

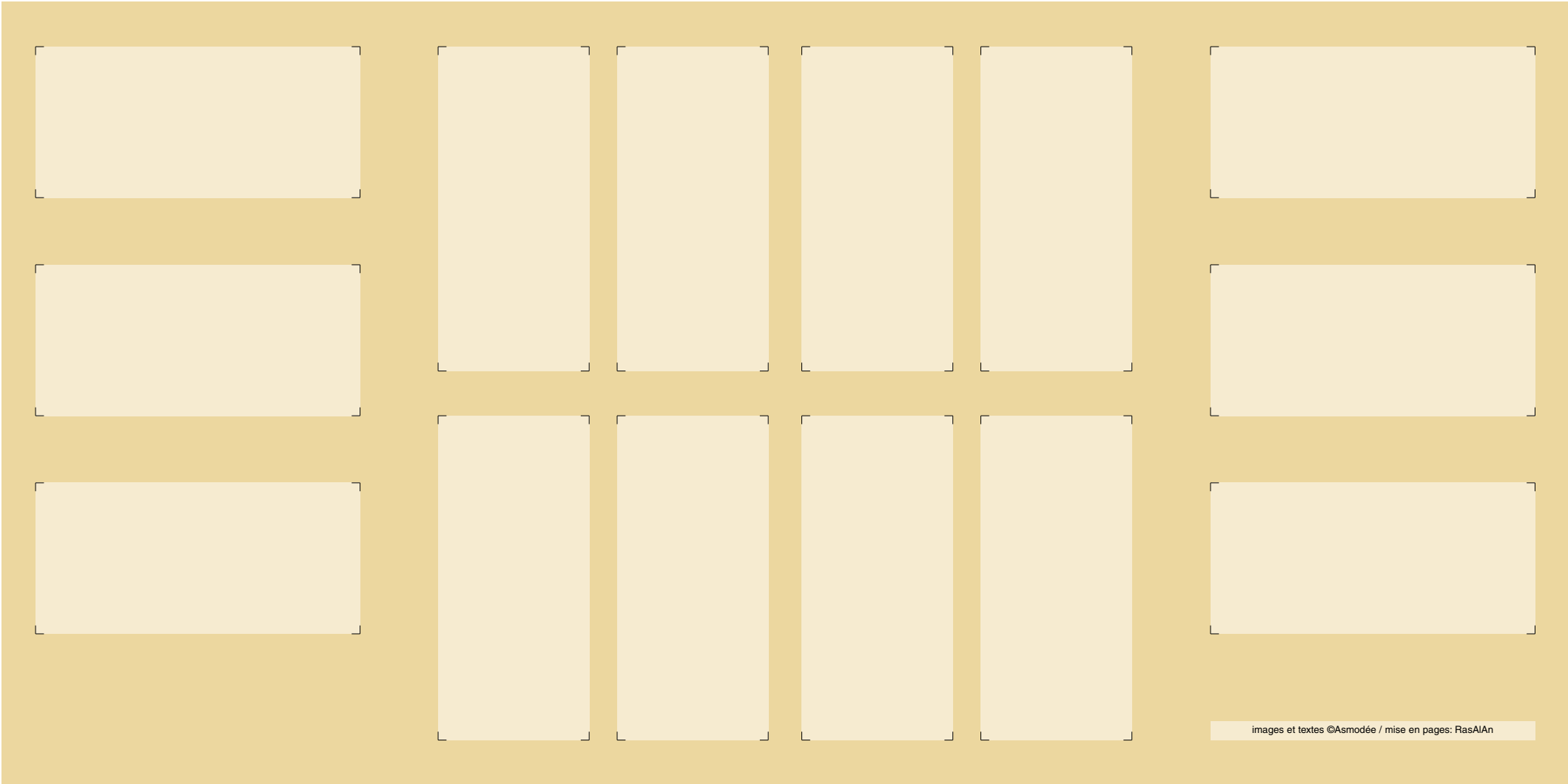
Paravent modulable pour Dungeon Twister

En prévision de la sortie de l'extension Paladins et Dragons, voilà un paravent dans lequel vous pourrez insérer les persos et objets choisis pour chaque partie.

















Collez les deux parties sur un carton assez épais et solide.
En suivant les traits, coupez les bords et incisez pour l'articulation des volets sur la page 1
Le paravent plié est au format des cartes pour faciliter le transport.

Utilisez des «coins photos» autocollants pour faire tenir les fiches sur le paravent



Collez les fiches sur du papier épais (type «Bristol») avant de les découper

<p>CLERC</p> <p>4  2</p> <p>Soins</p> <p>Le Clerc peut soigner un blessé sur une case adjacente pour 1 PA. Retournez face visible le personnage blessé. Le personnage soigné ne peut rien faire d'autre ce tour-ci. Le Clerc ne peut pas soigner lui-même et il ne peut pas non plus soigner un blessé qu'il transporte: il doit le déposer sur une case adjacente avant de pouvoir le guérir. Le Clerc ne peut pas soigner un blessé à travers une Herse fermée. Rien n'empêche le Clerc de soigner un personnage adverse (bien que l'intérêt en soit très limité).</p>	<p>GOBELIN</p> <p>4  1</p> <p>Le Gobelin n'a aucune capacité spéciale si ce n'est qu'il rapporte 2 PV à son propriétaire s'il sort du labyrinthe.</p>	<p>GUERRIER</p> <p>3  3</p> <p>Briser les herse</p> <p>Un Guerrier devant une Herse fermée peut la briser pour 1 PA. Le Guerrier doit se trouver sur l'une des 2 cases adjacentes à la Herse. Placez un marqueur de herse brisée sur la Herse. Elle ne peut plus être refermée par la Voleuse. Tout personnage peut désormais la traverser.</p>	<p>MAGICIEN</p> <p>4  1</p> <p>Lévitacion</p> <p>Le Magicien dispose d'une capacité permanente de lévitation qui lui permet de passer par dessus les Fosses et les personnages ennemis (vivants ou blessés) lors de son mouvement (aucun cout supplémentaire). Il ne peut toutefois pas s'arrêter sur un personnage ou sur une Fosse (respecter la seconde règle d'or). Cette capacité magique fait de lui un personnage volant.</p> <p>Érudit</p> <p>Le Magicien est un érudit et il est donc le seul capable d'utiliser le Bâton de boule de feu, bien que d'autres personnages puissent le transporter.</p>	<p>ARMURE</p> <p></p> <p>Le personnage qui porte l'Armure voit sa valeur de combat augmentée de 1 point en défense uniquement. C'est-à-dire qu'il bénéficie de ce bonus uniquement quand il est attaqué.</p> <p>Un personnage blessé qui porte une Armure bénéficie de cet avantage s'il est attaqué.</p>	<p>BATON DE BOULE DE FEU</p> <p></p> <p>1PA, défautasser</p> <p>Seul le Magicien peut utiliser le Bâton de Boule de feu (pour 1 PA), défautassez le pion après usage. La Boule de feu élimine immédiatement le premier personnage (vivant ou blessé) situé en ligne de vue de son utilisateur (c'est ce dernier qui choisit la direction du tir). La Boule de feu ne traverse ni les murs, ni les Herse fermées, ni les personnages ennemis (vivants ou blessés), amis ou ennemis. Elle traverse la Boule de feu ou les Fosses, mais pas les Herse ouvertes ou brisées. Un personnage autre que le Magicien peut transporter la Boule de feu mais pas l'utiliser. La Boule de feu n'affecte pas les objets mais si elle touche un personnage qui porte un blessé, les deux sont tués.</p>	<p>CORDE</p> <p></p> <p>Un personnage transportant une Corde peut passer et s'arrêter sur les Fosses pendant son tour comme une Voleuse.</p> <p>Tout personnage peut passer sur une Fosse tant qu'une Corde s'y trouve.</p> <p>Un personnage qui passe sur une Fosse qui contient une Corde peut la récupérer lors de son mouvement sans cout supplémentaire (en quittant la Fosse).</p>
<p>VOLEUSE</p> <p>4  1</p> <p>Acrobatie</p> <p>La Voleuse peut passer et s'arrêter sur les Fosses lors de son mouvement. Tant que la Voleuse reste sur une Fosse, les autres personnages de la même couleur peuvent passer dessus sans difficulté. Cette capacité ne fonctionne pas si la Voleuse est blessée sur une Fosse (si une Voleuse est blessée sur une Fosse sans Corde, elle meurt immédiatement).</p> <p>Crocheter les Herse</p> <p>Une Voleuse devant une Herse peut l'ouvrir ou la fermer pour 1 PA (mêmes conditions que le Guerrier).</p>	<p>TROLL</p> <p>2  4</p> <p>Régénération</p> <p>S'il est blessé, le Troll peut régénérer pour 1 PA. Retournez son pion face visible. Un Troll ne peut pas régénérer durant le tour durant le tour où il a été blessé. Durant le tour où il régénère, le Troll ne peut effectuer aucune autre action. La Boule de Feu détruit le Troll immédiatement, il ne peut donc pas se régénérer. Cette capacité spéciale fonctionne, bien évidemment, même si le Troll est blessé.</p>	<p>MECHANORK</p> <p>3  2</p> <p>Bricolage</p> <p>Un Méchanork sur un mécanisme de rotation peut activer la rotation de la salle dans le sens de son choix pour 1 PA par quart de tour. Il peut également activer la rotation de la salle correspondante (même couleur et même numéro) dans le sens de son choix. Seules les couleurs et les numéros sont pris en compte par un Méchanork, il ne tient jamais compte du sens des flèches.</p>	<p>PASSE-MURAILLE</p> <p>4  1</p> <p>Traverser les murs</p> <p>La Passe-muraille peut traverser un mur pour 1 PA et se déplacer sur la case adjacente de l'autre côté du mur.</p> <p>Ce déplacement ne compte pas comme un mouvement (c'est une action à part entière). Cette capacité ne lui permet pas de découvrir une nouvelle salle à travers un mur. Cette capacité ne lui permet pas de traverser une Herse fermée</p>	<p>EPEE</p> <p></p> <p>Le personnage qui transporte l'Épée voit sa valeur de combat augmentée de 1 point, mais uniquement lorsqu'il est attaqué (jamais lorsqu'il se défend).</p>	<p>POTION DE VITESSE</p> <p></p> <p>1PA, défautasser</p> <p>Le personnage transportant la Potion de vitesse peut la boire pour 1 PA. Ce personnage bénéficie immédiatement de 4 PA utilisables uniquement par lui et durant ce tour. Les actions inutilisées sont perdues en fin de tour. Il est possible d'activer les actions de ce personnage avec des actions de vos autres personnages. Tenez deux comptes séparés: l'un pour les actions provenant de la carte Actions jouée en début de tour, l'autre pour les actions gagnées grâce à la Potion de vitesse. Défautassez la Potion de vitesse après l'avoir utilisée.</p>	<p>TRESOR</p> <p></p> <p>Un Trésor rapporte 1 PV supplémentaire si un personnage le transportant sort du labyrinthe.</p> <p>Placez le Trésor devant vous avec vos autres points de victoire</p>

Voilà, bon bricolage et surtout bon twistage!