

DUNGEON

Twister



Sommaire

-Nouvelles règles

-Extension **Ork & Gobelin**

-Extension **LoupGazon** (à venir)

-Extension **TEENAGE HORROR** (à venir)

NOUVELLES RÈGLES

Les Animaux

Les animaux sont des pions en plus à placer au début du jeu. Ils ne se déplacent pas, à moins d'être contrôlés par un personnage. S'ils barrent le passage, on peut les attaquer pour les blesser pour pouvoir leur passer dessus. Les tuer ne sert à rien. Si un personnage s'arrête sur une case adjacente d'un animal dit offensif, il est automatiquement attaqué. Si l'animal est dit défensif, rien ne se passe.

Orc et Gobelin



Personnages

Chaman Gob

Mouvement: 4

Force: 1



Conversion

Convertit l'unité Gobelinoïde ennemie en unité amie. Pour cela, le chaman doit dépenser un PA par point d'attaque que possède sa cible. Il faut que le chaman et l'unité soient à vue.

Baton de Feu

Il a la même capacité que le Mage à servir de l'objet "Bâton de Boule de Feu"

Éclaireur Gobelin

Mouvement: 5

Force: 1



Furtif

Si l'éclaireur goblin se fait attaquer, il n'est pas dit que son assaillant le distingue des alentours. Il a 50% de chance d'être invisible (**si la carte d'action est paire**, 1-2-3 sur 1d6, lancer de pièce, etc.). Si il est invisible, l'assaillant perd son PA, sinon l'attaque se déroule normalement.

Guerrier Ork

Mouvement: 3

Force: 3



Briser les herses

Un guerrier devant une herse fermée peut la briser pour 1 PA. Le guerrier doit se trouver sur l'une des deux cases adjacentes à la herse.

Matrone

Mouvement: 4

Force: 2



Cuisine

Pour 1 PA, elle vous prépare une soupe revigorante qui vous remet un orque sur pied.

Viol

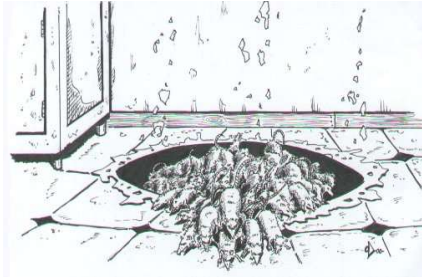
Pour un autre PA et si elle se trouve sur une case adjacente à un gobelinoïde ou un homme, elle peut le violer, et au début du cycle d'action suivant, elle accouche d'un rejeton viable et enragé (2/2). Pendant le cycle où elle est enceinte, elle ne peut que se déplacer de sa moitié de son score de mouvement et ne peut rien porter.

Animaux

Essaim de rats

Mouvement: 2

Force: 1



Animal Défensif

Warg

Mouvement: 4

Force: 3



Animal Offensif sauf envers les Gobelinoïdes

Dressage

Si le warg chevauché par un gobelinoïde, le gobelinoïde a +1 attaque/ +1 mouvement mais ne peut porter d'objet. Le chevauteur ne perd pas ses capacités spéciales et peut les appliquer au warg si c'est possible.

Scenario

Nombre de joueurs: 2

Matériel nécessaire: boîte de base

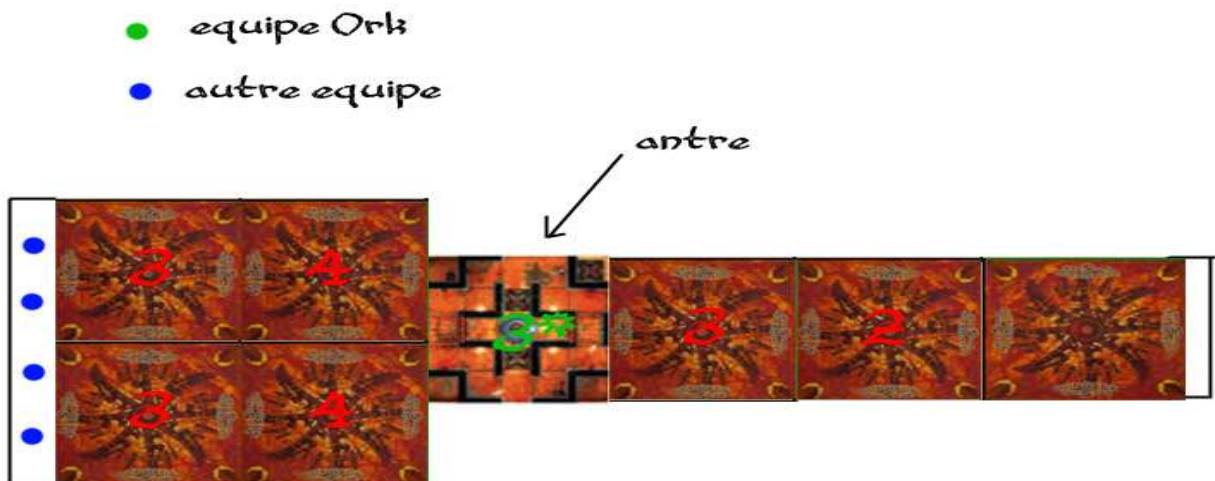
But du jeu:

Equipe Orc: Ramener les trésors dans l'antre/ Doubler sa population gobeline / Neutraliser l'équipe adverse

Equipe Non-Orc: Sortir du labyrinthe sain et sauf, PV nécessaire 6

Histoire

Le Labyrinthe-Tanière est un labyrinthe particulier car il possède une population consentante: le Clan Toutok. A l'origine, le Clan possédait son antre dans le coeur d'une vieille mine naine, mais un jour l'Archimage est venu et leur a proposé un deal: il leur rénoveit l'intérieur avec des plaques d'acajou dernier cri. Ils recevaient en plus un chargement d'aventuriers frais tous les 3 mois. En échange, ils devaient juste prendre soin des rouages des mécanismes de rotation.



Plan du Labyrinthe

Au départ, trois personnages de l'équipe Ork doivent se trouver dans l'Antre. Le joueur non ork ne peut placer ses personnages restants que dans les quatres salles entre l'antre et son point de départ. Ses objets peuvent être placés n'importe où sauf dans l'Antre. Le joueur ork peut placer ses pions restants là où il veut dans la limite des pions par salle.

On retire les cordes des pions et on les place sur les fosses de l'Antre. Les barreaux des herses de l'Antre sont brisés.

Point de regles:

- L'Antre ne peut pas tourner,
- L'équipe Ork est composée des 5 objets de la boîte de base, de deux matrones, deux éclaireurs, un guerrier, un chaman, un essaim de rats et un loup.
- Les animaux sont considérés comme des pions Ork mais ne valent aucun point de victoire s'ils sont tués