

Glossaire

M **Jeteur de sorts** : personnage capable d'utiliser les parchemins magiques. Le **Prophète** et le **Télékinésiste** sont des jeteurs de sorts.

Magique : sont considérés comme magiques tous les **Parchemins**, tous 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 lieues**. Le souffle du Dragon n'est pas magique, ni les pouvoirs du Clerc qui lui sont conférés par son Dieu.

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).

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 Corde et la Clef sont deux objets courants.

Précisions



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. Ou 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.

LES TOURNOIS :

Dungeon Twister est un jeu qui se prête merveilleusement bien aux tournois et un grand nombre d'événements et d'animations ont lieu régulièrement autour du jeu. Si vous vous intéressez à cet aspect du jeu, vous pourrez participer à des tournois régulièrement organisés dans toute la France, dans des magasins (n'hésitez pas à vous renseigner auprès de votre détaillant favori) ou au cours de conventions ou de salons. Vous pourrez ainsi progresser dans le classement national des joueurs, et peut-être vous qualifier pour le Championnat de France !

Toutes les informations détaillées et actualisées sur les tournois, le classement et les différents championnats se trouvent sur le site web du jeu :

www.dungeontwister.com/tournois

UN JEU DE CHRISTOPHE BOELINGER

L'EAU & LE FEU

RÈGLE
DU
JEU

DUNGEON
TWISTER

EXTENSION

3

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.



• 4 pions d'objets neutres (carrés).



• Plusieurs marqueurs de ponts brisés.

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 salle 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 voit. 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 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.

Et de la lave inondera les couloirs...

Après quelques décennies de matchs palpitants, l'Archimage se lassa de l'aisance avec laquelle certains personnages se jouaient de ses pièges. Il reconnaissait aussi noblement que les Dungeon Twisters lui avaient fait passer quelques très bons moments. Il lui fallait cependant apporter de la nouveauté afin de surprendre les créatures qui arpentaient ses labyrinthes. Parmi toutes les contrées dans lesquelles l'Archimage disposait de royaumes, châteaux, ou simples résidences, il n'avait que l'embarras du choix. Mais il choisit le pire ! Il fit construire un Dungeon Twister non loin d'un volcan en activité.

L'Archimage mit à contribution la science des gnomes et l'efficacité des nains comme jamais auparavant. Et nul ne peut imaginer les sommes colossales qu'il leur a versées pour parvenir à ses fins : faire courir des torrents de lave et des rivières souterraines au beau milieu des Dungeon Twisters.

Après des années de recherche, d'essais, d'échecs et parfois de cataclysmes, des centaines de nains et de gnomes périrent. Mais au final, une machinerie infernale vit le jour. Faite de tuyauteries immenses, de connexions hallucinantes, utilisant la vapeur à outrance et des rouages à en perdre la tête. Tout cela dans des métaux traités par les nains pour tenir bon dans des conditions de chaleur extrême. Jamais l'alliance des nains et des gnomes ne fut aussi efficace que pour ces Dungeon Twisters...





Magophage

Mouvement : 4
Combat : 2

Absorbe la magie

Le **Magophage**, la case qu'il occupe et toutes les cases adjacentes sont totalement immunisés contre la magie. Aucune magie ne peut agir, atteindre, traverser ou être générée dans ces cases. Cela signifie qu'il ne subit pas ou ne peut pas bénéficier des effets des objets ou capacités dits magiques. Il peut transporter des objets magiques mais ne peut pas les utiliser. Si à la fin de toute action, l'une des cases adjacentes au **Magophage** comporte de la magie, celle-ci est annulée. Par exemple, si le **Magophage** est adjacent à une illusion, celle-ci est retirée du jeu et rendue à son propriétaire.

Le Magicien ne peut pas léviter au dessus du **Magophage** ni sur une case adjacente. Son mouvement en lévitation se termine dès qu'il pénètre une case affectée par le **Magophage**. Si cette case est une fosse (ou un autre type de case dangereuse : Chutes de pierres par exemple), le magicien en subit immédiatement les effets. Si cette case est déjà occupée par un autre personnage vivant, le magicien devra arrêter son mouvement sur la dernière case valide parcourue. Dans le même ordre d'idée les objets déplacés par le **Télékinésiste** ne peuvent pas traverser les cases affectées par le **Magophage**. Tout objet en lévitation termine son mouvement dès qu'il entre dans une case affectée par le **Magophage**. S'il s'agit d'une Fosse, d'**Eau** ou de **Lave**, l'objet est retiré de la partie.

Si le **Magophage** est adjacent à une **Fontaine de jouvence**, celle-ci perd sa capacité de guérison.

Si un personnage qui vient d'utiliser les Bottes de 7 lieues passe sur une case affectée par le **Magophage**, l'effet des Bottes cesse immédiatement. De même une Boule de feu pénétrant une case affectée par son pouvoir disparaît immédiatement sans causer de dégâts.

Le pouvoir du **Magophage** cesse quand il est blessé. Il peut donc boire à une **Fontaine de jouvence** quand il est blessé. Mais une fois soigné, son pouvoir étant à nouveau actif, la magie de la **Fontaine de jouvence** n'est plus fonctionnelle tant qu'il reste adjacent.



Acrobate

Mouvement : 5
Combat : 2

Sauts acrobatiques

L'**Acrobate** peut sauter par dessus un obstacle pour 1 PA en utilisant les règles normales de saut mais sans avoir à utiliser une carte Saut. L'**Acrobate** peut faire autant de sauts qu'il le souhaite durant une partie tant que vous dépensez une action pour chaque saut ainsi effectué. Il peut aussi sauter par-dessus 2 obstacles adjacents pour 1 PA. Les cases de départ et d'arrivée du saut doivent être valides.



Barbare

Mouvement : 4
Combat : 3

Déteste la magie

Le **Barbare** n'a pas le droit d'utiliser des objets magiques, bien qu'il puisse les transporter.

Le **barbare** marque 1 PV supplémentaire quand il élimine un jeteur de sorts. Le **Barbare** gagne un bonus de +1 en combat contre les jeteurs de sorts (vivants ou blessés), en attaque et en défense. Sa capacité fonctionne aussi en combat groupé. Quand le **barbare** est blessé il perd son pouvoir comme la plupart des personnages : il peut donc boire à la **Fontaine de jouvence**.



Élémentaire de feu

Mouvement : 4
Combat : 2

Bien dans la lave

L'**Élémentaire de feu** peut traverser les cases de **Lave** comme s'il s'agissait de cases de sol. Il peut aussi s'y arrêter. Un **Élémentaire de feu** dans une case de **Lave** gagne un bonus de +1 en combat pour l'attaque et la défense. Un **Élémentaire de feu** blessé ne perd pas ses pouvoirs. Il peut donc être blessé, dans la **Lave**, et conserver son bonus de combat de +1. La Boule de feu et le souffle du Dragon rouge n'ont aucun effet sur l'**Élémentaire de feu**. Les blessés qu'il transporte sont également protégés. Un **Élémentaire de feu** qui passe ou termine son mouvement dans une case d'**Eau** est immédiatement éliminé.

Schéma 1



Schéma 1

La Magicien jaune peut lancer sa Boule de feu sur le Barbare bleu, mais elle sera dissipée dès qu'elle entrera dans la case marquée « 1 » à cause du Magophage jaune adjacent.

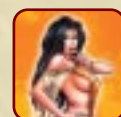
Il peut aussi décider de lancer sa Boule de feu sur l'Élémentaire d'eau bleu. Elle l'atteindra, mais comme il est immunisé contre le feu, elle sera sans effet sur lui.

Le Magicien jaune peut léviter jusqu'à la case « 2 ». Il active son mouvement normal au sol pendant deux cases jusqu'à la case « 1 » puis lévite au-dessus du barbare (qui n'est pas dans une case sous l'effet du Magophage) et vient se poser en « 2 ». Par contre il ne peut pas léviter sur la case « 1 ».

L'Élémentaire de feu bleu peut utiliser l'Anneau de répulsion sur la Courtisane jaune et la pousser dans l'eau sur la case marquée « 3 ». Elle doit abandonner les Bottes de sept lieues sur le mécanisme de rotation.

Le Magicien bleu est blessé mais il ne peut pas utiliser la Fontaine de jouvence car le Magophage est adjacent à ladite fontaine.

L'Élémentaire d'eau jaune ne peut pas utiliser l'Anneau de répulsion pour repousser la Courtisane bleue sur la fosse car le Magophage bleu est adjacent. Si ce dernier n'était pas adjacent, il aurait parfaitement le droit de repousser la Courtisane (elle serait donc tuée sur le coup).



Courtisane

Mouvement : 3
Combat : 0

Si charmante...

La **Courtisane** ne peut pas être attaquée en combat, bien qu'elle puisse elle-même déclencher un combat normalement (pour 1 PA). Elle n'est pas obligée de participer à un combat de groupe si le joueur qui la contrôle ne le souhaite pas.

Le Magicien ne peut pas utiliser sa Boule de feu contre elle et le Dragon rouge ne peut pas utiliser son Souffle de feu sur elle. Toute agression directe de ce genre est interdite. Par contre, elle peut être repoussée par l'**Anneau de répulsion** ou contrôlée par un **Parchemin de charme** et autres actions de ce genre qui ne sont pas des agressions directes.

La **Courtisane** perd cette capacité quand elle est blessée.



M Prophète

Mouvement : 5
Combat : 1

Prophéties

Pour 0 PA et une fois par tour, le **Prophète** peut regarder secrètement n'importe quelle salle non révélée du plateau de jeu, ainsi que tous les pions qui y sont placés face cachée. Après avoir regardé une salle, il doit la replacer face cachée dans l'orientation de son choix, puis replacer les pions dessus. Pour utiliser sa capacité, le **Prophète** doit être face visible et ne doit pas être blessé. Cette capacité ne peut être utilisée que pendant le tour du joueur contrôlant le **Prophète**.

Le **Prophète** est un jeteur de sorts, il peut donc utiliser les parchemins.



M Télékinésiste

Mouvement : 5
Combat : 1

Poltergeist

Pour 1 PA, le **Télékinésiste** peut déplacer un objet à distance. Il peut cibler tout objet seul dans une case située dans la même salle que lui. Il peut déplacer l'objet de 5 cases comme si ce dernier volait. Cela signifie qu'il peut passer au-dessus des personnages, Fosses, **Lave**, **Eau**, **Crevasse** ou tout obstacle ou élément 3D qu'un personnage volant peut normalement franchir.

L'objet peut terminer son mouvement dans une autre salle, hors de portée du **Télékinésiste**. Dans ce cas, le **Télékinésiste** ne peut plus activer le mouvement de l'objet à nouveau tant qu'il ne pénètre pas dans ladite salle. Le **Télékinésiste** ne peut pas activer le mouvement d'un objet posé dans la brume, bien qu'une fois en lévitation, l'objet puisse traverser la brume. Il peut lâcher l'objet sur toute case valide ou sur tout personnage (ami ou ennemi) tant que les règles d'or sont respectées.

Le **Télékinésiste** ne peut pas activer des objets qui n'ont pas encore été découverts, comme les parchemins dans les Bibliothèques. Un objet en lévitation ne peut pas entrer dans la **Salle d'anti-magie**. De la même manière, un objet en lévitation termine son mouvement dès qu'il entre dans une case affectée par le **Magophage**.

Le **Télékinésiste** ne peut pas cibler un personnage blessé, puisque ce n'est pas un objet. Le **Télékinésiste** peut « envoyer » l'objet qu'il transporte. L'objet déplacé peut fort bien passer sur des cases de la zone de départ, voire y terminer son mouvement.

Le **Télékinésiste** est un jeteur de sorts, il peut donc utiliser les parchemins.



Élémentaire d'eau

Mouvement : 4
Combat : 2

Bien dans l'eau

L'**Élémentaire d'eau** peut traverser les cases d'**Eau** comme s'il s'agissait de sol normal. Il ne peut toutefois pas transporter d'objets dans l'eau tout comme tous les autres personnages. Un **Élémentaire d'eau** dans une case d'**Eau** gagne un bonus de +1 en combat, valable en attaque et en défense, même s'il est blessé.

La Boule de feu et le souffle du Dragon Rouge sont sans effet sur l'**Élémentaire d'eau**.



Description des nouveaux objets



Anneau de répulsion

Un personnage transportant l'**Anneau de répulsion** peut l'activer une fois par tour pour 1 PA, s'il est adjacent à un personnage ciblé. Poussez ce personnage ciblé d'une case dans la direction opposée (voir l'exemple ci-dessous). Vous ne pouvez pas pousser un personnage vers un mur, un éboulis d'illusionniste, un personnage vivant ou un blessé adverse. Le personnage repoussé peut par contre atterrir sur un objet ou un blessé de la même couleur que lui, tant qu'il respecte les règles d'or à la fin de l'action de répulsion.

Le personnage repoussé garde l'objet qu'il transportait avec lui. Si le personnage repoussé entre sur une case de Fosse, de **Lave**, de **Crevasse** ou tout autre élément de terrain dangereux sans transporter de Corde, il en subit les effets. Si le personnage est éliminé et qu'il transportait un objet, ce dernier est abandonné sur la case où il se trouvait avant d'être repoussé. Si un personnage est repoussé dans l'eau, il doit obligatoirement abandonner son objet. Un **Élémentaire de feu** repoussé dans l'eau est immédiatement éliminé. Vous ne pouvez pas repousser un personnage en dehors du plateau de jeu, ni un personnage stationnant sur une zone de départ.



Bottes de sept lieux

Un personnage peut utiliser les **Bottes de sept lieux** pour 1 PA et se déplacer immédiatement de 10 cases. Défaussez l'objet juste avant d'entamer votre déplacement de 10 cases. Durant son mouvement, il peut passer sur les Fosses, obstacles (3D ou non) et tous les personnages, mais pas s'y arrêter. Pour simplifier, il est considéré comme volant pendant son déplacement de 10 cases.

Schéma 2



Schéma 2

L'Acrobate bleu peut sauter pour 1 PA sur toutes les cases marquées d'un rond bleu.

L'Acrobate jaune peut sauter pour 1 PA sur toutes les cases marquées d'un rond jaune.

Le Magicien jaune ne peut pas atteindre la case marquée d'un rond jaune en lévitation car dès qu'il pénètre dans la Salle d'anti-magie, sa lévitation est interrompue.

La Courtisane bleue porte l'Anneau de répulsion, mais elle ne peut pas repousser le Barbare jaune dans la fosse qui est derrière lui puisque ladite fosse se trouve dans la Salle d'anti-magie et que le

pouvoir de l'Anneau de répulsion ne peut y pénétrer.

Le Télékinésiste jaune peut prendre le contrôle des objets suivants : Corde bleue, Bottes de sept lieux jaunes et bleues. Il ne peut pas prendre le contrôle de la Clef jaune, qui ne se trouve pas dans la même salle que lui. Il ne peut pas non plus prendre le contrôle de l'Anneau de répulsion porté par la Courtisane bleue.

S'il déplace la Corde, il peut lui faire parcourir 5 cases et la donner au Barbare jaune.

S'il déplace les Bottes de sept lieux bleues, elles s'arrêteront dans les deux cases marquées d'un rond vert (à cause du Magophage).

S'il déplace les Bottes de sept lieux jaunes, il ne pourra pas les envoyer sur les cases marquées d'un rond mauve, puisqu'elles se trouvent dans la Salle d'anti-magie.

Description des nouveaux éléments du décor



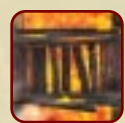
Eau

Tout personnage doit dépenser 1 PA pour se déplacer vers une case d'Eau. 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 dépense 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 jeter ou 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 immunisés contre le feu tant qu'ils sont dans l'eau (Boule de feu, souffle du Dragon rouge, etc.). Un Élémentaire de feu qui se retrouve dans une case d'Eau est immédiatement détruit. Les personnages volants peuvent passer par-dessus l'eau et n'ont donc pas à payer 1 PA pour chaque case d'eau traversée. L'eau est un obstacle qui respecte toutes les règles des obstacles. Elle peut donc être franchie avec une corde, un saut ou en volant.



Lave

Aucun personnage ne peut entrer dans une case de **Lave** excepté l'**Élémentaire de feu**. Ce dernier ne peut pas pénétrer dans la lave avec un objet. Les personnages volants et le fantôme peuvent traverser la lave mais pas s'y arrêter. Il est possible de sauter par-dessus la lave ou d'utiliser une Corde puisqu'il s'agit d'un obstacle.



Petits ponts

Seuls les personnages ayant une valeur de combat de 3 ou moins peuvent pénétrer sur un **Petit pont**. Les autres personnages ne peuvent pas y entrer volontairement. Un personnage 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 : un personnage ayant une valeur de combat de 4 ou plus 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 termine son déplacement 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**. Un personnage tombant dans la **Lave** de cette façon meurt. Si ce personnage se retrouve dans l'eau, il survit (sauf l'**Élémentaire de feu**). Dans les deux cas, si le personnage transportait un objet, celui-ci est perdu.



Salle d'anti-magie

La **Salle d'anti-magie** contient un artefact géant d'anti-magie. Aucune magie ne peut fonctionner dans cette salle. L'anti-magie affecte la totalité de la salle, c'est-à-dire les 25 cases qui la composent. Aucune magie ne peut agir, atteindre, traverser ou être générée dans ces cases. L'artefact occupe les 2 cases centrales de cette salle. Ces deux cases sont des obstacles 3D.



Escaliers

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 du 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.



Brume

Un personnage dans la **Brume** ne peut pas être pris pour cible. La Boule de feu, le souffle du Dragon rouge ou le **Parchemin de charme** ne l'affectent pas. Une ligne de vue ne peut pas traverser ou entrer dans une case de **Brume**. Un personnage 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 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 (voir schéma 4). Les cases de **Brume** ne sont cependant pas considérées comme des cases de sol (on ne peut donc pas y placer de personnages ou d'objets lors de la révélation d'une salle). Le **Télékinésiste** ne peut pas cibler un objet dans la brume pour déclencher sa lévitation.



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.



Parchemin de reconstruction

Échangez ce parchemin contre tout autre objet défaussé pour 1 PA. Défaussez le **Parchemin de reconstruction** et placez l'objet « reconstruit » sous le jeteur de sorts qui a utilisé le **Parchemin de reconstruction**. Il n'est pas possible d'aller récupérer un objet non utilisé (c'est-à-dire qui a été remis dans la boîte lors de la mise en place en début de partie). Vous devez récupérer un objet défaussé après utilisation, sorti par un personnage ou perdu en cours de partie pour toute autre raison.



Parchemin de confusion

Un jeteur de sorts peut utiliser ce **Parchemin** pour 0 PA avant un combat. Vous pouvez l'utiliser pendant le tour de l'adversaire au moment même où vous êtes attaqué. Vous pouvez l'utiliser pour influencer n'importe quel combat dans lequel l'un de vos personnages est engagé et qui se déroule dans la même salle que votre jeteur de sorts. Cela signifie que l'un des protagonistes doit se trouver dans la même salle que votre jeteur de sorts. Le jeteur de sorts utilisant le **Parchemin de confusion** peut être engagé dans ce combat ou non.

Jouez votre carte de combat normalement, puis tirez au hasard la carte de combat de votre adversaire dans sa main. Lors de cette phase de pioche aléatoire, votre adversaire doit vous présenter sa main de cartes en ne conservant que ses cartes de combat en main (il doit exclure les sauts et autres cartes d'action).



dans les Bibliothèques ne peuvent pas être déplacés par le **Télékinésiste** ou d'autres moyens tant qu'un personnage ne les a pas récupérés.

La bibliothèque propose 4 parchemins neutres différents : le **Parchemin de charme** (voir ci-dessous), le **Parchemin de confusion** (voir ci-dessus), le **Parchemin de reconstruction** (voir ci-dessus) et le **Parchemin d'inversion** (voir ci-dessous). Les parchemins ne peuvent être utilisés que par les jeteurs de sorts, bien que d'autres personnages puissent les transporter. Chaque parchemin ne sert qu'une fois, puis il est défaussé après usage.



Parchemin de charme

Cet objet ne peut être utilisé que par un jeteur de sorts (Magicien, **Prophète** ou **Télékinésiste**, par exemple). Prenez le contrôle (pour 1 PA) d'un personnage ennemi se trouvant dans la même salle que le jeteur de sorts qui utilise ce **Parchemin** (lequel est ensuite défaussé). Vous pouvez faire exécuter 3 actions valides à ce personnage avant la fin du tour (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 du personnage charmé (prenez soin de respecter la première Règle d'or). Le personnage charmé ne peut pas engager un combat contre un personnage de la même couleur que lui. Si le personnage charmé engage un combat, le joueur qui le contrôle habituellement utilise et choisit sa propre carte Combat. Par contre, si le personnage charmé effectue des sauts, c'est le joueur ayant utilisé le **Parchemin de charme** qui utilise ses propres cartes Saut. Si le personnage charmé tue un personnage adverse, c'est le joueur qui le contrôle habituellement qui remporte le PV. Le jeteur de sorts utilisant ce parchemin n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue vers sa victime. Il suffit que la cible soit dans la même salle (même plateau) que lui (voir schéma 4). Si vous jouez en temps limité, vous gagnez 1 minute quand vous utilisez un **Parchemin de charme**.



Parchemin d'inversion

Echangez la salle sur laquelle se trouve votre jeteur de sorts avec une salle adjacente (pas en diagonale) pour 1 PA. Les deux salles ne pivotent pas et tous les marqueurs et pions sur ces 2 salles restent dans leurs positions actuelles respectives.

Schéma 3



Schéma 3

Le Prophète jaune peut utiliser le Parchemin d'inversion pour 1PA. Il peut alors intervertir la salle dans laquelle il se trouve avec une salle adjacente (jamais de diagonale !). Il peut donc intervertir sa salle avec celle qui se trouve juste en dessous de lui (avec de l'eau). Il ne peut pas intervertir la Salle d'anti-magie puisque le Parchemin d'inversion est une forme de magie. Tous les pions placés sur les salles déplacées restent à leur place, et aucune salle ne pivote.

Le Télékinésiste jaune peut utiliser le Parchemin de confusion qu'il transporte pour OPA dès qu'un combat s'engage entre l'Acrobate jaune et l'Élémentaire d'eau bleu (quel que soit le personnage qui déclenche le combat). L'Élémentaire bleu jouera donc sa carte Combat au hasard.



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 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.



Bibliothèque

Cette extension vous propose 4 pions Parchemins neutres de couleur blanche et de forme carrée.

Le joueur révélant la salle contenant la **Bibliothèque** pioche au hasard 2 Parchemins neutres et en place un dans chaque **Bibliothèque**, face cachée, sans en prendre connaissance (les deux autres sont retirés du jeu et ne seront pas utilisés).

Pour récupérer un **Parchemin**, un personnage doit être sur l'une des deux cases de sol en face de la **Bibliothèque** en question et la fouiller pour 1 PA. Après cela, il peut prendre le **Parchemin**, le montrer à tous les joueurs et le placer sous son personnage. Un personnage transportant déjà un objet ne peut pas fouiller la **Bibliothèque** (sauf le Paladin). Aucun personnage ne peut pénétrer les 4 cases de **Bibliothèque**. Le fantôme peut traverser ces cases mais pas s'y arrêter. Les Parchemins

