

## Capacités spéciales

1d6	Puissance = 1d6 à chaque combat
A	Nombre d'aventurier du groupe
C	Nombre de jetons de Courage
Douleur	Si aventurier vaincu, perte 2 jetons Courage
Garde du corps	Si monstre vaincu, 1 jeton Tenacité sur monstre visible (sauf piège)
Hargneux	Si jeton Tenacité, puissance + 2 (au lieu de 1)
Immunité X	Ne peut être battu sur un dé X (dé sans bonus)
M	Nombre de jetons de Mana
Monstre final	Les pouvoirs ultimes ne fonctionnent pas
Némésis X	Si aventurier de type X prendre la valeur de droite
Némésis+X	Si pouvoir Némésis, si cette carte est visible
P	Nombre de jetons de Peur
Psi	Si monstre vaincu, supprimer 1 jeton Mana
Suprematie	Si P > C, alors +2
Trésor	Si monstre vaincu, couleur au choix du joueur (joker)
<type> + X	Monstre de type <type> ont + X

## Aventurier

### Mise en place

- 1 à 4 aventuriers
- 5 cartes en main
- 5 jetons de Courage
- 1 jeton Mana sur chaque aventurier

### Phase Équipement

- Possibilité de payer pour carte Objet ou Quête (potion n'importe quand)
- Possibilité de payer pour pouvoir ultime: A rouges + A bleues + A vertes + A jaunes

### Phase Combat

- Si 1 au dé, MD gagne 1 jeton de Peur
- Dons et pouvoirs temporaires avant ou après jet de dé
- Pierre/Feuille/Ciseaux: égalité = gain contre peux-verte
- Si combat perdu, -1 Courage, +1 Peur

Imprimer, couper, plier, coller

## Capacités spéciales

1d6	Puissance = 1d6 à chaque combat
A	Nombre d'aventurier du groupe
C	Nombre de jetons de Courage Si aventurier vaincu, perte 2 jetons Courage
Douleur	
Garde du corps	Si monstre vaincu, 1 jeton Tenacité sur monstre visible (sauf piège)
Hargneux	Si jeton Tenacité, puissance + 2 (au lieu de 1)
Immunité X	Ne peut être battu sur un dé X (dé sans bonus)
M	Nombre de jetons de Mana
Monstre final	Les pouvoirs ultimes ne fonctionnent pas
Némésis X	Si aventurier de type X prendre la valeur de droite
Némésis+X	Si pouvoir Némésis, si cette carte est visible
P	Nombre de jetons de Peur
Psi	Si monstre vaincu, supprimer 1 jeton Mana
Suprematie	Si P > C, alors +2
Trésor	Si monstre vaincu, couleur au choix du joueur (joker)
<type> + X	Monstre de type <type> ont + X

## Maître du donjon

### Mise en place

- 3 paquets de 16 cartes en 3 couloirs
- Carte monstre final face visible
- 1 jeton Peur par aventurier
- Retourner 1ère carte de chaque couloir

### Phase Construction

- Regarde la 1ère carte de chaque paquet
- Peut intervertir 2 paquets  
(paquet entier, couloir vide non autorisé)

### Phase Combat

- Si 1 au dé, MD gagne 1 jeton de Peur
- Pierre/Feuille/Ciseaux:  
égalité = perte contre peaux-verte
- Si combat perdu, -1 Courage, +1 Peur
- Utilisation des jetons Peur:

- 1 Jouer Monstre face cachée
- 2 Ajouter un jeton Tenacité  
=> +1 (pas sur les pièges)
- 3 Faire relancer un dé  
(avant application des pouvoirs)