

**DEMONIAQUE**



Niveau de monstre

Cet ennemi, avide de pouvoir, a fait appel aux puissances infernales.

Il lance 4 dés lors de son jet d'attaque.

Ses capacités s'appliquent normalement.

**VETERAN**



Niveau de monstre

Après de nombreux combats cet ennemi s'est aguerri

Il lance 2 dés lors de son jet d'attaque.

Ses capacités s'appliquent normalement.

**EMBUSCADE**



Niveau de monstre

Vous tombez dans une embuscade.

Il y a autant d'ennemis que de membres dans le groupe

Choisissez de les combattre séparément ou en groupe.

**+6 FEROCÉ**



Niveau de monstre

Une extrême féroce se dégage de cet ennemi.

Il lance 2 dés lors de son jet d'attaque.

Il ajoute 6 à son jet d'attaque.

Ses capacités s'appliquent normalement.

**MAITRE**



Niveau de monstre

Cet ennemi est passé maître dans l'art d'ôter la vie à son prochain.

Il lance 3 dés lors de son jet d'attaque.

Ses capacités s'appliquent normalement.

**+6 LEGENDAIRE**



Niveau de monstre

Les exploits de cet ennemi sont connus de tous.

Il lance 3 dés lors de son jet d'attaque.

Il ajoute 6 à son jet d'attaque.

Ses capacités s'appliquent normalement.

**+6 MALEFIQUE**



Niveau de monstre

Cet ennemi est un rejeton des enfers qui a le soutien du malin en personne.

Il lance 4 dés lors de son jet d'attaque.

Il ajoute 6 à son jet d'attaque.

Ses capacités s'appliquent normalement.

**X\*1**



Boss

Les effets éventuels de cet ennemi avant ou après le combat s'appliquent à tous les joueurs à tour de rôle (les jets de dés sont séparés).

Tout effet impliquant plusieurs joueurs n'est appliqué qu'une fois au groupe.

**SENTINELLE**



Force

La sentinelle lance 1 dé mais a une force en fonction du nombre de joueurs en début de partie.

2 joueurs, force 14  
3 joueurs, force 19  
4 à 6 joueurs, force 24

**EMBUSCADE**



Niveau de monstre

Vous tombez dans une embuscade.

Il y a autant d'ennemis que de membres dans le groupe

Choisissez de les combattre séparément ou en groupe.

**NOTABLE**



Ami du Gardien

Le gardien est venu personnellement assister à cette rencontre.

Placez 2 vies sur l'ennemi, chaque combat perdu lui retire une vie.

**EMBUSCADE**



Niveau de monstre

Vous tombez dans une embuscade.

Il y a autant d'ennemis que de membres dans le groupe

Choisissez de les combattre séparément ou en groupe.

**DEMONIAQUE**



Niveau de monstre

Cet ennemi, avide de pouvoir, a fait appel aux puissances infernales.

Il lance 4 dés lors de son jet d'attaque.

Ses capacités s'appliquent normalement.

**+6 LEGENDAIRE**



Niveau de monstre

Les exploits de cet ennemi sont connus de tous.

Il lance 3 dés lors de son jet d'attaque.

Il ajoute 6 à son jet d'attaque.

Ses capacités s'appliquent normalement.

**TOUR COMPLET**

Si vous êtes le premier joueur, défaussez cette carte au début de votre tour.



**TOUR COMPLET**

Si vous êtes le premier joueur, défaussez cette carte au début de votre tour.



**TOUR COMPLET**

Si vous êtes le premier joueur, défaussez cette carte au début de votre tour.



**TOUR COMPLET**

Si vous êtes le premier joueur, défaussez cette carte au début de votre tour.



**TOUR COMPLET**

Si vous êtes le premier joueur, défaussez cette carte au début de votre tour.



**TOUR COMPLET**

Si vous êtes le premier joueur, défaussez cette carte au début de votre tour.



**EMBUSCADE**



Niveau de monstre

Vous tombez dans une embuscade.

Il y a autant d'ennemis que de membres dans le groupe

Choisissez de les combattre séparément ou en groupe.