

Glossaire

Obstacle 3D : un élément de décor est considéré comme un obstacle 3D (en trois dimensions) s'il bloque les lignes de vue. On ne peut pas franchir un obstacle 3D ou s'y arrêter (les personnages volants et le Fantôme peuvent le franchir mais pas s'y arrêter).

Attaque à distance

Le jeu organisé

Dungeon Twister est un jeu qui se prête merveilleusement bien aux tournois et au jeu organisé. Un grand nombre de tournois, d'événements et d'animations ont lieu régulièrement autour de **Dungeon Twister**. Tous les résultats sont pris en compte et permettent de tenir à jour le classement international des joueurs. N'hésitez pas à vous renseigner auprès de votre détaillant favori ou au cours de conventions ou de salons, pour participer ou même devenir arbitre pour organiser des tournois à votre tour.

Si vous n'avez pas froid aux yeux, tenez vous prêt pour les prochains défis:

les **avant-premières**, plusieurs semaines avant la sortie de chaque nouvelle extension pour découvrir avant les autres les nouvelles tactiques possibles.



la **Dungeon Twister League**, une série de tournois scénarisés utilisant des nouveaux pions et personnages promotionnels, disponibles uniquement en tournoi jusqu'en Avril 2006, puis à partir de Septembre 2006.

Le **Championnat du Monde Dungeon Twister**, le 22 avril prochain à Paris dans le cadre de la Gen Con France, Espace Charenton. Venez défier les meilleurs !

Pour vous tenir informé de ces événements, une seule adresse : www.dungeontwister.com/fr/tournois/

Vous pourrez y annoncer vos tournois, découvrir les tournois en préparation, défier les autres joueurs, consulter le classement national des joueurs, en somme, devenir un vrai champion !

Remerciements

Merci à tous les joueurs, fans et playtesteurs qui oeuvrent avec joie et plaisir pour l'évolution de DT.

Raphael « Shadow » Puch, Yves « Mechanork » Ley, Philippe Maurel, Guillaume angousturès, Iceman, Philippe Meyrignac, Jérôme « Denfer » Catanéo, Michaël « Tularis » Roche, Yoan « El Pignouf » Parizot, Red Dragon, Greg Dehonger,

Loic Maitrehut, Croc, Thierry Masson , Eric Bourcier et Wayne Reynolds (toutes mes félicitations les artistes !), Krka, Olivier & Sherinford (The Belgium Force), Pupul, Le Gnome, NemoAdd, Pak, Loaiic, Belsirat et tous les membres du site communautaire, Nicolas Fuseau, Monsieur Phal, Fadila Abdelhafid, Richard Garfield, Olivier Arneodo et JSP Magazine, Fredm, Capitaine Grapin, Sir Kirby et la DT force québécoise, Christian et Chantal du valet de cœur, Phillipe Vanz, Stephane Brissaud, Charly Morelli, Léonidas Vesperini, Ravage et Laurent Duclos, Phillipe Villé, Stephane Martin, Christine Jourdain, Jérôme L'hurriec, Stephane Abello, Bernard Torrès, Dimittri Locatelli, Patrice « Uzul » Giorgi, Matthieu Gitton, Lise Ley, Nicolas Anton, Simba, l'entre jeux, loky, Bruno Cathala, Gourry, Phillipe Kern, Alexandre Del Ben, Daniel Sainz, Jason Guillamot, Alendith, Virphil et Guardian, Tetsuo, Blindman, Jeux de Nim et la famille Maréchal au grand complet, Le Gourou et ses dragons nocturnes, Robert Boisseau, Illéanaelle, Phillipe Kern, Nadine Seul, Yom, David Alain ... et il est certain que j'ai oublié pas mal d'entre vous, veuillez m'en excuser et me téléporter dans un horrible Dungeon Twister ou plus simplement signer votre nom ici...

Mercenaires est un jeu de Christophe Boelinger, édité par Asmodée éditions et illustré par Éric Bourcier et Thierry Masson. Retrouvez toutes les infos sur :

www.dungeontwister.com



UN JEU DE CHRISTOPHE BOELINGER

MERCENAIRES

RÈGLE DU JEU

DUNGEON TWISTER

EXTENSION

5

ASMODÉE
éditions



Contenu

- 8 salles carrées ;



- 2 séries de pions (une par joueur) comportant chacune 8 personnages et 6 objets ;



- 2 séries de 8 figurines en carton et leurs 16 socles en plastique ;

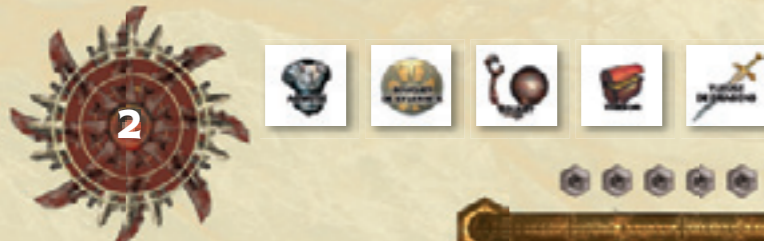


- 2 zones de départ ;



- 1 règle du jeu ;

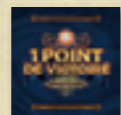
- 10 pions d'objets neutres (carrés) ;



- 10 pions d'armes neutres reforgeés (ronds) ;



- Des marqueurs de herse ouverte/brisée ;



- Des marqueurs de points de victoire.

Comment jouer avec une extension de Dungeon Twister

Vous pouvez jouer une partie de **Dungeon Twister** en utilisant les salles, personnages et objets provenant uniquement de cette extension. Ou vous pouvez mélanger certains éléments de cette extension avec d'autres du jeu de base ou d'autres extensions, du moment que chaque joueur choisit 2 paires de salles (8 salles au total), 8 personnages et 6 objets par joueur (à moins que le scénario ou les règles spéciales ne précisent le contraire).

Si vous décidez de jouer en mélangeant plusieurs boîtes de **Dungeon Twister**, il y a 3 manières de procéder :

Choix libre (forces secrètes)

Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les personnages et objets de sa couleur parmi toutes les boîtes de **Dungeon Twister** à disposition.

Chaque joueur choisit secrètement 8 personnages différents et 6 objets différents qu'il va conserver pour le jeu. Les pions restants sont remis dans les boîtes.

Chaque joueur choisit secrètement 2 paires de salles. Les 8 salles sont mélangées ensemble face cachée sans en prendre connaissance, et placées comme d'habitude.

Le jeu se déroule ensuite comme une partie normale.

Choix mutuel (forces égales)

Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les personnages et objets de sa couleur parmi toutes les boîtes de **Dungeon Twister** à disposition. Déterminez aléatoirement qui sera le premier joueur pour constituer l'équipe.

Le premier joueur choisit une paire de salles, puis son adversaire choisit une paire de salles à son tour. Puis, de nouveau, le premier joueur et son adversaire, de manière à avoir 4 paires de salles, soit 8 salles au total. Mélangez les 8 salles et constituez un labyrinthe comme d'habitude.

Les deux joueurs placent tous leurs personnages et objets derrière leurs paravents.

Le premier joueur choisit un de ses personnages et le place devant son paravent, de manière à ce que son adversaire le voie. Ce dernier doit alors prendre le même personnage et le placer devant son paravent. Il en profite pour choisir un personnage et le place aussi devant son paravent. Le premier joueur doit placer le même personnage devant son propre paravent. Les joueurs alternent ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs disposent de 8 personnages devant leur paravent. On procède ensuite de la même manière pour les 6 objets en suivant la même alternance.

Remettez tous les pions inutilisés dans leur boîte et reprenez vos 8 personnages et 6 objets sélectionnés derrière votre paravent.

La partie se déroule ensuite normalement.

Vous pouvez aussi jouer avec un handicap. Le joueur ayant un handicap retire secrètement le nombre de personnages adéquat de derrière son paravent, après que les équipes ont été constituées. Ainsi, l'adversaire ne sait pas au départ quels personnages seront absents de l'équipe du joueur ainsi handicapé.

Scénarios

Les scénarios vous imposent de jouer avec certaines équipes préconstituées et certaines salles spécifiques. Parfois certains scénarios apporteront aussi quelques nouvelles règles spécifiques au scénario.

Mercenaires en Full Frontal

Lors d'un défi en Full frontal, si vous amenez des salles comportant des armureries, vous devez aussi apporter les 8 pions d'objets neutres correspondant à ces **Armureries**. Si les deux joueurs apportent des **Armureries**, on constituera deux pioches de 8 objets neutres chacune, utilisables indépendamment par les deux joueurs.

Nouvelle règle : combat à distance

L'**Arbalétrier** peut déclencher un combat à distance en tirant des carreaux d'arbalète pour 1 PA. Il doit cibler le premier personnage en ligne de vue sans aucune limitation de distance (comme le Bâton de boule de feu).

Le combat est résolu avec les règles habituelles, mais l'**Arbalétrier** ne peut pas être blessé si sa valeur de combat finale est inférieure à celle de sa cible. La valeur de combat d'un carreau d'arbalète est « 3 ». Cette valeur ne peut pas être améliorée ou diminuée par une quelconque capacité de personnage, un objet ou un élément de décor. La valeur d'un carreau d'arbalète restera toujours de 3. Par contre, les objets augmentant ou diminuant la défense de la cible sont applicables pour le personnage ciblé (Armure, **Bouclier de Sylvanite**, Anneau de faiblesse). Les capacités défensives innées de

la cible sont aussi à prendre en compte (par exemple les **Élémentaires** d'eau et de feu dans leur élément ont +1 en défense, de même que les marqueurs de sang du Vampire sont comptabilisés).

Tous les pouvoirs affectant le combat au corps à corps ne sont pas activés lors d'un combat à distance (**Berserk**, Maître d'armes, **Général**, **Samourai**, etc.).

L'**Arbalétrier** ne peut pas utiliser cette capacité s'il est adjacent à sa cible ou à un personnage ennemi en vie.

Un **Arbalétrier** peut tirer des carreaux pour participer à un combat groupé en attaque. Cela coûte simplement 1 PA pour le combat groupé et le tir de l'**Arbalétrier** (car il est compris dans le combat groupé). Cumulez les valeurs de combat de tous les personnages attaquants, plus le carreau d'arbalète, puis jouez une carte de combat.

Un **Arbalétrier** ne peut pas participer à un combat groupé à distance en défense.

Un combat à distance est un combat à part entière. Vous ne pouvez donc pas tirer sur un personnage qui vient d'être blessé le même tour, que ce soit par un autre tir ou par un combat au corps à corps.





Si c'est le tour du joueur bleu, il peut déclencher un combat groupé sur le **Dragon doré** du joueur orange.

Pour 1 PA il peut combiner attaques au corps à corps et tirs à distance. Le **Nain**, le **Général** et l'**Arbalétrier** bleu sont les attaquants. Orange ne se défend qu'avec son **Dragon doré**. Le **Général** n'est pas dans la même salle que les deux autres attaquants bleus, donc personne ne reçoit de bonus de sa part. Si le **Général** avait été dans la même salle, l'**Arbalétrier** n'aurait reçu aucun bonus (puisqu'il tire à distance).

L'**Arbalétrier** orange ne peut pas aider avec son tir à distance en défense.


Score d'attaque de bleu : $3+4+2 = 9$
 Score de défense de orange : 6
 Chaque joueur ne joue qu'une carte de combat. Si orange l'emportait, l'**Arbalétrier** bleu ne serait pas blessé.

Si c'était le tour du joueur orange, il pourrait déclencher un combat groupé en combinant le **Dragon doré** et son **Arbalétrier**.

Score d'attaque de orange : $6+3 = 9$
 Score de défense de bleu : $4+2 = 6$
 Si bleu devait l'emporter, l'**Arbalétrier** orange ne serait pas blessé.

Si, à son tour, le joueur bleu vient placer son **Berserk** sur la case marquée d'un X, au tour de orange, l'**Arbalétrier** orange ne pourrait pas participer au combat groupé en tirant sur le **Général** bleu. De plus, le **Berserk** bleu étant en duel à 1 contre 1, et en attaque, il pourrait jouer 2 cartes de combat.

Description des nouveaux personnages

   **Ange sombre**
 Mouvement : 5
 Combat : 2


L'**Ange sombre** peut voler.
 L'**Ange sombre** est un mort-vivant.

  **Arbalétrier**
 Mouvement : 3
 Combat : 3

Attaque à distance
 L'**Arbalétrier** peut tirer à distance. Il ne peut toutefois effectuer qu'un seul tir par tour (une arbalète est longue à recharger). La valeur de combat d'un carreau d'arbalète est de 3.

 **Assassin**
 Mouvement : 4
 Combat : 2

Coup mortel
 Quand l'**Assassin** remporte un combat, les personnages ennemis qui lui sont adjacents sont directement éliminés. Les victimes ne passent pas par l'état « blessé ». Cette capacité fonctionne également en combat groupé.

 **Berserk**
 Mouvement : 3
 Combat : 3

Folie meurtrière
 En attaque, le **Berserk** peut jouer 2 cartes de combat. Les deux cartes seront défaussées, seul un éventuel « 0 » sera récupéré. Le **Berserk** doit annoncer combien de cartes de combat il va jouer avant que son adversaire ne place sa carte de combat face cachée. Cette capacité ne fonctionne ni en défense, ni en combat groupé, ni en combat à distance. Face à un Maître d'armes, le **Berserk** doit montrer ses deux cartes de combat. Si un Parchemin de confusion est utilisé sur un **Berserk**, ce dernier décide combien de cartes de combat il utilise. S'il décide d'en utiliser deux, elles sont toutes piochées au hasard dans sa main. Si un **Berserk** attaque sous l'effet d'un charme, c'est toujours le joueur qui le contrôle habituellement qui décide combien de cartes de combat il joue (ainsi que leur valeur).



 **Dragon doré**
 Mouvement : 3
 Combat : 6

Avare
 Le **Dragon doré** doit être placé face visible lors de la phase de mise en place.
 Quand le **Dragon doré** est révélé dans une salle, le joueur qui le place pose un Trésor neutre en même temps sur la même case que le **Dragon doré**. Si le **Dragon doré** est sur la zone de départ, un Trésor neutre est placé sur sa case à la fin de la phase de mise en place.
 Un Trésor neutre rapporte +1 PV au joueur qui sort avec, comme un Trésor du jeu de base.

Prestigieux
 Le joueur qui élimine un Dragon gagne 2 points de victoire au lieu d'un.

 **Général**
 Mouvement : 3
 Combat : 2

Charismatique
 Tous les personnages présents dans la même salle que le **Général** reçoivent un bonus de +1 en combat (attaque et défense). Ce bonus n'est effectif que pour les personnages de la même couleur que le **Général**. Les blessés bénéficient également de ce bonus. Ce bonus ne fonctionne pas pour les attaques à distance. Le **Général** lui-même ne bénéficie pas de ce bonus. Cette capacité ne fonctionne pas si le **Général** est blessé ou s'il est sur la zone de départ (puisque elle n'est pas considérée comme une salle).

  **Nain tueur de trolls**
 Mouvement : 2
 Combat : 4

Le **Nain tueur de trolls** peut briser les hermes pour 1 PA comme un Guerrier.
 Un Troll blessé par le **Nain tueur de trolls** ne peut plus se régénérer grâce à son pouvoir. Il peut toutefois être soigné par un Clerc ou une Fontaine de jouvence mais il ne récupérera jamais son pouvoir de régénération durant la partie. Le pouvoir du **Nain tueur de trolls** fonctionne aussi en combat groupé, en attaque comme en défense, s'il est adjacent au Troll.

 **Samourai**
 Mouvement : 4
 Combat : 3

Une fois par tour, le **Samourai** peut attaquer pour 1 PA de moins.
 Un **Samourai** peut déclencher un combat au corps à corps pour 0 PA ou attaquer avec une **Épée à deux mains** pour 1 PA seulement. Cette capacité fonctionne en combat groupé.



MERCENAIRES



Si c'est le tour du joueur orange, il peut déclencher un combat groupé au corps à corps. En attaque son **Berserk** étant en combat groupé, il ne pourra pas décider de jouer deux cartes de combat. Par contre il peut décider d'utiliser sa **Potion de force** et de la boire pour 0 PA. L'attaquant prend toutes les décisions concernant son combat, puis c'est le tour du défenseur. Admettons que le **Berserk** boive la **Potion de force**, il dispose d'un bonus de +3 en combat jusqu'à la fin du tour.

Bleu dispose de deux armes d'attaque et ne peut donc pas s'en servir en défense. L'**Arbalétrier** bleu ne peut pas effectuer de tir à distance en défense. Par contre le **Général** bleu donne +1 en combat à tous les personnages bleu dans la salle.

Score d'attaque de orange :
Berserk (3+3) + **Assassin** (2) = 8
 Score de défense de bleu :
Samourai (3+1) + **Nain** (4+1) = 9

Si orange l'emporte, le **Samourai** bleu est directement éliminé et le **Nain** bleu est blessé.

Si c'est le tour de bleu, il a plusieurs possibilités :

Déclencher un combat groupé en utilisant l'**Épée à deux mains** avec son **Samourai** pour 1 PA, mais dans ce cas il n'impliquera pas son **Arbalétrier** car il ne peut bénéficier de l'avantage du **Samourai** (il n'a pas le temps de charger son arbalète que le combat est déjà fini !).

Déclencher un combat groupé pour 0 PA sans utiliser l'**Épée à deux mains** ni l'**Arbalétrier**.

Déclencher un combat groupé sans utiliser le pouvoir du **Samourai**, ni l'**Épée à deux mains**, mais en impliquant le tir de l'**Arbalétrier**, pour 1 PA.

Déclencher un combat groupé sans utiliser le pouvoir du **Samourai**, mais en utilisant l'**Épée à deux mains** et le tir de l'**Arbalétrier**, pour 2 PA.

Imaginons que bleu choisisse l'option la plus violente même s'il doit dépenser plus d'actions, soit l'option 4.

Il bénéficiera donc des bonus de son **Général** de son **Marteau runique** et de l'**Épée à deux mains**, plus le carreau d'arbalète. Forcément dans cette bataille cruciale, orange va certainement vouloir consommer sa **Potion de force**.

Score d'attaque de bleu :
Nain (4+2+1) + **Samourai** (3+2+1) + **Arbalétrier** (3) = 16

Score de défense de orange :
Berserk (3+3) + **Assassin** (2) = 8

Orange n'a aucune chance de l'emporter, malgré une **Potion de force**...

Description des nouveaux objets



Bouclier de Sylvanite

Le **Bouclier de Sylvanite** donne un bonus de +1 en défense au personnage qui le transporte, même si celui-ci est blessé.

Comme tout Bouclier il permet également de passer sous les **Chutes de pierres**.

Le **Bouclier de Sylvanite** est magique. Le bonus de +1 est annulé par toutes les capacités d'anti-magie.



Épée à deux mains

Pour attaquer avec une **Épée à deux mains** il faut dépenser un point d'action supplémentaire. L'**Épée à deux mains** donne un bonus de +2 en attaque au personnage qui s'en sert. Ce bonus est toujours valable en combat groupé, mais il faut tout de même payer 1 PA supplémentaire pour le personnage utilisant l'**Épée à deux mains**. Un Paladin pourrait attaquer avec deux Épées à deux mains pour 3 PA et gagner ainsi un bonus de +4.

Une **Épée à deux mains** reforgée dans un **Brasier** donne un bonus de +3 en attaque pour 2 PA. Elle ne peut toujours pas être utilisée pour 1 PA.



Marteau de guerre runique

Un personnage transportant le **Marteau de guerre runique** gagne un bonus de +1 en combat quand il attaque. Le **Nain tueur de trolls** gagne un bonus de +2 en combat quand il attaque avec le **Marteau de guerre runique**.

Les runes gravées sur le Marteau sont magiques : l'arme est donc considérée comme un objet magique.



Potion de force

Le personnage qui transporte la **Potion de force** peut la boire pour 0 PA à tout moment (même après l'annonce d'un combat). On peut boire une potion durant son tour ou celui d'un adversaire. Le personnage qui a bu cette potion augmente sa valeur de combat de +3, et ce jusqu'à la fin du tour en cours. Défaussez la **Potion de force** après usage.

La **Potion de force** est un objet magique. Une fois bue, son effet cesse immédiatement dans la Salle d'anti-magie ou au contact du Magophage.



Clef

Un personnage transportant la **Clef** peut ouvrir ou fermer une Herse adjacente pour 1 PA (comme une Voleuse). Placez ou retirez un marqueur de Herse ouverte. La **Clef** est un objet courant, c'est-à-dire que vous pouvez décider de choisir plus d'une **Clef** dans votre équipe de départ (si vous disposez de plusieurs pions de **Clef**). Une même **Clef** peut servir plusieurs fois au cours de la même partie.



Description des Objets neutres des armureries

Boulet

Le **Boulet** est un objet maudit.

Un personnage transportant un **Boulet** perd 1 point de mouvement.

Tout personnage pénétrant dans une case occupée par un objet maudit doit le récupérer et le garder jusqu'à sa mort. Si le personnage qui se déplace transporte déjà un objet (même un autre objet maudit), il doit l'abandonner avant d'entrer dans la case occupée par l'objet maudit. Si un personnage transportant un objet maudit est tué dans un combat au corps à corps, l'un des personnages du vainqueur doit récupérer l'objet maudit et le placer sur sa case pour 0 PA. S'il transporte déjà un objet il doit l'échanger contre l'objet maudit.

Si un personnage traverse un blessé transportant un objet maudit, il doit prendre celui-ci, même s'il doit l'échanger contre celui qu'il transporte.

Un personnage transportant un objet maudit ne peut pas entrer dans l'eau puisqu'il est interdit d'entrer dans l'eau avec un objet. Pour les mêmes raisons, il ne peut pas non plus être repoussé dans l'eau quel que soit le moyen utilisé. Les objets maudits sont magiques, leur effet négatif ainsi que leur malédiction sont annulés par la Salle d'anti-magie ou par le Magophage. Cela signifie qu'un personnage adjacent au Magophage peut se débarrasser d'un objet maudit qu'il transporte. De même pour le Magophage qui peut déplacer les objets maudits comme bon lui semble.



Katana

Un personnage transportant un **Katana** peut déclencher un combat pour 1 PA de moins, une seule fois par tour.

Cette capacité marche aussi en combat groupé. Un **Samouraï** équipé d'un **Katana** peut attaquer deux fois par tour pour 0 PA, de même pour un Paladin qui porte deux **Katanas** (et pas une fois pour -1 PA !). Autre exemple : un Paladin doté d'un **Katana** et d'une **Épée à deux mains** peut attaquer à +2 pour 1 PA.



Tueuse de dragons

Le personnage transportant la **Tueuse de dragons** gagne +4 en combat au corps à corps en attaque contre les **Dragons**. Un **Dragon** blessé par la **Tueuse de dragons** est immédiatement tué.

Un Paladin transportant deux **Tueuses de dragons** gagne +8 contre les **Dragons** !

Une **Tueuse de dragons** trempée dans un **Brasier** devient une **arme de corps à corps** conférant un bonus de +1 en attaque contre tout adversaire et de +5 contre les **Dragons**.

Précision sur les boucliers et les armures

Les boucliers et les armures sont des objets dont l'effet est permanent pour le personnage qui les transporte, qu'il soit vivant ou blessé. Ainsi, un blessé bénéficie toujours du bonus défensif de l'Armure ou d'un **Bouclier de Sylvanite**, ainsi que de la protection contre le feu d'un **Bouclier contre-feu**.

Description des nouveaux éléments de décor



Armurerie

Les boîtes d'extension contenant des salles avec des **Armureries** fournissent également des séries de 8 pions neutres.

Un personnage adjacent à une **Armurerie** peut la fouiller pour 1 PA.

Après avoir dépensé son PA pour fouiller l'**Armurerie**, le joueur pioche aléatoirement un pion face cachée parmi les pions restants cités ci-dessus (les 8 pions neutres). Placez l'objet ainsi trouvé sous le personnage ayant effectué la fouille. Placez ensuite un marqueur « Brisé » pour indiquer que cette **Armurerie** a déjà été fouillée.

Si le personnage trouve un **Boulet**, il est obligé de le prendre ! Chaque case d'**Armurerie** ne peut fournir qu'un objet. Un personnage blessé ou transportant déjà un objet ne peut pas fouiller l'**Armurerie** (sauf le Paladin). L'**Armurerie** est un élément 3D. Les personnages immatériels (Fantôme et Spectre) ne peuvent pas fouiller l'**Armurerie**.

8



Brasier

Un personnage adjacent à un **Brasier** peut améliorer une arme de corps à corps pour 1 PA en trempant l'arme dans le **Brasier** pour la reforger. Une arme ainsi reforgee gagne +1 en attaque jusqu'à la fin de la partie. Remplacez l'arme par un pion d'arme reforgee fourni dans cette extension. Chaque arme ne peut être reforgee qu'une fois par partie.

Les armes de corps à corps sont : l'**Épée**, la **Tueuse de dragons**, le **Marteau de guerre runique**, l'**Épée à deux mains** et le **Katana**. Les armures et autres objets qui ne sont pas des armes de combat au corps à corps ne peuvent pas être trempées. Une **Tueuse de Dragons** reforgee dans un **Brasier** donne un bonus de +1 contre tout adversaire et de +5 contre les **Dragons**.

Le **Brasier** est un obstacle qui a les mêmes propriétés qu'une case de Lave. Il n'est pas possible de reforger une arme dans un **Brasier** si un **Élémentaire de feu** ou un personnage sur une **Corde** s'y trouve.



Chutes de pierres

Les **Chutes de pierres** se déclenchent dès qu'un personnage qui ne vole pas entre dans la case où elles se trouvent (en fait, le sol de cette case comporte un mécanisme sensible au poids qui déclenche le piège). Un personnage pénétrant dans ce type de case est immédiatement tué à moins qu'il ne transporte un **Bouclier**. En effet, dans le cas contraire, de gros blocs de pierre tombent du plafond pour écraser l'infortunée victime. Le **Bouclier** n'est pas défaussé et sert de protection tandis que le personnage traverse la case. Un personnage transportant un **Bouclier** peut donc traverser les **Chutes de pierres**, mais il meurt s'il y termine son mouvement. Les personnages volants ou immatériels (Fantôme ou Spectre) ne déclenchent pas les **Chutes de pierres** quand ils passent dessus. Une carte Saut peut vous permettre de traverser cet élément de décor sans en déclencher les effets. La seule manière de récupérer un objet placé sur une case de **Chutes de pierres** est d'y venir avec un **Bouclier**, de l'abandonner sur la case et de repartir avec l'objet convoité. Un personnage volant peut aussi récupérer un objet sur cet élément de décor en traversant la case. Un personnage qui saute par-dessus une case de **Chutes de pierres** ne peut pas y récupérer d'objet. Si un **Bouclier** se trouve sur une case de **Chutes de pierres**, d'autres personnages peuvent l'utiliser pour traverser cette case sans encombre. Les objets ne déclenchent pas les **Chutes de pierres**. Un personnage volant peut également lâcher un objet sur une case de **Chutes de pierres** alors qu'il la traverse. Les **Chutes de pierres** ne bloquent pas les lignes de vue et ne peuvent pas être franchies grâce à une **Corde**.



Colonne

Les cases comportant des **Colonnes** sont totalement inaccessibles à tous les personnages. Seuls le **Fantôme** et le **Spectre** peuvent les traverser, mais pas s'y arrêter.



Escalier

Un personnage situé sur des **Escaliers** voit sa valeur de combat diminuée de 1 en attaque et en défense. La valeur de combat d'un personnage ne peut jamais descendre au-dessous de 0. Les personnages se déplacent sur les **Escaliers** comme sur des cases de sol normal. Il n'est pas nécessaire de dépenser des PA ou des points de mouvement supplémentaires pour se déplacer dans les **Escaliers**.

Une ligne de vue ne peut pas traverser une ou plusieurs cases d'**Escaliers**. Une ligne de vue peut démarrer sur une case d'**Escalier** et/ou atteindre une cible dans un **Escalier**.

Les **Escaliers** ne sont pas considérés comme des cases de sol normal.



Fontaine de jouvence

Un blessé adjacent à une **Fontaine de jouvence** peut y boire pour 1 PA. Le personnage blessé est soigné (retournez le personnage face visible). Vous devez absolument respecter la deuxième règle d'or après avoir bu à la **Fontaine**. Un personnage ainsi soigné peut agir durant le même tour. La **Fontaine de jouvence** est un obstacle 3D magique.



Gouffre d'ultra-gravité

Lorsqu'une salle dispose d'au moins une case de ce type, la salle est dite « d'**ultra-gravité** ». Aucun personnage ou objet ne peut voler ou léviter dans les 25 cases que comporte cette salle. Les sauts et l'utilisation de Cordes sont toujours valides pour franchir des obstacles. La case du **Gouffre d'ultra-gravité** est une sorte de trou béant aspirant tout vers l'intérieur et créant cet effet d'ultra-gravité dans toute la salle. Elle est considérée comme un obstacle et peut donc être franchie à l'aide d'une **Corde** ou en sautant. L'effet de l'**ultra-gravité** est magique. Si le **Magophage** est adjacent au **Gouffre d'ultra-gravité**, l'effet d'**ultra-gravité** est annulé pour cette salle mais le **Gouffre** lui-même demeure un obstacle dangereux (comme une **Crevasse**).

Un personnage ne transportant pas de **Corde** ne peut pas entrer volontairement sur ce type de case. Si pour une raison quelconque un personnage termine une action sur le **Gouffre** sans posséder de **Corde**, il meurt immédiatement. Si un personnage utilise les **Bottes de sept lieues** dans la salle, celles-ci sont sans effet.

9

MERCENAIRES

Si un personnage utilise les Bottes de sept lieues à l'extérieur de la salle, celles-ci fonctionnent, mais leur effet cesse immédiatement dès que le personnage qui les utilise pénètre dans une salle comportant un **Gouffre d'ultra-gravité**.



Pièges activés à distance

Ces **Pièges** ne sont activés que lorsqu'un personnage (vivant ou blessé) passe ou reste sur le **Déclencheur de Pièges** portant la même symbole.

Quand ils sont activés, ces **Pièges** sont à considérer comme une Fosse normale. Ce sont donc des obstacles.

Quand ils sont inactifs, les personnages peuvent les traverser normalement ou terminer leur mouvement dessus si le joueur le souhaite. Ces cases ne sont pas des cases de sol normal.

Tout personnage situé sur ce type de **Piège** au moment où il devient actif meurt immédiatement. S'il transportait un objet, celui-ci est perdu au fond du **Piège** (retirez l'objet de la partie). Une Corde permet de rester sur une telle case quand le **Piège** est activé. À chaque fois qu'un **Piège** s'active, il faut toutefois vérifier que la Corde dispose bien de deux points d'attache, comme pour tout obstacle que l'on souhaite franchir avec une Corde.

Quand le **Déclencheur** est activé, tous les **Pièges** qui portent le même symbole, sur tout le plateau de jeu, sont activés simultanément et ce tant que le personnage reste sur le **Déclencheur**.



Déclencheur de Pièges

Le **Déclencheur de pièges** permet d'activer tous les pièges activés à distance portant le même symbole sur tout le plateau de jeu. Les **Déclencheurs** ont les mêmes propriétés que du sol normal pour le mouvement et les lignes de vue, bien que ce ne soit pas du sol normal. Le **Déclencheur** fonctionne sous la pression du poids d'un personnage, vivant ou blessé. Il s'actionne donc automatiquement dès qu'un personnage entre dans la case du **Déclencheur** durant son mouvement, même s'il transporte une corde. Un personnage volant ou immatériel (Fantôme ou Spectre) doit finir son mouvement sur un **Déclencheur** pour activer tous les pièges à distance. Les pièges restent actifs tant qu'un personnage, vivant ou blessé, reste sur le **Déclencheur**. Il est possible de sauter au-dessus d'un **Déclencheur de Pièges** si vous ne souhaitez pas ouvrir les pièges.



L'**Arbalétrier** bleu est sur le **Déclencheur de pièges** rouge. Les **Pièges** rouge correspondants sont donc activés. L'**Ange sombre** ne peut pas voler dans la salle occupée par l'**Arbalétrier** car elle contient un **Gouffre d'ultra-gravité**. Si l'**Ange sombre** veut rejoindre l'**Arbalétrier** il va devoir sauter. À moins que l'**Arbalétrier** quitte le **Déclencheur de pièges**. Dans ce cas, l'**Ange sombre** pourrait marcher sur la case de **Piège** activé à distance car celle-ci serait sans danger.

Découvrez les autres extensions Dungeon Twister

Chaque extension nécessite de posséder la boîte de base et vous propose de nouveaux personnages, de nouvelles salles et de nouveaux objets que vous pourrez combiner librement entre eux pour créer votre équipe personnalisée.

Dungeon Twister

Le jeu de base sans lequel rien ne serait possible ! Vous y trouverez tout le nécessaire pour jouer et vous lancer dans la grande aventure souterraine.

Paladins & Dragons

Dans cette extension, vous trouverez des personnages aussi puissants et emblématiques que le dragon rouge et le paladin. Il ne tiendra plus qu'à vous de les jouer avec efficacité !



3-4 joueurs

Cette boîte vous permettra de jouer à Dungeon Twister à 3 ou 4 joueurs grâce à l'ajout de nouvelles salles, de nouvelles couleurs d'équipes et surtout de scénarios épiques et hauts en couleur.



L'eau & le feu

Cette extension est placée sous le signe des éléments, avec de nouvelles salles fort dangereuses et des personnages subtils et difficiles à prendre en défaut.



Puissances des ténèbres

Les ténèbres envahissent Dungeon Twister avec cette boîte dédiée aux mort-vivants. Vampires, goules, momies, dragons morts-vivants, nécromants : à vous de les dompter pour faire rendre gorge à votre adversaire !