

DUNGEON TWISTER

❄️ Glossaire

Jeteurs de sorts

Le personnage est capable d'utiliser les parchemins magiques. Le Sorcier est un jeteur de sorts.

Magique

Les parchemins, les Anneaux, le Bâton de boule de feu, toutes les Potions, toutes les capacités des jeteurs de sorts, les Fontaines de jouvence, et les Bottes de sept lieux.

Marqueurs

On appelle marqueur tout ce qui n'est ni un personnage, ni un objet. Par exemple : les Herses ouvertes ou brisées, les marqueurs de glace laissés par l'Élémentaire de glace, les marqueurs d'arbre coupé... Les marqueurs ne sont jamais comptabilisés dans les règles d'empilement.

Obstacle 3D

Un élément de décor est considéré comme un obstacle 3D (en trois dimensions) s'il bloque les lignes de vue et donc les lignes de combat à distance. On ne peut pas franchir un obstacle 3D ni s'y arrêter (les personnages volants et immatériels peuvent le franchir, mais pas s'y arrêter).

Objet Courant

Lors de la création de son équipe, un tel objet peut être choisi plusieurs fois par un même joueur s'il dispose des pions nécessaires. La Torche, la Corde et la Clef sont des objets courants.

Ligne de Vue

Une Ligne de vue est une ligne droite partant du Tireur et allant jusqu'à sa cible. Une ligne de vue ne peut pas traverser les personnages (vivants ou blessés), les murs, la brume, les obstacles 3D, les herses fermées.

❄️ But du jeu

- Vous gagnez 1 PV quand vous éliminez un personnage adverse.
- Vous gagnez 1 PV quand vous faites sortir un de vos personnages du labyrinthe.

www.dungeontwister.com

TERRES DE GLACES est une extension pour le jeu *Dungeon Twister*, créée par Christophe Boelinger, illustrée par Thierry Masson et Éric Bourgier.

❄️ Séquence de jeu

À son tour un joueur doit résoudre les 3 phases suivantes dans l'ordre indiqué :

- 1) Jouer une carte Actions.
- 2) Utiliser tout ou partie de ses actions.
- 3) Récupérer en main ses 4 cartes Actions s'il n'en a plus.

Utiliser 1 PA vous permet de :

- Découvrir une salle.
- Faire pivoter une salle.
- Déplacer un personnage.
- Engager un combat.
- Utiliser la capacité spéciale d'un personnage.
- Utiliser la capacité spéciale d'un objet.

❄️ Première règle d'or :

Une action doit être totalement résolue avant d'en entamer une autre.

❄️ Seconde règle d'or :

Il ne peut jamais y avoir plus de deux pions dans une case à la fin d'une action.



- L'objet doit être défaussé après utilisation
- Crocheteur de herses
- Jeteur de sorts
- Volant
- Briseur de herses
- Personnage doté de régénération
- Bricoleur
- Acrobate
- Combattant à distance
- Bête
- +1 en combat sur sol enneigé

UN JEU DE CHRISTOPHE BOELINGER



TERRES DE GLACE



RÈGLE DU JEU

DUNGEON TWISTER

EXTENSION



ASMODÉE
éditions

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. Vous pouvez également mélanger certains éléments de cette extension avec d'autres issus du jeu de base ou d'autres extensions, du moment que chacun des joueurs choisit 2 paires de salles (8 salles au total), 8 personnages et 6 objets (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 durant tout 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 respectifs.

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.

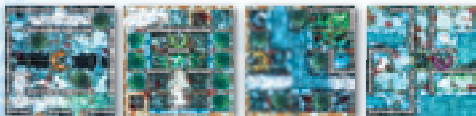
Vous pouvez aussi jouer avec un handicap. Le joueur ayant un handicap retire secrètement le nombre de personnages adéquat de derrière son paravent, après que les équipes ont été constituées. Ainsi, l'adversaire ne sait pas au départ quels personnages seront absents de l'équipe du joueur ainsi handicapé.

Scénarios

Les scénarios vous imposent de jouer avec certaines équipes préconstituées et certaines



Contenu



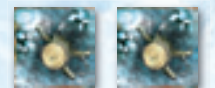
- 8 nouvelles salles de Glace ;



- 12 pions objet (8 de chaque couleur) ;



- 16 pions personnages (8 de chaque couleur) ;



- 15 marqueurs **Arbre coupé** ;



- 35 marqueurs **Glace**
(minimum correspondant aux 35 cases d'eau sur les 8 salles) si on a de la place pour en mettre plus, il faut pas hésiter) ;



- 3 marqueurs de **Crevasse** (pour les ponts de glace brisés) ;



- 6 **Torches** neutres ;



- 4 marqueurs « **gelé** » ;



- 6 marqueurs de rotation pour l'**Anneau chaotique** (chaque paire nommée T1, T2, T3) ;



- 2 marqueurs ronds blancs (hache à deux mains forgée avec un +1 rouge en attaque, pour la compatibilité avec Mercenaires) ;



- Un livret de règles.

salles spécifiques. Parfois, certains scénarios apporteront aussi quelques nouvelles règles spécifiques.



Combat à distance

L'**Élémentaire de foudre** peut engager un combat à distance en tirant des éclairs pour 1 PA. Il doit cibler la première cible en ligne de vue sans limitation de distance (comme la boule de feu).

Le combat est résolu avec les règles habituelles, mais l'**Élémentaire de foudre** ne peut pas être blessé comme résultat de ce tir à distance. La valeur de combat d'un éclair est « 1 ». Cette valeur ne peut pas être améliorée ou diminuée par une quelconque capacité de personnage, objet ou sol. La valeur d'un éclair restera toujours de 1. Par contre, les objets augmentant ou diminuant la défense de la cible sont applicables pour le joueur défenseur (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 sang du vampire sont comptabilisés).

Tous les pouvoirs ou effets affectant le combat au corps à corps ne sont pas activés lors d'un combat à distance (Berserk, Maître d'armes, Général, assassin, samourai, parchemin de confusion, torche et momie, etc.). Toutefois, lors d'un combat groupé comportant un tireur, les pouvoirs des personnages au corps à corps cités ci-dessus sont tout de même activés.

L'**Élémentaire de foudre** est dans l'impossibilité d'utiliser cette capacité s'il est adjacent à un personnage ennemi en vie ou s'il se trouve dans une case adjacente à sa cible.

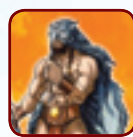
Un **Élémentaire de foudre** peut tirer des éclairs pour participer à un combat groupé à l'attaque. Cela ne coûte qu'un seul PA pour le combat groupé, qui comprend le tir de l'**Élémentaire de foudre**. Cumulez les valeurs de combat de tous les personnages attaquants, puis l'éclair, puis jouez une carte combat.

Un **Élémentaire de foudre** ne peut pas participer à un combat groupé à distance en défense.

Un combat à distance compte quand même comme un combat : 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.



Nouveaux personnages



Maître des bêtes

Mouvement = 4

Combat = 2

Une fois par tour, le **Maître des bêtes** peut prendre le contrôle d'une bête adverse en ligne de vue pour 1 PA.

Il dispose alors de 3 PA pour faire effectuer des actions valides à cette bête avant la fin du tour (comme un Parchemin de charme).

Une action est valide si elle respecte strictement toutes les règles de *Dungeon Twister*. Comptez ces actions séparément. Vous pouvez intercaler des actions de vos propres personnages entre chaque action de la bête (prenez soin de respecter la première règle d'or). La bête ne peut pas engager un combat contre un personnage de la même couleur qu'elle. Si la bête engage un combat, le joueur qui la contrôle habituellement utilise et choisit sa propre carte Combat. Par contre, si la bête effectue des sauts, c'est le joueur contrôlant le **Maître des bêtes** qui utilise ses propres cartes Saut. Si la bête tue un personnage adverse, c'est le joueur qui la contrôle habituellement qui remporte le PV. Si vous jouez en temps limité, vous gagnez 1 minute chaque fois que vous prenez le contrôle d'une bête.

Jusqu'à cette extension, les bêtes sont : Yéti, Mammouth, Araknis, Loup-garou (quand il est en état « Loup-garou »).



Yéti

Mouvement = 3

Combat = 3

Le **Yéti** est une bête.

Le **Yéti** gagne +1 en attaque et en défense quand il est situé sur une case de sol enneigé. Ce bonus est perdu s'il est blessé.

Grâce à ses griffes, le **Yéti** peut remonter les pentes de glace durant son mouvement.



Sorcière

Mouvement = 5

Combat = 1

La **Sorcière** peut transporter 2 objets. Elle constitue une exception à la règle d'or "2 pions par case". Elle peut transporter 2 objets ou un objet et un blessé, ou encore 2 blessés. Cette capacité n'est pas magique.

Si une **Sorcière** est tuée alors qu'elle transportait 2 objets, ces 2 objets restent empilés sur la même case jusqu'à ce qu'un autre personnage traverse cette case et emporte l'un des objets. Cependant, aucun autre personnage qu'une **Sorcière** ou un **Paladin** ne peut s'arrêter sur cette case (car il violerait alors la règle "2 pions par case").

La **Sorcière** est un jeteur de sorts : elle peut donc utiliser les parchemins de sorts.



Dragon de Glace

Mouvement = 2

Combat = 5

Une fois par tour et pour 1 PA, le **Dragon de glace** peut geler un personnage en ligne de vue.

Placez alors un marqueur "**Gelé**" sur le personnage gelé.

Un personnage disposant d'un marqueur "**Gelé**" ne peut plus se déplacer ni effectuer aucune action. Sa valeur de combat est réduite de 1 point. La valeur de combat d'un personnage ne peut toutefois jamais être inférieure à zéro. Le personnage gelé joue une carte de combat s'il est attaqué et peut participer à un combat groupé en défense (au choix du joueur défenseur). Un personnage non blessé et gelé qui perd un combat ne meurt pas, mais devient simplement blessé et reste gelé.

À la fin de son tour, un joueur retire tous les marqueurs "**Gelés**" sur tous ses personnages.

Un personnage allié peut traverser un personnage "**Gelé**". Il est possible de prendre ou donner un objet ou un blessé à un personnage gelé. On ne peut pas transporter un personnage gelé (vivant ou blessé).

On peut dégeler un personnage en lui donnant une torche. Ce dernier est automatiquement dégelé à la fin de l'action en cours. Retirez le marqueur **Gelé**. Par ailleurs, il n'est pas possible de geler un personnage transportant une torche, ni un **Élémentaire de feu**. Bien que l'action ne soit pas interdite, celle-ci serait perdue.

Le **Dragon de glace** gagne +1 en attaque et en défense quand il est sur une case de sol enneigé. Ce bonus est perdu s'il est blessé.

Prestigieux : un Dragon éliminé rapporte 2 PV au joueur qui l'a tué.



Élémentaire de Glace

Mouvement = 4

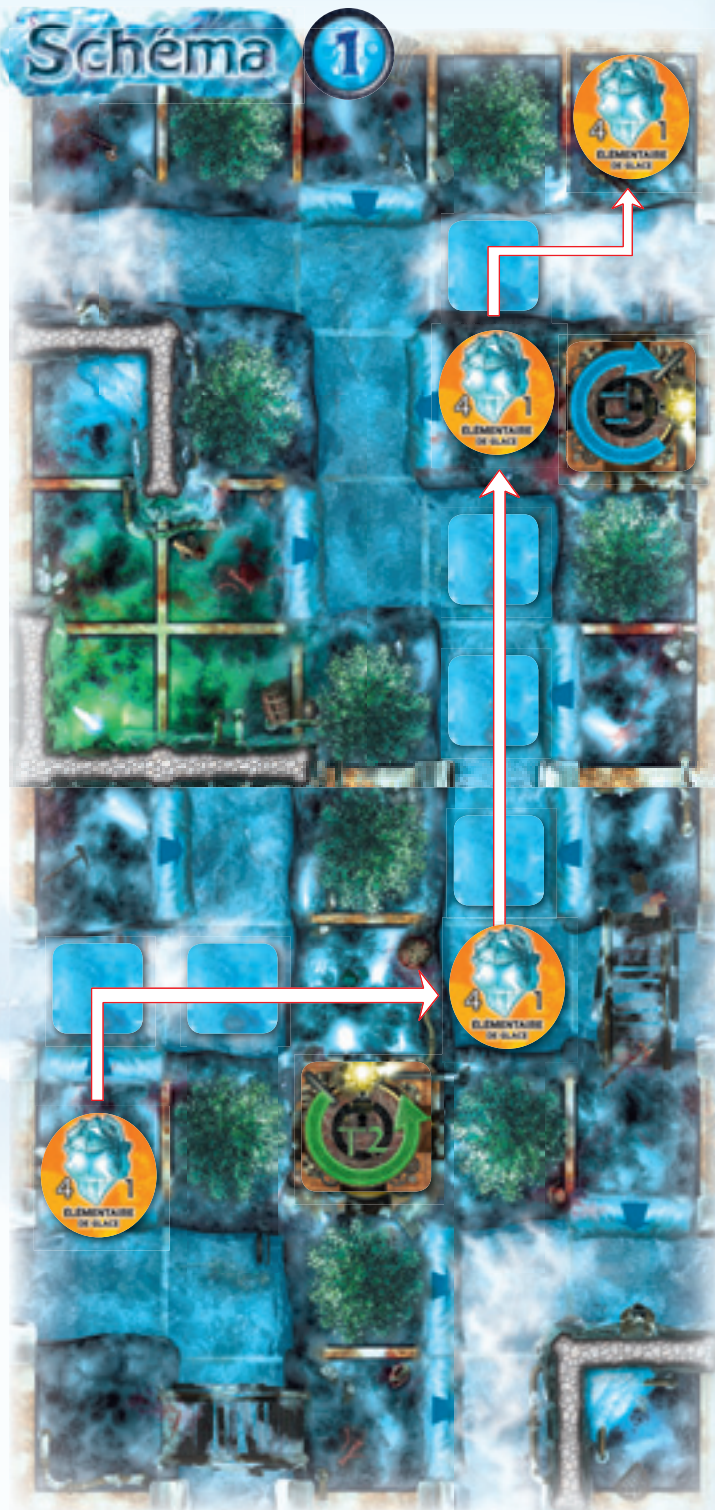
Combat =

L'**Élémentaire de glace** peut se déplacer dans l'eau comme sur du sol normal. Chaque fois qu'un **Élémentaire de glace** non blessé pénètre dans une case d'eau, celle-ci est transformée en case de glace. Placez un marqueur de sol "**Glace**" sur chaque case d'eau qu'il traverse (voir schéma 1). Une case d'eau avec de la brume deviendra une case de glace sans brume.

Une case de glace hérite des propriétés du sol enneigé (voir description des nouveaux éléments de décor). Tout personnage peut entrer ou traverser une case de Glace comme si c'était du sol normal.

4

Schéma 1



Mouvements Élémentaire de glace
En 3 actions de mouvement, l'**Élémentaire de glace** jaune transforme 7 cases d'eau en glace.
Pratique pour aider ses petits camarades à circuler plus facilement.

Toutefois, la case d'eau se transforme en glace après que l'**Élémentaire de glace** y a pénétré. Il n'a donc pas le droit d'entrer dans une case d'eau avec un objet sous prétexte que cette case va se transformer en glace.

L'**Élémentaire de glace** a +1 en attaque et en défense quand il est sur une case de sol enneigé, comme tout élémentaire dans son élément, et ce, même lorsqu'il est blessé.

TER
DE G

Un personnage transportant une torche ou un **Élémentaire de feu** peut transformer une case de glace adjacente en eau pour 0 PA. Retirez le marqueur sol "Glace". Suite à une fonte de glace, si un objet se retrouve dans l'eau, il est retiré du jeu.

Si un **Élémentaire de feu**, même blessé, se retrouve sur une case de glace à la fin de toute action, celle-ci est transformée en eau et l'**Élémentaire de feu** meurt. Attention, ce n'est pas le cas pour de la glace placée sur du sol normal, avec un parchemin de glace par exemple. Retirez le marqueur sol "Glace" ainsi que l'**Élémentaire de feu**.

L'**Élémentaire de glace** ne peut pas être "gelé".



Mammoth

Mouvement = 2
Combat = 4

Le **Mammoth** doit être placé face visible durant la phase de mise en place.

Le **Mammoth** peut briser les herses comme un guerrier.

Le **Mammoth** gagne +1 en attaque et en défense quand il est sur une case de sol enneigé. Ce bonus est perdu s'il est blessé.

Si un **Mammoth** finit son mouvement à côté d'une case arbre, il peut déraciner l'arbre sans consommer d'action supplémentaire (voir schéma 2).

Placez un marqueur "**Arbre coupé**" sur l'arbre. Cette case a désormais les mêmes propriétés qu'une case de sol normal (bien qu'elle n'en soit pas une pour toutes les règles spécifiant du « sol normal »).

Si un personnage est dans l'arbre au moment où le **Mammoth** le déracine, ce personnage devient blessé, mais demeure sur la case (il est interdit de l'attaquer ce même tour puisqu'on vient de le blesser).

Si un personnage blessé était dans l'arbre, le blessé meurt automatiquement. Il est donc possible de commencer par blesser un personnage en combat, puis de déraciner l'arbre pour l'achever, et ce, dans le même tour, car cette action n'est pas une attaque.

Le **Mammoth** ne peut déraciner qu'un arbre après chaque mouvement effectif. Un **Mammoth** qui reste sur place ne peut pas déraciner un arbre : il doit au moins effectuer un mouvement en aller-retour.

Certains arbres sont dans la brume. Si un arbre de ce type est déraciné, le marqueur **Arbre coupé** indiquera également que la brume a disparu.

Le **Mammoth** est une bête.

Mammoth déracinant des arbres

Exemple de Mammoth déracinant des arbres

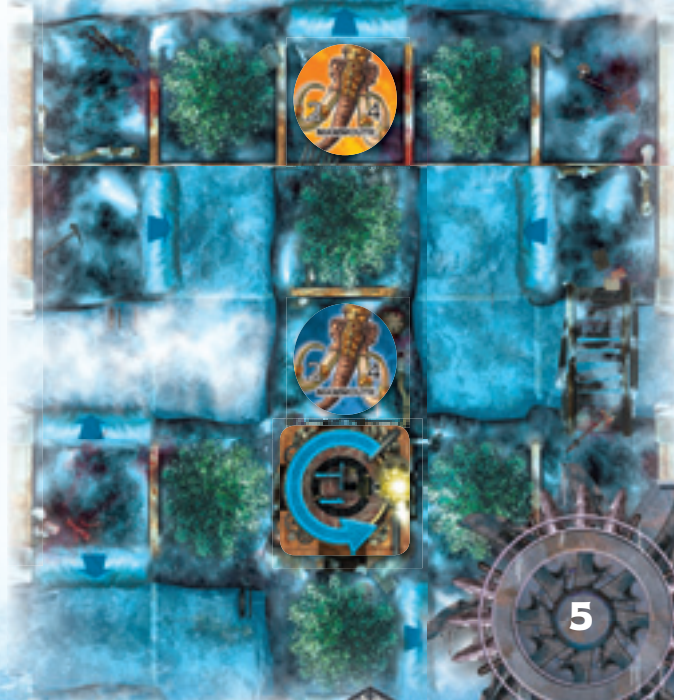
Le Mammoth Jaune ne peut pas se déplacer et terminer son mouvement à côté de l'un des arbres qui l'entourent : il ne peut donc déraciner aucun arbre.

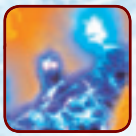
Le Mammoth bleu peut se déplacer sur le mécanisme de rotation adjacent et déraciner un – et seulement un – des trois arbres qui l'entourent.

Il peut aussi effectuer un aller-retour et terminer son mouvement sur la case qu'il occupe au début son mouvement. Ce faisant, il peut déraciner l'arbre qui le sépare de l'autre Mammoth.



Schéma 2





Élémentaire de foudre

Mouvement = 4

Combat = 1

L'**Élémentaire de foudre** peut effectuer des tirs à distance en **Ligne de vue** comme un **Archer-elfe** pour 1 PA. Ces attaques sont considérées comme un tir à distance ayant une valeur de combat de 1. Il n'y a pas de limite au nombre d'éclairs qui peuvent être lancés par tour.

Dès qu'un **Élémentaire de foudre** pénètre dans une case d'eau sans être en vol, il est immédiatement éliminé, et ce, qu'il soit vivant ou blessé. Il ne peut pas récupérer un blessé dans l'eau.

L'**Élémentaire de foudre** peut voler.



Loup-garou

Mouvement = 4

Combat = 2/4

Le **Loup-garou** est sous forme humaine la plupart du temps. Sous cette forme, sa valeur de combat est "2".

Quand le joueur qui le contrôle joue sa carte "5 Actions", l'humain se transforme en **Loup-garou** tant que sa carte 5 Actions reste visible, donc au-dessus de la pile des cartes action défaussées.

Dès que la carte "5 Actions" est recouverte ou revient dans la main de son propriétaire, le **Loup-garou** redevient humain.

Quand il est sous sa forme de **Loup-garou**, sa valeur de combat est "4".

Si le **Loup-garou** est blessé au moment où le joueur joue sa carte 5 Actions, il se régénère et perd son état blessé, à condition qu'il respecte la 2e règle d'or après régénération. Ce pouvoir est automatique et ne coûte pas d'action. Le **Loup-garou** ne peut pas agir durant le tour où il se régénère.

Le **Loup-garou** est une bête, mais uniquement lorsqu'il est sous sa forme de **Loup-garou**.



Nouveaux objets



Parchemin de glace

Le jeteur de sorts peut utiliser ce **Parchemin** pour 1 PA.

Il peut l'utiliser de 2 façons différentes :

- 1) Il peut permettre de placer jusqu'à 8 tuiles de glace. La première tuile de glace posée doit être adjacente au jeteur de sorts. Les tuiles suivantes doivent être adjacentes soit au jeteur de sorts soit à une autre tuile de glace qui vient d'être posée. Les tuiles posées ne peuvent couvrir que des cases de sol normal, des cases d'eau ou des cases de crevasse. Les cases transformées en glace peuvent contenir des personnages, des objets ou de la brume (la brume disparaît, mais pas les personnages ou objets). Tout personnage peut passer sur des cases de glace comme sur du

sol normal. Certains personnages bénéficient de bonus de combat sur des cases de glace.

Un personnage transportant une torche ou un **Élémentaire de feu** peut transformer une case de glace adjacente en eau pour 0 PA. Retirez le marqueur sol "**Glace**". Suite à une fonte de glace, si un objet se retrouve dans l'eau, il est retiré du jeu.

- 2) Il peut "**Geler**" un personnage en ligne de vue comme le **Dragon de glace** (voir le chapitre **Dragon de glace**).

Attention : l'utilisation du **Parchemin de Glace** est magique. Les marqueurs « **Glace** » ou l'état gelé qui en résultent ne sont pas magiques.



Hache à deux mains

Pour attaquer avec une **Hache à deux mains**, il faut dépenser un point d'action supplémentaire.

La **Hache à deux mains** donne un bonus de +1 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 la **Hache à deux mains**. Un **Paladin** pourrait attaquer avec deux **Haches à deux mains** pour 3 PA et gagner ainsi un bonus de +2.

Une **Hache à deux mains** reforgee dans un Brasier (Extension *Mercenaire*) donne un bonus de +2 en attaque pour 2 PA. Elle ne peut toujours pas être utilisée pour 1 PA.

Un personnage transportant une **Hache à deux mains** et adjacent à un arbre peut couper celui-ci pour 1 PA. Cela produit le même effet qu'un arbre déraciné par le **Mammouth**.

Un **Bûcheron** (Extension *Créatures Sylvestres*) peut aussi utiliser une **Hache à deux mains** et couper un arbre pour 0 PA.



Potion de vie

Durant son tour, un personnage blessé peut boire la **Potion de vie** pour 0 PA.





Schéma 3



Anneau chaotique

Le Maître des Bêtes bleu est sur un mécanisme de rotation avec un Anneau chaotique.

Il décide d'utiliser l'Anneau chaotique pour 1 PA. L'anneau est défaussé et le joueur bleu décide d'associer la salle sur laquelle il se trouve à la salle d'eau et de miroirs de glace qui se trouve en haut du plateau.

Il place donc deux nouveaux marqueurs sur les mécanismes de rotation des deux salles. Il crée ainsi une nouvelle paire et génère en même temps deux salles orphelines.

Le personnage est soigné : retournez-le face visible. Il peut agir durant le tour où il a utilisé la potion. Défaussez la **Potion de vie** une fois utilisée.

La **Potion de vie** est un objet magique.



Anneau chaotique

Un personnage situé sur une roue de rotation et transportant l'**Anneau chaotique** peut l'utiliser pour 1 PA.

Ce personnage change la référence de la roue sur laquelle il se trouve en y plaçant un des marqueurs **Roue** fourni dans cette boîte (T1, T2 ou T3). Puis il désigne une autre roue de son choix, n'importe où sur le

plateau, et change également le numéro de cette dernière en plaçant le deuxième marqueur **Roue** ayant la même référence que le premier (voir schéma 3).

Le sens de rotation des roues ne doit pas forcément être respecté lors de ces changements.

Chaque boîte d'extension fournit 2 paires de marqueurs **Roue** de 2 couleurs dégradées différentes.

Il est possible de changer la couleur d'une roue ayant déjà été changée auparavant. N'empilez pas les marqueurs **Roue** : retirez simplement l'ancien marqueur **Roue** et remplacez-le par le nouveau.

Après utilisation de l'**Anneau chaotique**, certaines salles peuvent ne plus fonctionner par paires.

Comme tous les anneaux, l'**Anneau chaotique** est magique. Il est sans effet si le porteur de l'anneau est adjacent au **Magophage** ou dans la salle d'anti-magie.

L'effet de l'anneau ne peut pas affecter le mécanisme de rotation de la salle d'anti-magie ou tout mécanisme adjacent au **Magophage**, ou sur lequel un **Magophage** stationne. Un marqueur de rotation provenant d'un **Anneau chaotique** est retiré du jeu si un **Magophage** termine son mouvement sur le mécanisme ou sur une case adjacente.

Défaussez l'**Anneau chaotique** après utilisation.



Corde

Une **Corde** ne permet de traverser qu'une seule case d'obstacle (Fosse, Lave, Eau ou Crevasse par exemple) à la fois. Cela signifie que l'utilisateur de la **Corde** doit partir d'une case valide pour se rendre vers une autre case valide adjacente (la Fosse ou la Crevasse se trouvant entre les deux). Un tel mouvement peut s'effectuer en ligne droite ou en « L ». Il faut s'imaginer que la **Corde** doit pouvoir être attachée de chaque côté. Plus simplement, pour utiliser ou poser une **Corde**, l'obstacle à franchir doit disposer de deux cases valides adjacentes. La **Corde** est un objet courant.



Tapis volant

Le **Tapis volant** est un objet maudit.

Le personnage qui transporte le **Tapis volant** peut décider de voler à chaque action de mouvement qu'il effectue si le joueur qui le contrôle décide de se défausser d'une carte de combat (autre que 0) qu'il choisit et montre à son adversaire. Le vol n'est valide que pour une seule action de mouvement et coûte une carte combat à chaque utilisation. L'objet étant magique, la capacité de vol cesse immédiatement dès que son porteur pénètre dans la salle d'anti-magie, une salle d'ultra-gravité ou sur une case adjacente au **Magophage**. Le personnage peut toutefois finir son mouvement à pied.

Sous l'effet d'un **Parchemin de charme**, c'est le joueur qui prend le contrôle du personnage charmé qui défausse ses propres cartes combat s'il décide de faire voler le **Tapis**.



Objets maudits

Lors de la révélation des salles, les **Objets maudits** sont toujours placés par le joueur qui contrôle les pions de la même couleur que l'objet. Ils peuvent être placés sur des cases de sol normal, sur un **Mécanisme de rotation** ou dans les **Ténèbres**, comme les autres objets. 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, 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**. 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.



Nouveaux éléments de décor



Sol enneigé

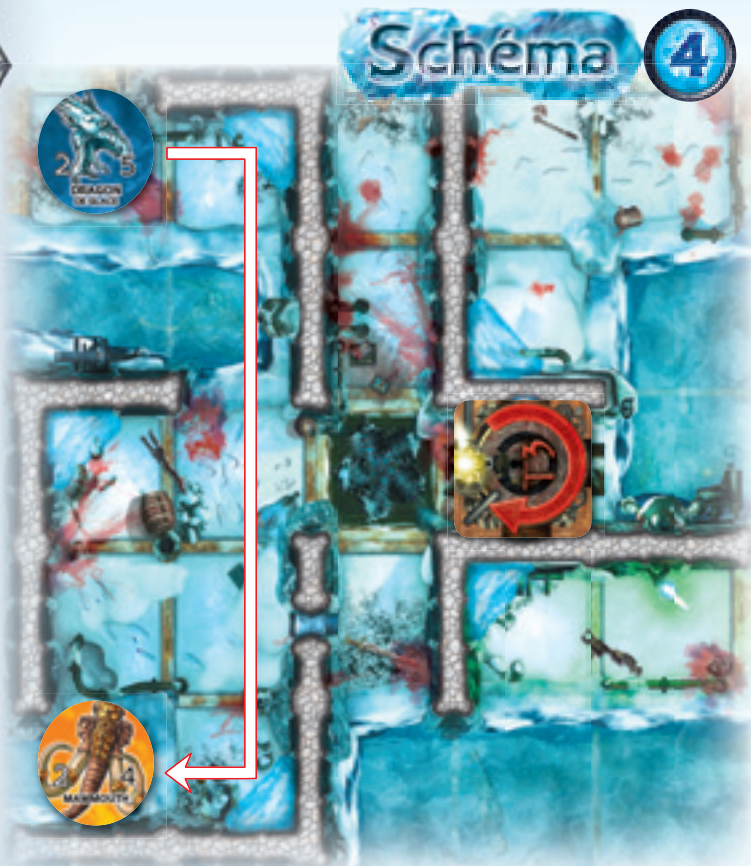
Une case de **Sol enneigé** est considérée comme du sol normal. Les personnages et objets peuvent être placés sur ces cases durant la révélation d'une salle. Toutes les cases « blanches » de cette extension sont des cases de **Sol enneigé**. Certaines créatures disposent d'un bonus en combat quand elles sont situées sur une telle case.

Les cases transformées en glace par un **Élémentaire de glace**, un **Parchemin de glace** ou d'autres moyens, sont appelées cases de glace. Les cases de glace sont aussi considérées comme du **Sol enneigé**, mais pas l'inverse. Un personnage transportant une torche ou un **Élémentaire de feu** peut faire fondre une case de glace adjacente pour 0 PA. Retirez le marqueur de sol "Glace".

Une salle disposant de cases de **Sol enneigé** sera appelée "**Salle enneigée**".



Schéma 4



Miroir de glace

Exemple de ligne de vue réfléchi par des Miroirs de glace. Le Dragon de glace bleu peut geler le Mammouth jaune.



Miroir de glace

Un **Miroir de glace** réfléchit la ligne de vue. Ceci est valable pour tous les points de règle nécessitant une ligne de vue.

Une ligne de vue aboutissant sur un **Miroir de glace** est réfléchi perpendiculairement.

Une ligne de vue peut rebondir successivement sur plusieurs **Miroirs de glace**. Cela peut vous permettre de faire ricocher un tir d'arme à distance, de boule de feu, d'anneau de paralysie ou de parchemin... Bref : n'importe quel élément nécessitant une ligne de vue (Voir schéma 4).



Pente de glace

Les **Pentes de glace** peuvent être franchies durant le mouvement dans le sens de la flèche. Elles ne peuvent pas être franchies en sens inverse. Il ne peut pas y avoir de combat entre deux personnages séparés par une **Pente de glace**.

Deux cases adjacentes séparées par une **Pente de glace** ne sont plus considérées comme adjacentes (par exemple, il n'est pas possible de boire à une fontaine de jouvence située de l'autre côté d'une **Pente de glace**).

Par contre, une **Pente de glace** ne bloque pas les lignes de vue. Les **Pentes de glace** ne sont pas des obstacles, et ne peuvent

donc pas être franchies avec une **Corde** ou par un saut. Une **Pente de glace** peut-être sautée dans le sens de la descente, et uniquement si un obstacle se trouve adjacent à la **Pente**.

Il n'est pas possible de révéler une salle au travers d'une **Pente de glace**.

Les personnages volants ne sont pas bloqués par les **Pentes de glace**.



Meurtrière

Un personnage adjacent à une **Meurtrière** voit sa ligne de vue s'étendre en ligne droite au-delà de la **Meurtrière**, comme s'il n'y avait pas de mur à cet endroit.

Un personnage qui n'est pas adjacent à une **Meurtrière** ne voit pas sa ligne de vue traverser la **Meurtrière** et considère cet élément comme un mur.

Un personnage situé derrière une **Meurtrière** peut tirer sur un personnage situé juste de l'autre côté de la **Meurtrière**. Les deux personnages ne sont pas considérés comme adjacents, car ils sont séparés par un mur. Il n'y a donc pas de combat au corps à corps possible. Par contre, une ligne de vue directe est effective dans les deux sens. Tous les tirs ou effets en ligne de vue sont donc possibles. Il n'est pas possible de révéler une salle face cachée à travers une **Meurtrière**.

Les **Meurtrières** gardent les mêmes particularités que les murs : elles peuvent être brisées par le Golem ou traversées par le Passe-murailles.



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 impérativement respecter la seconde 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.



Brume

Un personnage situé dans la **Brume** ne peut pas être pris pour cible. Une ligne de vue ne peut pas traverser ou pénétrer une case de **Brume**. Un personnage situé sur une case de **Brume** dispose d'une ligne de vue vers l'extérieur de la **Brume**, mais cette ligne de vue est bloquée dès qu'elle atteint ou traverse une nouvelle case de **Brume**. Le personnage peut donc être dans la **Brume** et prendre pour cible un personnage en dehors de celle-ci.

Un personnage situé dans la **Brume** peut être engagé en combat normalement. Les personnages peuvent se déplacer dans la **Brume** comme s'il s'agissait de cases de sol. Les cases de **Brume** ne sont cependant pas considérées comme des cases de sol (on ne peut pas y placer de personnages ou d'objets lors de la révélation d'une salle).



Arbres

Les **Arbres** sont des obstacles 3D. Seuls les personnages ayant une valeur de combat de 3 ou moins peuvent grimper dans un **Arbre** lors de leur mouvement. La valeur de combat à prendre en compte est celle indiquée sur le pion, sans tenir compte d'aucun modificateur.

Cela termine l'action de mouvement du personnage qui grimpe, et ce, quel que soit le nombre de points de mouvement dont il disposait encore. Placez le personnage qui a grimpé sur l'**Arbre**. Pour descendre d'un **Arbre**, il suffit de dépenser 1 PA et d'activer le mouvement du personnage de manière habituelle (comme pour sortir de l'eau). Toutefois, les personnages volants peuvent traverser cette case, et les personnages volants de force 3 ou moins peuvent s'y arrêter. On considère alors que le personnage s'est posé dans l'**Arbre** (comme s'il y avait grimpé). On ne peut pas repousser quelqu'un dans un **Arbre**.

Un personnage situé dans un **Arbre** voit sa ligne de vue améliorée. En plus des éléments habituels, sa ligne de vue franchit et atteint désormais : tous les obstacles 3D, les personnages quels qu'ils soient, les escaliers, les **Lianes**.

Les elfes ne sont pas visibles dans les **Arbres**, et ne peuvent donc pas y être ciblés, sauf par d'autres elfes ou un personnage transportant l'**Amulette de vision elfique**. Par contre, ils peuvent être attaqués en combat au corps à corps.

Il est possible d'effectuer un saut à partir d'un **Arbre**, mais il n'est pas possible d'effectuer un saut pour atterrir dans un **Arbre**.

Cas particulier : si par un malheureux hasard (comprenez par une succession intelligente de combos !) un personnage de force 4 (ou plus) mais blessé se retrouvait déposé dans un **Arbre** pour ensuite être soigné ou régénéré, l'**Arbre** se briserait. Placez un marqueur « **Arbre coupé** » sur la case, et ledit personnage redeviendrait blessé immédiatement dans sa chute.

Il en va de même pour un **Lycanthrope** se transformant en **Loup-garou** alors qu'il séjournait tranquillement dans un **Arbre**. Il passe d'une valeur de combat de 2 à une valeur de combat de 4, ce qui fait que l'**Arbre** se brise.



Eau

Tout personnage doit dépenser 1 PA pour chaque case d'**Eau** pénétrée. Ainsi, un personnage se déplaçant de 3 cases dans l'**Eau** devra payer 3 PA. Le potentiel de mouvement du personnage n'est pas pris en compte lors de mouvements dans l'**Eau**.

Pour sortir de l'**Eau**, le personnage dépense 1 PA et réalise son potentiel de mouvement normalement.

Les personnages ne peuvent pas entrer dans l'**Eau** avec un objet.

L'objet transporté doit être abandonné avant de pénétrer dans l'**Eau**. Si pour une raison quelconque un objet se retrouve dans l'**Eau**, il est perdu et retiré de la partie. On ne peut pas délibérément lâcher un objet dans l'**Eau**.

Les personnages blessés peuvent être transportés dans l'**Eau**. Un personnage peut être blessé dans l'**Eau** et y rester en attendant que quelqu'un vienne le récupérer.

Les personnages sont protégés du feu tant qu'ils sont dans l'**Eau** (Boule de feu, souffle du Dragon rouge...).

Les personnages volants peuvent voler au-dessus de l'**Eau** : ils n'ont pas à payer 1 PA pour chaque case d'**Eau** traversée.

L'**Eau** est un obstacle qui peut donc être franchi à l'aide d'un saut, d'une corde ou en volant.



Crevasses

Les personnages ne peuvent pas pénétrer sur une case de **Crevasse**. Les personnages volants, le Fantôme et le Spectre peuvent traverser les **Crevasses**, mais pas s'y arrêter. Les personnages peuvent sauter au-dessus d'une case de **Crevasse** en respectant les règles de saut habituelles. La **Corde** ou les **Plantes grimpantes** du **Druide** peuvent permettre de franchir une **Crevasse** ou de rester sur la case.



Petit pont de bois

Seuls les personnages ayant une valeur de combat de 3 ou moins peuvent entrer sur un **Petit pont**. Les autres personnages ne peuvent pas y entrer volontairement. Un personnage situé sur ce type de case est considéré comme étant sur le **Petit pont** et pas dans la case qu'il surplombe (eau, lave, etc.).

Un **Petit pont** est considéré comme un obstacle pour un personnage ayant une valeur de combat de 4 ou plus. Il peut donc décider de sauter par-dessus (si celui-ci n'est pas occupé par un autre personnage). Ce saut doit respecter les règles habituelles. Un même personnage peut passer, voire s'arrêter sur le **Petit pont** s'il transporte une **Corde**.

Si pour une raison quelconque un personnage ayant une valeur de combat de 4 ou plus se retrouve sur un **Petit pont**, ce dernier se brise et le personnage se retrouve dans le terrain qui se trouve juste au-dessous. Placez un marqueur « pont brisé » sur le **Petit pont**. Si ce personnage transportait un objet, celui-ci est perdu.



Torche murale

Un personnage adjacent à un **Support de torche** peut y prendre une Torche neutre (pion sur fond blanc) pour 1 PA tant qu'il respecte la deuxième règle d'or à la fin de son action. Il faut être placé sur la même case que le **Support de torche** et du bon côté du mur pour pouvoir la récupérer. Placez sous le personnage un pion Torche sur fond blanc fourni avec l'extension. Placez un marqueur de Herse brisée sur le **Support de torche** pour indiquer qu'elle a déjà été prise. Si un Golem brise un mur qui contient un **Support de torche**, il n'est plus possible d'y récupérer une Torche. Le Fantôme et le Spectre ne peuvent pas récupérer de Torche de cette façon, puisqu'ils ne peuvent pas transporter ou utiliser les objets.



Pont de glace

Un **Pont de glace** peut être franchi par tout personnage comme du sol normal. Ce n'est toutefois pas considéré comme du sol normal pour tout autre point de règle (placement à la révélation, téléportation, illusions, etc.).

Un Élémentaire de feu ou un personnage transportant une torche adjacent à un **Pont de glace** peut fondre celui-ci pour 1 PA. Placez un marqueur « **Crevasse** » sur le **Pont de glace**. Si un personnage est sur un **Pont de glace** sans corde quand celui-ci fond, ce personnage meurt. De même, les objets se trouvant sur ce **Pont de glace** sont retirés du jeu lors de la fonte.

Un **Pont de glace** a les propriétés du sol enneigé.

Si un élémentaire de feu, même blessé, se retrouve sur un **Pont de glace** à la fin de toute action, celui-ci est automatiquement détruit et l'élémentaire de feu meurt.

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, Loïc Maitrehut, Croc, Thierry Masson, Eric Bourcier et Wayne Reynolds (toutes mes félicitations, les artistes !), Krka, Olivier & Sherinford (Belgian Power Force), pupul, Le Gnome, NemoAdd, Pak, Belsirat, Myriades, Loaic et tous les membres du site communautaire, Nicolas Fuseau, Monsieur Phal, Richard Garfield, Olivier Arneodo et JSP Magazine, Thomas Mancini, Manu & Sandra Quaireau, Fredm, Alex des US, Tom Vasel, Rick Thornquist, Nadine Seul, Capitaine Grapin, Sir Kirby et la DT force québécoise, Christian et Chantal du valet de cœur, Philippe Vanz, Stephane Brissaud, Charly Morelli, Léonidas Vesperini, Ravage et Laurent Duclos, Philippe Villé, Stephane Martin, Christine Jourdain, Jérôme L'hurric, Stephane Abello, Bernard Torrès, Dimitri Locatelli, Patrice « Uzul » Giorgi, Matthieu Gitton, Lise Ley, Nicolas Anton, Simba, l'entre jeux, Ioky, Bruno Cathala, Gourry, Philippe 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, Philippe Kern, Nadine Seul, Yom, David Alain, Zephyr, Musclenain, Tanazan, Gaia ... et il est certain que j'ai oublié pas mal d'entre