

DESCENT QUEST (auteur : Mark Thomas)

Référence : <http://www.boardgamegeek.com/filepage/45121>

Vous y trouverez le fichier PDF en anglais avec les cartes à imprimer .

Qu'est-ce que Descent Quest ?

Une combinaison du jeu Descent classique avec un parfum de Warhammer Quest .

Ici plus besoin d'un maître du jeu , la difficulté des donjons est adaptée au nombre de héros .

On peut y jouer seul ou à plus de 4 .

DQ utilise des cartes de donjon comme WQ , rendant la partie à chaque fois différente .

De quoi ai-je besoin pour y jouer ?

D'imprimer les cartes de ce PDF et du jeu Descent .

Ce document contient de nouvelles cartes qui décrivent les zones des donjons et les monstres qui y vivent aussi bien que des évènements spéciaux qui peuvent survenir durant l'exploration des salles .

Vous trouverez également une table des récompenses qui déterminent ce que l'on gagne en battant les ennemis .

Le jeu de base peut suffire mais cette version utilise aussi le matériel des extensions (excepté Road to Legend) .

Aucun élément de WQ n'est nécessaire ici .

Qu'y trouve-t-on ?

Les règles bien sûr et les cartes à imprimer .

Les différents types de cartes sont :

- **carte évènement**: ce sont des évènements aléatoires qui peuvent survenir lors de chaque tour de jeu . Certains sont tirés du paquet du MD de Descent d'autres pas . Les conséquences peuvent être bénéfiques ou non ... habituellement elles sont plutôt néfastes !

- **cartes Donjon**: ce sont des zones vides provenant du donjon lui-même

(bien souvent il y a plus d'une section de plateau par carte) que vous poserez en jeu en fonction de votre pioche .

- **cartes Objectifs**: ce sont les zones finales des Donjons .

- **cartes Monstres**: à chaque fois que vous pénétrez dans une nouvelle zone , vous devez piocher une carte Monstre pour savoir qui ou ce que vous allez affronter .

- **cartes Portes**: chaque extrémité de zone possède une porte . Quand vous ouvrez une porte , il faut d'abord piocher une carte Porte pour savoir si quelque chose arrive .

La tables des trésors est une liste de ce que vous pouvez gagner après une victoire , et quel résultat de lancer de dé l'obtient .

Le guide des cartes Seigneur énumère tous les sombres sortilèges grouillant dans le donjon .

Le guide des Quêtes contient différents Boss pré-construits . Alors que les différentes salles du donjon et leurs contenus sont générés au hasard par le tirage des cartes et les lancers de dé , la salle finale est unique et peut donner lieu à l'application de règles spéciales .

Préparation du jeu

La préparation d'une partie de DQ est comparable à celle de Descent sauf qu'il n'y a pas de scénario pré établi .

note: si une règles n'est pas spécifiquement mentionnée dans ce guide , référez vous aux règles de Descent .

Après avoir imprimé les cartes , coupez les et regroupez les en différents paquets selon leur nature .

1) Choisissez votre héros comme vous le feriez pour Descent , en incluant ses aptitudes , l'achat de son équipement , ... Pour un meilleur résultat choisissez entre 1 et 4 héros . Le jeu est tout à fait jouable en solo mais certains monstres sont quand même un tantinet costauds ... Vous pouvez même utiliser plus de 4 héros mais les salles risquent d'être vite saturées !

note: vous pouvez réarranger les cartes selon leur utilité , ainsi si vous jouez seul , écartez toutes les cartes qui affecteraient des alliés . Les points de trahison restent de mise . Vous pouvez aussi réutiliser des cartes déjà utilisées plus tôt dans la partie . Les règles du spawning classique ne sont pas utilisées ici ... quand un monstre apparaît , il vous faut l'affronter !

2) Sélectionnez les stats des monstres en fonction du nombre de héros + 1 (donc pour 2 héros , utiliser des cartes monstres avec le chiffre 3 dans le coin) .

3) Prélevez 20 jetons de menace et placez les dans une tasse . Vous en prélèverez à chaque tour . Quand la tasse est vide , les ennuis commencent ...

4) Vous commencez la partie avec 5 jetons Conquête . Si vous les perdez , le jeu s'arrête ! Vous pouvez toujours recevoir des jetons supplémentaires via des glyphes ... mais encore faut -il les trouver !

5) Mélangez le paquet Objectif et piochez la carte du haut du paquet face cachée . Celle-ci représente le but de votre quête . Il vaut mieux ne pas la regarder pour le suspense ! Ecartez le reste du paquet Objectif , vous n'en aurez plus besoin .

6) Mélangez le paquet Donjon . Faites en 2 tas . Piochez 4 cartes dans un tas , 4 dans l' autre , toutes face cachée . Placez la carte objectif dans un des 2 tas puis placez ce tas sous l'autre tas . Ainsi vous aurez à traverser au moins 4 salles avant d'atteindre votre objectif , mais vous pourriez devoir en parcourir 8 ! Ecartez le reste du paquet Donjon , vous n'en aurez plus besoin .

7) Mélangez le paquet Evènements et placez le face cachée près de vous . Il sera utilisé tout au long de votre périple .

🤪Mélangez le paquet Portes et placez le face cachée près de vous . Vous l'utiliserez chaque fois qu'un héros voudra ouvrir une porte pour révéler une nouvelle salle .

9) Placez sur la table la section de donjon qui sera considérée comme l'entrée (cfr la photo en bas de la page 2 du PDF) . Placez une porte MAIS vous ne devez pas piocher de carte pour la salle de départ . Vous ne devez pas non plus piocher dans la tasse contenant les jetons

traîtrise ou piocher une carte Evènement après avoir ouvert la porte .

10) Posez en jeu votre héros et passez à la section " Séquences de jeu "

Sommaire des étapes d'un tour

Chaque tour (une fois les héros ayant ouvert la porte initiale) suit ce schéma .

- 1) Retirez h jetons menace de la tasse et placez les ailleurs (à vous de choisir !) .

- 2) Exploration (si un héros est à côté d'une porte)

° a) Piochez une carte Porte

° b) Révélez la nouvelle zone

° c) Déterminez si on y trouve une glyphe (même symbole obtenu sur 2 dés de Pouvoir)

- 3) Piochez une carte Monstre pour peupler la zone

- 4) Déterminez s'il y a un Piège (face vierge sur un dé de Pouvoir)

- 5) Déterminez s'il y a un Evènement (éclair d'énergie sur un dé de Pouvoir) . A faire à chaque tour .

- 6) Combat

- 7) A la fin du combat , consultez le tableau des trésors puis retour à l'étape 1

Détails des étapes

ETAPE 1 : MENACE

Le donjon est dangereux et au plus vous vous y enfoncez , au plus vous serez confrontés au danger . Vous débutez la partie avec 20 jetons Menace . A chaque tour , déplacez h jetons de la tasse . " h " représente le nombre de héros présents . Par exemple , avec 2 héros , il faudra 10 tours pour épuiser la réserve de jetons Menace MAIS seulement 5 tours avec 4 héros ! Une fois la réserve épuisée , lancez tous les dés d'attaque standards (1 rouge , 1 bleu , 2 jaunes , 2 verts , 1 blanc) et consultez le

tableau des cartes Seigneur pour savoir laquelle entre en jeu . Utilisez une feuille de papier et un bic pour vous souvenir de l'effet en cours . **Les cartes Seigneur peuvent s'accumuler** , et vous pourriez vous retrouver avec 3 cartes Seigneur " Destin funeste ! " en jeu ! La réserve de jetons Menace se reconstitue automatiquement . Certaines CAPACITES ou PROUESSES qui demande au MD d'épuiser x jetons peuvent être utilisés pour réapprovisionner la tasse . Les CAPACITES et les PROUESSES qui réclament un coût supplémentaire pour jouer des cartes MD ne sont pas d'application dans ce jeu .

ETAPE 2 : EXPLORATION

Comme dans le jeu classique , les héros parcourent le donjon en utilisant leurs points de déplacement . Et ce même en dehors des combats . Si vous êtes adjacent à l'extrémité d'une salle , vous pouvez choisir de continuer l'exploration .S'il y a une porte (et il y en a souvent !) , piochez une carte Porte et suivez les instructions . Le héros dépense 2 points de déplacement pour ouvrir une porte , comme dans Descent . On pourrait croire que le tour du 1er héros est divisé en 2 (c'est lui qui habituellement ouvre les portes) mais même s'il a choisi d'ouvrir une porte au milieu de son tour (pas trop conseillé !) c'est comme s'il révélait une nouvelle zone dans Descent . La nouvelle zone est posée en jeu et il faut vérifier s'il y a Embuscade . Si oui le tour du héros prend fin . Sinon , continuez le tour comme à l'accoutumée .

Après avoir suivi les instructions de la carte Porte , piochez une carte Donjon . Posez en jeu les éléments de plateau et placez une porte à toutes les extrémités de cette nouvelle zone . DQ n'utilise pas les portes runiques . Vous devrez peut-être orienter les pièces du plateau différemment selon la configuration du donjon déjà construit . S'il n'est pas possible de placer certaines pièces de plateau comme la carte Donjon le demande , réarrangez la disposition de ces pièces pour que cela le devienne . Vous devez maintenant déterminer si la zone contient un glyphe de transport . Lancez 2 dés de Pouvoir . Si vous obtenez 2 faces vierges , 2 éclairs d'énergie ou 2 augmentations de puissance placez le glyphe de transport à un endroit approprié . **Si la carte Donjon donne des instructions spécifiques , suivez les immédiatement . Cela peut inclure de placer certains éléments de plateau tels que des potions , fosses , décombres ... Les instructions des carte Donjon annulent toutes les règles décrites ici .**

Terrain corrompu

Si un héros prend une blessure sur une case corrompue , la réserve de jetons Menace diminue dans un rapport de 1 pour 1 .

issues multiples

Parfois une zone peut avoir plus d'une sortie possible . Quand cela survient , répartissez les cartes Donjon restantes en x tas égaux si possible que vous placez aux x sorties . Commencez par poser la carte inférieure du paquet FACE CACHEE près d'une des sorties et continuez ainsi sortie après sortie pour répartir les cartes . Si un héros se retrouve à court de carte Donjon SANS avoir trouvé la carte Objectif , considérez qu'il avait choisi un cul- de-sac et qu'il doit faire marche arrière .

ETAPE 3 : GENERER DES MONSTRES

Piochez une carte Monstre . En général un lancer de dé vous indique quels monstres apparaissent dans la nouvelle zone mais certaines cartes peuvent donner des instructions spécifiques . Une fois les monstres connus , placez les en respectant les infos données dans le guide de **comportement des monstres**.

nombre de monstres apparus

Un bon nombre de cartes Monstre se présentent de la façon suivante : $2 + h$, ou $1 + h$ (max 4) . A chaque fois " h " se réfèrent au nombre de héros présents . Quand un nombre maximum de monstre est spécifié , ne le dépassez pas même si la formule utilisée le voulait . S'il vous est demandé de placer plus de monstres qu'il n'y a de figurines disponibles , utilisez la version master du monstre (donc la figurine rouge correspondante) ou n'importe quel jeton de remplacement .

ETAPE 4 : EMBUSCADE OU PAS

Lancez un dé de Pouvoir : si face vierge il y a embuscade , passez à l'étape 6 et les monstres s'activent immédiatement . Pas de possibilité de préparer le combat (ordres de héros) !

ETAPE 5 : EVENEMENTS

A chaque tour de jeu , les héros doivent vérifier si un évènement particulier ne survient pas . Les seules exceptions sont : la zone de départ , quand il y a embuscade , ou si une carte vous indique clairement de ne pas chercher si un évènement survient . Lancez un dé

de Pouvoir , si vous obtenez un éclair d'énergie , piochez une carte Evènement et appliquez immédiatement les instructions .

ETAPE 6 : COMBAT

Les combats dans DQ se déroulent comme dans Descent . La différence tient la position occupée au départ par les monstres et leur comportement . Si les héros ont été surpris (embuscade) , les monstres sont activés les premiers et on passe l'étape de combat des héros . Se référer au guide de " **comportement des monstres**" pour plus de détails .

Note: les préparations de combat (ordres de héros) peuvent être utilisés à tout moment durant la phase d'activation des monstres sauf s'il y a *embuscade* .

ETAPE 7 : TRESORS

Une fois tous les monstres générés par la carte Monstre ont été tués , consultez le tableau des trésors pour connaître ce que les héros ont gagné . Les monstres générés par des évènements ont leur récompense propre imprimée sur la carte Evènement .

En s'assurant que les héros ne soient pas à court de jeton Conquête , répétez les différentes étapes décrites ci dessus au tour suivant .

N'oubliez pas : vous devez faire un test à chaque tour pour savoir si un Evènement survient , même si aucun héros ne se trouvent dans le donjon à ce moment ! Un passage par la ville ne se fait pas forcément sans heurt . De même n'oubliez pas que vous perdez des jetons Menaces à chaque tour !

Exemple 1 d'une séquence de jeu

Dans cet exemple , le groupe de héros est constitué de Nanok et d'Astarra . Nanok a atteint la porte située à l'extrémité de la zone de donjon et il décide d'aller plus loin (exploration) . D'abord le joueur va piocher une carte Porte . Tout va bien , rien de spécial . Nanok utilise 2 points de déplacement pour ouvrir la porte . Le joueur retourne la carte supérieure du paquet Donjon et ajoute les éléments nécessaires pour agrandir le donjon . Il pioche alors une carte Monstre . Comme il s'agit d'une carte standard , il lance 1 dé de Pouvoir et obtient un éclair d'énergie . La carte indique que dans ce cas apparaissent $1 + h$ *Ferrox* (*max 3*) , $3 + h$ *Squelettes* et *1 Manticore* . " h " est le nombre de héros en

jeu , donc nous avons ici 5 Squelettes (3 + 2) , 1 Manticore et 3 Ferrox (1 + 2) . Dans le cas des Ferrox , une règle décrite plus loin stipule qu'il ne peut y avoir plus de 3 Ferrox à la fois quelque soit le nombre de héros . En suivant les règles de positionnement des monstres , les Ferrox sont placés à une distance de 4 cases de l'endroit où pénètrent les héros dans la nouvelle zone . Habituellement les monstres sont posés en jeu dans l'ordre où ils sont listés sur la carte Monstre , mais cependant les monstres attaquant au corps à corps sont placés en 1er . Placez ensuite les Squelettes à une distance de 3 cases du dernier Ferrox placé . Finalement , la Manticore est placée à 3 cases derrière les Squelettes . Voir la section comportement des monstres pour plus de détails . (voir aussi la photo page 5 de ce PDF)

Une fois les monstres placés sur le plateau , le joueur lance un dé de Pouvoir pour vérifier si le groupe est pris en embuscade . Il obtient une face vierge donc EMBUSCADE . Dans ce cas il ne doit PAS lancer le dé pour vérifier s'il doit piocher une carte Evènement et les héros ne bougent plus de leur position pour ce tour . En accord avec les règles de comportement des monstres , ces derniers s'activent . Une fois qu'ils auront tous été joués , la partie continue ... avec les héros restants !

Exemple 2 d'une séquence de jeu

Dans cet exemple le groupe est constitué de Glyr , Trenloe , Tetherys et Thorn (dénomination anglaise) . Les héros ont déjà passés 4 tours dans le donjon . Il reste 4 jetons dans la réserve de jetons Menace . C'est le début du 5ème tour , un des joueurs prend les jetons restants (1 pour chaque héros) et les place dans la zone de défausse des jetons Menace . Comme tous les jetons Menace ont été éliminés , le joueur lance tous les dés d'attaque . Il ajoute les valeurs de portée et de dégât , qui s'élèvent respectivement à 10 et 13 . En consultant le guide des Pouvoirs , il voit que le Pouvoir " Colère " entre en jeu . Il replace alors tous les jetons défaussés dans la tasse pour reconstituer une nouvelle réserve .

Les héros ne sont pas prêts pour explorer une nouvelle zone . Ils sont en plein combat . Un joueur lance le dé Pouvoir pour voir s'il faut piocher une carte Evènement . Il obtient un éclair d'énergie . Il retourne une carte Evènement et constate qu'elle fait apparaître un Ogre dans la zone . Tout d'abord un dé bleu est lancé pour savoir s'il s'agit d'un monstre standard ou Majeur . Heureusement le résultat n'est pas un X . Il s'agit donc d'un Ogre standard . ensuite un dé de Pouvoir est lancé pour savoir si l'Ogre surprend le groupe . Il y a un résultat spécial pour ce cas de figure , un éclair d'énergie . Et c'est justement ce qui est obtenu ! L'Ogre

est immédiatement activé . Après ce tour , les héros débutent leur tour en attaquant les monstres encore vivants et l'Ogre fraîchement débarqué . Une fois le tour des héros fini , tous les monstres sont activés y compris l'Ogre .

COMPORTEMENT DES MONSTRES

Comme dans cette version il n'y a pas de scénario prédéterminé ou de MD contrôlant les monstres , DQ utilise des règles régissant la façon dont les monstres doivent être placés sur le plateau et comment ils se comportent quand ils sont activés . Ces règles sont applicables dans la majeure partie des cas mais si jamais un cas se présente où vous trouvez que le monstre ne doit pas suivre les règles proposées , libre à vous de ne pas les appliquer !

Les raisons pour lesquelles sont appliquées ces règles dans DQ peuvent être résumées ainsi :

- Les monstres sont égoïstes : ils ne s'intéressent qu' à leur propre attaque .
- Les monstres sont peureux : ils s'enfuient toujours après avoir attaqué , quand ils en ont la possibilité .
- Les monstres sont sans parti pris : ils se répartissent pour assurer la meilleure attaque .
- Les monstres ne ferment jamais les portes mais ils peuvent les ouvrir . Ils le font pour se rapprocher des héros .

Mise en place des monstres

quand vous placez de nouveaux monstres sur le plateau , il faut les répartir selon les groupes listés sur la carte de Monstre . par exemple , s'il est écrit " 2 Ailes-Rasoirs Majeures , 1 Golem , 1 Squelette Majeur " , cela fera 3 groupes . Le premier groupe est placé à 4 cases du héros le plus proche . Placez les monstres dans l'ordre où ils apparaissent sur la carte , MAIS les monstres qui attaquent au corps à corps sont TOUJOURS placés les premiers . S'il y a plusieurs groupe de monstres attaquant au corps à corps , placez les dans l'ordre où ils apparaissent sur la carte . Une fois le premier groupe placé , placez le 2ème à 3 cases derrière le 1er et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les groupes soient placés . quand plusieurs possibilités se présentent pour placer un monstre , utilisez toujours celle qui sera la plus utile pour le monstre . Cela permettra de limiter les effets dévastateurs d' EXPLOSION ou d'

AURA avant que les monstres ne puissent être activés . En fin de compte , s'il n'y a pas assez de place pour répartir les groupes de monstres selon ces règles , vous pouvez placer un groupe de monstres de l'autre côté des héros à une distance de 4 cases . Et si cela n'est pas possible , réduisez l'écart entre les groupes à 2 voire 1 case de distance . Et si ça ne marche toujours pas , ne placez pas les monstres excédentaires . Notez que si une carte appelle plus de monstres d'un type qu'il n'en est disponible , utilisez les équivalents Majeurs ou d'autres monstres à la place .

Capacité Transformation

quand vous placez un monstre avec transformation , suivez ces règles : si en le posant en jeu , il a directement une ligne de vue sur les héros et qu'il peut être placé à 4 cases de ceux-ci , considérez qu'il attaque au corps à corps . Sinon considérez qu'il attaque à distance ou qu'il utilise une attaque magique . Considérez aussi la cible ; si celle-ci est faible à un type d'attaque donné , utilisez le . C'est ce que ferait un MD . Au final , faites en sorte que l'attaque soit la plus dévastatrice possible .

Attaque des monstres

Les monstres essayeront d'appliquer la règle du " un pour un " de WQ . Cela veut dire que s'il y a 4 monstres et 4 héros , chacun d'eux attaquera un héros . S'il y a 7 monstres , 3 héros feront face à 2 monstres et le dernier à 1 seul . Cependant les monstres n'attaqueront que les héros situés dans leur ligne de mire . Si un seul héros est visible , tous les monstres l'attaqueront ! Si les monstres n'ont aucune ligne de vue sur les héros , ils se déplacent dans la direction des héros (car ils sentent leur présence) . Une fois une ligne de vue obtenue pour au moins un héros , déterminez qui sera attaqué par la règle du " un pour un " . Une exception cependant : les monstres avec **nuée** attaqueront la cible préalablement choisie par un autre monstre utilisant cette capacité . Par exemple si un Kobold attaque un héros selon la règle du " un pour un " , les autres kobolds ignoreront cette règle et attaqueront le même héros .

A chaque tour , le monstre le plus proche des héros est activé . une fois sa cible choisie , il se déplace vers cette cible comme suit :

- les monstres attaquant à distance s'arrêtent à 3 cases
- les monstres attaquant au corps à corps s'arrêtent quand ils sont à côté du héros , sauf s'ils ont la capacité **extension**, et dans ce cas s'arrêtent

à 2 cases

- les monstres éviteront à tout prix les héros avec **aura**

Une fois qu'il est bien positionné , le monstre attaque . après avoir attaqué , il utilisera les points de déplacement restants pour s'écarter du héros . Les exceptions à ces règles sont les suivantes :

- les monstres avec la capacité **nuée** ne reculeront pas s'il y a une autre créature avec la capacité **nuée** dans la zone
- si reculer le fait se rapprocher d'un autre héros , il ne bougera pas
- si un monstre a déjà souffert de blessure causée par la capacité **aura** , il ne bougera plus dans l'espoir de ne pas subir de blessure supplémentaire .

Une fois le tour du monstre fini , le monstre suivant le plus proche est activé et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils soient tous activés . Si un monstre a utilisé tous ses points de déplacement mais n'a pas atteint la distance appropriée pour sa cible , il essaiera de faire une attaque si possible (sur toute autre cible valable) ou ne fera rien ! Les monstres avec la capacité **souffle** l'utiliseront toujours si cela leur permet de toucher plusieurs héros à la fois , en dépit des dégâts infligés à d'autres monstres . Les monstres avec la capacité **coup violent** essaieront toujours de projeter les héros sur une case à risque (lave , fosse , ...) si possible .

REGLES EN OPTION

Si le jeu vous paraît trop simple ou trop difficile , voici quelques idées pour l'adapter à votre goût :

- les Squelettes ont une portée d'attaque de 4 cases et les Squelettes Majeurs une portée d'attaque de 5
- ajoutez une blessure supplémentaire à chaque fois qu'un lancer de dé pour les monstres donne 2 éclairs d'énergie
- utilisez le dé argent ou or de Héros de Légende pour les monstres , cela permettra d'obtenir des trésors plus intéressants
- utilisez les cartes Monstre argent , or ou diamant de Héros de Légende
- en mode solo , lancez le dé 2 fois quand vous révélez une nouvelle zone pour déterminer s'il s'y trouve un glyphe .
- un héros solitaire débutera la partie avec 6 points de Conquête , chaque héros supplémentaire ayant 1 point de moins que le héros précédent (soit à 3 joueurs : héros 1 = 6 PC , héros 2 = 5 PC , héros 3 = 4 Pc)

- n'utilisez pas les cartes Prouesse
- utilisez d'avantage de jetons Menace en jeu au début de la partie

CARTES EVENEMENT

Les cartes Evènement peuvent avoir toute sorte de conséquence . Parfois les effets de ces cartes se manifestent même si aucun héros ne se trouvent présents dans la zone où elles sont arrivées en jeu .

Certaines cartes Evènement ressemblent à des cartes Piège .

En ce qui concerne les Evènements entraînant des effets persistants (brûlure , poison ...) , les héros peuvent lancer le dé pour les neutraliser juste après avoir reçu les jetons associés à ces effets . Ceci parce que les Evènements surviennent juste avant le tour des héros .

Certaines cartes Evènement entraînent l'apparition de nouveaux monstres . Quand vous générez ces monstres , lancez un dé de Pouvoir . En obtenant un éclair d'énergie , vous activez directement le(s) monstre(s) . Ceci fait , le tour des héros prend fin et celui des monstres commence (y compris celui du monstre tout juste généré) . C'est une sorte de bonus d'attaque que reçoivent les monstres .

GUIDE DES TRESORS

Il y a 3 niveaux de trésors dans DQ : cuivre , argent et or . Le niveau est défini par le nombre de cartes Donjon déjà retournées . De 1 à 4 , niveau cuivre . De 5 à 7 , niveau argent et au delà , niveau or . **A moins que cela ne soit précisé , chaque héros** reçoit un trésor . Si votre lancer de dé ne correspond pas à la liste ci dessous (voir la liste page 9 du PDF) désolé , pas de chance ... vous ne gagnez rien ! Attention , vous pouvez acheter en ville tous les trésors d'un niveau considéré même si vous n'avez pas encore rencontré l'un d'eux dans le donjon . Les coffres aux trésors trouvés dans les zones Objectif donnent 1 trésor par héros et 2 points de Conquête .

GUIDE DES CARTES SEIGNEUR

Comme décrit plus tôt , une fois la réserve de jetons Menace épuisée , vous devez lancer le dé pour savoir quelle carte Seigneur vient vous pourrir la vie . Ces cartes Seigneur sont cumulables , donc plusieurs

exemplaires d'une même carte Seigneur peuvent se manifester simultanément . Certaines cartes Seigneur ne peuvent arriver qu'un nombre de fois bien défini durant la partie . Une fois ce nombre atteint si par la suite vous faites apparaître un tel type de carte Seigneur , ignorez la . Pas de carte Seigneur supplémentaire à affronter . Pour utiliser le tableau qui suit (voir page 10 du PDF) , lancez tous les dés d'attaque standards (rouge , bleu , jaune , jaune , vert , vert et blanc) . Additionnez les points de portée . Reportez vous à la bonne colonne . Additionnez les points de dégât . reportez vous à la bonne rangée . Voici une description des cartes Seigneur . Certaines fonctionnent différemment par rapport au jeu classique .

Commandant Brillant: le 1er monstre du 1er groupe de monstres générés par les cartes Monstres devient un monstre Majeur .

Armure Noire: tous les monstres gagnent +1 en armure pour chaque exemplaire de cette carte en jeu .

Avertissements Sinistres: quand un héros ouvre une porte , son tour prend immédiatement fin . Les embuscades surviennent désormais avec le symbole éclair d'énergie et non plus avec la face vierge .

Destin funeste: tous les monstres bénéficient d'un dé de Pouvoir supplémentaire pour chaque exemplaire de cette en jeu .

Jalousie: les héros ne peuvent plus se donner entre eux de potions ni d'objets .

Cupidité: retirez un jeton Menace de la réserve pour chaque carte trésor que les héros reçoivent . Ne pas appliquer cet effet pour les trésors que les héros achètent .

Maître ! , Maître !: les monstres issus des cartes Evènement sont automatiquement du type Majeur , plus besoin de lancer le dé . A n'appliquer que sur les cartes Evènements qui stipulent au départ d'effectuer un lancer de dé !

Expert en Pièges: les cartes Evènement de type Piège entraîne 1 blessure supplémentaire par exemplaire de cette carte en jeu .

Rapidité Impie: tous les monstres gagnent +1 en vitesse pour chaque exemplaire de cette carte en jeu .

Urgence: 1 jeton Menace supplémentaire est retiré de la réserve à chaque tour pour chaque exemplaire de cette carte en jeu .

Colère: chaque héros vaut 1 point de Conquête supplémentaire pour chaque exemplaire de cette carte en jeu .

GUIDE DES QUETES

Une fois atteint la zone finale , consultez ce guide pour savoir comment compléter la carte . Chaque zone finale possède ses règles spéciales , règles concernant le boss du donjon , ses lieutenants ou la nature même de la zone . Quand vous révéléz la zone finale , vous ne devez PAS lancer le dé pour savoir s'il y a embuscade . Vous ne devez pas piocher de carte Monstre . Vous continuez de piocher des cartes Evènement à chaque tour et vous continuez de vider votre réserve de jetons Menace . A moins que cela ne soit précisé , le contenu de tous les coffres présents dans la zone finale est listé dans le guide des trésors . De même , à moins que cela ne soit précisé , votre but est toujours de tuer le boss du donjon . Ce qui entraîne automatiquement votre victoire car les monstres restants s'enfuient sans demander leurs restes .

BELLS OF FIRE

D'dhe'Ceville est un Démon Majeur qui a 6 blessures supplémentaires par héros . Il est immunisé contre **Aura** et **Brûlure**

Les 2 Cerbères Majeurs ont 2 blessures supplémentaires par héros . Ils n'ont pas de nom particulier .

COMMAND CENTRAL

'alTh'gha est une Bête du Chaos Majeure avec 4 blessures supplémentaires par héros .

TOUS les monstres de cette zone possèdent la capacité **Commandement** . Si un monstre quitte la zone , **Commandement** est perdu .

'alTh'gha **NE** peut **PAS** quitter la zone .

CORPSE RUN

Pas de boss particulier ici . Le Point d'Interrogation indique

l'emplacement du compagnon mort (utilisez la figurine que vous voulez) . Un des héros doit prendre en charge le corps et le ramener à l'entrée du donjon . Les glyphes sont toutes inactivées . Le héros qui transporte le corps ne peut utiliser son équipement que d' 1 main (soit un bouclier soit 1 arme à 1 main) et ne peut rien porter dans son sac . Sa vitesse est réduite à 4 . Les cartes Evènements continuent d'être piochées durant toute la durée du retour .

Dès que les héros ont récupérés le corps , à chaque tour l' Autel du Mal génère un monstre supplémentaire par rapport aux monstres normalement générés . Piochez une carte Monstre et lancez le dé comme d'habitude . Les monstres sont placés à côté de l'Autel .

CRYPT OF THE UNDEATH

Le Squelette Majeur situé juste en dessous du sarcophage est le Capitaine Lansing . Il a 5 blessures supplémentaires par héros et 1 Point d'armure supplémentaire par héros .

En se tenant à côté du sarcophage et en accomplissant une Action Prolongée corps à corps (4) , à distance (4) ou magie (4) vous pourrez détruire ce dernier . cela entraîne la perte de la capacité **Immortel** pour tous les monstres Majeurs **SAUF** pour le Capitaine Lansing . Cette Action Prolongée doit être CONTINUE . Si elle est interrompue pour quelque motif que ce soit , elle doit être reprise depuis le début .

FUNGI OF DOOM

Lady Ssihthz est 1 Naga Majeur avec 6 blessures supplémentaires par héros . elle possède la capacité **Coup Violent**.

GUST OF WIND

gust est 1 dragon Majeur avec **Camouflage** et **Peau de Fer** . Il a 5 blessures supplémentaires par héros et fait dégât + 2 .

Le battement de ses ailes dans un espace aussi confiné entraîne une rafale de vent à travers toute la zone . A la fin du déplacement de chaque figurine (héros ou monstre) , lancez le dé jaune . En vous basant sur la valeur de portée obtenue , déplacez le héros ou le monstre d'autant de case dans la direction du vent . Si le héros heurte un mur il prend 1 blessure ignorant l'armure et continue d'encaisser 1 blessure à chaque tour tant qu'il est plaqué au mur . Les figurines occupant plus d'1

case ou celles qui sont immunisées contre **Coup Violent** ne sont pas affectées .

LAIR OF HORGRIM

Horgrim est 1 Ogre Majeur avec 4 blessures supplémentaires par héros .

WALTZING DEATH

Tous les monstres ont des statistiques standards . Les petits couloirs ne sont pas rattachés à la salle principale . A chaque tour , pivotez la salle de 90° dans le sens horlogique . Pour gagner , les héros doivent battre tous les monstres Majeurs de la zone et s'échapper par la glyphe de transport dans le couloir où se trouvent les Wendigos . Les figurines pouvant voler ne peuvent voler par dessus les décombres bloquant les couloirs .

tétracapillectomane ludique

"ça vous chatouille ou ça vous gratouille ?"

Dernière édition par JONAS7000 le Dim Déc 26, 2010 18:36; édité 13 fois