

Carte Aventurier

Genre Aventurier = icone milieu droite

Don = permanent

Pouvoir temporaire = depenser 1 Mana

Pouvoir Ultime = a utiliser SEULEMENT durant Phase Equipement
Depenser cartes Donjon gagnees : (A = nbre Aventuriers)
depenser A rouges + A vertes + A jaunes + A bleues

Carte Equipement

Potion : a reveler + utiliser 1 seule fois (a defausser apres) n'importe quand

Objet : a reveler + utiliser DURANT Phase Equipement
Payer le prix demande en cartes Donjon, puis placer a cote carte Aventurier, effets permanents

Quete : a reveler + utiliser DURANT Phase Equipement
Payer le prix ; Lorsque revelee, resoudre effets immediatement.
Possible de re-utiliser ensuite durant autre Phase Equipement en payant a nouveau prix demande

Carte Donjon

Type : icone en haut a gauche (vert, jaune...)

Puissance : chiffre sous image a droite (si symbole devant, faire jeu Pierre / Papier / Ciseaux a 2j, sinon nombre Puissance pour 1j)

Capacite Speciale : texte sous image

Icone de Mana : sous icone Type; si inclut gemme bleue, le Monstre rapporte 1 Mana si vaincu

Fin de partie

Aventuriers ont 0 jeton Courage → demoralises → MD gagne

Monstre Final tue → JA gagne

Debut

Joueur Aventurier (JA) choisit **entre 1 et 4 Aventuriers, puis des cartes Equipement** pour avoir un **total de 5 cartes**
cartes Equipements a garder face cachee, revelees qd utilisees

Maitre Donjon (MD) fait 3 paquets de 16 cartes chacun = 3 couloirs et carte Monstre Final visible devant lui

MD prend **1 jeton Peur (noir) / Aventurier**

JA prend **5 jetons Courage (rouge)** (MAX 10 durant jeu)
+ **1 jeton Mana (bleu) / Aventurier** (1 seul Mana / Aventurier, pas transferable)

MD retourne la 1ere carte de chq paquet

Tour

Phase Construction

Phase Equipement

Phase Combat

Hero IK

Phase Construction

2j : si le MD a 0 jeton Peur (noir), en prend 1

MD regarde la 1ere carte de chq paquet et **peut intervertir 2 paquets sur les 3** (deplacements de paquets entiers)

Phase Equipement

JA peut payer **cartes Equipement Objet ou Quete** (Potion n'importe quand), reveler et utiliser

JA peut payer et utiliser **Pouvoir(s) Ultime(s)**

Phase Combat

JA choisit 1 couloir, donc 1 Monstre ; si couloir vide, possible attaquer Monstre Final

Si carte face cachee, la retourner APRES choix

JA attaque avec TOUS les Aventuriers = combiner Dons, Pouvoirs Temporaires et Objets

JA jette 1D6 sauf si symbole Pierre / Papier / Ciseaux

- jet de de :
 - **si « 1 », le MD gagne 1 Peur**
 - **MD peut depenser 3 Peur pour faire rejeter le de** (avant application bonus)
 - **JA peut utiliser Dons, Pouvoirs Temporaires (coute 1 Mana chq) & Objets AVANT ou APRES jet de**
 - si resultat >= Puissance Monstre → Monstre vaincu
 - si resultat < Puissance → JA vaincu
- Pierre / Papier / Ciseaux
 - **si egalite : si Peau Verte → JA gagne, sinon rejouer**

Si Monstre vaincu :

- JA prend carte Donjon
- **si carte a icone Mana, JA gagne 1 Mana**
- MD retourne carte pile → **pour 1 Peur, le MD peut la jouer face cachee**
- **si carte Monstre, pour 2 Peur, le MD peut lui ajouter 1 jeton Tenacite** (jaune) (1 seul / Monstre) → Puissance + 1

Si JA vaincu :

- **si Monstre, la carte reste ; si Piege, JA prend qd mm la carte**
- **JA - 1 Courage, MD + 1 Peur**

General

Si bonus et multiplicateur, appliquer d'abord le multiplicateur, puis ajouter le bonus

1 jet de Combat ne peut etre multiplie qu 'UNE fois

Faire son Donjon

48 cartes + 1 Monstre Final, 12 Monstres de chq couleur, 6 cartes avec icone Mana ds chq couleur, chq carte Unique presente 1 seule fois

Jeu Solitaire

Choisir 1 Scenario

PAS de jeton Peur pour Donjon au debut

Pas de Phase Construction

Pas de jeton Peur gagne si « 1 » a jet de Combat

Peaux Vertes Puissance = 4

Monstre Hargneux = recoit 1 jeton Tenacite

Monstre Garde du Corps vaincu = poser jeton Tenacite sur Monstre le + faible (si egalite, tirer au sort)

Monstre Psi vaincu = choisir quel Aventurier perd son jeton Mana

A chq gain jeton Peur pour Donjon → tableau scenario → effets cumulatifs et permanents

Capacites Speciales

<Type> + X	Toutes les cartes Donjon de type <Type> gagnent X en Puissance tant que carte visible
1DX	Jeter 1DX pour Puissance Monstre (a chq Combat)
A	Nbre d'Aventuriers du groupe
C	Nbre de jetons Courage
Douleur	Si JA vaincu, perd 2 Courage au lieu de 1
Garde du corps	Qd ce Monstre est vaincu, le MD place 1 jeton Tenacite sur carte visible de son choix sauf Piege
Hargneux	Si ce Monstre a 1 jeton Tenacite, il gagne Puissance + 2 au lieu de + 1
Immunité X	La carte ne peut etre battue sur un jet de de de valeur X (sans bonus)
M	Nbre de jetons Mana des Aventuriers
Monstre Final	Les Pouvoirs Ultimes ne fonctionnent pas
Nemesis X	Si le groupe d'Aventuriers inclut un personnage de type X, utiliser la valeur de droite pour la Puissance; sinon utiliser la valeur de gauche
Nemesis + X	Tous les Monstres avec la capacite Nemesis gagnent X en Puissance tant que carte visible
P	Nbre de jetons Peur
Psi	Si carte vaincue durant un Combat, le MD peut enlever 1 Mana a l'Aventurier de son choix
Suprematie	Si le MD a plus de jetons Peur que le JA de jetons Courage, la carte a sa Puissance + 2
Tresor	Si vaincue, la carte est consideree comme ayant TOUS les symboles de couleur (joker)
Unique	Ne peut etre present qu'1 fois dans jeu construit