

Descent : Voyage Sans les ténèbres V2 Aide de jeu Le Nain Brillard

Préparation :			
Préparation générale :	Choisir le scénario.		
	Préparer le plateau.		
	Déterminer le joueur qui sera le Seigneur du Mal.		
	Préparer les réserves de pion.		
Mélanger séparément les paquets Fouille et Condition.			
Préparation des Héros :	Chaque joueur prend une carte d'Activation et les pions correspondants.		
	Chaque joueur prend une fiche de Héros et la place face Exploit héroïque.		
	Chaque joueur choisit une Classe correspondant à son personnage et différente des autres joueurs, et les cartes correspondantes.	Préparer son Héros avec la carte Compétence et l'Équipement de base (sans symbole expérience).	
		Remiser le reste si partie hors campagne.	
		Garder les Dégâts, les Fatigue, les cartes Fouille et les Conditions de la Rencontre 1	
	Si Rencontre 2 d'une quête :	Retourner la fiche Personnage sur la face Exploit Héroïque. Garder les cartes retournées dans cet état. Un Héros inconscient peut se Redresser gratuitement.	
Préparation du Seigneur du Mal :	Choisir les Monstres et les Lieutenants selon le scénario et les Traits de monstre indiqués.		
	Suivre la Préparation de la Quête.		
	Créer le paquet Seigneur du Mal (uniquement Base si hors campagne).		
	Piocher autant de cartes Seigneur du Mal que le nombre de joueurs.		
	Si Rencontre 2 d'une quête, garder sa main de cartes Seigneur du Mal.		
Préparation de Campagne :	Séparer les paquets Objet de la boutique, Monstre et Lieutenant selon Acte I et Acte II.		
	Si Rumeur, le Seigneur du Mal pioche 3 cartes Rumeur pour toute la campagne.		
	Si Intrigue, le Seigneur du Mal prend un paquet Intrigue de son choix.	Un Agent identique aux Lieutenants de la campagne ne pourra ne pas être mis en jeu. Un Agent ne peut pas venir en renfort. Un Agent ne peut pas être invoqué lors d'un Interlude ou un Final.	
		Si Influence (Nerekhall), le Seigneur du Mal prend la carte Influence et ses trois pions.	
Jouer une carte Rumeur :	Le Seigneur du Mal peut jouer une seule carte Rumeur par phase de campagne (au moment indiqué par la carte et selon l'Acte si Acte indiqué).	Si Rumeur de Quête (Acte I ou II), le Seigneur du Mal prend 1 pion Menace.	
Recevoir l'Or des cartes Fouille :	Comptabiliser le total des valeur Or des cartes Fouille utilisées et inutilisées pendant la dernière quête.		
	Noter ce total sur le registre de campagne.		
	Remettre toutes les cartes Fouille dans le paquet Fouille.		
Se reposer :	Les Héros récupèrent intégralement de leur Fatigue et de leur Dégât.		
	Défausser toutes les cartes Condition.		
	Le Seigneur du Mal remélange son paquet Seigneur du Mal (défausse et pioche).		
Recevoir les récompenses :	1 XP pour chaque joueur quel que soit le vainqueur.		
	Le vainqueur de la quête prend la récompense indiqué par le Guide de Quête.		
	Le Seigneur du Mal reçoit 1 jeton Menace, et +1 s'il a gagné la quête.		
Phase de campagne (fin de de quête uniquement) : (début...)		Mélanger les cartes Objet de la Boutique selon l'Acte.	
		Révéler 5 cartes.	Si après Interlude, révéler TOUTES les cartes de l'Acte I. +1 carte révélée si les Héros défaussent 2 jetons Fortune.
		Dépenser de l'Or pour acheter des cartes Objet de la boutique.	
		Placer les nouveaux objets comme transportés par le Héros qui l'a pris.	
		Défausser les Objets non achetés et remélanger la paquet Objet de la boutique.	
	Achats :	Possibilité de revendre ses Objets de départ (25 Ors) et ses Objets de la boutique (moitié inférieure de sa valeur au plus proche d'un multiple de 25), sauf les Reliques.	Replacer les Objets de la boutique dans le paquet et les Objets de départ sont retirés du jeu définitivement.
		Possibilité de s'échanger librement les Objets de la boutique entre Héros.	
		Si après Inerlude, retirer du jeu le paquet Objets de la boutique de l'Acte I et placer celui de l'Acte II (cartes en possession des joueurs non concernées).	
		Les Héros doivent défausser tous leurs jetons Fortune.	
	Les Héros :	Acheter de nouvelles compétences disponibles dans son paquet de Classe.	
		Recalculer son XP selon le coût des cartes (rond rouge).	
	Dépenser de l'XP :	Acheter de nouvelles capacités (cartes Seigneur du Mal non utilisées).	Elles peuvent être de différentes classes. Si achat de Niveau 2, il doit avoir déjà 2 cartes Niveau 1 de cette classe. Si achat de Niveau 3, il doit avoir déjà 3 cartes de cette classe, peu importe leurs niveaux.
		Recalculer son XP selon le coût des cartes (rond rouge).	
Seigneur du Mal :		Échanger de l'XP contre des pions Menace (1XP / 3 Menaces).	
		Acheter des cartes Intrigue avec des jetons Menace.	Poser les cartes face visible dans sa zone.

Phase de campagne (fin de de quête uniquement) : (...fin)	Choisir la prochaine quête :	Commencer par l'Introduction.
		Choisir une Quête de l'Acte I (scénario ou carte Rumeur), puis le vainqueur choisira la prochaine quête d'Acte I.
		Passer à l'étape Interlude dès que 3 quêtes de l'Acte I (hors carte Rumeur) ont été jouées.
		Choisir l'Interlude selon le camp qui a la majorité de victoires en Acte I.
		Choisir les 3 Quêtes de l'Acte II selon les victoires de l'Acte I.
	Préparation de la prochaine quête :	Choisir le Final selon le camp qui a la majorité de victoires en Acte I.
		Possibilité pour le Seigneur du Mal de retirer secrètement des cartes de son paquet Seigneur du Mal pour l'optimiser (15 cartes min dans le paquet).
		Le Seigneur définit quelle Relique est portée par quel Lieutenant.
		Si Influence (Nerekhall), le Seigneur du Mal choisit secrètement un pion Influence, le place face cachée et défausse les autres face cachée.
		Si campagne Brûmes d'Amercastel, le Seigneur du Mal distribue face cachée une carte Souillure à chaque Héros.
Voyage :	Chaque Héros a +2 en Santé tant qu'il a une carte Souillure dans sa zone de jeu.	
	Chaque Héros vaincu révélera sa carte Souillure.	
	Défausser la carte à la fin de la quête.	
	Si première Quête de l'Acte II :	Remplacer les cartes Monstre et Lieutenant de l'Acte I par celles de l'Acte II. Le Seigneur du Mal défausse toute carte Rumeur Acte I en main ou en jeu sans en repiocher.
		Le Seigneur du Mal pioche ses cartes Seigneur du Mal (il ne repioche pas au début de la quête). En suivant le chemin tracé entre le point de départ et le lieu de la quête, le Seigneur du Mal pioche une carte Voyage pour chaque symbole rencontré progressivement et résoudre l'événement correspondant au symbole.

Tour de jeu :			
Tour des Héros : définir l'ordre des Héros (ou Alliés) au fur et à mesure pour ce tour; chaque Héros effectue l'intégralité de son tour de jeu avant que le Héros suivant ne joue. (début...)	Début du tour :	Arrêt des effets "jusqu'au début de votre prochain tour". Possibilité d'utiliser les capacités "au début de votre tour". Restauration des cartes inclinées.	
	S'équiper d'objets :	Possibilité de changer d'équipements. Les équipements non utilisés sont placés face cachée. Selon les limites d'équipement : 2 Mains (ou 1 Deux-mains); 1 Armure; 2 Autres (symbole bague); pas de limite pour les objets sans symbole.	
	Mouvement :	Déplacer la figurine jusqu'au maximum de la Vitesse du héros dans une case vide (sauf si pion Héros inconscient). Un point par case franchie. En orthogonale ou en diagonale. Respecter les effets des Terrains spéciaux. Possibilité de passer d'une Entrée de Salle secrète vers une autre pour 1 point. Ne peut pas traverser une case contenant un personnage. Ne peut pas traverser une case contenant un obstacle. Ne peut pas traverser en diagonale entre des cases contenant un ou des ennemis. Peut être interrompu pour effectuer une autre action et poursuivi ensuite.	
		Mouvement additionnel (sauf Allié):	Possibilité d'échanger des cartes Objets de la boutique, Reliques et Fouille avec un héros adjacent durant le mouvement. Ces cartes ne pourront être équipées qu'au début de son prochain tour.
		Utiliser une compétence :	Prendre 1 point de Fatigue pour une case de mouvement supplémentaire. Ne compte pas comme une action. Toute compétence ou capacité comportant le symbole "flèche". Si attribution de Fatigue, possible si cela ne dépasse pas son Endurance. Si Allié et attaque, elle est considérée comme la seule attaque possible durant ce tour.
		Effectuer des actions : jusqu'à 2 actions. (début...)	Se reposer (sauf Allié) : Retirer toute la fatigue en fin de tour. Poser un pion Héros sur sa carte Activation. Unique action possible pour un héros inconscient (pas de mouvement par fatigue). Lancer 2 dés rouges.
		Se redresser (sauf Allié) :	Défausser d'autant de pions Fatigue que d'éclairs obtenus, et d'autant de pions Blessure que de coeurs obtenus. Remplacer le pion Héros par sa figurine (placée sur la case vide la plus proche au choix du héros). Retourner la carte d'Activation face cachée. Son tour prend fin.
	Revigorer un héros :	Soigner un héros inconscient sur une case adjacente. Mêmes règles que l'action Se redresser.	
	Fouiller (sauf Allié) :	Révéler un pion Fouille présent sur sa case ou une case adjacente. Si pion unique (étoile), voir le Guide de Quêtes. Si pion non unique, prendre la première carte Fouille. Défausser le pion Fouille dans la réserve. Si la carte Fouille a un usage unique, la retourner et la conserver après usage.	
	Ouvrir ou fermer une porte.	Sur une position adjacente. Retirer le pion Porte du plateau et le placer à proximité de sa position originelle.	
Spécial : selon cartes et quêtes.	Uniquement "action" ou "flèche".		
Prendre ou déposer un pion Objectif sur sa case ou une case adjacente.			

Tour des Héros : (...fin)	Effectuer des actions : Attaquer (si Allié, une seule par tour possible) : jusqu'à 2 actions. (...fin)	Choisir une arme équipée.	Si mains nues, le héros n'utilisera que le dé bleu. Si arme corps à corps, sur une case adjacente.
		Choisir une case.	Si arme à Distance, n'importe quelle case dans sa ligne de vue. Ligne de vue : depuis un coin de la case de l'attaquant jusqu'à un coin de la case du défenseur, sans traverser le bord du plateau, une porte ou une case bloquée (obstacle ou personnage,) ou longer une case bloquée (obstacle ou personnage). Si Monstre imposant, choisir une case parmi celles qu'il couvre.
		Lancer les dés.	Rassembler et lancer les dés d'attaque. Si un X apparaît, tous les autres résultats sont annulés. Additionner tous les résultats Blessure. Rassembler et lancer les dés de défense pour chaque personnage attaqué. Additionner tous les résultats Bouclier. Possibilité pour chaque joueur d'utiliser les capacités de relance.
		Vérifier la portée (attaque à distance).	Compter le nombre de case depuis la case adjacente à l'attaquant jusqu'à la case de sa cible (celle-ci comprise). Additionner les valeurs sur les dés d'attaque. Si la valeur des dés d'attaque est inférieur à la distance jusqu'à la cible, l'attaque est un échec. L'attaquant peut consommer ses résultats Augmentation (éclair).
		Dépenser des augmentations pour déclencher des capacités.	Chaque résultat Augmentation ne peut être dépensé qu'une fois. Chaque capacité Augmentation ne peut être déclenchée qu'une fois. Un seul résultat Augmentation inutilisé peut être utilisé pour défausser une fatigue.
		Infliger les dégâts.	Comparer les résultats Blessure avec les résultats Bouclier. Infliger 1 blessure pour chaque résultat Blessure non bloqué.
		Retourner la carte Activation.	Dès que toutes les cartes Activation sont retournées, c'est le tour du Seigneur du Mal. Arrêt des effets "jusqu'au début de votre prochain tour". Piocher une carte Seigneur du Mal. Possibilité d'utiliser les capacités et les cartes "au début de votre tour". Restauration des cartes inclinées. Un groupe à la fois, dans l'ordre de son choix.
		Début du tour :	Ne peuvent pas utiliser les Entrées de Salle secrète.
		Tour du Seigneur du Mal : quand tous les joueurs ont effectué leur tour.	Mouvement : selon sa vitesse. Si interruption du Mouvement d'un Monstre imposant pour faire une action, le Seigneur du Mal doit pouvoir déclarer cette action avant de placer le Monstre.
		Activer les Monstres :	Chaque Monstre peut faire 2 actions à son tour de jeu. Attaque : une seule fois par tour. Toutes indications avec une "Flèche vers la droite". Si "Attaque", elle compte comme la seule Attaque du tour.
Fin du round :	Ouvrir ou fermer une porte adjacente. Spécial : toutes indications "comme une Action" ou "Flèche vers la droite". Tous les joueurs Héros retournent leurs cartes Activation.		

Règle spéciales :	
Exploit héroïque :	Une seule fois par Rencontre. Retourner la fiche Perso une fois l'exploit effectué.
Fatigue :	Un personnage ne peut pas prendre volontairement de la Fatigue en excès de son Endurance. Chaque point de Fatigue subi en excès de son Endurance est infligé en points de Blessure. Si au moins autant de dégâts que sa Santé.
Héros vaincu :	Il devient Inconscient : son tour de jeu se termine, il prend autant de Fatigue que son Endurance et autant de Dégâts que sa Santé, sa figurine est remplacée par un pion Héros, et il défausse toutes les cartes Condition. Le Seigneur du Mal pioche une carte Seigneur du Mal ou prend 1 pion Menace (Si Menace, 1 fois par héros ET par quête, et prendre un pion de ce Héros). Le Héros inconscient est immunisé aux Conditions, aux attaques et aux capacités des autres Héros. Le Héros inconscient peut être ciblé pour récupérer de ses dégâts et activé son Familier.

Menace et Fortune :	Quand le Seigneur du Mal dépense des pions Menace pour déclencher une carte Intrigue, il donne le pion face Fortune au Héros ayant le moins de pions Fortune (au choix des Héros si égalité).	
	Défausser 1 pion Fatigue (1 jeton).	
	Les Héros peuvent dépenser les pions Fortune pour : Relancer 1 de ses dés (1 jeton).	
	Accomplir une Action supplémentaire (2 jetons).	
Relique :	Piocher une carte supplémentaire lors de l'étape Achats de la Phase de campagne.	
	Si Héros, elle fonctionne comme un Objet de la boutique (bien qu'elle ne puisse pas être vendue).	
	À retourner selon son propriétaire. Si Seigneur du Mal : Uniquement utilisable avec un Lieutenant (une seule relique par Lieutenant).	
	Si le Lieutenant meurt, le Seigneur du Mal conserve la Relique.	
Salle secrète :	Quand la carte Fouille "Passage secret" est piochée, placer un pion Entrée de la Salle secrète sur la case du joueur.	
	Uniquement s'il n'y a pas déjà une Salle secrète en jeu.	
	Exploration possible pour 1 point de Mouvement. Poser la tuile Salle secrète correspondante près du plateau (non accolée).	
	Déplacer la figurine sur la case Entrée de Salle secrète de la nouvelle tuile.	
	Le Seigneur du Mal pioche des pions Épreuve selon le nombre de héros et les place face cachée selon la "Préparation de Salle secrète".	
	Pion épreuve : Si Héros adjacent à un pion Épreuve, possibilité de faire une action Fouille pour le retourner et le résoudre. Si Attribut, faire un test d'attribut. Si réussi, piocher une carte Fouille. Si Monstre, placer un monstre mineur correspondant sur la case vide la plus proche. Ne compte pas dans la limite. Si Monstre Inactif, défausser le pion Épreuve.	
	Défausser le pion Épreuve après la Fouille.	
Taille des monstres :	1 case = Petit; 2 cases = Moyen; 3 cases = Grand; 6 cases = Immense	
	Moyen, grand ou immense sont tous Imposants.	
	+1 point de Mouvement pour y entrer.	
Terrains :	Boue (orange) : Si un personnage commence son activation sur ces cases, sa Vitesse est de 1 et ne peut pas être augmentée. Un personnage qui entre sur cette case prend 1 dégât.	
	Danger (jaune) : Un personnage qui s'arrête sur cette case est vaincu (pion Héros sur une case adjacente sans lave). Un monstre imposant est affecté par le danger uniquement si toute sa base est dans des cases Danger.	
	Eau (bleu) : 2 points de Mouvement pour entrer sur la case. Un monstre imposant est affecté par l'Eau uniquement si toute sa base est dans l'eau.	
	Élévation (rouge pointillé) : Bloque le Mouvement (sauf si capacité Vol) mais pas la Ligne de vue. Les cases séparées par une ligne Élévation sont adjacentes. Si Attaque au corps à corps, +1 dé noir en défense (sauf si l'attaquant a le mot-clé Allonge). Un personnage qui entre sur cette case prend 2 dégâts et son mouvement s'achève. Ligne de vue uniquement vers ou depuis cases adjacentes.	
	Fosse (vert) : Si personnage dans Fosse, il ne peut faire que l'action spéciale de sortir de la Fosse, en plaçant le personnage sur une case vide adjacente (si possible). Un effet de jeu ou une capacité peut déplacer un personnage dans une Fosse s'il n'y a pas de dépense de Mouvement. Un personnage ne peut pas sauter par dessus une fosse. Un monstre imposant est affecté par la Fosse uniquement si toute sa base est dans la fosse. Bloque le déplacement.	
	Herse (tiret gris) : Attaque et ligne de vue possible à travers. Pour ouvrir ou fermer une Herse adjacente, effectuer l'action "Ouvrir ou fermer une porte".	
	Mur Ancien (tiret bleu) : Ne peut pas être traverser, bloque la ligne de vue et les attaques, ne peut pas être ouvert ou fermé, et les deux cases qu'il sépare ne sont pas adjacentes.	
	Obstacle (rouge) : Bloque le mouvement et la ligne de vue.	
	Porte (tiret jaune ou rouge) : Ne peut pas être traverser, bloque la ligne de vue et les attaques, et les deux cases qu'elle sépare ne sont pas adjacentes. Remplace tout autre type de terrain sauf Obstacle.	
	Terrain en ruine (jeton) : Dès qu'un Héros entre sur cette case, il peut faire un test de Connaissance ou de Perception. Si échec ou refus du test, retirer le pion Ruines et appliquer l'effet du terrain révélé. Si le terrain demande un mouvement supplémentaire, le Héros subit 1 Fatigue.	
	Végétation (tiret vert) : Bloque la Ligne de vue et les attaques. Possibilité de se déplacer à travers. Les Monstres Imposants ne peuvent se placer sur deux cases séparées par la Végétation. L'action "Ouvrir ou fermer une porte" peut être utilisée pour retirer un pion Végétation.	
	Test d'attribut :	Lancer un dé gris et un dé noir.
		Le test est réussi si le résultat total de Boucliers est inférieur ou égal à la valeur de l'attribut.
		Un monstre (hors lieutenant) perd automatique les tests d'attribut.