



Maître d'armes



Lors d'un combat, il peut voir la carte combat de son adversaire avant de jouer la sienne.

3 DUNGEON TWISTER 3

Golem



Il peut briser 1 mur adjacent. Le golem ne peut briser plus de 3 murs par partie.

4 DUNGEON TWISTER 2

Illusionniste



Elle peut placer un marqueur de fosse ou d'éboulis pour 1 PA

M

4 DUNGEON TWISTER 1

Eclaireur Elf



Il peut passer les fausses durant son déplacement mais ne peut pas s'y arrêter.

7 DUNGEON TWISTER 1

Dragon Rouge



Pour 1 PA il peut cracher du feu sur le premier personnage dans sa ligne de vue sans limitation de distance. Un joueur qui l'élimine gagne 2PV

0 DUNGEON TWISTER 6

Paladin



Il peut transporter 2 objets

2

4 DUNGEON TWISTER 3