

# Massive Darkness - Aide - Le Nain Braillard

## Préparation :

Choisir le scénario ou poursuivre la campagne.	
Préparer les tuiles Terrain et les marqueurs tel qu'indiqué par le scénario.	Si Campagne, ne placer que les marqueurs de Niveau égaux ou supérieurs au niveau du Héros au plus haut niveau.
Séparer les cartes par type et niveaux, mélanger chaque paquet et les placer près du plateau.	Retirer les cartes Équipement de départ et les cartes Artéfact.
	Séparer les cartes Garde par niveau et mélanger chaque paquet.
	Séparer les cartes Trésor par niveau et mélanger chaque paquet.
	Séparer les cartes Monstre errant par niveau et mélanger chaque paquet.
Mélanger séparément les cartes Porte et Événement.	
Placer près du plateau tous les marqueurs et les dés.	
Chaque joueur choisit une carte Héros et prend sa figurine, un tableau de bord, une base colorée et un lot de pointeurs de même couleur.	
Placer un pointeur sur 5 de Santé, un pointeur sur 0 d'XP et 0 de Micro XP (uniquement en mode Histoire).	
Chaque joueur choisit une Classe de héros et prend une feuille de classe (définitif pour l'intégralité d'une campagne).	
Répartir les Équipements de départ entre les joueurs pour que chacun ait une Arme et une Armure de cuir.	
Préparer le Porteur de vie (Lifebringer) près du plateau avec 2 jetons Blessure sur la carte.	Possibilité de moduler la difficulté d'une partie en augmentant ou diminuant le nombre de jetons Blessure.
Placer les figurines Héros sur le point de départ indiqué par le scénario.	
Définir un 1er joueur et lui donner le marqueur correspondant.	

## Tour de jeu :

<p><b>1) Phase des Héros :</b></p> <p>En commençant par le 1er joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur active son Héros en effectuant jusqu'à 3 Actions, hors actions supplémentaires.</p>	<p><b>Combat :</b></p> <p>Coute 1 Action et réclame une Arme du type correspondant à l'attaque (Mêlée; à Distance; Magique).</p>	<p><b>Arme de mêlée :</b> même zone.</p> <p><b>Arme à distance :</b> hors zone, sans limite, avec ligne de vue.</p> <p><b>Magie :</b> hors zone, jusqu'à 2 zones, avec ligne de vue.</p>
	<p><b>Se relever :</b></p> <p>Un Héros assommé peut consommer 1 action pour annuler l'effet Assommé.</p>	<p>Minion avant Boss, et Boss/Agent/Monstre errant = Gardien</p>
	<p><b>Se déplacer :</b></p> <p>Coute 1 action et octroie 2 actions de Mouvement :</p>	<p><b>Se déplacer :</b> déplacer sa figurine d'une Zone vers une autre Zone adjacente; <b>Impossible si Ennemi dans sa Zone</b> (sauf si Assommé).</p> <p><b>Ouvrir une porte :</b> ouvrir une porte dans sa Zone, piocher une carte Porte et appliquer les effets pour les trois premières zones de la Chambre.</p>
	<p><b>Ramasser :</b> prendre tous les marqueurs Trésor et Objectif de sa zone; impossible si Ennemi dans sa Zone.</p>	<p>Possibilité de donner des marqueurs à un autre Héros présent dans la même zone.</p> <p>Possibilité de réorganiser son inventaire.</p> <p>Les cartes Équipement et Trésor peuvent être utilisées dès qu'elles sont trouvées, peu importe le Niveau en cours (sauf en mode Histoire).</p>
	<p><b>Réorganiser et échanger :</b></p> <p>Coute 1 action pour effectuer à loisir les actions suivantes :</p>	<p>Réorganiser son inventaire, entre les cartes en mains et dans le sac.</p> <p>Échanger des cartes Équipement et/ou Trésor entre tous les joueurs présent dans la même zone; réorganisation gratuite de l'inventaire possible si le Héros a participé aux échanges.</p>
	<p><b>Effectuer une Botte (Signature) :</b></p> <p>Coute 1 Action et suivre les instructions de la feuille de classe.</p>	<p>Action gratuite mais le Héros doit posséder au moins 3 cartes Équipement.</p>
	<p><b>Transmuter des objets :</b></p>	<p>Défausser 3 cartes Équipement et piocher une carte Trésor d'un niveau supérieur à au niveau le plus faible des objets défausser.</p> <p>Possibilité de réorganiser son inventaire.</p>
	<p><b>Ne rien faire :</b> termine le tour du joueur et les actions restantes sont perdues.</p>	
	<p>Chaque Ennemi qui a été attaqué et a survécu à l'attaque tente une Contre-attaque (activation de l'ennemi).</p>	<p>Uniquement sur le Héros qui a attaqué, et s'il n'est pas <b>hors de vue ET dans la pénombre</b>.</p>
	<p><b>Étape 1 : Attaquer</b></p> <p>a) Si l'ennemi a l'Attaque en mêlée surlignée, il attaque un Héros dans sa zone.</p> <p>b) Si l'ennemi a l'Attaque à distance surlignée, il attaque un Héros dans sa ligne de vue, hors de sa zone.</p> <p>c) Si l'ennemi a l'Attaque magique surlignée, il attaque un Héros dans sa ligne de vue, à portée 1 ou 2.</p> <p>Si l'ennemi a effectué cette étape, son tour se termine.</p>	<p>Si plusieurs Héros à portée, l'ennemi cible le Héros ayant le plus d'XP.</p>
	<p><b>Étape 2 : Se déplacer</b></p> <p>a) Si des Héros sont en ligne de vue, l'ennemi se déplace d'une zone vers celui ayant le plus d'XP.</p> <p>b) Si des Héros sont hors de vue mais qu'ils sont sous la lumière, l'ennemi se déplace d'une zone vers celui ayant le plus d'XP.</p> <p>c) Si aucun n'est en ligne de vue et sous la lumière, l'ennemi se déplace d'une zone vers la zone de départ des Héros.</p> <p>Si l'ennemi a atteint la zone de départ, il se dirige vers la zone de sortie (aller-retours).</p> <p>Si l'ennemi a effectué cette étape, il effectue l'étape suivante.</p>	<p>L'ennemi prend toujours le chemin le plus court.</p>
	<p><b>Étape 3 : Attaquer</b></p> <p>Voir ci-dessus.</p> <p>Si l'ennemi a effectué cette étape, son tour se termine.</p>	
	<p><b>Étape 2 : Se déplacer</b></p> <p>Voir ci-dessus.</p> <p>L'ennemi n'attaquera plus après cette étape.</p>	
	<p><b>3) Phase d'Expérience :</b></p> <p>Chaque joueur peut dépenser des points d'Expérience pour acquérir des Aptitudes (Skills).</p>	<p>Une Aptitude est disponible dès que le Niveau du jeu est atteint.</p> <p>Chaque Aptitude doit être achetée pour être utilisable.</p> <p>Une Aptitude inférieure reste effective tant que l'Aptitude supérieure n'est pas achetée.</p>

<b>4) Phase d'Événement :</b>	Le 1er joueur pioche une carte Événement et la lit à haute voix.
	Appliquer immédiatement les effets. Si déploiement d'un Ennemi et qu'il n'y a plus de figurine correspondante, ignorer la carte et activer chaque figurine correspondante.
<b>5) Phase de fin :</b>	Appliquer les effets de fin de partie, selon un ordre choisi par les joueurs.
	Donner le marqueur 1er joueur au joueur de gauche.

### Règles ce Combat :

L'attaquant détermine ses dés d'attaque selon les armes équipant ses deux mains.	Si Groupe d'ennemis, le nombre de dés d'attaque est pour tout le groupe.	<b>Maximum 3 dés de chaque couleur.</b>
L'attaquant ajoute des dés d'attaque grâce à ses aptitudes, sa botte, des objets et des consommables.	En premier, les effets qui soustraient le total de dés, puis ceux qui ajoutent.	
Le défenseur détermine ses dés de défense selon ses équipements.	Si Groupe d'ennemis, le nombre de dés de défense est pour tout le groupe.	
Le défenseur ajoute des dés de défense grâce à ses aptitudes, sa botte, des objets et des consommables.	En premier, les effets qui soustraient le total de dés, puis ceux qui ajoutent.	
Les adversaires lancent leurs dés simultanément.		
Chaque joueur peut effectuer ses relances.	En premier, les dés avec un résultat, puis les dés avec un résultat vierge.	
Résoudre les Enchantements qui affectent les dés de défense.	Chaque enchantement ne se déclenche qu'une fois par combat (sauf si "Répéter X").	
Résoudre les Enchantements qui affectent les dés d'attaque.		
Additionner tous les résultats Épée.		
Additionner tous les résultats Bouclier.		
Infliger la différence Épées - Boucliers en blessures sur le Défenseur.	Si l'ennemi est un Boss, les Sbiros doivent être tués en premier et le Boss doit être sujet à une attaque séparée. Si l'ennemi est un Gardien et est tué par le Héros, ce dernier prend sa carte d'équipement, qu'il peut prendre ou donner à un autre Héros présent dans sa zone. Si mort de l'ennemi, le Héros gagne les XP correspondants.	<b>Si les Sbiros sont Assommés, le Héros peut cibler directement le Boss.</b>

### Fin de partie :

**Victoire** dès que les Héros ont atteint l'objectif du scénario.

**Défaite** dès qu'un Héros ne peut pas être ressuscité parce que le Porteur de vie est vide, ou que l'objectif est inatteignable.

