













PERSONNAGES

| Nom | Caractéristiques Mouvement / Déplacement | Aptitudes | Détails | Extension |
|----------------|--|---|---|-----------|
| Clerc | M : 4 / F : 2 | | Le clerc peut soigner un blessé sur une case adjacente pour 1 PA. Le personnage soigné ne peut rien faire d'autre ce tour-ci. Le clerc ne peut pas se soigner lui-même. | 0 |
| Dragon rouge | M : 0 / F : 6 | | Le dragon rouge peut cracher du feu sur un personnage dans sa LDV. Le personnage touché est directement éliminé. Le dragon rouge ne peut pas se déplacer sans l'anneau de téléportation. Un joueur qui élimine le dragon rouge gagne 2 PV. | 1 |
| Eclaireur elfe | M : 7 / F : 1 | | L'éclaireur elfe peut passer sur les fosses, mais il ne peut pas s'y arrêter. | 1 |
| Fantôme | M : 3 / F : 0 |   | Le fantôme peut traverser les murs, tous les personnages, tous les types de terrain. Il ne peut rien porter ou utiliser sauf les mécanismes de rotation. | 1 |
| Gobelin | M : 4 / F : 1 | | Le gobelin rapporte 2 points de victoire à son propriétaire s'il le sort indemne du labyrinthe | 0 |
| Golem | M : 2 / F : 4 | | Le golem peut briser un mur adjacent pour 1 PA. Il ne peut briser que 3 murs durant la partie. Un double muer est considéré comme 2 murs. | 1 |
| Guerrier | M : 3 / F : 3 |  | Le guerrier peut briser une herse fermée pour 1 PA. | 0 |
| Illusionniste | M : 4 / F : 1 |  | L'illusionniste peut placer, enlever, ou déplacer des pièges (fosses et éboulis) pour 1 PA. Ils affectent tous les personnages sauf celle qui l'a créé. Elle peut les traverser mais pas s'y arrêter. Si elle est tuée, ses pièges disparaissent. Si elle sort du labyrinthe, ses illusions restent en jeu. | 1 |
| Magicien | M : 4 / F : 1 |   | Le magicien peut léviter et donc passer au-dessus des fosses et des personnages adverses (vivants ou blessés). Il est seul à pouvoir utiliser le bâton de boule de feu. | 0 |
| Maître d'armes | M : 3 / F : 3 | | Quand le maître d'armes est engagé en combat en corps à corps, il peut voir la carte combat jouée par son adversaire avant de jouer la sienne. Si les 2 adversaires ont leur maître d'armes engagés, leurs capacités s'annulent. | 1 |
| Méchanork | M : 3 / F : 2 |  | Le méchanork peut, pour 1 PA, activer le mécanisme de rotation d'une salle d'ans n'importe quel sens. | 0 |
| Paladin | M : 4 / F : 3 |  | Le paladin peut transporter 2 objets et/ou blessés. S'il est tué alors qu'il portait 2 objets et/ou blessés, seul un autre paladin peut s'arrêter sur la case tant qu'il reste 2 objets et/ou blessés dessus. | 1 |
| Passe-muraille | M : 4 / F : 1 | | La passe-muraille peut traverser un mur pour 1 PA. | 0 |
| Pickpocket | M : 6 / F : 2 | | Le pickpocket peut voler un objet à un personnage ennemi adjacent pour 1 PA. | 1 |
| Troll | M : 2 / F : 4 |  | Le troll peut se régénérer pour 1 PA, mais pas dans le tour ou il a été blessé. Durant le tour ou il se régénère, le troll ne peut effectuer aucune autre action. | 0 |
| Voleuse | M : 5 / F : 2 |   | La voleuse peut passer et rester sur une fosse. Tant qu'elle est sur une fosse, les personnages de même couleur peuvent passer dessus sans difficulté. La voleuse peut, pour 1PA, ouvrir ou fermer une herse. | 0 |

OBJETS

| Nom | Aptitudes nécessaires | Coût | Détails | Extension |
|-------------------------|---|------|--|-----------|
| Anneau de téléportation | | 1 PA | Un personnage peut utiliser l'anneau de téléportation pour se téléporter sur une case de sol vide d'une salle adjacente. Une case avec brume n'est pas libre. Ne sert qu'une fois. | 1 |
| Armure | | - | Le personnage qui la porte gagne plus 1 au combat lorsqu'il se défend. | 0 |
| Baton de boule de feu | Magicien | 1 PA | Seul le magicien peut l'utiliser. La boule de feu élimine automatiquement le premier personnage (vivant ou blessé) en LDV de son utilisateur. Elle ne travers ni les murs, ni les herses fermées, ni les personnages. Ne sert qu'une fois. | 0 |
| Bouclier contrefeu | | - | Un personnage transportant le bouclier contrefeu n'est pas affecté par le baton de boule feu ou par le souffle du dragon rouge. Cet objet permet aussi de passer sans danger sous les chutes de pierres. | 1 |
| Clef | | 1 PA | Le personnage transportant la clef peut ouvrir ou fermer une herse pour 1 PA. Non limité. | 1 |
| Corde | | - | Un personnage transportant une corde peut passer ou s'arrêter sur une fosse. Tout personnage peut passer ou s'arrêter sur une fosse si une corde s'y trouve. Non limité. | 0 - 1 |
| Epée | | - | Le personnage qui la porte gagne plus 1 au combat lorsqu'il attaque. | 0 |
| Parchemin de charme |  | 1 PA | Permet de prendre le contrôle d'un personnage ennemi placé dans la même salle et de lui faire faire 3 actions valides sauf un combat contre un personnage de la même couleur que lui. Pour combat, c'est son propriétaire qui joue la carte combat. Pour un saut, c'est le joueur qui le contrôle qui joue une de ses cartes saut. Si le personnage contrôlé tue un personnage adverse, c'est le propriétaire du personnage contrôlé qui gagne le PV. Ne sert qu'une fois. | 1 |
| Potion de vitesse | | 1 PA | Le personnage qui boit la potion de vitesse bénéficie immédiatement de 4 PA utilisables uniquement par lui. Le joueur gagne une minute supplémentaire dans les parties en temps limité. Ne sert qu'une fois | 0 |
| Trésor | | - | Le trésor rapporte 1 PV supplémentaire si un personnage le transportant le sort du labyrinthe. | 0 |
| Tueuse de dragon | | - | Le personnage qui la porte gagne plus 4 au combat lorsqu'il attaque un dragon. Le dragon est tué immédiatement. | 1 |

PV : Points de victoire. PA : Points d'action. LDV : Ligne De Vue