



DUNGEON TWISTER
UN JEU DE CHRISTOPHE BOELINGER

Utiliser 1 PA vous permet de :

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

PV Compteur

Le Clerc		4 / 2	Peut soigner 1 blessé pour 1 point d'action
Le Gobelin		4 / 1	Rapporte 2 points de victoire si il sort du labyrinthe
Le Guerrier		3 / 3	Peut briser une herse pour 1 point d'action
Le Magicien		4 / 1	Dispose d'une capacité permanente de lévitation qui lui permet de passer au dessus des fosses et les ennemis Il est le seul à pouvoir utiliser le bâton de boule de feu
Le Méchanork		3 / 2	Peut pour 1 point d'action activer le mécanisme de rotation d'une salle dans le sens de son choix. C'est valable pour la salle correspondante.
La Passe Muraille		4 / 1	Peut traverser un mur pour 1 point d'action
Le Troll		2 / 4	Peut régénérer pour 1 point d'action
La Voleuse		5 / 2	Peut s'arrêter sur les fosses et servir de pont pour ses camarades d'infortune (si elle n'est pas blessée) Elle peut également crocheter une herse pour 1 point d'action (elle peut l'ouvrir ou la fermer)

DUNGEON TWISTER
UN JEU DE CHRISTOPHE BOELINGER

Utiliser 1 PA vous permet de :

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

PV Compteur

Le Clerc		4 / 2	Peut soigner 1 blessé pour 1 point d'action
Le Gobelin		4 / 1	Rapporte 2 points de victoire si il sort du labyrinthe
Le Guerrier		3 / 3	Peut briser une herse pour 1 point d'action
Le Magicien		4 / 1	Dispose d'une capacité permanente de lévitation qui lui permet de passer au dessus des fosses et les ennemis Il est le seul à pouvoir utiliser le bâton de boule de feu
Le Méchanork		3 / 2	Peut pour 1 point d'action activer le mécanisme de rotation d'une salle dans le sens de son choix. C'est valable pour la salle correspondante.
La Passe Muraille		4 / 1	Peut traverser un mur pour 1 point d'action
Le Troll		2 / 4	Peut régénérer pour 1 point d'action
La Voleuse		5 / 2	Peut s'arrêter sur les fosses et servir de pont pour ses camarades d'infortune (si elle n'est pas blessée) Elle peut également crocheter une herse pour 1 point d'action (elle peut l'ouvrir ou la fermer)