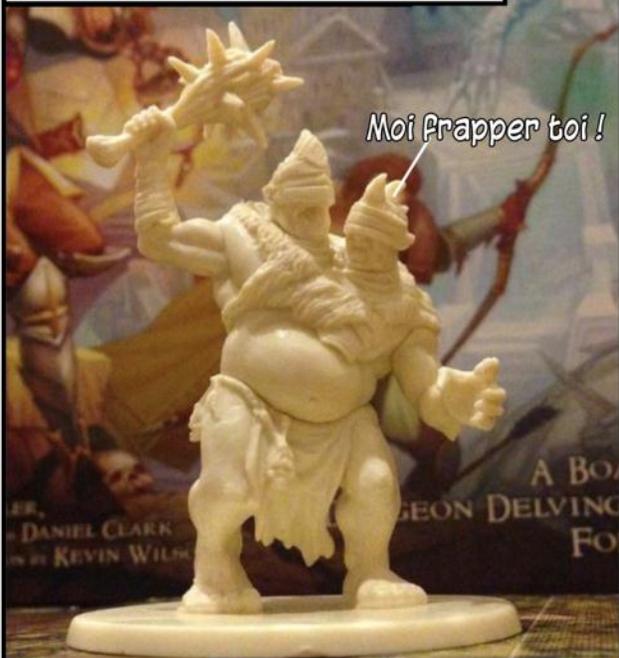


Les compétences avec un symbole ➤ signifient que vous devez dépenser une 1 action pour l'utiliser.

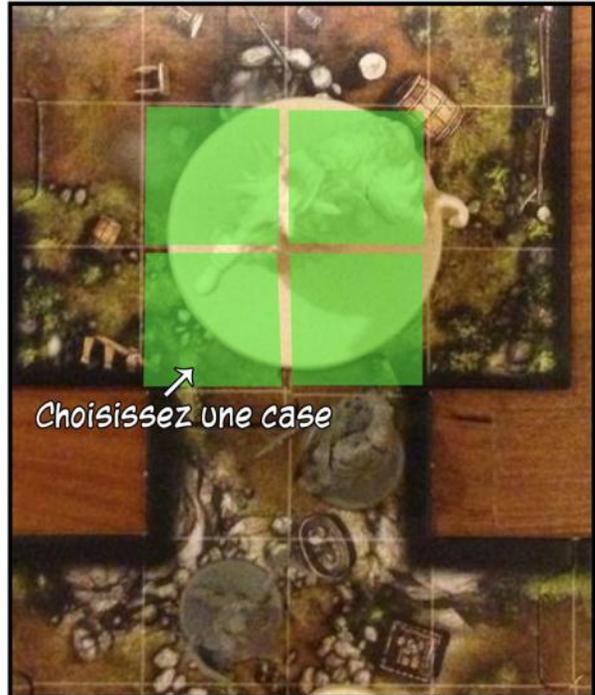


Exemple : La compétence *Rage* a un symbole ➤. Vous devez dépenser 1 action pour activer cette compétence. Le symbole *Fatigue* en bas de la carte signifie que vous devez également prendre 1 jeton *Fatigue* pour l'activer.

Ensuite, les Monstres Imposants



Les déplacements des monstres imposants sont très simples.



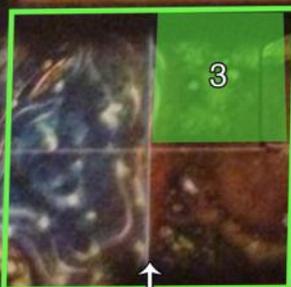
Choisissez une des cases qu'il occupe et bougez-le comme si sa figurine occupait une seule case.

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

Option 1

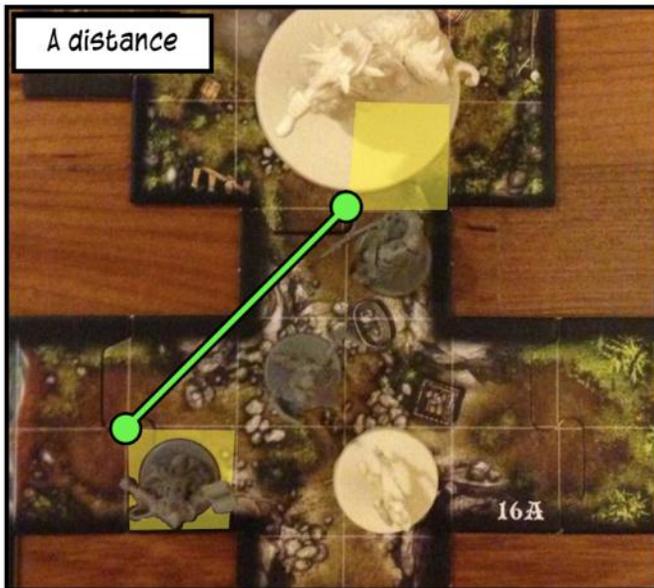
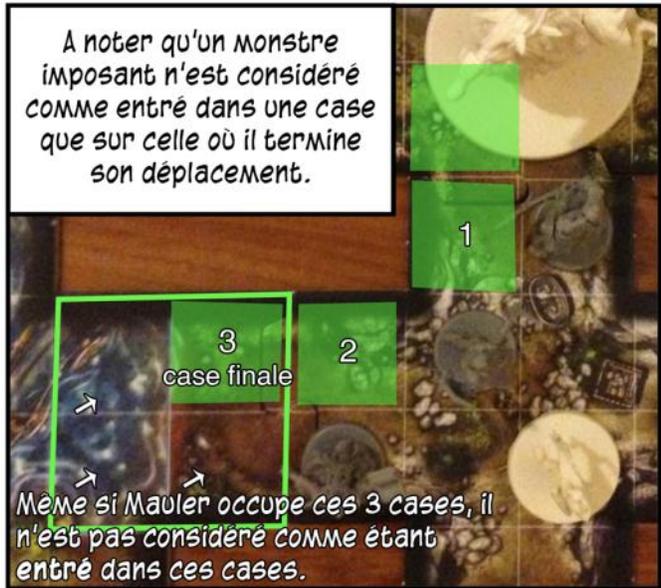
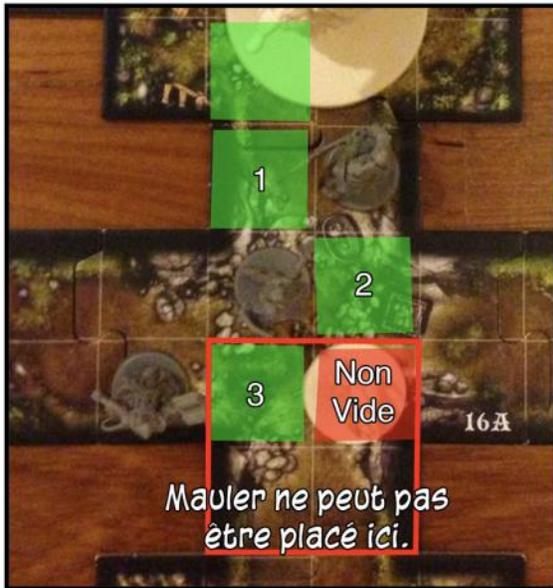


Les cases sont vides, ok!

Option 2



Les cases sont vides, ok!



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 connaître sur votre Héros.

#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.

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



#4. Exploit héroïque. Elle est disponible une fois par rencontre. Après son utilisation, retournez votre Piche 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'Érudite, un Mage (Jaune). Ses classes disponibles sont Maître des Runes, Nécromancien ou Géomancien (1ère extension)

Vous êtes presque prêt !  
Juste quelques petits rappels.



Mauver a la capacité  
Allonge !



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





# 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 Roland Escanez (Icesun)