



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.



Salle du pentacle

La **Salle du pentacle** est un objectif. Le pentacle est composé de 4 cases. Un joueur gagne 1 PV tant qu'il est le seul à disposer d'un personnage vivant (non blessé) de sa couleur sur une des 4 cases du pentacle. Si un personnage adverse (blessé ou non) est présent sur une autre case du pentacle, personne ne gagne de PV. Les 4 cases du pentacle ne sont pas considérées comme des cases de sol.



LES TOURNOIS ET LES CARNETS DE ROUTE :

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

Et, si vous n'avez pas froid aux yeux, vous pourrez vous lancer dans l'aventure des Carnets de Route. Tous les mois, accomplissez une mission et faites valider vos exploits pour emporter plein de cadeaux en rapport avec le jeu. Les Carnets de Route se dérouleront jusqu'en mars 2005, et vous permettront de gagner de nombreux cadeaux (salles supplémentaires, nouveaux personnages, goodies, etc.). Si vous souhaitez participer, rendez-vous dans votre magasin favori et retirez-y gratuitement votre carnet ! Vous pourrez trouver toutes les informations sur les Carnets de Route et les magasins participant à l'opération sur le site web du jeu :

www.dungeontwister.com/tournois/carnets



Glossaire

Jeteur de sorts : personnage capable d'utiliser les parchemins magiques. Le **Magicien** et l'**Illusionniste** sont des jeteurs de sorts.

Mort-vivant : certains personnages, objets et éléments de terrain d'extensions futures affecteront les personnages mort-vivants.

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** ou de **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. La **Corde** est un objet courant.



DALADINS & DRAGONS

RÈGLE DU JEU

DUNGEON TWISTER

EXTENSION

1

ASMODÉE
éditions



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.

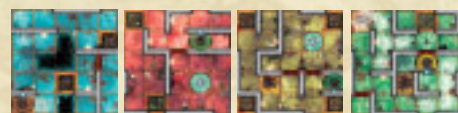
Le premier joueur choisit un de ses personnages et le place devant son paravent, de manière à ce que son adversaire le voit. Ce dernier doit alors prendre le même personnage et le placer devant son paravent. Il en profite pour choisir un personnage et le place aussi devant son paravent. Le premier joueur 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.

☀ 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.



• 6 marqueurs de Mur brisé.



• 2 marqueurs de Fosse (un de chaque couleur).



• 2 marqueurs d'Éboulis (un de chaque couleur).

☀ 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

2

☀ 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.

☀ Description des nouveaux personnages



Dragon rouge

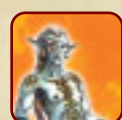
Mouvement : 0
Combat : 6

Souffle de feu

Pour 1 PA le **Dragon rouge** peut cracher du feu sur le premier personnage en ligne de vue (exactement comme la **Boule de feu**) sans limitation de distance. L'effet est le même que le projectile produit par le **Bâton de boule de feu**, c'est-à-dire que le premier personnage touché est directement éliminé sans être préalablement blessé. Le **Dragon rouge** peut cracher du feu autant de fois qu'il le souhaite durant une partie. Il ne peut pas se déplacer sauf en utilisant un objet (l'**Anneau de téléportation** par exemple). Les **Dragons rouges** ne peuvent pas utiliser de carte Saut.

Prestigieux

Un joueur qui élimine le **Dragon rouge** gagne 2 PV au lieu de 1.

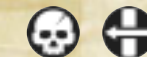


Éclaireur elfe

Mouvement : 7
Combat : 1

Athlétisme

L'**Éclaireur elfe** peut passer sur les **Fosses** durant son mouvement, mais il ne peut pas s'y arrêter.



Fantôme

Mouvement : 3
Combat : 0

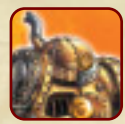
Incorporel

Durant son déplacement le **Fantôme** peut traverser tous les types de terrain et tous les personnages mais il ne peut pas s'y arrêter. Il doit être sur une case valide à la fin de son mouvement et respecter la seconde règle d'or. Le **Fantôme** ne peut ni transporter ni utiliser d'objet (il ne peut pas non plus porter un blessé). Il peut par contre terminer son déplacement sur un blessé ami ou sur un objet. Il peut activer les **Mécanismes de rotation**. Il peut franchir les obstacles 3D mais pas s'y arrêter.

Le Fantôme est un mort-vivant.



3



Golem

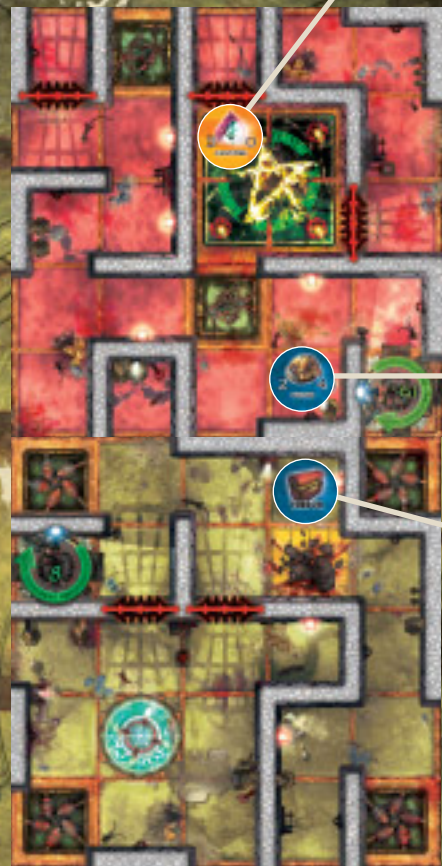
Mouvement : 2
Combat : 4

Briser les murs

Le **Golem** peut briser un mur adjacent pour 1 PA. Placez un marqueur de **Mur brisé** (voir schéma 1). Quand il casse un mur, le **Golem** ne passe pas de l'autre côté. Il doit dépenser une action pour se déplacer s'il souhaite passer de l'autre côté du mur brisé. Les marqueurs de **Mur brisé** sont placés sur une seule salle. Ils tournent avec la salle. Un mur brisé appartient donc toujours à une seule salle, de même qu'il ne concerne qu'un seul mur. Un **Golem** ne peut briser que 3 murs durant toute la partie. Cas particulier : si deux salles adjacentes forment un double mur à côté du **Golem**, il peut payer 2 PA s'il veut briser ces deux murs. Un marqueur de mur brisé sera placé sur chaque mur de chaque salle ainsi affectée.

Schéma 1

FANTÔME



GOLEM

TRÉSOR

Pour 2 PA, le **Golem** peut briser le double mur au sud et pour 1 PA supplémentaire atteindre le **trésor** en se déplaçant d'une case.

Pour 3 PA, le **Golem** peut venir se placer dans la Salle du pentacle à côté du **Fantôme**. 1 PA pour se déplacer et venir à côté du mur, 1 PA pour briser le mur et 1 PA pour se déplacer de 2 cases et se rendre dans la case adjacente au **Fantôme**. À partir de ce moment là, la Salle du pentacle ne rapporte plus de PV au joueur jaune tant que le **Golem** n'est pas tué ou ne quitte pas la Salle du pentacle (voir Pentacle).

4



M Illusionniste

Mouvement : 4
Combat : 1

Illusions

L'**Illusionniste** peut placer un marqueur de **Fosse** ou d'**Éboulis** pour 1 PA. Ces **Fosses** et **Éboulis** sont des illusions qui affectent tous les personnages sauf l'**Illusionniste** qui les a créés. Chaque **Illusionniste** ne peut placer qu'une **Fosse** et qu'un **Éboulis** dans le labyrinthe (on utilise à chaque fois un marqueur à sa couleur). L'**Illusionniste** peut placer ses illusions sur n'importe quelle case de sol vide située dans sa ligne de vue. Le marqueur de **Fosse** suit les mêmes règles que l'élément de décor du même nom. Le marqueur d'**Éboulis** rend la case où il est placé totalement infranchissable pour tous les personnages (de plus, il bloque la ligne de vue). Seule l'**Illusionniste** peut passer sur ses propres illusions comme s'il s'agissait de cases de sol (elle ne peut cependant pas s'y arrêter). Pour 1 PA elle peut retirer une de ses illusions et la placer immédiatement ailleurs toujours dans sa ligne de vue (ou simplement la retirer du labyrinthe pour la jouer plus tard). Les **Fosses** et **Éboulis** sont des marqueurs et non des pions, ils ne sont donc pas pris en compte par la seconde règle d'or. Quand l'**Illusionniste** est tuée, tous ses marqueurs d'illusion sont retirés du labyrinthe. Si l'**Illusionniste** sort du labyrinthe, ses illusions restent en jeu. L'**Illusionniste** est une jeteuse de sorts, elle peut donc utiliser les parchemins.



Maître d'armes

Mouvement : 3
Combat : 3

Techniques de combat

Quand le **Maître d'armes** est engagé dans un combat, le joueur qui la contrôle peut voir la carte Combat jouée par son adversaire avant de jouer la sienne. Cette capacité fonctionne aussi en combat groupé mais pas dans les combats à distance. Si les deux adversaires ont leur **Maître d'armes** engagée dans le même combat, leurs capacités s'annulent et le combat se résout normalement.

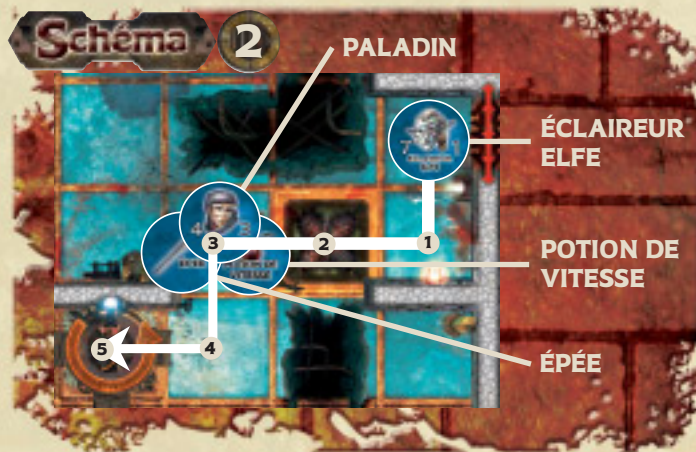


2 Paladin

Mouvement : 4
Combat : 3

Puissant

Le **Paladin** peut transporter 2 objets (voir schéma 2). Il est une exception à la seconde règle d'or. Il peut transporter 2 objets ou 1 objet et 1 blessé ou encore 2 blessés. Si un **Paladin** est tué alors qu'il transportait 2 objets, ils restent sur la même case jusqu'à ce qu'un autre personnage la traverse et emporte l'un des deux. Aucun personnage autre qu'un **Paladin** ne peut s'arrêter sur cette case (il ne respecterait pas la seconde règle d'or). Un **Paladin** qui porte 2 objets identiques en cumule les effets. Cette capacité spéciale fonctionne même lorsque le **Paladin** est blessé.



Le **Paladin** est blessé. Il transportait une **Épée** et une **Potion de vitesse**. L'**Éclaireur elfe** ne peut pas terminer son mouvement sur le **Paladin**. Pour 1 PA il peut passer sur le **Paladin**, prendre la **Potion de vitesse** et se retrouver sur le **Mécanisme de rotation**.



Pickpocket

Mouvement : 6
Combat : 2

Voler à la tire

Le **Pickpocket** peut voler un objet à un personnage ennemi adjacent pour 1 PA. Prenez l'objet sous le personnage adverse et placez le sous le **Pickpocket**. Il ne peut pas voler d'objet s'il en porte déjà un. Un blessé n'est pas un objet donc le **Pickpocket** ne peut pas voler un blessé transporté par un personnage adverse.

Description des nouveaux objets



Anneau de téléportation

Un personnage peut utiliser l'**Anneau de téléportation** pour 1 PA et se téléporter sur n'importe quelle case de sol vide d'une salle adjacente (jamais dans la salle où il se trouve). Défaussez l'**Anneau de téléportation** après usage (voir schéma 3).

Schéma 3



ANNEAU DE TÉLÉPORTATION

ÉBOULIS

DRAGON ROUGE

Le **Dragon rouge** souhaite utiliser son **Anneau de téléportation** pour se déplacer. Pour 1 PA, on peut le placer sur une des cases indiquées d'un dragon blanc. L'**Anneau** est ensuite défaussé.

5





Bouclier contrefeu

Un personnage transportant le **Bouclier contrefeu** n'est pas affecté par les effets du **Bâton de boule de feu** ou par le souffle du Dragon rouge. Cet objet permet également de passer sans danger sous les chutes de pierres.



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 charme

Cet objet ne peut être utilisé que par un jeteur de sorts (**Illusionniste** ou **Magicien** 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** (il 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. Si vous jouez en temps limité, vous gagnez 1 minute quand vous utilisez un **Parchemin de charme**.



Tueuse de dragon

Le personnage qui porte la **Tueuse de dragon** gagne un bonus de +4 en combat contre un **Dragon**. Un **Dragon** blessé par la **Tueuse de dragon** est immédiatement éliminé du jeu (il n'est pas blessé).



Description des nouveaux éléments du décor



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).



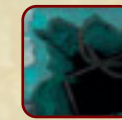
Le Magicien peut tuer le Dragon rouge avec sa boule de feu mais il ne peut pas tuer le Paladin car le piège qui les sépare est dans la brume.

L'illusionniste porte un Parchemin de charme. Elle ne peut pas prendre pour cible le Magicien qui est dans la brume mais peut par contre charmer le Méchanork. Avec les 3 actions du charme, ce dernier pourrait faire pivoter la salle pour sauver le Dragon rouge de la boule de feu du Magicien puis se déplacer 2 fois pour aller se suicider sous les Chutes de pierres (le joueur jaune gagne ainsi 1 PV).



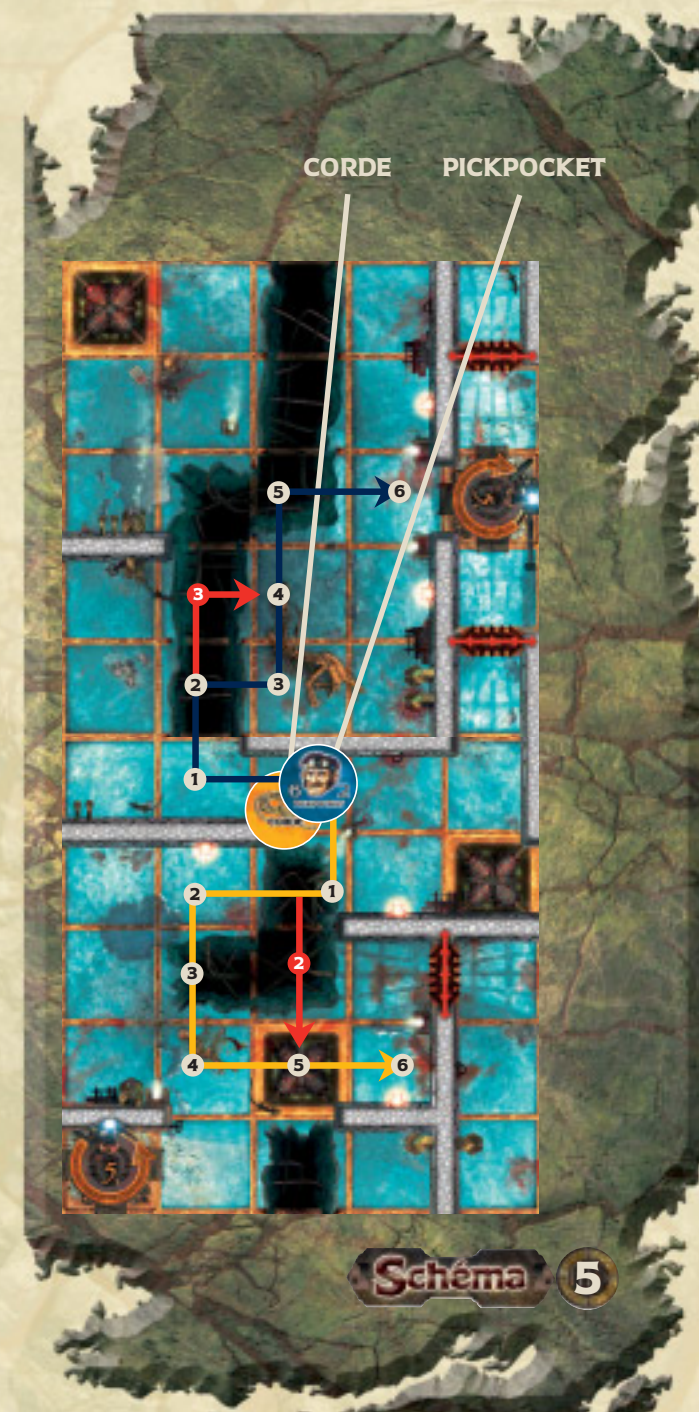
Chutes de pierres

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



Crevasse

Les personnages ne peuvent pas pénétrer sur une case de **Crevasse**. Les personnages volants et le **Fantôme** 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 (voir schéma 5). La **Voleuse** ne peut pas passer ou rester sur une case de **Crevasse**. La **Corde** peut permettre de franchir une **Crevasse** ou de rester sur une telle case.



On ne peut utiliser une Corde que pour franchir une seule case d'obstacle à la fois. Le Pickpocket possède une Corde. Pour 1 PA, il peut se déplacer de 6 cases et peut emprunter les chemins jaunes ou bleus, mais sans passer par les « raccourcis » indiqués en rouge.