

UN JEU DE CHRISTOPHE BOELINGER



PUISSANCES DES TÈNEBRES



RÈGLE DU JEU



DUNGEON TWISTER

EXTENSION



4



ASMODÉE
éditions

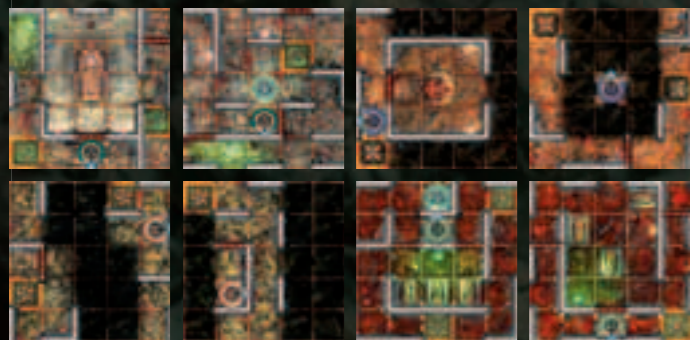


Ce qui reste du cœur de l'Archimage rayonne d'une joie glaciale. S'amusant déjà follement des déboires des frères aventuriers précipités dans ses donjons machiavéliques, il a décidé de s'encanailler avec de pauvres créatures innocentes, incapables de mesurer la portée de ce qui leur arrive.

Ses gnomes, toujours aux ordres, lui ont préparé des donjons spécialement étudiés pour accueillir ses nouveaux petits chéris : des morts-vivants, qu'il va plonger jusqu'à satiété au cœur des ténèbres !

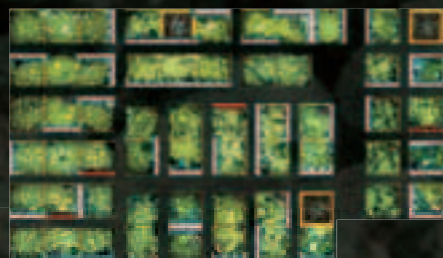
Momies, vampires, goules, nécromanciens, dragons morts-vivants... Tous sont passés maîtres dans l'art de dévorer et de terroriser les humains. Mais maintenant, ce ne sont plus que les jouets de l'Archimage !

Contenu



8 salles carrées.

30 tuiles de couloir.



2 séries de pions (une par joueur) comportant chacune 8 personnages et 7 objets.



2 séries de pions (une par joueur) comportant chacune 4 personnages secondaires.



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



2 zones de départ.



1 règle du jeu.

5 pions d'objets neutres (carrés).



5 marqueurs de sang (carrés).



Des marqueurs de herse ouverte/brisée.



Comment jouer avec une extension de Dungeon Twister

ATTENTION !

Puissances des ténèbres vous propose 7 objets de chaque couleur. Si vous jouez uniquement avec l'extension *Puissances des ténèbres*, vous devrez choisir 6 objets parmi les 7 proposés. Pour vos premières parties, nous vous conseillons de prendre : la **Clef**, la **Torche**, la **Croix sainte**, le **Parchemin d'inversion**, l'**Anneau de lumière** et la **Corde** du jeu de base.

De même, si vous jouez avec au moins une paire de salles comportant des Ténèbres, vous devez, en début de partie, constituer 3 pioches avec les tuiles de couloir : une pioche comportant les tuiles d'une case, une autre avec les tuiles de 2 cases et enfin une troisième pioche avec les tuiles de 3 cases. Ces pioches doivent être face cachée.

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

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

Choix libre (forces secrètes)

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

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

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

Le jeu se déroule ensuite comme une partie normale.

Choix mutuel (forces égales)

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

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

Les deux joueurs placent tous leurs personnages et objets derrière leur paravent.

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

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

La partie se déroule ensuite normalement.

Vous pouvez aussi jouer avec un handicap. Le joueur ayant un handicap retire

secrètement le nombre de personnages adéquat de derrière son paravent, après que les équipes ont été constituées. Ainsi, l'adversaire ne sait pas au départ quels personnages seront absents de l'équipe du joueur ainsi handicapé.

Scénarios

Les scénarios vous imposent de jouer avec certaines équipes préconstituées et certaines salles spécifiques. Parfois, certains scénarios apporteront aussi quelques nouvelles règles qui leur sont spécifiques.



Si une **Goule** sort sur la zone de départ adverse en transportant un blessé (ami ou ennemi), le joueur contrôlant la **Goule** gagne 1 point de victoire supplémentaire.

Si la **Goule** est blessée alors qu'elle transportait un blessé adverse, ce dernier est éliminé, et c'est le joueur contrôlant la **Goule** qui remporte le point de victoire. Un personnage blessé transporté par la **Goule** ne peut pas se régénérer ou être soigné, réincarné ou encore transformé en zombie, car il y aurait alors 2 personnages vivants sur la même case.

La **Goule** est un mort-vivant.



Momie

Mouvement : 3
Combat : 4

Inflammable

En combat, la **Momie** doit jouer une carte de combat « 0 » si tous ses adversaires adjacents participant au combat transportent une **Torche**. Ceci est valable aussi dans tous les combats groupés, et aussi lorsque la **Momie** est blessée. Une **Momie** qui transporte un **Bouclier contrefeu** perd sa sensibilité à la **Torche**. La **Momie** peut transporter une **Torche** (elle la tiendra plutôt loin d'elle, du bout des doigts !). La **Momie** peut briser les **Herses** comme un **Guerrier**.

La **Momie** est un mort-vivant.

Description des nouveaux personnages



Ange de lumière

Mouvement : 5
Combat : 1

Combat les ténèbres

L'**Ange de lumière** peut éclairer les cases de **Ténèbres** comme si elle transportait une **Torche**. L'**Ange de lumière** peut voler.



Dragon mort-vivant

Mouvement : 2
Combat : 6

Régénération

Un **Dragon mort-vivant** blessé peut se régénérer pour 1 PA. Retournez son pion face visible. Un **Dragon mort-vivant** ne peut pas se régénérer durant le tour où il a été blessé. Durant le tour où il se régénère, le **Dragon mort-vivant** ne peut pas effectuer d'autre action. Un **Dragon** rapporte 2 points de victoire au joueur qui l'élimine.

Le **Dragon mort-vivant** est un mort-vivant (étonnant, non ?).

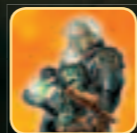


Goule

Mouvement : 6
Combat : 2

Nécrophage

La **Goule** peut transporter les blessés amis et ennemis.



Nécromancien

Mouvement : 4
Combat : 2

Réanimation

Un **Nécromancien** adjacent à un blessé (ami ou ennemi) peut transformer celui-ci en zombie pour 1 PA. Retirez le personnage blessé et rendez-le à son propriétaire. Remplacez-le par un pion de zombie à la couleur du **Nécromancien**. Le personnage blessé ainsi retiré ne rapporte pas de point de victoire. Le zombie peut agir immédiatement. Le **Nécromancien** peut aussi lever des zombies s'il est adjacent à une **Tombe** (voir description des nouveaux éléments de décor). Le **Nécromancien** ne peut disposer que de 3 pions de zombies durant toute une partie. Un zombie est un mort-vivant sans capacité particulière. Il dispose d'un état blessé et peut agir comme tout autre personnage. S'il sort, il rapporte 1 PV et reste devant votre zone de départ, et s'il est éliminé, il rapporte 1 PV à votre adversaire et reste devant sa zone de départ. Cela signifie que dans ces cas de figure, vous ne pouvez pas récupérer vos pions de zombies. Vous pouvez donc avoir deux pions de zombies en activité en jeu ou blessés, plus un zombie sorti. Ou alors, un zombie actif, un zombie blessé et un zombie éliminé par votre adversaire, etc. Si un personnage blessé dans le **Tombeau sacré** est transformé en zombie, il meurt

immédiatement. Le joueur contrôlant le **Nécromancien** gagne alors 1 PV pour avoir ainsi éliminé un personnage adverse. S'il a malencontreusement ou volontairement tué un de ses personnages, c'est son adversaire qui gagne 1 PV (voir règle de suicide en fin de livret). Le **Nécromancien** est un jeteur de sorts et peut donc utiliser les parchemins de sorts. Sa capacité à générer des zombies est magique aussi bien pour les tombes que pour les personnages blessés.



Ombre

Mouvement : 4
Combat : 2

Cachée dans les ténèbres

L'**Ombre** peut traverser les cases de **Ténèbres** comme s'il s'agissait de sol normal. L'**Ombre** peut agir normalement dans les **Ténèbres**. Cela signifie qu'une **Ombre** peut déclencher un combat alors qu'elle est sur une case de **Ténèbres** (son adversaire peut se trouver dans les **Ténèbres** ou en dehors). L'**Ombre** peut récupérer des objets dans les **Ténèbres**, se déplacer avec, les abandonner ou les utiliser dans les **Ténèbres**. L'**Ombre** ne peut pas cibler un personnage dans les **Ténèbres** (en utilisant un objet par exemple), elle peut seulement déclencher un combat au corps à corps. L'**Ombre** ne peut pas être vue ou prise pour cible dans les **Ténèbres**,

Dans l'exemple ci-contre, Orange déclare que la **Momie** attaque le **Vampire**. L'**Ombre** est libre de participer ou non au combat groupé. Si **Bleu** décide que l'**Ombre** participe, l'**Ange de lumière** ne pourra pas rentrer dans le combat groupé, car elle ne voit pas l'**Ombre** dans les **Ténèbres** (elle aurait mieux fait d'éclairer avant !).



PUISSANCES DES
TÉNÉBRES



Exemple : le Spectre bleu fini son mouvement sur un Guerrier orange blessé. On remplace le Guerrier orange blessé par un Guerrier bleu en pleine santé, mais le Spectre bleu est retiré de la partie sans rapporter de PV à quiconque. Bleu peut désormais agir normalement avec ce nouveau Guerrier fraîchement acquis.

Si vous ne disposez pas du personnage ainsi remplacé à votre couleur (car vous êtes en train de l'utiliser ou pour toute autre raison), le personnage blessé est retourné face visible et le pion **Spectre** est placé au-dessus, mais il est désormais considéré comme un marqueur. Le **Spectre** n'existe plus. Le marqueur **Spectre** reste là uniquement pour indiquer l'appartenance du pion ainsi réincarné (celui qui est dessous). Le joueur peut désormais agir normalement avec le personnage réincarné, comme s'il s'agissait de son propre personnage. Son mouvement et sa capacité de combat sont ceux du personnage réincarné. Si le personnage réincarné sort du plateau, il rapporte des points de victoire ; s'il est tué il rapporte des PV au joueur qui l'a éliminé. Dans ce cas, le marqueur Spectre est aussi retiré de la partie, mais ne rapporte pas de PV à quiconque. Si le personnage réincarné transportait un objet, l'objet reste avec lui. Dans ce cas, il peut y avoir plus de 3 pions par case, mais souvenez-vous que le pion **Spectre** n'est plus qu'un marqueur d'appartenance et non un personnage. Le personnage réincarné est toujours considéré comme étant de la couleur du **Spectre** empilé sur lui (et cela pour tout point de règle).

Exemple sans changement de pion : dans l'exemple ci-dessus, imaginons que Bleu ne possède pas de pion Guerrier bleu. Le Guerrier orange est retourné face visible, le Spectre est placé au-dessus et devient marqueur de contrôle, indiquant que c'est le joueur Bleu qui contrôle désormais ce Guerrier.

Le **Spectre** est un mort-vivant, mais une fois réincarné, il n'en est plus un à moins qu'il ne se soit réincarné dans un mort-vivant.

comme tout autre personnage. Dans la cas d'un combat groupé, si l'**Ombre** est dans les **Ténèbres**, elle peut décider ou non de participer au combat, mais ne prolongera pas la chaîne de combat.

Dissoute par la lumière

L'**Ombre** ne peut pas traverser ou entrer dans une case contenant une **Torche**. Par contre, elle peut traverser ou séjourner sur une case comportant un **Support de torche**. Elle ne peut pas transporter de **Torche**. Elle ne peut pas déclencher un combat ou participer à un combat groupé si tous ses adversaires adjacents transportent une **Torche**.

L'**Ombre** est un mort-vivant.



Spectre

Mouvement : 4
Combat : 0

Réincarnation

Un **Spectre** sortant par la zone de départ adverse ne rapporte aucun PV. Il doit préalablement se réincarner pour pouvoir marquer des points de victoire. Le **Spectre** se déplace et agit exactement comme le **Fantôme**. Il peut traverser tout type de terrain mais ne peut pas s'arrêter sur les obstacles 3D, les **Fosses**, la **Lave**, les **Chutes de pierre** ou les **Éboulis**. Il ne peut transporter ni objet, ni blessé et ne peut pas utiliser d'objet. Il peut par contre activer les **Mécanismes de rotation**. Le **Spectre** peut terminer son mouvement sur un blessé adverse et se réincarner en lui. En pratique, le **Spectre** devient ce personnage. L'idéal est de remplacer le **Spectre** par le pion correspondant à la couleur du spectre (si vous en disposez). Dans ce cas, retirez le pion **Spectre** de la partie et remplacez-le par le personnage de votre couleur dont il vient de prendre la place (face visible, car le personnage est soigné par la même occasion). Vous pouvez aussi utiliser une figurine en carton. Dans tous les cas, éliminez le pion adverse.



Vampire

Mouvement : 4
Combat : 2

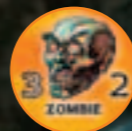
Soif de sang

Lorsque le **Vampire** élimine un blessé adverse en combat, il lui pompe le sang et gagne un bonus permanent de +1 en attaque et en défense. Ce bonus est cumulatif et reste acquis jusqu'à la fin de la partie. Utilisez les marqueurs de sang (combat +1), que vous placez devant votre zone de départ pour chaque bonus ainsi acquis. Cette capacité fonctionne aussi en combat groupé.

Polymorphie

Le **Vampire** peut se transformer en Chauve-souris pour 1 PA. Remplacez le pion **Vampire** par un pion Chauve-souris de la même couleur. La Chauve-souris vole et peut effectuer toutes les actions de base de *Dungeon Twister*, mais comme le **Fantôme**, elle ne peut ni transporter ni utiliser les objets. Elle ne peut pas transporter les blessés non plus. Pour 1 PA, la Chauve-souris peut retrouver sa forme de **Vampire**. Le **Vampire** démarre toujours sous forme de **Vampire**, qu'il soit placé sur la zone de départ ou qu'il soit révélé sur une salle. Quand il est blessé ou sous sa forme Chauve-souris le **Vampire** ne bénéficie pas des bonus de points de sang qu'il a accumulés devant sa zone de départ. Par contre, un **Vampire** blessé qui est ensuite soigné dispose toujours de ses bonus de points de sang. Un **Vampire** soigné revient toujours en jeu sous sa forme normale (pas en Chauve-souris).

Le **Vampire** est un mort-vivant, que ce soit sous sa forme normale ou sous sa forme de Chauve-souris.



Zombie

Mouvement : 3
Combat : 2

Le zombie est un mort-vivant.



Description des nouveaux objets



Anneau de lumière

Un personnage adjacent à une case de **Ténèbres** peut utiliser l'**Anneau de lumière** pour 0 PA (il est ensuite défaussé) et ainsi poser jusqu'à 5 tuiles de couloir sur des cases de **Ténèbres** adjacentes. Une tuile est piochée et placée avant d'en piocher une autre. Le joueur qui utilise l'**Anneau** n'a pas à indiquer avant de piocher l'endroit où il souhaite placer la tuile. Par contre, le joueur qui éclaire décide quelle est la taille de la tuile qu'il souhaite piocher (1, 2 ou 3 cases de long). Le placement de chaque tuile doit respecter les règles ci-dessous :

- ✱ Toutes les tuiles doivent être totalement placées sur des cases de **Ténèbres**.
- ✱ La première tuile doit être posée adjacente au personnage utilisant l'**Anneau**.
- ✱ Les tuiles suivantes doivent être adjacentes soit au personnage, soit à l'une des tuiles qui vient d'être posée grâce à l'**Anneau** (bien que les couloirs qu'elles peuvent générer ne permettent pas forcément de connexion).
- ✱ Les tuiles ne peuvent pas être placées entre 2 salles. Par contre, la pose de tuiles peut démarrer dans une salle avec des cases de **Ténèbres** et continuer dans une autre salle qui contient elle aussi des cases de **Ténèbres**. Ceci est possible uniquement si les cases de **Ténèbres** sont connectées entre les deux différentes salles.



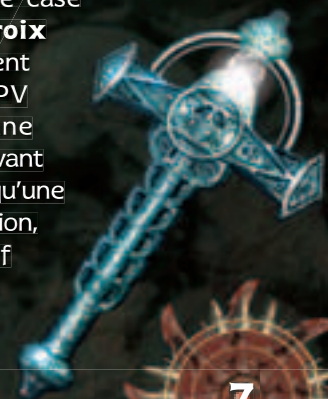
Clef

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.



Croix sainte

Si un mort-vivant qui ne vole pas pénètre dans une case contenant une **Croix sainte**, il meurt immédiatement et l'adversaire gagne les PV correspondants. Si, pour une raison quelconque, un mort-vivant se retrouve sur la même case qu'une **Croix sainte** à la fin de toute action, il est éliminé. Le joueur actif gagne les PV correspondants. Par exemple, si la **Croix sainte** est lâchée par un



qui contient un **Support de torche**, il n'est plus possible d'y récupérer une **Torche**. Le **Fantôme** et le **Spectre** ne peuvent pas récupérer de **Torche** de cette façon, puisqu'ils ne peuvent pas transporter ou utiliser les objets.

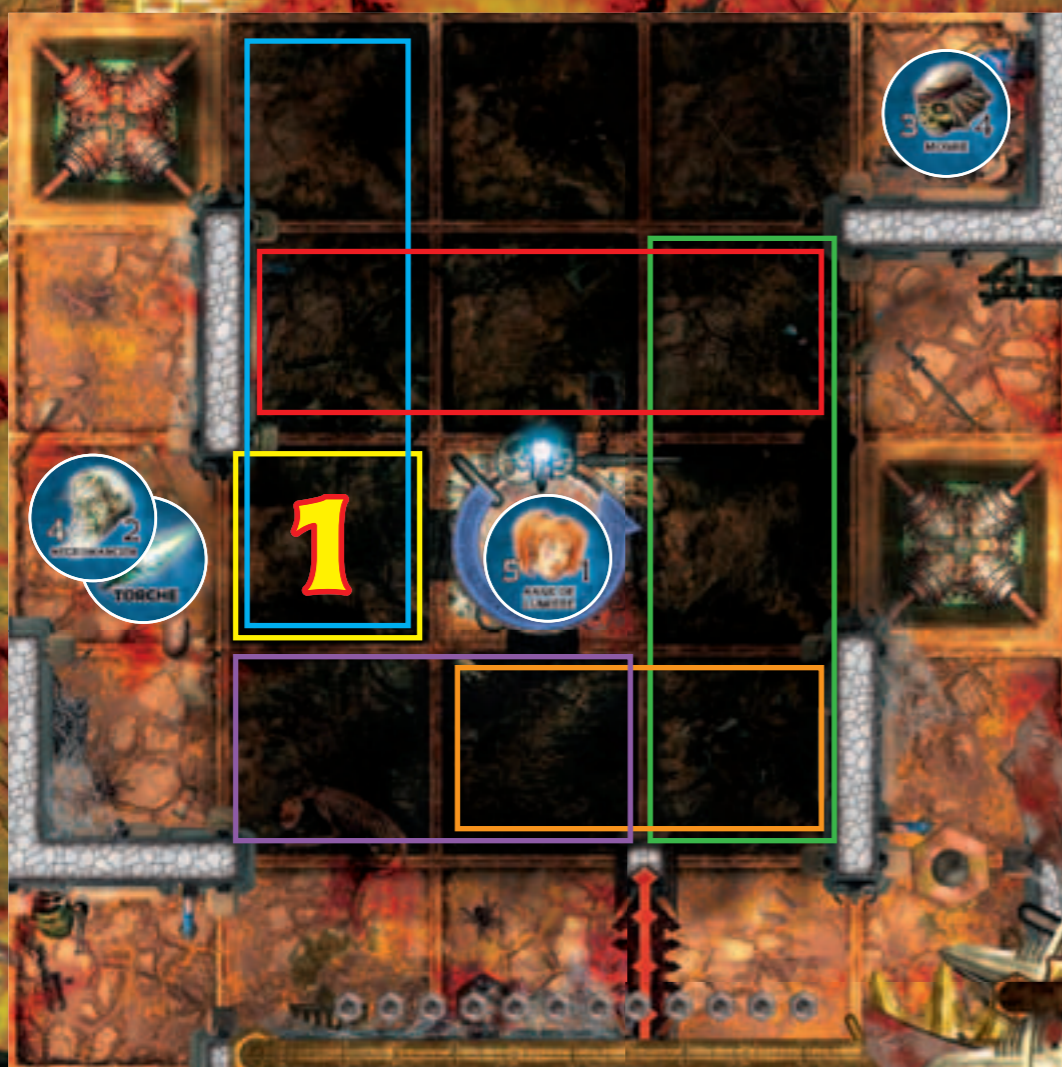
Ténèbres

Des ténèbres surnaturelles et maléfiques se sont propagés dans certaines salles des *Dungeon Twisters*. Les personnages ne

peuvent pas pénétrer les cases de **Ténèbres** durant leur mouvement (à l'exception du **Fantôme**, du **Spectre** et de l'**Ombre**). Les cases de **Ténèbres** ne sont pas considérées comme des cases de sol normal, ni comme des obstacles (elles ne peuvent donc pas être franchies à l'aide d'une carte saut). Un personnage sur une case de **Ténèbres** ne peut rien faire d'autre que sortir des **Ténèbres** ou révéler une salle adjacente. Sortir des **Ténèbres** n'est possible qu'en déplaçant le personnage et seulement si celui-ci est adjacent à une case sur laquelle il a le droit d'aller. Un personnage ou un objet dans les **Ténèbres** ne peuvent être

Exemple : quand cette salle a été révélée, l'Ange de lumière a été placée sur le Mécanisme de rotation et la Torche a été placée sur la case de sol à côté du chiffre 1. Le Nécromancien s'est déplacé et a récupéré la Torche. Maintenant, voyons ce que chaque personnage peut éclairer. Le Nécromancien peut éclairer la case de Ténèbres qui lui est adjacente (marquée d'un « 1 ») pour 0 PA. Il peut donc choisir une tuile de longueur 1, 2 ou 3 cases. Mais quelle que soit la longueur de tuile choisie, il devra faire avec, et surtout couvrir uniquement des cases de Ténèbres (sur le rectangle bleu, par exemple, s'il choisit une tuile de longueur 3, ou sur le carré jaune s'il choisit une tuile de

longueur 1). La Momie ne peut rien éclairer, car elle ne transporte pas de Torche. L'Ange de lumière peut éclairer 4 fois pour 0 PA, puisqu'elle est adjacente à 4 cases de Ténèbres. Elle peut aussi choisir une tuile de n'importe quelle longueur, et n'a pas besoin de préciser à l'avance de quel côté elle éclaire. Le joueur précise qu'il éclaire avec l'Ange, pioche une tuile de son choix, et doit la placer selon les règles édictées avant d'éclairer à nouveau. Chaque rectangle de couleur sur le graphique vous présente les nombreuses possibilités dont dispose l'Ange si elle éclaire en premier. Évidemment, toutes les possibilités ne sont pas représentées sur ce schéma.



ciblés d'aucune manière. On ne peut pas attaquer au corps à corps un personnage dans les **Ténèbres**. Un personnage peut être poussé dans les **Ténèbres** par un **Anneau de répulsion** ou tout autre moyen. Une ligne de vue ne peut pas traverser de case de **Ténèbres**. Quand un joueur révèle une salle avec des cases de **Ténèbres**, seuls les objets (à l'exception de la **Torche**) peuvent être placés sur des cases de **Ténèbres**. Durant son tour, un personnage adjacent à une case de **Ténèbres** peut les éclairer pour 0 PA s'il transporte une **Torche**. Le joueur annonce alors la taille d'une tuile de couloir (1, 2 ou 3), puis il pioche au hasard une tuile de la taille qu'il a annoncée. Il doit toutefois annoncer une taille de tuile qu'il sera certain de pouvoir placer sur des cases de **Ténèbres** (uniquement). Il peut ensuite placer la tuile de couloir comme il l'entend tant que la tuile :

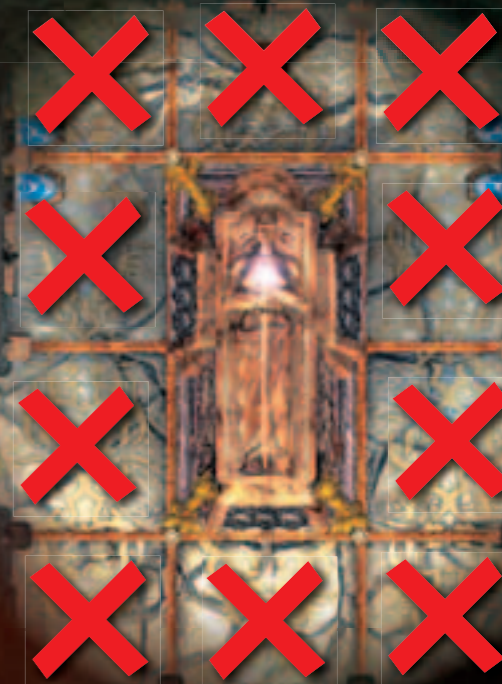
- ✱ Couvre seulement des cases de **Ténèbres**.
- ✱ Est adjacente au personnage qui transporte la **Torche**.
- ✱ Est placée dans une seule salle (elle ne peut pas être placée à cheval entre 2 salles).

Une fois que la tuile a été piochée, le joueur doit la placer, que cela soit bénéfique pour lui ou non. Il n'y a pas de restriction concernant la connexion des tuiles de couloir, mis à part les trois règles citées ci-dessus. Seul le joueur Actif peut éclairer, et il peut le faire autant de fois qu'il le souhaite durant son tour. Bien que cela ne coûte que 0 PA, il s'agit d'une action, et le joueur doit donc respecter la première règle d'or. De plus, éclairer est une action qui doit être effectuée après avoir joué sa carte action, et avant le tour du joueur suivant. Notez que l'**Ange de lumière** peut aussi révéler les cases de **Ténèbres** comme si elle transportait une **Torche**.

Cas Spécial : Si une tuile est placée sur un objet ou personnage séjournant dans les Ténèbres, l'objet (ou le personnage) est placé sur la case correspondante sur la tuile. Si l'objet (ou personnage) se retrouve sur une fosse, il est retiré du jeu (excepté la corde ou la voleuse). Dans le cas d'un personnage, l'adversaire remporte les PV correspondants.

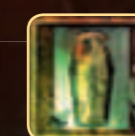
Tombeau sacré

Les morts-vivants ne peuvent pas pénétrer dans le **Tombeau sacré**. Le **Tombeau sacré** est constitué de 12 cases (voir l'exemple ci-contre). Le sarcophage à lui seul occupe 2 cases qui sont considérées comme un obstacle 3D. Les 10 autres cases du **Tombeau sacré** (marquées d'une croix dans l'exemple) sont considérées comme du sol normal, mais les morts-vivants ne peuvent pas être placés dans les 12 cases du **Tombeau sacré** lors de la révélation de la salle. Les morts-vivants ne peuvent pas attaquer un personnage dans le **Tombeau sacré**. En attaque, un mort-vivant ne participe pas à un combat groupé si l'un de ses adversaires adjacents est dans le **Tombeau sacré**. Si, pour



une raison quelconque, un mort-vivant se retrouve sur une case du **Tombeau sacré**, il est immédiatement détruit et l'adversaire remporte 1 PV.

Tombes



Certaines salles dénommées Cimetières comportent une ou plusieurs **Tombes**. Une **Tombe** ne gêne pas les déplacements, mais elle bloque les lignes de vue. C'est-à-dire qu'une ligne de vue ne peut pas traverser une case de **Tombe**, bien que la cible ou le tireur puisse se trouver sur une case de **Tombe**. Un **Nécromancien** adjacent à une **Tombe** peut dépenser 1 PA et en faire surgir un zombie. Placez un pion zombie à la couleur du **Nécromancien** sur la **Tombe**. Placez un marqueur de Herse brisée sur chaque **Tombe** ayant généré un zombie. Le zombie peut agir durant le tour où il a été réanimé.

Glossaire

Jeteur de sorts : personnage capable d'utiliser les parchemins magiques. Le **Nécromancien** est un jeteur 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.

Marqueurs : on appelle marqueur tout ce qui n'est ni un personnage, ni un objet. Par exemple : Herse ouverte ou brisée, les marqueurs de **Fosse** et d'**Éboulis** de l'**Illusionniste**, le marqueur du **Spectre** après réincarnation, les murs brisés du **Golem**, etc. Les marqueurs ne sont jamais comptabilisés dans les règles d'empilement.

Mort-vivant : certains objets (**Croix sainte**) et éléments de terrain (**Tombeau sacré**) affectent les personnages morts-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 **Torche**, la **Corde** et la **Clef** sont des objets courants.

Précisions

Suicide

Auparavant (dans le jeu de base) il était quasiment impossible de tuer ses personnages en toute légalité. Désormais, certaines combinaisons et artifices peuvent permettre de le faire afin d'éviter que ses adversaires encaissent les PV correspondants. On appellera suicide le fait qu'un joueur parvienne à éliminer un de ses propres personnages. Dans une partie à deux joueurs, les PV correspondants à la mort du personnage reviennent à l'adversaire. Dans une partie à plus de deux joueurs, tous les autres joueurs gagnent 1 PV.

Puissances des ténèbres en Full frontal

Lors d'un défi en Full frontal, si vous apportez une ou plusieurs salles comportant des **Ténèbres**, vous devez également apporter le set de 30 tuiles de couloir fourni dans cette extension. Pour conserver la surprise, vous pouvez sortir les tuiles de couloirs et constituer les 3 pioches au dernier moment, dès qu'une salle de **Ténèbres** est révélée. Stoppez le chrono si vous jouez en temps limité, le temps de constituer les 3 pioches. Si les deux adversaires apportent des salles de **Ténèbres**, chaque joueur sortira son set de 30 tuiles. On disposera alors de 6 pioches, soit 60 tuiles, utilisables indépendamment par les deux joueurs. Les tuiles étant numérotées, pensez à reconstituer le set de chacun en fin de partie, afin que chaque joueur reparte avec un set complet.

« **L'auteur souhaiterait remercier les playtesteurs qui twistent les salles avec joie ainsi que l'ensemble de la remarquable et très agréable communauté des joueurs de Dungeon twister. Que le Twist soit avec vous !** ».

Raphael « Shadow » Puch, Olivier « Red Dragon » Grassini, Yves « Mekanork » Ley, Philippe « Télékinésiste » Maurel, Guillaume « No timer » Angousturès, Loïc Maitrehut, Croc, Didier Guiserix, Charly Morelli, Stéphane Martin, Jérôme et Karine L'hurric, Anita Teixeira, Bernard Torrès, Benoît Mordelet, Dimitri Locatelli, Cyril Anaya, Illia Racunica, Monsieur Phal, Jason Guillamot, Illia Racunica, Matthieu Gitton, Laurent Wozniak, Sylvie Damentko, Laurent Viallard, Daniel Sainz, Christophe Bolognino, Patrice « Uzul » Giorgi, Michel Léger, François Joubaud, Olivier Lavaud, Jérôme Gayol et L'entre Jeu, Christian Concas, Christian Schriek, Stéphane Abello, Nicolas Anton, Lise Ley, Simba et Julie Valentin, Christophe Peres, Christine Hernandez-Davo, Fabienne Roussel, Bruno Cathala, Eric et Catherine Esiwczak, Laveau Etienne, Fourage Jérôme, Feynas Paul, Lacurie Geoffrey, Simon Lefebvre, Jean Marc et Christine Guichenev, Marc Ladent et Sylvain Brel.

Puissances des Ténèbres est un jeu de Christophe Bøelinger, édité par Asmodée éditions et illustré par Éric Bourcier et Thierry Masson. Retrouvez toutes les infos sur :

www.dungeontwister.com

