

# 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 .

## TRADUCTION DES CARTES

Page 15/35 LES PORTES

**Herse:** la herse qui vous fait face est la plus solide que vous ayez jamais rencontrée . il vous faut une action prolongée à distance (6) ou magie (6) pour la relever . cette action ne peut être interrompue . elle peut être 1 effort collectif . cette action est bruyante , 1 éclair d'énergie entraîne une embuscade .

**Craaaaaac !:** cette vieille porte s'ouvre avec un crac sinistre . tous les monstres dans la zone voisine sont activés dès qu'ils arrivent en jeu . considérez ceci comme une embuscade : les jetons Ordres sont neutralisés .

**Assommé !:** tous les héros adjacents doivent obtenir une face vierge sur le dé de Pouvoir ou recevoir un jeton Assommer .

**Clé Magique:** en cherchant au dessus de la porte , vous trouvez une clé ! cette porte s'ouvre normalement . gardez cette carte jusqu'à ce que vous deviez ouvrir une autre porte . défaussez cette carte pour ouvrir toute autre porte sans inconvénient .

**Jet de flamme:** tous les héros adjacents doivent obtenir une face vierge sur un dé de Pouvoir ou recevoir un jeton Brûlure et 1 blessure ignorant l'armure . la porte est détruite .

**Gaz empoisonné !:** tous les héros adjacents doivent obtenir une face vierge sur un dé de Pouvoir ou recevoir 2 blessures d'1 attaque empoisonnée ignorant l'armure .

**Etourdi !:** tous les héros adjacents doivent obtenir une face vierge sur le dé de Pouvoir ou recevoir un jeton Etourdi .

**Soyez les bienvenus:** une fosse de 2 cases apparaît devant la porte .

tous héros se trouvant devant doit obtenir une face vierge sur un dé de Pouvoir ou tomber dans la fosse , subissant 2 blessures ignorant l'armure . les héros obtenant une face vierge se déplacent sur une case adjacente de leur choix .

Page 16/35

**Parlez ami et entrez:** la porte est fermée par magie . le héros doit réussir une action prolongée magie (2) pour ouvrir la porte . cette action ne peut être interrompue .

**Crochetez la serrure:** la porte est verrouillée . le héros doit réussir une action prolongée continue (3) . les héros avec la capacité Cambrioleur peuvent ouvrir la porte avec une action prolongée (2) qui ne peut être interrompue .

**Porte explosive:** tous les héros adjacents reçoivent 4 blessures ignorant l'armure . pour chaque éclair d'énergie obtenu sur les 4 dés de Pouvoir , 1 blessure est évitée . la porte est détruite .

**Coincée:** la porte est coincée ! le héros doit réussir une action prolongée corps à corps (2) pour ouvrir la porte . cette action ne peut être interrompue .

**Entrebâillées:** la porte est légèrement entrebâillée . ceci ne coûte qu'1 point de déplacement pour ouvrir la porte et les monstres dans la zone voisine ne vous oblige pas à lancer le dé pour savoir s'il y a embuscade .

**Youpie !:** la porte s'ouvre normalement .

Page 17/35

**Youpie !:** la porte s'ouvre normalement .

Page 18/35 LES ZONES FINALES

Page 19 à 21/35 LES MONSTRES

Page 22/35 LES ZONES DE DONJON

piochez 2 cartes monstre pour cette zone , placez chaque monstre dans 1 zone de couleur différente .

toute glyphe dans cette zone est de type " sundered dark " .

Page 22/35 et 23/35

...

Page 24/35

lancez un dé de Pouvoir . avec une face vierge 1 Araignée Poison Majeure apparaît dans la zone verte indépendamment des autres monstres générés .

Page 25/35

si un héros finit son déplacement sur le " ? " , placez un Rocher sur les cases rouges . lancez 1 dé de Pouvoir . face vierge : placez une rampe sous le héros et dirigée vers lui . éclair d'énergie : lancer le dé pour un trésor . augmentation de puissance : le rocher se déplace d'une case supplémentaire .

Les œufs de monstre valent 25 PO chacun . Ils ont 4 PV et 1 en armure .

Page 26/35 LES EVENEMENTS

**Trésor !:** chaque héros reçoit 50 PO .

**Fosse:** le dernier héros à obtenir une face vierge au dé de Pouvoir tombe dans une fosse 2x1 . tout héros adjacent tombe aussi . la fosse cause 2 blessures ignorant l'armure . si le héros est seul , il lance une fois le dé de Pouvoir . s'il obtient une face vierge il évite la fosse . si un héros obtient une face vierge ( à l'exception du dernier héros ) , il se déplace sur 1 case adjacente de son choix .

**Manticore solitaire:** placez 1 Manticore en respectant les règles de mise en jeu des monstres . lancez un dé bleu . si X , la Manticore est Majeure . le héros qui tue cette Manticore reçoit 50 PO en plus de tout trésor gagné en tuant un monstre .

**Trésor ! :** chaque héros trouve une potion de soin .

**Golem solitaire:** placez un Golem en respectant les règles de mise en jeu des monstres . lancez un dé bleu . si X , le Golem est Majeur . le héros qui tue le Golem reçoit 50 PO en plus de tout trésor gagné en

tuant un monstre .

**Fosse:** le dernier héros qui obtient une face vierge au lancer de dé Pouvoir tombe dans une fosse de 3x1 . tout héros adjacent y tombe aussi . la fosse cause 2 blessures ignorant l'armure . si le héros est seul , il lance le dé une fois . si face vierge , il évite la fosse . si un héros obtient une face vierge au dé ( à l'exception du dernier héros à l'obtenir ) il se déplace sur 1 case adjacente de son choix .

**Lave !:** placez 1 case 1x1 et " 1 " case 2x1 de lave n'importe où sur la zone actuelle .

**Bloc de Glace:** placez 2x2 cases Glace devant chaque sortie de la zone actuelle .

**Dragon Solitaire:** placez 1 Dragon en respectant les règles de mise en jeu des monstres . lancez un dé bleu . si X , le Dragon est Majeur . le héros qui tue le Dragon reçoit 50 PO en plus de tout trésor gagné en tuant un monstre .

**Démon Solitaire:** placez 1 Démon en respectant les règles de mise en jeu des monstres . lancez le dé bleu . si X le Démon est Majeur . le héros qui le démon reçoit 50 PO en plus de tout trésor gagné en tuant un monstre .

**Passage Secret:** retirez tout élément faisant obstacle au passage dans la zone actuelle ( s'il en existe un ) . placez 1 couloir 2x2 .

**Bête du Chaos Solitaire:** placez 1 Bête du Chaos en respectant les règles de mise en jeu des monstres . lancez le dé bleu . si X la Bête du Chaos est Majeure . le héros qui tue la Bête du Chaos reçoit 50 PO en plus de tout trésor gagné en tuant un monstre .

**Géant Solitaire:** placez 1 Géant en respectant les règles de mise en jeu des monstres . lancez le dé bleu . si X le Géant est Majeur . le héros qui tue le Géant reçoit 50 PO en plus de tout trésor gagné en tuant un monstre .

**Naga Solitaire:** placez 1 Naga en respectant les règles de mise en jeu des monstres . lancez le dé bleu . si X le Naga est Majeur . le héros qui tue le Naga reçoit 50 PO en plus de tout trésor gagné en tuant un monstre .

**Wurm de Glace:** placez 1 Wurm de Glace en respectant les règles de mise en jeu des monstres . lancez le dé bleu . si X la Wurm de Glace est Majeure . le héros qui tue la Wurm de Glace reçoit 50 PO en plus de tout trésor gagné en tuant un monstre .

**Ogre Solitaire:** placez 1 Ogre en respectant les règles de mise en jeu des monstres . lancez un dé bleu . si X l' Ogre est Majeur . le héros qui tue l' reçoit 50 PO en plus de tout trésor gagné en tuant un monstre .

**Bande de Kobold:** placez 4 Kobolds standards et 1 Kobold Majeur derrière le(s) héros . considérez que les Kobolds sont répartis en 2 groupes .

**Trésor !:** chaque héros gagne 1 potion de vitalité .

**Trésor !:** chaque héros gagne 1 potion d'invulnérabilité .

**Trésor !:** chaque héros gagne 1 potion d'invisibilité et 50 PO .

**Trésor !:** le groupe trouve 1 seule potion de vitalité et 50 PO pour chacun des héros présents .

**Troll Solitaire:** placez 1 Troll en respectant les règles de mise en jeu des monstres . lancez le dé bleu . si X le Troll est Majeur . le héros qui tue le Troll reçoit 50 PO en plus de tout trésor gagné en tuant un monstre .

**Trésor !:** le groupe trouve 2 potions de son choix ( 2 pour tout le groupe ! ) .

**Trésor !:** chaque héros trouve 1 potion de Pouvoir .

**Fosses à gogo:** tout héros présent dans cette zone qui n'obtient pas une face vierge au dé de Pouvoir tombe dans 1 fosse et subit 2 blessures ignorant l'armure . les héros adjacents tombent dans la même Fosse . si un héros obtient une face vierge , il peut se déplacer sur 1 case adjacente de son choix .

**Malédiction à gogo:** tout héros présent dans cette zone qui n'obtient pas une face vierge au dé de Pouvoir reçoit 1 jeton Malédiction .

**Porte Piégée !:** piochez une nouvelle salle de donjon et placez la à distance du plateau . placez toutes les figurines devant être placées sur

cette nouvelle salle . cette salle possède 1 glyphe mais vous ne recevez pas de Point de Conquête quand vous l'activez .

**Coffre !:** placez un Coffre devant 1 mur dans la zone actuelle . le coffre s'ouvre normalement ( il faut être devant lui et dépenser 2 Points de déplacement ) . consultez le tableau des trésors pour savoir ce que vous avez trouvé .

**Brouillard:** placez 6 jetons Brouillard le plus près possible du centre de la zone actuelle .

**Le Dieu des Singes a encore frappé:** chaque héros doit lancer le dé de Pouvoir . ceux qui n'obtiennent pas une face vierge sont transformés en singe avec les conséquences que cela implique .

**Piège Glacé:** tout héros dans la zone actuelle qui n'obtient pas une face vierge au dé de Pouvoir reçoit 2 jetons Givre .

**Repos !:** tous les héros reçoivent la capacité Furtivité pour la prochaine attaque subie .

Page 30/35 voir page 29/35

**Mur Mobile:** placez 1 Mur Mobile a l'extrémité de la zone actuelle . le héros doit réussir 1 Action prolongée (3) pour faire disparaître le mur . cette Action peut être de corps à corps , à distance ou magie . consultez les règles régissant le mouvement des murs . si le mur atteint le côté opposé de la salle , il en bloque l'accès .

**Faiblesse:** les héros ne peuvent utiliser de dé de Pouvoir pour leur prochaine attaque .

**Agonisant:** dans le coin de la zone actuelle gît un corps . 1 héros réussissant 1 Action Prolongée Continue (2) de quelque nature que ce soit reçoit du mourant des infos concernant la zone suivante . si l'Action est interrompue , le blessé meurt sans avoir eu le temps de parler . si l'Action est réussie , le groupe peut regarder la prochaine carte Monstre de la pile des Monstres ( mais sans pouvoir lancer le dé pour savoir qui apparaît réellement ) et le blessé meurt . Il n'y a rien à récupérer sur son cadavre .

**Coffre Surprise:** placez un coffre devant le mur le plus éloigné du héros dans la zone actuelle . le coffre s'ouvre normalement . quand vous

effectuez le calcul pour connaître le niveau du trésor , ajoutez 1 au résultat obtenu .

**Griffes et flèches:** placez 2 Squelettes et 1 Homme Animal Majeur derrière le groupe en respectant les règles de mise en jeu des monstres .

**Tympans percés:** tout héros obtenant une face vierge au dé de Pouvoir reçoit un jeton Etourdi .

**Monstres Errants:** piochez 1 carte Monstre et lancez le dé pour savoir quels monstres apparaissent . placez les derrière le groupe en respectant les règles de mise en jeu des monstres .

**Table de Laboratoire:** placez une table de 2x1 dans la zone actuelle . elle est remplie de potions . 1 héros doit réussir 1 action Prolongée Magie (3) pour créer 1 potion de son choix .

---