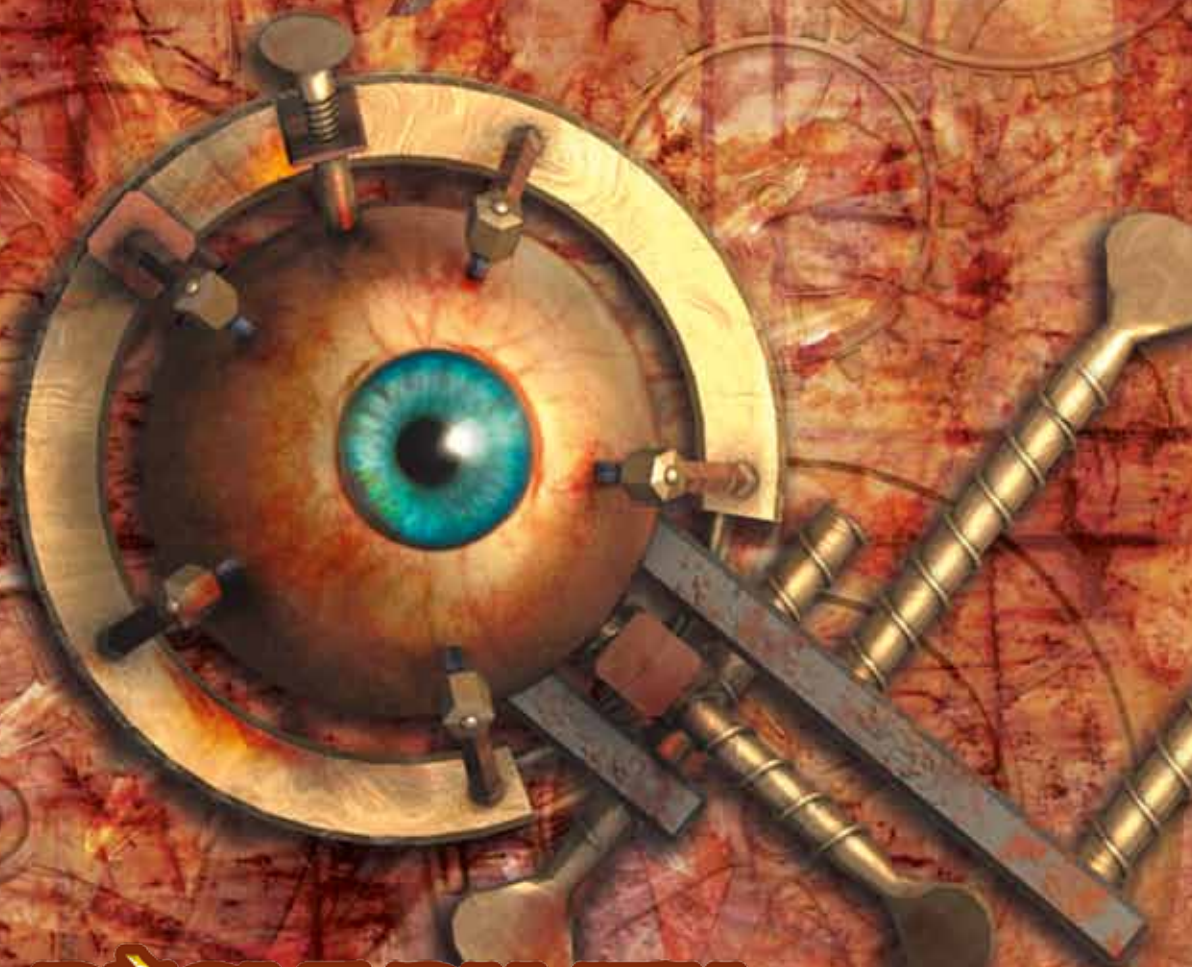


DUNGEON TWISTER PRISON



**RÈGLE DU JEU
VERSION SOLO**

Ludically

Matériel dédié à la version solo



- 32 pions Personnages Non Joueur (PNJ) de couleur violette

- 6 pions objets de couleur violette



- 32 cartes PNJ



- 8 cartes Salle



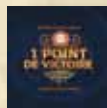
- 8 cartes « Vision de l'Archimage » (variante)



- 2 dés de téléportation à 6 faces



- 1 dé de rotation spécial



- 5 compteurs carrés pour comptabiliser les **PV** du Non-Joueur (côté verso des compteurs de **PA** bleus)



- 1 sac en toile

- 1 livret de règles solo

Conventions

Toutes les règles de Dungeon Twister restent valides pour la version solo, à l'exception des points de règles précisés dans ce livret.

Le Joueur joue obligatoirement la couleur jaune. Il prend le set de cartes jaunes complet (16 cartes) et les 14 pions jaunes. Le Joueur joue avec les **figurines**.

On appelle NJ le Non-Joueur et PNJ les **personnages** du Non-Joueur. Le NJ utilise les pions violets face visible pour représenter les PNJ non-**blessés**, et face cachée pour représenter les PNJ **blessés**.

Les pions bleus ne sont pas utilisés dans la version solo.

Utilisez le côté verso des compteurs de **PA** bleus pour compter les **PV** du NJ. Les compteurs de **PA** jaunes sont utilisés par le Joueur pour comptabiliser ses propres actions, ainsi que celles des PNJ chaque fois que l'un d'entre eux est activé.

Mise en place du jeu

Choix du niveau de difficulté

Il existe 6 niveaux de difficulté, représentés par des icônes en couleur graduées du niveau le plus facile au plus difficile :



facile

difficile

Le Joueur choisit à quel niveau il souhaite tenter l'aventure. Plus le niveau choisi tend vers le noir, plus la réussite sera difficile.

Les icônes de difficulté apparaissent sur certaines cartes du Joueur et du NJ (voir **Renforts**).

Plan du donjon

Prenez les 4 paires de salle incluses dans cette boîte, mélangez-les sans les regarder et placez-les face cachée afin de former un rectangle de 2 salles sur 4 (voir **Schéma 1**).



Sur chaque salle est indiqué le nombre de pions à piocher dans le sac en toile lorsque vous **révélez une salle**.

PNJ dans le sac

Mélangez les 32 cartes PNJ puis piochez 8 cartes au hasard. Prenez les 8 pions **personnages** violets portant le même nom que les 8 cartes que vous venez de piocher. Placez ces pions ainsi que les 6 pions **objets** violets dans le sac en toile. Il est fort possible qu'il y ait plusieurs PNJ de la même classe (par exemple, plusieurs Clercs). Cela est tout à fait normal.

Prenez les 8 cartes PNJ piochées et constituez une pile face visible à côté du sac de pioche.

PNJ en renfort

Mélangez les 24 cartes PNJ restantes et formez une pioche face cachée. Les renforts sont des PNJ qui arriveront à certains moments du jeu en fonction du niveau de difficulté choisi par le Joueur en début de partie.

Laissez les 24 pions PNJ restants, triés par classe de **personnages**, dans les 8 mini compartiments prévus pour eux dans le fond de boîte. En cas de renfort, vous trouverez ainsi facilement le pion dont vous aurez besoin.

Equipe de départ du Joueur

Le Joueur choisit 4 **personnages** parmi les 8 **personnages** disponibles dans DT Prison et place les 4 pions correspondants sur la zone de départ jaune, un pion par rond lumineux. Les 10 pions jaunes restants (4 **personnages** non sélectionnés et 6 **objets**) sont placés dans le sac en toile, une fois que le Joueur a constitué et positionné son équipe de départ. Le Joueur remplace alors les pions **personnages** sur sa zone de départ jaune par les **figurines** correspondantes. Les pions **personnages** sont mis de côté (ne les mettez pas dans le sac en toile).

Le NJ ne place aucun pion sur la zone de départ bleue. Les PNJ entrent en jeu soit suite à des révélations de salles, soit en renfort.

DUNGEON
TWISTER
SOLO

☀ Début de partie – 1er tour

La phase de mise en place des pions sur les salles n'existe pas dans une partie solo.

Une fois que la mise en place indiquée sur le **Schéma 1** est réalisée (toutes les salles étant face cachée), le Joueur joue en premier, en jouant sa carte 2 Actions. Le Joueur doit **révéler** l'une des deux salles devant lui comme première action.

☀ Cycles de cartes Actions

Durant le premier **cycle de cartes Actions**, le Joueur doit suivre l'ordre croissant des cartes Actions, c'est-à-dire jouer sa carte 2 Actions au 1er tour, puis sa carte 3 Actions, puis 4 Actions et enfin sa carte 5 Actions.

Durant les cycles suivants, le Joueur peut jouer ses cartes Actions dans l'ordre qu'il désire.

☀ Ordre de jeu et phases de jeu

L'ordre de jeu reste alternatif et suit les règles normales, mis à part le fait que c'est toujours le Joueur qui commence le 1er tour. L'ordre de jeu est donc : Joueur, NJ, Joueur, NJ, etc...

Phases de jeu pour le Joueur

- 1) Jouer une carte Action
- 2) Effectuer ses actions
- 3) Entrée des renforts issus de la carte Action jouée
- 4) Recycler ses cartes Actions s'il n'en a plus en main

Phases de jeu pour le NJ

- 1) Mélangez toutes les cartes des PNJ actifs
- 2) Alignez toutes les cartes PNJ Actifs
- 3) Activez chaque PNJ non-**blesé** (sens d'activation de gauche à droite)

Vous remarquerez que le NJ ne joue pas de cartes Actions et donc il n'y a pas de recyclage de cartes Actions pour lui. Les PNJ présents dans le labyrinthe agissent les uns après les autres selon un nombre de **PA** spécifique qui leur est alloué en fonction de l'objectif qu'ils tentent de réaliser.

☀ Tour du Joueur

Le Joueur effectue son tour comme d'habitude, comme s'il affrontait un adversaire humain et comme décrit dans les règles de base. Pour lui, les choses diffèrent uniquement en cas de **combat** et en cas de **révélation d'une salle** (voir **Engager un combat** et **Révéler une salle**).

Les règles de renforts viennent aussi quelque peu perturber son tour de jeu. A la phase 3, par exemple, le Joueur doit faire entrer le renfort indiqué par la carte Action qu'il a joué en début de tour, s'il y a lieu (voir **Renfort**).

☀ Tour du NJ

Phase 1 – Mélanger les PNJ actifs

Reprenez les cartes des PNJ actifs étalées devant vous. Ces cartes doivent correspondre aux PNJ présents dans le donjon, y compris les **blesés**. Pensez à **retirer du jeu** les cartes PNJ des **personnages** sortis ou éliminés.

Mélangez ces cartes face cachée.

Phase 2 – Alignez les cartes des PNJ actifs

Alignez les cartes des PNJ actifs, de la gauche vers la droite, cartes droites devant vous et face visible.

Phase 3 – Activez chaque PNJ non-blesé

Inclinez les cartes PNJ des **blesés** pour les désactiver et indiquer qu'il ne peuvent pas agir, sauf si leur Personnalité précise autrement.

Description des cartes PNJ

Nom : permet d'associer la carte PNJ et le pion correspondant.

Objectif : indique les objectifs du PNJ par ordre de priorité, dictant son comportement face à différentes situations. Plus le nombre est petit, plus l'objectif est prioritaire. L'objectif par défaut est indiqué en violet.

Priorité Objet : liste les objets préférés du PNJ par ordre de priorité. Plus un objet apparaît haut sur la liste, plus le PNJ convoite l'objet en question.

NOLOCK
la Crocheteuse

Objectif

- 1 Ouvrir Herse 4PA
- 2 Prendre Objet 4PA
- 3 Sortir 5PA
- 4 Combattre 4PA
- 5 Révéler Salle 3PA
- 6 Se regrouper 3PA

Priorité Objet

Carte Blessé
Lance Téléscopique
Boule de Feu
Arc
Grand Bouclier



Priorité Personnage

Magicien
Hurleur
Clerc
Homme-Serpent
Colosse
Traître
Télépathe
Méchanork

Visage : indique la classe du personnage (Clerc, Colosse, Traître, etc.). Chaque PNJ est issu du set DT Prison et dispose des pouvoirs correspondant à la classe de personnage représentée.

Priorité Personnage : liste les personnages les plus ciblés par le PNJ par ordre de priorité, que ce soit pour le mode combattre ou le mode se regrouper ou autre. Plus le personnage apparaît haut dans la liste, plus l'attraction est forte.

Chaque fois que Nolock ouvre 4 herse, le Non-Joueur gagne 1 PV, et ce, quelles que soient les conditions de victoire précisées par le scénario.

Personnalité : chaque PNJ dispose d'un pouvoir qui lui est propre, décrit en bas de la carte dans la section Personnalité. Dès qu'un nouveau PNJ entre en jeu, le Joueur doit absolument lire la Personnalité du PNJ et en tenir compte pour la suite de la partie. Le texte inscrit dans le cadre de la Personnalité l'emporte toujours face aux règles normales.



Comment déterminer les actions réalisées par un PNJ

Recherche d'un objectif réalisable par ordre décroissant de priorités :

Objectif 1 – Sortir : Weak Ed ne peut pas sortir en 5PA sans devoir engager un combat au corps à corps avec un personnage ennemi, ce qui est un autre objectif.

Objectif 2 – Prendre Objet : Weak Ed ne peut récupérer que le Bâton de boule de feu en 4PA or celui-ci ne figure pas dans sa liste Priorité Objet.

Objectif 3 – Combattre : Weak Ed peut atteindre et engager un combat au corps à corps contre plusieurs ennemis. Il choisit le plus en tête de sa liste Priorité Personnage, c'est à dire le Clerc. Weak Ed entre en mode Combattre et attaque le Clerc jaune en 4PA, juste ce qui lui est alloué pour cet objectif.



Activez les PNJ non-**blessés** chacun à leur tour (voir **Activer un PNJ**), en commençant par celui le plus à gauche, et en progressant vers la droite jusqu'au dernier.

Quand un PNJ a fini ses actions, inclinez sa carte PNJ pour le désactiver. Quand toutes les cartes PNJ sont inclinées, le tour du NJ prend fin.

Activation d'un PNJ

Lorsqu'un PNJ est activé, le Joueur passe en revue les objectifs de ce PNJ par ordre de priorité (de 1 à 6) jusqu'à ce qu'il trouve un objectif que le PNJ peut réaliser sans dépasser le nombre de **PA** maximum alloué pour cet objectif (voir **Schéma 2**).

Le PNJ réalise alors l'objectif (voir **Objectifs des PNJ**).

Un objectif est réalisable si le PNJ peut l'effectuer en utilisant uniquement :

- des déplacements,
- des sauts,
- des pouvoirs « gratuits », c'est-à-dire qui ne coûtent pas de **PA**, comme Contorsionniste pour l'Homme-serpent ou Lévitation pour le Magicien,
- des **objets**, comme la Corde, la Clef.

Les actions suivantes ne sont permises que dans le cadre de l'objectif correspondant :

- rotation de salle,
- combattre,
- sortir,
- se regrouper,
- toute action correspondant à un pouvoir « payant » d'un **personnage** (ouvrir herse, briser herse, soigner, répulser),
- utiliser le Bâton de boule de feu, qui requiert l'objectif **prendre objet** (voir **Bâton de boule de feu**).

Si aucun des 6 objectifs ne peut être réalisé en utilisant les **PA** indiqués, alors le PNJ s'approche au mieux de l'objectif par défaut (en violet dans la liste) selon les **règles de proximité** (voir Règles de **proximité** et **Schéma 3**) et jusqu'à épuisement des **PA** pour cet objectif. S'il ne peut pas s'en approcher, alors il ne fait rien (voir **Schéma 4**).

Mode

Quand le Joueur a déterminé l'objectif à réaliser par le PNJ, le PNJ entre dans le mode correspondant, par exemple, en mode **combattre** ou en mode **rotation**, ou encore en mode **se regrouper**. Dès qu'un PNJ entre dans un mode, il est fortement conseillé au Joueur de placer un compteur de **PA** sur la carte du PNJ pour chaque action réalisée par le PNJ jusqu'à ce qu'il soit désactivé.

Schéma 3

Objectif par défaut

Recherche de l'objectif réalisable par ordre décroissant de priorités :

Objectif 1 – Sortir : Weak Ed ne peut pas sortir en 5PA. Le chemin le plus court lui coûterait 10PA.

Objectif 2 – Prendre objet : Weak Ed ne peut récupérer aucun objet en 4PA.

Objectif 3 – Combattre : Weak Ed ne peut atteindre aucun personnage ennemi pour engager un combat en 4PA.

Objectif 4 – Révéler une salle : Aucune salle non révélée est à portée de Weak Ed en 3PA.

Objectif 5 – Rotation : Weak Ed ne peut atteindre aucun mécanisme de rotation en 2PA.

Objectif 6 – Se regrouper : Weak Ed ne peut atteindre aucun personnage allié en 2PA.

Weak Ed ne pouvant réaliser aucun des objectifs, il réalise son objectif par défaut (violet dans sa liste) en essayant de s'en approcher au mieux. Son objectif par défaut est **Sortir**. Il consomme 5PA pour s'avancer le plus possible de la sortie par le chemin le plus court.



Schéma 4

Un si petit pas...

Recherche de l'objectif réalisable par ordre décroissant de priorités :

Weak Ed est enfermé et ne peut réaliser aucun de ses 6 objectifs. Il va donc s'approcher au mieux de son objectif par défaut : **Sortir**. Il consomme seulement 1PA, se déplace de deux cases et vient se coller à la herse de sa cellule, qui est le chemin le plus proche vers la sortie.

Il n'a plus qu'à appeler au secours que quelqu'un vienne lui ouvrir la grille...



1er pion pioché

2ème pion pioché

3ème pion pioché



Il faut relancer pour le Magicien

Le Joueur choisit la 4ème rangée



Schéma 5



Le Joueur va chercher dans la pile des cartes PNJ face visible les deux cartes de PNJ téléportés (soit Muldon et Mungdu dans notre exemple).

Règles de proximité

Une fois le mode du PNJ déterminé, il arrive que le PNJ ait plusieurs possibilités pour réaliser l'objectif. Dans ce cas, il ira toujours au plus proche en utilisant les **règles de proximité** suivantes :

- Le PNJ choisit la possibilité qui consomme le moins de **PA**.
- S'il y a égalité de **PA** consommés entre les différentes possibilités, le PNJ choisit le chemin le plus court en nombre de cases franchies.
- S'il y a toujours égalité, tirez à pair ou impair entre les deux possibilités en utilisant un des dés à 6 faces (aucun autre élément de jeu ne doit être pris en compte au-delà du nombre de **PA** suivi du nombre de cases).

Les PNJ et les sauts

Le NJ ne dispose pas de cartes Saut. Cela ne signifie pas que les PNJ ne peuvent pas sauter, bien au contraire. En effet, tout PNJ peut effectuer un saut pour **1PA**, sans carte Saut, en suivant par ailleurs les règles normales de saut. Il dispose donc d'un nombre illimité de sauts pour toute la partie. Avouez que vous aimeriez avoir le même avantage !

Quand vous évaluez la faisabilité d'un objectif de PNJ, vous pouvez le faire sauter autant de fois que nécessaire pour atteindre cet objectif, dans la limite de ses **PA** alloués.

Engager un combat

Quand une **figurine** contrôlée par le Joueur **attaque** un PNJ, ou quand un PNJ **attaque** un des **personnages** du Joueur, le Joueur choisit en premier une carte Combat qu'il place devant lui, puis le Joueur retourne la première carte de la pioche de Cartes Combat du NJ. Le **combat** est résolu normalement. La carte Combat du NJ rejoint ensuite la défausse des cartes Combat du NJ (même la +0). La carte Combat du

Joueur rejoint la défausse de cartes Combat du Joueur, sauf la +0 qui rejoint sa main.

Si lors du **combat** le Joueur ou le NJ joue une carte Combat comportant une icône de difficulté correspondant au niveau de difficulté actuellement choisi par le Joueur pour ce scénario, un renfort arrive immédiatement à la fin du **combat** (voir **Renforts**).

Révéler une salle

Quand le Joueur ou un PNJ **révèle une salle**, la salle est retournée face visible selon les règles usuelles. Toutefois, si vous avez bien suivi la mise en place du jeu, vous vous apercevrez qu'il n'y a pas de pions posés sur les salles. Le Joueur pioche dans le sac autant de pions qu'indiqué sur le plan du donjon pour cette salle (voir **Schéma 1**), c'est-à-dire 3 pions dans ce mode de jeu. Il les pioche un à un et conserve l'ordre dans lequel il les a piochés.

Puis il prend la pile de cartes Salle qui contient les salles non encore **révélées** (pile de cartes face visible : voir **Schéma 1**), et recherche la carte correspondant à la salle qui vient d'être **révélée**. Il place la carte à côté de la salle et l'oriente dans le même sens que la salle (voir **Schéma 5**).

En respectant l'ordre de tirage des pions dans le sac, il lance les deux dés de téléportation (dé rouge et dé blanc) pour chaque pion, et place le pion sur la salle à l'intersection de la rangée et de la colonne indiquée par les dés (voir **Schéma 5**). On appelle cela la téléportation.

- Si le dé rouge indique 6, le Joueur choisit dans quelle rangée placer le pion, la colonne étant imposée par le chiffre sur le dé blanc.
- Si le dé blanc indique 6, le Joueur choisit dans quelle colonne placer le pion, la rangée étant imposée par le chiffre sur le dé rouge.
- Si les deux dés indiquent simultanément 6 et 6, le pion n'entre pas en jeu, il est **retiré du jeu** et ne rapporte de **PV** à aucun des 2 joueurs.

GEON STER LO



Téléportation valide : Un pion ne peut être téléporté que sur une case valide (donc pas sur une fosse, par exemple) qui n'est occupée par aucun autre pion, quel qu'il soit.

En cas de téléportation non-valide, relancez les dés jusqu'à ce que vous obteniez une téléportation valide ou un 6-6 (auquel cas le pion est **retiré du jeu**). Dans le cas où le Joueur peut choisir la rangée ou la colonne de son choix, son choix doit produire une téléportation valide si cela est possible. Si ce n'est pas possible, relancez les dés comme ci-dessus.

Attention ! Certains personnages disposent de capacités spéciales (Personnalités) qui influent sur leur positionnement dans la salle lors d'une **révélation**. Certains Méchanorks, par exemple, prennent directement le contrôle du mécanisme de **rotation**. On ne jette pas les dés de téléportation dans ce cas. Prenez le temps de lire la Personnalité du PNJ avant de lancer les dés de téléportation.

Si de nouveaux PNJ apparaissent dans la salle **révélée**, placez les cartes de PNJ correspondantes à l'extrémité droite de la rangée des cartes PNJ actifs, non inclinée. Ces PNJ seront activés dès ce tour si c'est le tour du NJ, ou sinon au prochain tour du NJ.

Renforts

Des renforts arrivent lorsqu'une carte Action, **Combat** ou Saut jouée par le Joueur ou le NJ comporte une icône de difficulté correspondant au niveau de difficulté actuellement pratiqué par le Joueur :



Par exemple, au niveau rose, les renforts n'arrivent que dans 3 cas : quand le NJ sort une carte Combat +0, +1 ou +2.

Au niveau noir, les renforts arrivent quand le NJ sort une carte Combat +0, +1 ou +6, ou quand le Joueur joue sa carte 2 Actions ou 5 Actions, ou une carte Saut, ou une carte Combat +0, +4 ou +6.

Les renforts seront donc bien plus fréquents au niveau noir qu'au niveau rose, et c'est ce qui fait l'échelle de difficulté.

Arrivée des renforts :

- Les renforts générés à partir de cartes Combat sont téléportés dans le labyrinthe juste après le **combat** et avant de commencer toute autre action. **Attention :** plusieurs renforts peuvent survenir durant le même tour, voire durant le même **combat**.
- Les renforts générés par les cartes Saut sont téléportés dans le labyrinthe juste après le saut.
- Les renforts générés par une carte Actions du Joueur sont téléportés dans le labyrinthe à la Phase 3 du tour du Joueur (voir **Ordre de jeu et phases de jeu**), donc à la fin de son tour, après que le Joueur ait réalisé ses actions.

Pour chaque renfort :

- 1) Piochez la première carte PNJ de la pile de cartes Renforts, placez-la à l'extrémité droite de la rangée des cartes PNJ actifs, non inclinée.

- 2) Prenez le pion correspondant à la carte PNJ tirée (voir **Schéma 1**)
- 3) Mélangez la pile de cartes Salle qui contient les salles déjà **révélées** (pile face cachée), puis retournez la première carte de cette pile. Placez cette carte à coté de la salle dans le labyrinthe et effectuez une téléportation comme indiqué dans **Révéler une salle** (voir **Schéma 5**).
- 4) Placez le pion PNJ sur la case de la salle indiquée par les dés de téléportation.
- 5) Placer la carte Salle qui vient d'être utilisée, face cachée, dans la pile contenant les salles déjà **révélées**. Remélangez cette pile.

Les PNJ arrivés en renfort seront activés dès ce tour-ci si c'est le tour du NJ, ou sinon au prochain tour du NJ.

Objectifs des PNJ

Objectif : combattre

Le PNJ doit pouvoir atteindre et **attaquer** l'un des **personnages ennemis** listés dans sa liste Priorité Personnage. Si le PNJ peut atteindre l'un d'entre eux, et l'**attaquer** sans dépasser le quota de **PA** alloué pour cet objectif, alors il passe en mode **combattre**.

Le PNJ **cible** le **personnage** avec la plus forte priorité possible dans sa liste (**blessé** ou non), même si celui-ci est plus loin qu'un autre **personnage** adverse, qui serait plus près, mais dont la priorité est moindre pour le PNJ (voir **Schéma 6**).

Un **blessé** conserve sa classe de **personnage**. C'est à dire qu'un Clerc **blessé** reste un Clerc et doit être considéré parmi les **cibles** possibles d'un PNJ en mode **combattre**.

Le PNJ stoppe son **mouvement** sur la première case valide **adjacente** à sa **cible**. Résolez le **combat** normalement (voir **Engager un combat**). En cas d'égalité de **combat**, le PNJ continue à **attaquer** le même **personnage** tant qu'il lui reste encore des **PA**. Si le PNJ est **blessé**, cela le désactive automatiquement. Retournez le pion **personnage** violet face cachée pour indiquer qu'il est **blessé**.

Si après avoir **blessé** ou éliminé un **personnage ennemi**, il lui reste encore des **PA**, le PNJ utilise les **PA** restants pour se rapprocher au maximum d'une autre **cible**, cherchant le **personnage** avec la plus forte priorité possible dans sa liste (voir **Schéma 6**). S'il peut la **combattre** également, il le fait. Il continue ainsi jusqu'à épuisement de ses **PA**. Il est alors désactivé.

Les **combats groupés** sont possibles, aussi bien pour le Joueur que pour le PNJ.

Combat avec des Télépathes

Le fonctionnement de chaque PNJ Télépathe est explicité dans la section Personnalité de sa carte.

Note : L'expression « force le Joueur à jouer sa plus petite carte Combat en main » exclut la carte Combat +0.

Quand le Joueur est **engagé dans un combat singulier au corps à corps** avec son Télépathe, le **combat** est résolu comme suit :

- Le Joueur révèle les 3 premières cartes de la pile de cartes Combat du NJ (si celle-ci arrive à épuisement, mélangez toutes les cartes de la



Mode Combattre

Objectif 1 – Combattre : Hur-Ban a suffisamment d'ennemis à portée pour entrer en mode combattre sans trop se poser de questions. Il attaque en premier le personnage le plus haut placé dans sa liste Priorité Personnage, c'est à dire le Clerc. S'il l'emporte face au Clerc, il se déplacera à nouveau vers le Magicien (en 2ème position sur sa liste de priorité). S'il remporte ce 2ème combat, il utilisera son 5ème PA pour se rapprocher de sa 3ème victime, la Traîtresse Jaune, mais n'aura pas assez d'actions pour engager le combat.

Cependant, il lui barrera bien la route pour lui éviter de venir sauver ses petits camarades souffrants...



défausse et constituez une nouvelle pioche immédiatement de manière à obtenir 3 cartes).

- Le Joueur choisit l'une de ces 3 cartes pour le **combat**. Il peut choisir la +0 si elle fait partie des 3 cartes. La carte jouée rejoint la défausse de cartes Combat du NJ. Les deux autres cartes sont remélangées dans la pioche de cartes Combat du NJ. Ensuite le Joueur choisit et joue sa carte Combat.
- Le **combat** est alors résolu normalement.

Quand deux Télépathes **ennemis** s'affrontent leur pouvoirs s'annulent de la même manière que dans une partie à deux joueurs.

Objectif : révéler

Le PNJ doit pouvoir atteindre une case **adjacente** à une salle non **révélée** et **révéler** celle-ci sans dépasser le quota de **PA** alloué pour cet objectif. Si le PNJ peut atteindre plusieurs salles non **révélées**, il révèle en priorité la salle la plus proche en respectant les **règles de proximité**.

Le PNJ stoppe son **mouvement** sur la première case valide **adjacente** à la salle non **révélée**. Le PNJ **révèle la salle** (voir **Révéler une salle**).

Si après avoir révélé une salle, il lui reste encore des **PA**, le PNJ utilise les **PA** restants pour se rapprocher au maximum de la salle non **révélée** la plus proche. S'il peut la **révéler** également, il le fait. Il continue ainsi jusqu'à épuisement de ses **PA** (voir **Schéma 7**). Il est alors désactivé.

Quand la dernière salle du plateau de jeu est **révélée**, le PNJ qui l'a **révélée** est automatiquement désactivé, et le mode **révéler** peut-être oublié pour tout le reste de la partie.

Objectif : sortir

Le PNJ doit pouvoir atteindre la zone de départ du Joueur sans dépasser le quota de **PA** alloué pour cet objectif.

Le PNJ emprunte le chemin le plus direct vers la sortie en utilisant les **règles de proximité**.

Si le PNJ sort, le NJ gagne **1PV**. La carte PNJ correspondante est **retirée du jeu**.

Objectif : se regrouper

Le PNJ doit pouvoir atteindre une case **adjacente** à l'un des **personnages amis** listés dans sa liste Priorité Personnage.

Si le PNJ peut atteindre l'un d'entre eux sans dépasser le quota de **PA** alloué pour cet objectif, alors il passe en mode **se regrouper**. Si le PNJ est déjà **adjacent** au **personnage ami** ayant la plus forte priorité possible dans sa liste, alors il ignore l'objectif **se regrouper** et passe à l'objectif suivant.

Le PNJ **cible** le **personnage** avec la plus forte priorité possible dans sa liste (**blessé** ou non), même si celui-ci est plus loin qu'un autre **personnage ami**, qui serait plus près, mais dont la priorité est moindre pour le PNJ (voir **Schéma 8**).

Un **blessé** conserve sa classe de **personnage**. C'est à dire qu'un Clerc **blessé** reste un Clerc et doit être considéré parmi les **cibles** possibles d'un PNJ en mode **se regrouper**.

Le PNJ emprunte le chemin le plus direct vers le **personnage ciblé** en utilisant les **règles de proximité**.

Le PNJ stoppe son **mouvement** sur la première case valide **adjacente** au **personnage ciblé**. Dès qu'il a atteint sa **cible**, le PNJ est désactivé.

Objectif : prendre objet

Le PNJ doit pouvoir atteindre l'un des **objets** listés dans sa liste Priorité Objet. Si le PNJ peut atteindre l'un d'entre eux et le récupérer sans dépasser le quota de **PA** alloué pour cet objectif, alors il entre en mode **prendre objet**.

Le PNJ **cible** l'**objet** avec la plus forte priorité possible dans sa liste. Cet **objet** peut se trouver seul dans une case, être transporté par un PNJ **ami**, ou se trouver sous un **blessé**. Donc, quand vous évaluez la faisabilité de l'objectif **prendre objet** d'un PNJ, vérifiez bien tous les **objets** présents sur le plateau, même ceux qui sont sous d'autres **personnages** (voir **Schéma 9**). Un PNJ ne prendra toutefois pas la Corde d'un autre PNJ stationnant sur une fosse. Les **blessés** sont considérés comme des **objets** dans ce mode.

Si le PNJ transporte déjà un **objet**, il n'entre dans ce mode que s'il peut récupérer un **objet** de meilleure priorité pour lui. Il devra alors abandonner l'**objet** qu'il transportait sur la dernière case valide avant de récupérer le nouvel **objet** (voir aussi **Gestion des objets pour les PNJ**).

Si après avoir récupéré l'**objet**, il lui reste encore des **PA** sur le quota alloué par son objectif **prendre objet**, il utilise les **PA**

Schéma

7

Mode révéler

Objectif 1 – Révéler salle : Lissandra peut atteindre et révéler une salle face cachée en **2PA**, elle entre donc automatiquement dans le mode **révéler** salle. Elle révèle en priorité la salle la plus proche, qui est la salle #2. Au passage, elle récupère l'Arc qui est dans sa liste **Priorité Objet**, puisqu'elle ne transporte rien. Comme il lui reste encore **3PA** après cela, elle se dirige vers la salle #3 à **révéler**. Un saut (**1PA**) lui permet de venir se placer **adjacente** à la salle #3, et pour son dernier **PA** elle révèle cette salle.

Attention, Lissandra est curieuse, et comme certains autres PNJ, elle sonne l'alarme, ce qui risque de très rapidement réveiller les petits camarades...

LISSANDRA
la Curieuse



Objectif.

- 1 Révéler Salle 5PA
- 2 Sortir 3PA
- 3 Prendre Objet 4PA
- 4 Ouvrir Herse 3PA
- 5 Combattre 4PA
- 6 Rotation 2PA

Priorité Personnage

- Magicien
- Hurlleur
- Clerc
- Méchanork
- Homme-Serpent
- Télépathe
- Traître
- Colosse

Priorité Objet

- Corde
- Blessé
- Lance Téléscopique
- Arc
- Grand Bouclier
- Boule de Feu

Si Lissandra transporte une Corde, son objectif 1 devient immédiatement : Sortir 5PA.

Salle #3



Salle #2

Schéma

8

Mode se regrouper

Recherche d'un objectif réalisable par ordre décroissant de priorité :

Objectif 1 – Rotation : Brikoltou ne peut atteindre aucun mécanisme de rotation en **4PA**.

Objectif 2 – Se regrouper : Brikoltou peut rejoindre trois personnages amis en **5PA**. Il choisit de rejoindre le personnage ami le plus haut placé dans sa liste **Priorité Personnage**, il s'agit du Clerc. En **4PA** Brikoltou rejoint Père Bonsoins, tout en récupérant la Lance téléscopique au passage qui fait partie de sa liste d'**objet** en 4ème position (mais bon c'est toujours ça, en bon Méchanork il arrivera bien à recycler quelques pièces pour réparer un Golem).

BRIKOLTOU
l'Ingénieur



Objectif.

- 1 Rotation 4PA
- 2 Se regrouper 5PA
- 3 Combattre 3PA
- 4 Prendre Objet 3PA
- 5 Sortir 4PA
- 6 Révéler Salle 3PA

Priorité Personnage

- Clerc
- Colosse
- Traître
- Méchanork
- Magicien
- Télépathe
- Homme-Serpent
- Hurlleur

Priorité Objet

- Clef
- Arc
- Corde
- Lance Téléscopique
- Boule de Feu
- Blessé

Si Brikoltou est sur un mécanisme de rotation, non-blessé, seul un Méchanork peut faire tourner cette salle ou sa jumelle. Les autres personnages ne peuvent pas agir sur cette paire de salles. En mode rotation, Brikoltou lance le dé de rotation et agit comme tout autre personnage.



10

DUNGEON TWISTER

Mode prendre objet

Objectif 1 – Prendre objet : Serpico peut atteindre la boule de feu ou Xanth blessé en **5PA** donc il entre en mode prendre objet. Le blessé ayant la priorité objet la plus élevée, il fonce vers lui. Il l'atteint en **3PA** et il lui reste même 3 points de mouvement. Une fois qu'il est sur le blessé, il le prend, mais il n'est pas encore désactivé. Il doit normalement reprendre la recherche d'un objectif à réaliser en repartant de son objectif le plus haut et en déroulant vers le bas.

Mais Serpico a un pouvoir particulier dont le résultat est que son objectif #1 devient de ramener le blessé à un Clerc ami. Il continue donc ses 3 points de mouvement et traverse la meurtrière. Puis il entame son 4ème PA et traverse le Clerc pour lui remettre le blessé. Une fois débarrassé du blessé, il reprend sa course vers le Bâton de boule de feu, 2ème objet le plus prioritaire pour lui. Une fois qu'il est dessus, il lui reste un point de mouvement et une action. Son pouvoir une fois de plus lui indique de rapporter cet objet à un Magicien ami. Il n'y aucun Magicien ami à portée de Serpico, donc il continue dans la liste de ses objectifs.

L'objectif suivant étant sortir, il peut le réaliser. Rappelez vous qu'initialement Serpico est en mode Prendre Objet **5PA** et donc il dispose de **5PA** pour toute sa phase d'activation, même si l'objectif final qu'il va réaliser avec ses derniers PA indique Sortir **4PA**.

Avec son 5ème PA, Serpico sort sur la zone de départ jaune, emportant avec lui le Bâton de boule de feu Jaune, et marquant **1PV** pour le NJ.

restants de cet objectif pour tenter de réaliser un nouvel objectif. Le Joueur passe en revue les objectifs du PNJ dans l'ordre de priorité jusqu'à trouver un objectif réalisable avec ses PA restants (il n'obtient pas de nouveau quota de PA). Si aucun n'est réalisable, il tente de se rapprocher au maximum de son objectif par défaut. S'il ne peut pas s'en rapprocher, il ne fait rien, et il est désactivé.

Note : le mode prendre objet est également ce qui permet à un Magicien d'utiliser son Bâton de boule de feu (voir Bâton de boule de feu).

Objectif : rotation

Pour qu'un PNJ passe en mode rotation, il suffit qu'il soit déjà sur un mécanisme de rotation ou qu'il puisse atteindre un mécanisme de rotation, même s'il n'a pas assez de PA pour activer la rotation de la salle.

Si le PNJ peut atteindre plusieurs mécanismes de rotation, il se dirige vers le plus proche en respectant les règles de proximité.

Une fois le PNJ sur le mécanisme de rotation, ou s'il y était déjà, le Joueur lance le dé de rotation, s'il reste au moins **1PA** au PNJ.

Le résultat du dé indique le sens de rotation et un nombre de PA variant de 1 à 3. Le sens de rotation indique la salle qui doit tourner (faites correspondre le sens de rota-



tion sur le dé avec le sens de rotation sur le mécanisme de rotation de la salle).

Si la salle indiquée n'est pas encore révélée, rien ne se passe et le PNJ est désactivé.

Sinon, faites tourner la salle. Le chiffre sur le dé indique le nombre de PA à utiliser pour la rotation de la salle, c'est-à-dire combien de quarts de tour doivent être effectués (**1PA** = ¼ de tour ; **2PA** = ½ tour ; **3PA** = ¾ de tour). Si le PNJ n'a plus assez de PA pour effectuer la rotation requise, faites tourner la salle du nombre de quarts de tour correspondant au nombre de PA qu'il lui reste.

Exemple : Ley-Vite réalise son objectif Rotation **3PA**. Il se déplace pour **1PA** et atteint un mécanisme de rotation. Il lui reste **2PA**. Il lance le dé de rotation et obtient « 3 - sens des aiguilles d'une montre », qui est le sens de rotation de la salle dans laquelle il se trouve. N'ayant plus que **2PA**, il fait donc effectuer un demi-tour seulement à la salle dans laquelle il séjourne.

Un PNJ en mode rotation effectue au maximum un jet de dé de rotation par activation, après quoi il est désactivé même s'il lui reste des PA sur le quota alloué pour cet objectif.

Attention ! Certains Méchanork ont des Personnalités qui influent sur les règles de **rotation**, donc lisez bien les Personnalités des Méchanorks quand ils arrivent en jeu.

Objectif : briser herse

Seuls les Colosses peuvent entrer dans ce mode. Si le PNJ peut atteindre une case **adjacente** à une herse non brisée et la briser sans dépasser le quota de **PA** alloué pour cet objectif, alors il passe en mode **briser herse**.

Le PNJ **cible** la herse non brisée la plus proche en respectant les **règles de proximité**. Si après avoir brisé la herse, il lui reste encore des **PA**, le PNJ utilise les **PA** restants pour se rapprocher au maximum de la herse non brisée la plus proche. S'il peut la briser également, il le fait. Il continue ainsi jusqu'à épuisement de ses **PA** (voir **Schéma 10**), ou jusqu'à ce que toutes les herses soient brisées. Il est alors désactivé.

Rappel : les Colosses du NJ ne peuvent **briser des herses** que lorsqu'ils sont en mode **briser herse**. Ils ne peuvent pas briser de herse pour les aider à réaliser un autre objectif.

Attention ! Arthos fait gagner **1PV** au NJ chaque fois qu'il brise 3 herses. Cela ne doit pas forcément être fait dans le même tour (3 herses brisées par Arthos dans la partie = **+1PV**, 6 herses brisées = **+2PV**, etc.)

Objectif : ouvrir herse

Seules les Traïtresses peuvent entrer dans ce mode. Si le PNJ peut atteindre une case **adjacente** à une herse fermée et l'ouvrir sans dépasser le quota de **PA** alloué pour cet objectif, alors il passe en mode **ouvrir herse**.

Le PNJ **cible** la herse fermée la plus proche en respectant les **règles de proximité**. Si après avoir ouvert la herse, il lui reste encore des **PA**, le PNJ utilise les **PA** restants pour se rapprocher au maximum de la herse fermée la plus proche. S'il peut l'ouvrir également, il le fait. Il continue ainsi jusqu'à épuisement de ses **PA**, ou jusqu'à ce que toutes les herses soient ouvertes. Il est alors désactivé.

Rappel : les Traïtresses du NJ ne peuvent **ouvrir des herses** que lorsqu'elles sont en mode **ouvrir herse**. Elles ne peuvent pas ouvrir de herse pour les aider à réaliser un autre objectif.

Schéma 10

Mode briser herse

Objectif 1 – Briser herse : Arthos est dans une salle chargée en herses à sa portée, il entre donc en mode **briser herse**. En **5PA**, il se déplace une fois, brise la première herse sur son chemin, se déplace une deuxième fois et récupère le Bâton de boule de feu au passage, puis il brise la deuxième herse, et pour son dernier **PA**, se rapproche au maximum de la troisième herse. Il n'a hélas plus d'action disponible pour briser cette dernière.

Mais rien de grave, en un tour, il aura bien récupéré des forces pour la briser au prochain tour.



Objectif : soigner

Seuls les Clercs peuvent entrer dans ce mode. Si le PNJ peut atteindre une case **adjacente** à un **blessé ami** et le **soigner** sans dépasser le quota de **PA** alloué pour cet objectif, alors il passe en mode **soigner**.

Le PNJ **cible** le **blessé ami** avec la plus forte priorité possible dans sa liste Priorité Personnage, même si celui-ci est plus loin qu'un autre **blessé ami**.

Si le Clerc PNJ transporte déjà le **blessé à soigner**, il le dépose et se déplace sur une case **adjacente** pour pouvoir le **soigner**.

Sinon, le PNJ emprunte le chemin le plus direct vers le **blessé à soigner** en utilisant les **règles de proximité**. Le PNJ stoppe son **mouvement** sur la première case valide **adjacente** au **blessé ciblé**, puis il le soigne pour **1PA**. S'il lui reste encore des **PA** et qu'il reste des **blessés amis à soigner**, le PNJ utilise ses **PA** restants pour s'approcher au maximum du **blessé ami** le plus proche. S'il peut le **soigner** également, il le fait. Il continue ainsi jusqu'à épuisement de ses **PA** ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de **blessé à soigner**. Il est alors désactivé.

Un PNJ **soigné** par un Clerc ne peut pas être activé le tour où il a été **soigné**, laissez la carte PNJ correspondante inclinée (sauf Personnalité de Père Bonsoins).

Objectif : répulser

Seuls les Hurlers peuvent entrer dans ce mode. Si le PNJ peut avoir une **ligne de vue** vers un **personnage ennemi** et le **répulser** sans dépasser le quota de **PA** alloué pour cet objectif, alors il passe en mode **répulser**.

Le PNJ **cible** le **personnage ennemi** avec la plus forte priorité possible dans sa liste Priorité Personnage, même si celui-ci est plus loin qu'un autre **personnage ennemi**. Le PNJ emprunte le chemin le plus direct vers le **personnage ciblé** en utilisant les **règles de proximité**.

Le PNJ stoppe son **mouvement** sur la première case valide lui offrant une **ligne de vue** vers sa **cible**, puis il le répulse pour **2PA** (sauf Personnalité de certains Hurlers). S'il lui reste suffisamment de **PA** pour



répulsé à nouveau le même **personnage**, il le fait. Sinon, il est désactivé.

Les règles de répulsion et les risques encourus par une répulsion sont les mêmes que lors d'une partie à deux joueurs.

Gestion des objets pour les PNJ

Rappel : les **blessés** sont considérés comme étant des **objets**.

Récupérer un objet durant un déplacement

Quand un PNJ passe sur un **objet** alors qu'il n'en transporte pas, il prend automatiquement celui-ci s'il se trouve dans sa liste Priorité Objet, même si le PNJ n'est pas actuellement en mode **prendre objet**. Il le prend simplement en passant dessus pendant son **mouvement** durant la réalisation d'un autre objectif. La règle est la même dans le cas où le PNJ traverse un **blessé ennemi** empilé avec un **objet**.

Si le PNJ passe sur un **objet** alors qu'il transporte déjà un **objet**, il abandonne l'ancien **objet** et prend le nouveau si la priorité du nouvel **objet** est meilleure pour lui que celle de l'ancien. L'échange se fait sur la case où il récupère le nouvel **objet**, si les **règles d'or** sont respectées. Sinon, l'**objet** initial est abandonné sur la dernière case valide.

Une fois l'objectif du PNJ déterminé, si pour réaliser cet objectif, le PNJ doit abandonner un **objet** qu'il transporte pour respecter les **règles d'or**, alors ce PNJ abandonne l'**objet** en question, car l'objectif reste prioritaire.

Prendre un objet à un PNJ

Lorsque deux PNJ se traversent, et que seul l'un d'eux transporte un **objet**, le PNJ avec la plus forte priorité pour cet **objet** le prend, ou le conserve s'il l'avait déjà.

Exemple 1 : Muldon ne transporte rien. Il traverse Serpico qui transporte un Bâton de boule de feu. Muldon récupère automatiquement le Bâton de boule de feu de Serpico car sa priorité est meilleure chez Muldon. Serpico n'a plus rien.

Echange d'objets entre PNJ

Lorsque deux PNJ transportant chacun un **objet** se traversent, le PNJ ayant la plus forte priorité pour l'un des deux **objets** force l'échange. En cas d'égalité, ou si le PNJ dispose déjà de l'**objet** à la plus forte priorité pour lui, l'échange n'a pas lieu.

Note : il est possible que, suite à un échange, l'un des PNJ se retrouve avec un **objet** de priorité inférieure pour lui.

Exemple 2 : Arthos transporte un Bâton de boule de feu (priorité 2 pour Arthos) et traverse Amystyn qui transporte un Grand bouclier (priorité 4 pour Amystyn). Résultat: Amystyn repart avec le Bâton de boule de feu (priorité 1 pour Amystyn), et Arthos se retrouve avec le Grand bouclier (priorité 6).

Exemple 3 : Père Tabass transporte une Clef (priorité 5 pour Père Tabasse) et Djenh transporte un **blessé** (priorité 3 pour Djenh). Résultat : ils ont tous les deux la même priorité pour le **blessé** (priorité 3), donc l'échange n'a pas lieu.

Note : il est possible qu'un échange ou récupération d'**objet** en cours de route

aide un PNJ à réaliser son objectif (par exemple, s'il récupère la Clef en chemin). Cela doit être pris en compte lors de l'évaluation de la faisabilité de son objectif.

Quand un PNJ passe en mode **prendre objet**, il peut **cibler** un **objet** transporté par un autre PNJ, mais uniquement s'il pourra récupérer l'**objet**, en suivant les règles ci-dessus.



Clef

Un PNJ qui transporte une Clef peut **ouvrir les herse**s pour **1PA** afin d'atteindre son objectif, quel qu'il soit.

Donc quand vous évaluez la faisabilité d'un objectif de PNJ, prenez en compte les ouvertures de herse à **1PA** si ce PNJ transporte une Clef, ou s'il peut en trouver une en chemin.



Arc

Un PNJ qui transporte un Arc privilégie les **combats à distance** aux **combats au corps à corps**. Quand vous évaluez la faisabilité de l'objectif **combat** d'un PNJ qui transporte un Arc, cherchez une **ligne de vue** vers le **personnage ennemi** avec la plus forte priorité possible pour ce PNJ, appliquant par ailleurs les règles normales du mode **combattre**. Si aucun **personnage** dans la liste Priorité Personnage ne peut être **ciblé** en **combat à distance**, alors cherchez à **engager un combat au corps à corps** normalement (voir **Objectif : combattre**).



Bâton de boule de feu

Un PNJ Magicien ne peut utiliser son Bâton de boule de feu qu'en mode **prendre objet**.

Quand vous évaluez la faisabilité de l'objectif **prendre objet** d'un PNJ Magicien, s'il a déjà un Bâton de boule de feu en début d'activation, l'objectif est considéré réalisable s'il peut éliminer un **personnage ennemi** avec son Bâton de boule de feu avec le quota de **PA** alloué pour cet objectif.

Si un PNJ Magicien récupère un Bâton de boule de feu durant la réalisation d'un objectif **prendre objet**, vérifiez s'il lui reste ensuite assez de **PA** pour éliminer un **personnage ennemi**.

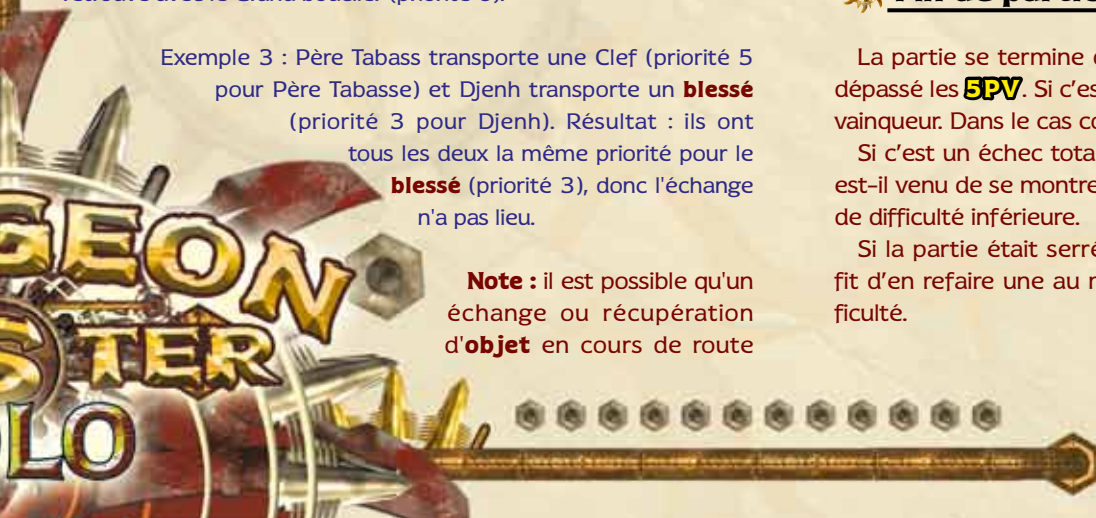
Une fois un Bâton de boule de feu en main, le Magicien PNJ cherche à **cibler** le **personnage ennemi** avec la plus forte priorité possible dans sa liste Priorité Personnage, et l'élimine s'il le peut.

Fin de partie

La partie se termine quand le Joueur ou le NJ a atteint ou dépassé les **5PV**. Si c'est le Joueur qui a atteint les **5PV**, il est vainqueur. Dans le cas contraire, le Joueur a perdu.

Si c'est un échec total pour le Joueur, peut-être le moment est-il venu de se montrer plus modeste et d'essayer un niveau de difficulté inférieure.

Si la partie était serrée et palpitante, il suffit d'en refaire une au même niveau de difficulté.



Si le jeu devient un peu trop facile, essayez d'augmenter le niveau de difficulté.

En procédant ainsi, vous progresserez. La difficulté sera toujours croissante, et le jeu, même en solitaire, gardera tout son intérêt, comme une sorte de défi contre un jeu avec performances évolutives.

Variante : « Vision de l'Archimage »

Cette variante est un mode de jeu encore plus ardu réservé aux « big boss » du Dungeon Twister qui gagnent toutes leurs parties, même celles en niveau noir.

Le Joueur choisit normalement un niveau de difficulté, puis il décide s'il veut rajouter à ce niveau de difficulté la variante « Vision de l'Archimage ». Si oui, il mélange les 8 cartes « Vision de l'Archimage » en une pioche face cachée.



Durant la partie, chaque fois qu'une carte Action ou Combat jouée par le Joueur ou le NJ comporte l'icône « Vision de l'Archimage », une salle est automatiquement **révélée** à la fin de l'action en cours. Cet effet n'a pas lieu si toutes les salles du labyrinthe sont déjà **révélées**.

Pour savoir quelle salle doit être **révélée**, retournez la 1ère carte de la pioche de cartes « Vision de l'Archimage ». Orientez la carte dans le bon sens en vous fiant aux couleurs des zones de départ. Si la salle désignée est déjà **révélée**, retirez cette carte du jeu, et piochez la suivante, jusqu'à obtenir une salle non **révélée**. La salle indiquée est ensuite **révélée** normalement (voir **Révéler une salle**).

Précisions sur certaines Personnalités

Brikoltou

Si Brikoltou est sur un mécanisme de **rotation**, seul un autre Méchanork peut **activer la rotation** de la paire de salles correspondantes. Cela signifie que, pour tous les PNJ autres que des Méchanorks, il est inutile de chercher à activer le mode **rotation** pour les deux salles bloquées.

Snake Slissken

Lorsque Snake Slissken **révèle une salle**, s'il est impossible de placer les **objets** de manière à ce que Snake Slissken y ait accès, les **objets** sont alors placés le plus proche possible de Snake en nombre de cases, même si ces derniers sont inaccessibles.

Yom

En mode **rotation**, Yom essaie d'**activer la rotation** des deux **salles jumelles** sans dépasser son quota de **PA**. Il lance d'abord le dé de **rotation** pour la salle

qu'il occupe et suit les résultats du dé aussi bien pour le serps que pour le nombre de **PA** dépensés. S'il lui reste des **PA**, il lance une deuxième fois le dé pour la **salle jumelle**.

Père Tabass

La **valeur de combat** des **personnages** pris en compte par Père Tabass ne concerne que les **personnages ennemis** qui lui sont **adjacents**. Père Tabass peut fort bien **engager un combat** contre le Magicien du Joueur (**valeur de combat 1**), seul **personnage** auquel il est **adjacent**, et sans le savoir déclencher un **combat groupé** où la **valeur de combat** totale du Joueur dépasse la **valeur de combat** totale du NJ.

Wave-Rick

Si Wave-Rick répulse le Méchanork, ce dernier brisera la herse fermée en la traversant. Placez un marqueur herse brisée sur la herse en question, et placez le Méchanork **blessé** de l'autre côté de la meurtrière.

Si Wave-Rick répulse le Clerc, celui-ci recule d'une case, mais ne traverse pas de mur, donc il n'est pas **blessé**. Il faudrait le **répulsé** une 2ème fois pour qu'il traverse le mur qui est désormais dans son dos, et devienne ainsi **blessé**.

Si Wave-Rick répulse l'Homme-serpent, il est **répulsé** sur la meurtrière. Une meurtrière est considérée comme un mur, elle sera donc brisée au même titre qu'un mur. Placez un marqueur herse brisé sur la meurtrière. L'Homme-serpent se retrouve **blessé** sur la zone de départ.

