

# Descent : Fiche Joueur 1/2

## Tour de jeu :

- Héros 1
- Héros 2
- Héros 3
- Héros 4
- Seigneur Du Donjon

## Tour d'un joueur :

- Effets (Brulure, etc.)
- Réactiver ses cartes
- S'équiper (choisir objets) (GRATUIT)
- Dire quelle action il va effectuer pendant ce tour ci
- Faire cette action

## S'équiper :

- Objets dont valeurs total = 2 mains
- 1 armure
- 3 potions
- 2 autre objets

MAX 3 objets ds Paquetage

## Tour du SDD :

- Bouger Murs Mobiles puis Rochers
- Collecter jetons et cartes
- Générer monstres
- Jouer carte(s)
- Activer monstres

## Gain/Perte Jetons Conquete

Jetons	Cause
+3	Activer un glyphe
+ x	Ouvrir un coffre
- x	Héros tué
-3	Dernière carte du paquet du SDD

## Potions

- **Vie:** +3 Pts de Vie
- **Fatigue:** restaure toute Fatigue
- **Pouvoir:** 5 Des de Pouvoir prochaine attaque (perdu si mort ou boit autre potion)
- **Invulnérabilité:** +10 Armure contre 1 attaque **à déclarer après jet dés attaque** (perdu si mort ou boit autre potion)

## Actions des héros :

- **Courir** : 2 \* valeur Mouvement sans attaque
- **Marcher** : valeur Mouvement + 1 attaque (attaque avant, pendant ou apres mouvement)
- **Combattre** : 2 attaques sans bouger (mouvement possible avec Pts de Fatigue)
- **Se préparer** : 2 demi-actions (une doit etre un Ordre)

## Demi-Actions pour Action « Se Preparer »

- **Deplacement:** utiliser Pts Mvt selon valeur mouvement Heros (possible interrompre pour executer autre demi-action)
- **Attaque:** une attaque
- **Ordre:** placer un Marqueur d'Ordre
- **Se Concentrer:** si le Heros a un Marqueur d'Ordre « Action Prolongee », il peut se concentrer pour poursuivre l'action. Ajoute un jet de Des de Pouvoir pour l'action prolongee. Possible de depenser de la Fatigue pour ajouter des Des Pouvoir (MAX 5)

## Utiliser Points de Fatigue

- 1 pt de Fatigue =**
- 1 pt de Mouvement** supplémentaire
  - ou
  - 1 De de Pouvoir en plus en Attaque** (max 5 Des de Pouvoir au total pour une attaque)
  - ou
  - 1 De de Pouvoir en plus pour jet Action Prolongee** (max 5 Des de Pouvoir au total pour un jet)

## Actions de Mouvement (H: Heros, M: Monstre) et Cout en Pts de Mouvement

- Prendre un jeton sur une case (H): **0** (possible sans bouger)
- Lacher un objet (perdu pour toujours, sauf relique)(H): **0** (possible ss bouger)
- Se téléporter à l'aide d'un glyphe (H): **1**
- Utiliser un escalier (H/M): **1**
- Donner arme, objet ou potion à héros adjacent (**PAS Or**) (H): **1**
- Boire une potion (une seule par tour) (H): **1**
- Ouvrir ou fermer une porte (H/M): **2**
- Ouvrir un coffre (H): **2**
- Ouvrir ou fermer une porte runique (H): **2**
- Sortir d'une fosse (H/M): **2**
- Sauter par-dessus une fosse (H/M): **3**
- Acheter en ville (H): **3**

## Ordres:

(1 seul a la fois peut etre defausse)

**Viser** : avant qu'un Héros ne lance ses dés pour attaquer, il peut utiliser l'ordre Viser pour relancer un certain nombre de dés après son attaque, quelque soit ce résultat (raté etc...). Le 2eme résultat doit être conservé. Perdu si blessé, se deplace, change d'objet ou utilise

**Esquiver** : Le Héros peut lorsqu'il est attaqué, obliger le SDD à relancer un certain nombre de dés. Utilisable une seule fois par attaque. Reste sur le héros jusqu'à son prochain tour. Donc on peut esquiver plusieurs attaques. (Viser et Esquiver s'annulent mutuellement)

**Surveiller** : Un Héros qui a cet ordre peut réaliser une attaque surprise pour interrompre le tour du SDD n'importe quand. Perdu si blessé, debut du tour suivant ou utilise,

**Se reposer** : Un Héros peut utiliser Se reposer au début de son prochain tour pour regagner toute sa fatigue. Perdu si blessé ou au debut du tour suivant qd utilise

**Action Prolongee:** selon scenario. "**<Trait>( <Difficulty> )**" avec:

Trait = Melee/Distance/Magie et

Difficulty = nbre de "Power Enhancements" (+1/coeur) a tirer au total avec Des de Pouvoir pour reussir l'Action Prolongee.

Cet ordre permet de jeter les Des de Pouvoir correspondants au Trait du Heros qui l'entreprend (possible d'en ajouter avec Pts de Fatigue, MAX 5 Des)

-> compter les Power Enhancements, prendre un token "Action en cours" pour chq. Si nbr Tokens >= Difficulty, action prolongee reussie.

- Si une action prolongee ne doit pas etre "**disrupted**" par un acte A, cela veut dire que le Heros qui l'a commencee ne doit pas faire l'acte A ou perdre tous les Tokens qu'il a en cours et devoir recommencer.

- Si une action prolongee est dite "**continuous**", alors le Heros qui l'a commencee doit la mener a bien ss faire aucune autre action, sinon echec et perte de tous les Tokens.

- Si une action prolongee est dite "**group**", plusieurs Heros peuvent y participer et ajouter des Tokens en executant chacun des ordres "Action prolongee".

- Si une action prolongee "**group**" est dite "**continuous**", un seul Heros doit en permanence y etre affecte.

## Activer un Autel du Bien

- Se positionner dessus, depenser 2 Pts de Mouvement et donner 250 pO

# Descent : Fiche Joueur 2/2

## Attaque

- Déclarer Attaque: cible + arme utilisée (bonus 2e arme si Ambidextre)  
Retourner carte(s)
- Vérifier ligne de vue et compter portée nécessaire
- Des: Des de l'arme (1 si mains nues) + Des de pouvoir (noir) définis par:
  - Attribut Rouge si corps-a-corps (pas de portée, adjacent)
  - Attribut Bleu si distance (ligne de vue)
  - Attribut Blanc si magie (ligne de vue)
- Issue attaque: si un « rate » (X) = échec (sauf si Viser = relancer)  
Faire somme des portées: si >= portée nécessaire, touche
- Regarder augmentations (chq augmentation = +1 portée ou dégats)
- Regarder éclairs (déclencher pouvoirs spéciaux objets)
- Utiliser Pts de Fatigue? (1 pt de Fatigue = + 1 de de Pouvoir, max 5 au total)
- Si portée ok, touche
- Faire somme dégats (avec augmentation, éclairs, ajout Pts de Fatigue?)
- Blessures = dégats – armure cible
- Si monstre Majeur tue, héros gagne 50 pO

## Achats en Ville

Objets	Coût en pièces
Potion	50
Trésor cuivre	250
Trésor argent	500
Trésor or	750
Caractéristique	1000
J. Entraînement (max + 5)	500

**(possible d'acheter un Trésor cuivre/etc. en début de partie avec règles spéciales Ville)**  
(Vente objet, potion, trésor = ½ prix, i.e. Trésor Cuivre = 125...)