

# DESCENT

## La Grosse variante

ATTENTION : Vous lisez la **version 9** des règles de la grosse variante. Les modifications depuis la dernière version sont indiquées en **bleu**.  
Référez-vous à la dernière page de ce document pour connaître les changements depuis les versions précédentes.

### REGLES GENERALES

- Abandon des cartes seigneur
- Abandon des cartes de capacités (combat, subterfuge, magie).
- Abandon des glyphes de transport, les héros vont en ville seulement entre deux donjons.
  
- Les héros ne peuvent dépenser qu'un point de fatigue par tour pour augmenter leur déplacement, deux s'ils réalisent une action « courir ».
- Les potions de vitalité ne redonnent les points de fatigue qu'à la fin du tour où elles sont bues.
- Les potions de vie redonnent 3 points au niveau cuivre, 4 au niveau argent et 5 au niveau or (voir règles de campagne).
- Les pièges sont fixés par le scénario joué et sont indiqués sur le plan.
- Les cartes « feat » de Tomb of Ice sont données en début de donjon mais aucune carte supplémentaire n'est piochée au cours du scénario.
- Les héros perdant tous leurs points de vie tombent évanouis sur le sol et peuvent être ranimés.  
**Un héros évanoui reste sur le plateau de jeu, il ne bloque pas la ligne de vue ni le mouvement mais aucune figurine ne peut stationner sur la même case que lui.**
- Les héros peuvent remplacer un objet trouvé dans un coffre par sa valeur en or au moment où le coffre est ouvert.

### POINTS DE CONQUETE ET DE MENACE

Les points de conquête ne sont plus utilisés, mais la valeur de chaque héros a une influence sur le gain en points de menace par le Seigneur :

La valeur en points de conquête de l'équipe de héros doit être égale à leur nombre multiplié par trois. Chaque point en dessous de ce total est un malus de menace à chaque tour pour le seigneur, chaque point dépassant ce total est un bonus en pions menace.

Le seigneur gagne un pion menace par aventurier présent à chaque tour (avec bonus/malus dépendant du point ci-dessus) et un pion menace quand il obtient deux éclairs sur un jet (et avec la compétence oraison funeste des prêtres noirs).

*Exemples : une équipe constituée de Lord Hawthorne, Silhouette et Landrec totalise une valeur de 9 points de conquête, il n'y aura ni bonus ni malus de menace pour le Seigneur (la faible valeur de Landrec compense la forte valeur de Lord Hawthorne).*

*Une équipe composée de Mordrog et Trenloe le puissant totalise 8 points, soit 2 de trop. Le Seigneur gagnera deux points de menace supplémentaires par tour, soit 4 (1 par héros et 2 en bonus).*

- Dès qu'il atteint douze pions menace, il **doit** les dépenser immédiatement pour faire apparaître un monstre errant au départ du donjon (dans la limite des figurines disponibles). Ce monstre peut agir immédiatement.  
Si les héros découvrent une nouvelle salle dans laquelle vous deviez placer une figurine qui est déjà sur le plateau en tant que monstre errant, celui-ci disparaît pour être placé dans la pièce nouvellement révélée.
- Il peut dépenser quatre pions pour ajouter l'effet « viser » à une attaque du/d'un boss final.
- Il peut dépenser quatre pions pour « esquiver » une attaque dirigée sur le/un boss final.

## REGLES D'EXPLORATION

Le Seigneur place les éléments de décor (dalles de sol) dès qu'une des cases qui les composent est dans la ligne de vue des héros.

Le Seigneur indique les issues inexplorées à l'aide des jetons de brouillard, et les remplace par des plaques de sol dès qu'un héros a une ligne de vue sur un jeton de brouillard. Les monstres, coffres et autres décors sont immédiatement placés sur la nouvelle plaque de sol, même si les héros n'ont pas exactement de ligne de vue sur tous ces éléments (s'il fallait poser les décors case après case, la partie durerait trop longtemps).

Les monstres ne peuvent pas entrer sur une case de brouillard. Ils peuvent emprunter les passages secrets lorsque ceux-ci ont été découverts (mais pas forcément ouverts).

Les passages secrets sont détectés dans un rayon de 5 cases explorées, en tenant compte de la ligne de vue. Ils sont assimilés à des portes d'une largeur d'une case, et peuvent être ouverts en se tenant directement en face d'eux ou en diagonale.

Tous les pièges existants sauf le piège à boulet sont cachés des héros, ceux-ci doivent réaliser des actions de détection de pièges pour les détecter.

Dans le cas d'une fosse à pointes ou un éboulement, indiquez qu'un piège a été détecté en posant un jeton menace sur la case correspondante. Dans les autres cas, placez directement le piège sur le plateau (il n'est donc pas évitable à 100%).

## NOUVELLES ACTIONS

Possibilité de réaliser une action prolongée (cf. règles Autel du Désespoir) pour :

- Faire boire une potion de soins à un héros évanoui adjacent. La potion de soins peut provenir du paquetage du héros évanoui. Les potions de soins sont le seul moyen de ranimer un héros.
- Détecter **tous** les pièges dans un rayon de 5 cases explorées (succès automatique), l'ordre est résolu au début du tour suivant.
- Détecter **tous** les passages secrets dans un rayon de 5 cases explorées (succès automatique), mêmes conditions que pour les pièges.

Comme pour les autres actions spéciales (sauf l'esquive), la détection de pièges/passages est interrompue si le héros prend des blessures pendant qu'il effectue sa recherche.

Possibilité de réaliser une action « viser » pour ignorer une figurine bloquant la ligne de vue (en plus de relancer les dés).

Possibilité de réaliser une action normale pour aider un allié adjacent à se sortir d'une toile d'araignée (le héros actif lance les dés en se basant sur ses propres capacités).

## **PASSAGES SECRETS ET PIEGES**

Ouvrir un passage secret coûte deux points de mouvement (comme une porte).

Tous les accès d'un passage secrets sont visibles depuis l'intérieur de ce passage (une figurine qui se trouve dans un passage secret en voit automatiquement toutes les sorties, elle n'a pas besoin d'utiliser d'autres actions de détection).

Les trappes piégées infligent deux blessures sauf sur un blanc obtenu sur un jet de pouvoir, dans ce cas le héros choisit une case libre voisine où se placer gratuitement.

Les éboulements infligent quatre blessures moins une par éclair obtenu sur quatre jets de pouvoir. Le héros est placé par le seigneur sur une case libre voisine sans coût de mouvement.

Une trappe piégée ou un éboulement détecté se déclenche après le passage du héros, lorsqu'il quitte la case. Si un héros stationne volontairement sur la case du piège, celui-ci se déclenche et le héros en subit les effets.

La lave inflige 1 blessure et 1 marqueur brûlure.

Les boulets se déplacent à la fin du tour du seigneur. Tout héros écrasé par un boulet perd tous ses points de vie sauf un.

Les scies infligent 1 blessure et 1 marqueur saignement. Une scie se déclenche dès qu'une figurine entre sur l'un de ses cases, ou dès qu'elle est détectée par un héros (contrairement aux éboulements et aux trappes qui se déclenchent après le passage d'un héros).

## **NOUVELLES REGLES DE COMBAT**

Les monstres infligent des dégâts selon une règle de paliers :

- 1 point au dessus de l'armure > le héros perd 1 point de vie.
- 2 ou 3 points au dessus de l'armure > le héros perd 2 points de vie.
- De 4 à 6 points au dessus de l'armure > le héros perd 3 points de vie.
- De 7 à 10 points au dessus de l'armure > le héros perd 4 points de vie.
- Plus de 10 points au dessus de l'armure > le héros perd 5 points de vie.

Si la difficulté s'avère trop élevée, les paliers suivants peuvent être utilisés :

- 1 ou 2 points au dessus de l'armure > le héros perd 1 point de vie.
- De 3 à 5 points au dessus de l'armure > le héros perd 2 points de vie.
- De 6 à 9 points au dessus de l'armure > le héros perd 3 points de vie.
- De 10 à 14 points au dessus de l'armure > le héros perd 4 points de vie.
- Plus de 14 points au dessus de l'armure > le héros perd 5 points de vie.

Les objets prévenant les blessures avec des jets de dés (manteau de brume...) interviennent **après** cette conversion des dégâts.

## OBJETS A MODIFIER ET SUPPRIMER

Lumière aveuglante : l'effet d'étourdissement n'est plus activé en dépensant deux éclairs d'énergie mais se déclenche automatiquement si la cible perd au moins un point de vie. Le prix de cet objet passe à 200 pièces.

Les objets suivants doivent être retirés des piles de trésors :

Cuivre : Pacification (son effet est identique au sort de lumière aveuglante), Anneau de rapidité, Soins mineur.

Argent : Bottes elfiques, Les Yeux de Thara, Soins Majeur.

Or : Anneau de souhait, Ailes de Regiroth, Soins Supérieur.

Reliques : Bâton de lumière, Toucher de la mort.

Reliques obscures : Magnétite.

## MODIFICATIONS DES EFFETS SECONDAIRES ET COMPETENCES

**Saignement** fait perdre l'équivalent d'un dé bleu de dégâts pour un héros, mais le dé blanc continue d'être utilisé pour déterminer les dégâts d'un saignement sur un monstre.

**Triche** augmente les dégâts des pièges de 1 tant que le monstre ayant cette compétence est en jeu. Cet effet est cumulable si plusieurs de ces monstres sont en jeu.

**Sangsue** fait perdre 1 point de vie au héros si celui-ci n'a plus de fatigue à dépenser, et non pas un point pour chaque point de fatigue manquant.

**Immortel** ne permet de revivre qu'une seule fois.

**Malédiction** augmente de 1 la valeur de conquête d'un héros, ce qui augmente le gain de menace du Seigneur à chaque tour (ou diminue son éventuel malus). Posséder un objet maudit (équipé ou non) a également cet effet mais aucun marqueur de malédiction n'est donné au héros, il ne peut donc pas enlever le marqueur à l'aide d'un objet ou d'une compétence.

**Engloutir** oblige à lancer 5 dés de pouvoir par tour, le héros perdant 1 point de vie par augmentation de pouvoir obtenue (ces dégâts ignorent l'armure, comme les dégâts des pièges).

**Agripper** : une figurine peut en agripper une seule autre à la fois. Elle agrippe la première qui passe à sa portée et qui n'est pas immunisée contre cet effet.

**Givre** : cette compétence n'est plus utilisée.

**Planer** : les héros sont autorisés à passer sous un monstre qui plane, mais ne peuvent terminer leur mouvement sur une case qu'il occupe.

**Camouflage** : les figurines dotées de camouflage ne bloquent pas la ligne de vue. Elles peuvent être touchées par une attaque de type « explosion » dont le point central leur est adjacent.

## COMPETENCES DES HEROS

**Mok le Spirite** : remplacer sa compétence par « le seigneur gagne un pion menace de moins à chaque tour ».

**Carthos le fou** : Les attaques magiques de Carthos ont +2 dégâts au niveau cuivre, +3 au niveau argent, +4 au niveau or.

**Andira main-unique** : Andira gagne Transpercer +2 au niveau cuivre, +3 au niveau argent, +4 au niveau or.

**Lyssa** : sa compétence lui permet également de faire relancer les dés rouges, bleus et blancs. Lyssa ne peut pas poser d'action « Esquive ».

**Astarra la sorcière des runes** : remplacer sa compétence par « Une fois par tour, Astarra peut dépenser un point de fatiguer pour : ouvrir une porte (en vue), déclencher un piège (détecté et en vue), déplacer une figurine (dans sa ligne de vue et dont le socle occupe une case), un tas d'or ou un coffre d'une case. Elle doit également avoir une ligne de vue sur la case de destination. Les figurines ne bloquent pas la ligne de vue lors de l'utilisation de cette compétence.

**Kirga** : remplacer sa compétence par « Le Seigneur doit dépenser 15 points de menace au lieu de 12 pour faire apparaître un monstre errant ».

**Arvel Worldwalker** : remplacer sa compétence par « Arvel choisit librement ses cartes en début de scénario, une fois les autres héros servis. ».

**Corbin** : Les blessures reçues par Corbin sont réduites de 1 après toutes les opérations de diminution et de conversion de dégâts. Corbin perd toujours un minimum d'un point de vie lorsqu'il subit une blessure (par un piège ou une attaque).

**Bogran l'ombre** : Le bonus de dégâts passe à +3 au niveau argent et +4 au niveau or.

**Jonas le Gentil** : Les monstres se rendent s'il leur reste un ou deux points de vie.

**Ciel (familier)** : Ciel baisse de 1 la valeur d'armure du monstre situé sur sa case et des monstres adjacents. Un monstre ayant commencé son tour adjacent à Ciel ou sur la même case que Ciel perd un point de mouvement. Ciel n'empêche pas les monstres d'esquiver ou de viser.

**Scorpion Rouge** : Ne peut activer sa compétence qu'une fois par tour.

## CARTES « FEAT » DE TOMB OF ICE

Foiled Plans : le Seigneur perd 4 pions menace.

Preventing Evil : sur un résultat autre qu'un éclair d'énergie, empêche l'apparition d'un monstre errant (le Seigneur paye tout de même les 12 points de menace).

## ENCORE PLUS TACTIQUE ! (optionnel)

Les figurines sont autorisées à traverser les cases occupées par d'autres figurines de leur camp. Vous pouvez l'interdire afin de rendre le placement encore plus tactique. Gardez toutefois à l'esprit que les archers et sorciers seront plus faciles à protéger, et que les armes de type « explosion » seront plus efficaces face à la mobilité réduite des figurines.

Vous pouvez également considérer que toutes les figurines ont la compétence agripper 1, pour représenter des règles d'engagement en combat. Les figurines ayant déjà cette compétence gagnent agripper+1, leur permettant d'en agripper une de plus.

# Aventures en extérieur

## REGLES GENERALES

Les pièges représentent des monstres en embuscade (type de monstre spécifié dans le scénario). Dès qu'un héros se trouve **adjacent à** piège non détecté, le monstre en question apparaît sur une case adjacente au piège et est activé immédiatement.

Si un héros détecte une embuscade (avec un ordre de détection de pièges), placez le monstre détecté sur une case adjacente au piège (au choix du héros qui l'a détecté). Les héros ont alors un tour d'avance sur le monstre, l'ordre de détection étant résolu au début du tour des héros.

## REGLES D'EXPLORATION

Le terrain est divisé en zones de 6x6 cases. Dès qu'un héros termine son mouvement au bord d'une zone, placez sur la surface de jeu la zone voisine. Si deux zones sont voisines (le héros se trouvant sur le coin d'une zone), le héros choisit quelle zone est révélée parmi les deux possibles.

**Il n'est pas possible d'explorer en diagonale : l'exploration ne se fait qu'orthogonalement, même si par la suite le déplacement en diagonale est autorisé entre deux zones explorées.**

Placez des jetons brouillard pour indiquer l'emplacement des zones à explorer.

Un coup violent ne peut pas déplacer un héros sur une case qui le ferait explorer une nouvelle zone.

# La Campagne

## PRINCIPE DE LA CAMPAGNE

Les joueurs incarnent chacun un personnage et le conservent (ainsi que son équipement) au fil des parties. Les aventures peuvent être jouées par deux, trois ou quatre aventuriers. A sa création, un héros reçoit 300 pièces pour s'équiper (comme dans les règles de base).

La campagne se déroule sur six scénarios. La puissance des monstres et des trésors augmente progressivement. Avant chaque donjon, les héros reçoivent une avance pour les aider à s'équiper. Lorsqu'un scénario est remporté par les héros, chaque héros encore en vie à la fin du scénario reçoit la récompense. Un héros qui tombe au combat et qui n'est pas ranimé par ses équipiers ne reçoit pas cette récompense, même s'il paye sa résurrection une fois le scénario terminé (voir plus loin : Mort d'un aventurier).

Les donjons comportent trois tas d'or (comportant 100 pièces pour chaque héros) et deux coffres (contenant un objet du niveau en cours pour chaque héros).

Un héros monte en niveau à chaque scénario joué, qu'il soit victorieux ou non. Un héros qui meurt souvent prendra donc du retard sur les monstres.

Scénario joué	Niveau du héros	Avance pour préparation	Puissance des trésors et potions	Puissance des monstres	Récompense finale
1 <sup>er</sup>	Niveau 1	100 pièces chacun	Cuivre	Niveau 1	200 pièces chacun
2 <sup>e</sup>	Niveau 2	100 pièces chacun	Cuivre	Niveau 2	200 pièces chacun
3 <sup>e</sup>	Niveau 3	200 pièces chacun	Argent	Niveau 3	300 pièces chacun
4 <sup>e</sup>	Niveau 4	200 pièces chacun	Argent	Niveau 4	300 pièces chacun
5 <sup>e</sup>	Niveau 5	300 pièces chacun	Or	Niveau 5	400 pièces chacun
6 <sup>e</sup>	Niveau 6	300 pièces chacun	Or	Niveau 6	Gloire et fortune

## NIVEAU DES MONSTRES

Les capacités des monstres sont basées sur les cartes de l'extension Héros de Légende.

1. Trésors de niveau cuivre, monstres de niveau cuivre (points de vie multipliés par 2, points de vie des araignées multipliés par 4)
2. Trésors de niveau cuivre, monstres de niveau cuivre avec armure et points de vie du niveau argent (x2 pour les araignées)
3. Trésors de niveau argent, monstres de niveau argent avec points de vie du niveau or (vie x2 pour les araignées)
4. Trésors de niveau argent, monstres de niveau argent avec armure et points de vie du niveau or (x2 pour les araignées)
5. Trésors de niveau or, monstres de niveau or avec points de vie du niveau diamant (vie x2 pour les araignées)
6. Trésors de niveau or, monstres de niveau or avec armure et points de vie du niveau diamant (x2 pour les araignées)

## CONSTITUTION DES EQUIPES

Les aventuriers peuvent faire équipe s'ils ont maximum un niveau d'écart. Les trésors et monstres rencontrés sont alignés sur le héros le plus expérimenté.

Il est possible d'ignorer cette règle en permettant aux héros de n'importe quels niveaux de faire équipe en prenant en compte leur niveau moyen, mais les moins expérimentés risquent de se sentir inutiles et les plus expérimentés peuvent s'ennuyer face à des monstres trop faibles pour eux.

## MORT D'UN AVENTURIER

Un aventurier qui trouve la mort peut être ranimé en cours d'aventure par ses équipiers s'ils lui font boire une potion de soins (à l'aide d'une action prolongée).

Un aventurier qui perd tous ses points de vie et qui n'est pas réanimé doit payer un prix de résurrection égal à sa valeur en points de conquête (chiffre situé en bas à gauche de sa fiche de personnage) multipliée par 100, une fois le scénario terminé. S'il n'a pas assez d'argent, le joueur peut décider de revendre des objets et des dés de pouvoir.

## REGLES DE PROGRESSION

Entre deux aventures, chaque aventurier peut accomplir les actions suivantes :

- **Acheter un ou plusieurs objets** au magasin (il s'agit des objets de base proposés au départ. Les objets évolués devant être trouvés dans les donjons). Le prix d'un objet est indiqué sur sa carte.
- **Acheter une ou plusieurs potions**. Les potions de vitalité, pouvoir, invulnérabilité, invisibilité coûtent 50 pièces chacune, les potions de soins coûtent 75 pièces.
- **Revendre des objets** (les objets de base sont revendus à la moitié de leur prix d'achat, arrondis en faveur du héros. Les objets niveau cuivre sont revendus 250 pièces, niveau argent 500 pièces, niveau or 750 pièces).
- **Acheter un dé noir supplémentaire** pour 500 pièces. Les dés représentent l'entraînement du héros dans une discipline précise : combat, tir ou magie.
- **Transformer un dé noir en dé argent** pour 750 pièces. Les dés argent sont des dés noirs de double puissance.
- **Transformer un dé argent en dé or** pour 1000 pièces. Les dés or sont des dés noirs de triple puissance.

Les échanges d'objets entre héros sont autorisés à l'intérieur et à l'extérieur des donjons.

Un héros ne peut s'équiper d'objets de niveau argent que s'il a atteint au moins le niveau 3 et d'objets de niveau or que s'il a atteint au moins le niveau 5.

## AVENTURES EPIQUES

Une aventure épique consiste à enchaîner deux scénarios sans que les héros ne retournent en ville. Tous les héros commencent le premier scénario avec le double de leurs points de vie.

Entre le premier et le second scénario, l'état des héros est conservé à l'exception des jetons d'effets secondaires (poison etc...).

Entre ces deux scénarios, les héros sont autorisés à acheter des dés de pouvoir mais aucune potion.

## ***ANNEXE : Historique des versions***

v 2

Ajout des compétences de Carthos et Andira  
Ajout de la compétence « engloutir »  
Suppression des règles de combat entre héros

v 3

Ajout des compétences de Kirga  
Clarification des règles de pièges et d'exploration  
Ajout d'une action permettant de ranimer les héros tombés au combat

v 4

Modification de la compétence Agripper  
Clarification des règles d'apparition de monstres errants, d'utilisation des objets maudits, d'exploration

v 5

Ajout des compétences de Corbin et Bogran  
Ajout des règles de campagne  
Ajout des règles d'aventure en extérieur

v 6

Modification des règles d'aventures en extérieur  
Modification de l'effet « Malédiction » et de l'utilisation des objets maudits  
Suppression des objets augmentant le mouvement

v 7

Clarification de la règle de ligne de vue pour les actions de recherche  
Restriction de la capacité spéciale d'Astarra la sorcière des runes  
Suppression du paragraphe sur les capacités des monstres, contredit dans le paragraphe « La Campagne »  
Clarification de l'effet des objets maudits  
Modification des règles de combat en extérieur (apparition des monstres errants identiques aux scénarios en intérieur)  
Ajout des règles d'aventure épique

v8

Ajout de la compétence de Jonas le Gentil  
Clarification sur la compétence Planer  
Modification de la compétence Camouflage  
Clarification des règles de campagne  
Ajout d'un exemple sur le bonus/malus de points de menace pour le Seigneur  
Ajout des options « encore plus tactique »

v9

Ajout de la compétence de Scorpion Rouge  
Clarification de la compétence de Corbin  
Ajout dans le paragraphe « encore plus tactique ! »  
Ajout de la restriction d'utilisation des objets de niveau argent et or (règles de campagne)  
Ajout d'un paragraphe sur les objets à modifier et supprimer  
Modification des règles d'aventures en extérieur  
Clarification des règles de passages secrets