



Guerrier



Peut briser une herse pour 1 point d'action

3 DUNGEON TWISTER 3

Méchanork



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.

3 DUNGEON TWISTER 2

Clerc



Peut soigner 1 blessé pour 1 point d'action

4 DUNGEON TWISTER 2

Gobelin



Il rapporte 2 points de victoire si il sort du labyrinthe

4 DUNGEON TWISTER 1

Passé-Duraille



Peut traverser un mur pour 1 point d'action

4 DUNGEON TWISTER 1

Voleuse



Peut s'arrêter sur les Fosses et servir de pont pour ses camarades d'infortune (si elle n'est pas blessée)
Elle peut crocheter une herse pour 1 point d'action
(elle peut l'ouvrir ou la fermer)

5 DUNGEON TWISTER 2

Grogn



Peut régénérer pour 1 point d'action

2 DUNGEON TWISTER 4

Magicien



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 boue de feu

4 DUNGEON TWISTER 1