Personnages

Acrobate

((5/2) (L'Eau et le Feu))

* Pour 1 point d'action, l'Acrobate peut sauter sans dépenser de carte saut.

* De plus, il peut sauter par dessus 2 obstacles en même temps, quelle que soit la direction.

Lors de son saut, l'Acrobate peut passer par-dessus :

* Des fosses.
* Des crevasses.
* Des chutes de pierres.
* Des cases d'eau.
* Des cases de lave.
* Un gouffre d'ultra-gravité.
* Un petit pont brisé.
* Une tuyauterie brisée.
* Une case de brasier.
* Un piège activé.

Lors de son saut, l'Acrobate ne peut pas passer-par dessus :

* Des cases de sol vide.
* Des cases de sol enneigé.
* Des mécanismes de rotation.
* D'autres personnages (vivants, blessés, de son équipe ou adverses).
* Des objets(même maudits)
* Des éboulis.
* Des escaliers.
* Des obstacles 3D.
* Des ponts non brisés.
* De la glace.
* Des ponts de glace
* Des cases valides en général qui ne soient pas des obstacles.

Si une pente de glace se trouve sur le trajet du saut de l'Acrobate, il faut que ce dernier respecte le sens de la flèche de la pente de glace.

Ange de lumière

((5/1) (Puissances des Ténébres))

* L'Ange de lumière est un personnage volant. Cela signifie qu'il peut survoler tous les obstacles : les fosses, les chutes de pierres, les crevasses, les fontaines de jouvence, les cases d'eau, les cases de lave, les pièges activés à distance, les gouffres d'ultra-gravité adjacents à un Magophage, les arbres et les obstacles 3D. Il ne peut toutefois pas s'y arrêter (excepté les cases d'eau, les chutes de pierre (où dans ce cas il meurt) et les arbres).

* L'Ange de lumière ne peut pas se déplacer par dessus les éboulis, les murs, les herses fermées, les ronces et les colonnes.

* L'Ange de lumière a la capacité d'éclairer les cases de ténèbres pour 0 PA (équivalent au pouvoir de la torche, même si l'ange n'en possède pas): Le joueur dirigeant l'Ange de lumière choisit d'abord la taille de la tuile (1, 2 ou 3 cases) et la pose sur une case adjacente à l'Ange de lumière.

Le placement des tuiles doit respecter les règles suivantes :

* La tuile doit être placée en intégralité sur des cases de ténèbres.

* La tuile posée doit être adjacente à l'ange de lumière.

* La tuile ne peut pas être à cheval sur 2 salles mais peut être posée sur une salle adjacente à l'ange de lumière.

Ange sombre

((5/2) (Mercenaires))

* L'ange sombre est un personnage mort-vivant.

* L'Ange sombre est un personnage volant. Cela signifie qu'il peut survoler tous les obstacles : les fosses, les chutes de pierres, les crevasses, les fontaines de jouvence, les cases d'eau, les cases de lave, les pièges activés à distance, les gouffres d'ultra-gravité adjacents à un Magophage, les arbres et les obstacles 3D. Il ne peut toutefois pas s'y arrêter (excepté les cases d'eau, les chutes de pierre (où dans ce cas il meurt) et les arbres).

* L'Ange sombre ne peut pas se déplacer par dessus les éboulis, les murs, les herses fermées, les ronces et les colonnes.

Araknis
((4/3) (Créatures Sylvestres))

* L'Araknis est une bête.

* L'Araknis peut créer un mur de toile entre 2 cases pour 1 PA. L'Araknis ne peut tisser que 3 murs de toile par partie.

* Le mur de toile empêche tout déplacement (même pour les volants) entre les deux cases sur lequel il est situé.

* L'Araknis peut créer un mur de toile à la place d'une herse ou d'un mur brisé mais pas à la place d'une herse ouverte. Un mur de toile à la place d'un mur brisé qui viendrait à brûler est remplacé par le mur brisé qui y était placé précédemment.

* Lorsqu'un mur de toile est placé sur le bord d'une salle, il est placé sur une seule salle.

* Un mur de toile peut être brulé pour 1 PA (retirez le marqueur toile) par l'Elémentaire de Feu ou par tout personnage en possession d'une torche. Un mur de toile peut aussi être brulé par le souffle du Dragon Rouge ou la boule de feu quand le Magicien utilise son Bâton de boule de feu.

* Si l'Araknis meurt ou sort du donjon, ses éventuels murs de toiles restent sur le plateau.

Arbalétrier
((3/3) (Mercenaires))

* Une fois par tour, pour 1PA, l'Arbalétrier peut initier un combat à distance . Il doit posséder une ligne de vue sur sa cible et ne doit être en contact avec aucun ennemi. La force de cette attaque est de 3 non modifiable.

* L'Arbalétrier peut soutenir un combat groupé à distance en attaque. Il ne peut pas soutenir un combat à distance initié gratuitement.

* L'Arbalétrier n'est pas blessé lors d'un combat à distance, s'il attaque et perd le combat (même contre un autre combattant à distance).

* L'Arbalétrier peut participer à un combat groupé à distance en attaque, même si un autre tireur de son équipe participe déjà à distance. La cible prolonge la chaîne de combat "à distance" de la même manière qu'elle le ferait au corps à corps (c'est à dire qu'un blessé ne peut être pris pour cible de cette manière si un autre blessé est la cible du déclencheur du combat).

Archer Elfe
((4/2) (Créatures Sylvestres))

* L'Archer Elfe est un elfe et peut donc emprunter les passages secrets elfiques, voir les autres elfes situés dans les arbres et est invisible pour les personnages non elfes lorsqu'il se situe dans un arbre.

* L'Archer Elfe peut initier un combat à distance pour 1 PA, sans limitation par tour. Il doit posséder une ligne de vue sur sa cible et ne doit être en contact avec aucun ennemi. La force de cette attaque est de 2 non modifiable.

* L'Archer Elfe peut soutenir un combat groupé à distance en attaque. Il ne peut pas soutenir un combat à distance initié gratuitement.
* L'Archer Elfe n'est pas blessé lors d'un combat à distance s'il attaque et perd le combat (même contre un autre combattant à distance).

* L'Archer Elfe peut participer à un combat groupé à distance en attaque, même si un autre tireur de son équipe participe déjà à distance. La cible prolonge la chaîne de combat "à distance" de la même manière qu'elle le ferait au corps à corps (c'est à dire qu'un blessé ne peut être pris pour cible de cette manière si un autre blessé est la cible du déclencheur du combat).

Assassin
(4/2) (Mercenaires)

* L'assassin tue directement un personnage ennemi s'il gagne le combat (celui-ci ne passe par pas l'état de blessé).

* Ce pouvoir fonctionne aussi en combat groupé mais uniquement sur les personnages adjacents à l'assassin.

* Ce pouvoir ne fonctionne pas quand il est blessé.

Barbare
(4/3) (L'Eau et le Feu)

* Le Barbare peut transporter des objets magiques mais ne peut pas les utiliser (sauf s'il est blessé). Il peut donc boire à la Fontaine de Jouvence, utiliser la potion de vie, ou encore utiliser un bouclier de sylvanite lorsqu'il est blessé.

* Le barbare peut passer sous les chutes de pierres s'il transporte un bouclier de sylvanite comme avec n'importe quel autre bouclier.

* Le Barbare gagne un bonus de 1 en combat lorsqu'il combat un jeteur de sorts.
Ce bonus est valable :
- en combat groupé (même si le Barbare n'est pas adjacent au jeteur de sorts)
- contre un jeteur de sort blessé et transporté par un autre personnage participant au combat.
Il suffit qu'ils soient tous les 2 impliqués dans le même combat pour que le Barbare dispose du bonus.

* Le Barbare gagne 1PV supplémentaire s'il tue un jeteur de sorts. (Quelle que soit la méthode employée).

* Le barbare subit les effets maléfiques des objets maudit mais ne peut pas utiliser leurs éventuelles capacités.

Berserk
(3/3) (Mercenaires)

* La Berserk peut utiliser 2 cartes combat en attaque (il faut le dire à l'adversaire).

* La Berserk ne peut utiliser 2 cartes combat qu'en combat singulier et qu'en attaque. A noter qu'un arbre vivant participant au combat compte pour combat groupé.

* Lorsqu'elle attaque une Maître d'Armes, cette dernière peut voir les 2 cartes combat avant de jouer la sienne.

* Si un parchemin de confusion est utilisé sur une berserk, cette dernière décide combien de cartes combat elle utilise.

* Si une berserk attaque sous l'effet d'un charme, c'est toujours le joueur qui la contrôle habituellement qui décide du nombre de cartes combat jouées.

Bûcheron
(3/3) (Créatures Sylvestres)

* Le bûcheron peut couper un arbre adjacent pour 1PA.

* Le bûcheron peut couper un arbre adjacent pour 0PA lorsqu'il transporte une scie à vapeur ou une hâche à 2 mains et ce, autant de fois que possible durant son tour.

Chauve-souris
(6/0) (Puissances des Ténèbres).

* La Chauve-souris est un personnage mort-vivant.

* La chauve-souris est un volant. Son vol n'est pas magique.

* La Chauve-souris ne peut interagir ni avec les objets (l'anneau de faiblesse et le boulet n'ont aucun effet sur elle) ni avec les blessés.

* Le chauve-souris peut utiliser les mécanismes de rotation et les déclencheurs de pièges (elle doit par contre s'arrêter dessus).

* La Chauve-souris a la capacité de se transformer en Vampire pour 1PA.

* Une Chauve-souris blessée qui est soignée revient à l'état de Vampire.

Clerc
(4/2) (Boîte de base, Prison)

* Le Clerc a la faculté de soigner les personnages blessés (amis ou ennemis).

* Attention : Un personnage soigné par le Clerc NE PEUT PAS agir dans le même tour, pas même participer à un combat groupé sauf s'il est attaqué directement par un personnage charmé. (On entend par tour la résolution des actions et non pas l'utilisation des 4 cartes action)

* Un Clerc peut très bien soigner un personnage au tour même où il a été blessé (afin d'éviter que l'autre joueur ne vienne l'achever)

* Le pouvoir du Clerc n'est pas considéré comme magique.

Courtisane
(3/0) (L'Eau et le Feu)

* La Courtisane ne peut pas être attaquée en combat. Elle peut cependant elle-même décider d'en engager un.

* Dans le cas d'un combat groupé, le joueur qui la contrôle peut décider si la Courtisane participe ou non à l'action.

Il est interdit de :

* Attaquer la Courtisane en combat au corps à corps.

* Tirer sur elle à l'aide d'un bâton de boule de feu, avec le souffle du Dragon Rouge, ou avec toute arme de tir à distance (arbalétrier, arbalète, archer...).

* D'assommer une courtisane avec le pouvoir de l'ogre

Par contre, on peut :

* La répulser à l'aide d'un Anneau de Répulsion.

* La charmer avec un Parchemin de Charme.

* La geler grâce au Dragon de Glace ou du Parchemin de Glace

Dragon de Glace
(2/5) (Terres de Glaces)

* Le Dragon de glace est prestigieux : il rapporte 2 PV à celui qui l'élimine.

* Le Dragon de glace gagne 1 en combat (attaque et défense) lorsqu'il se trouve sur une case de sol enneigé.

* Le bonus de 1 en combat (attaque et défense) est perdu si le Dragon de glace est en état blessé.

* Le Dragon de glace peut, une seule fois par tour, pour 1 PA, geler un personnage (adverse ou non) en ligne de vue. Placer un marqueur « gelé » sur le personnage.

Un personnage gelé est soumis aux règles suivantes :

* Il ne peut effectuer aucune action (ni saut, ni déplacement, ni pouvoir, ni attaque, etc.);

* Il subit un malus de 1 point à sa valeur de combat (sans toute fois descendre en dessous de zéro) ;

* Il peut se défendre, et peut même participer à un combat groupé en défense uniquement (au chois du joueur défenseur) ;

* Il ne gêne pas le passage de ses alliés (comme dans le cas d'un personnage non gelé) ;

* Il est possible de prendre/donner un objet/blessé à un personnage gelé ;

* Un personnage gelé (vivant ou blessé) NE PEUT PAS être transporté par qui que ce soit ;

* Un personnage gelé est dégelé si à la fin d'une action, il possède une torche. Il pourra alors agir normalement dès l'action suivante.

* Il est impossible de geler un personnage transportant une torche, un Elémentaire de Feu et un Elémentaire de Glace (l'action est valide et dépensée mais ne sert à rien).

* Si un élémentaire de feu termine son mouvement sur la même case qu'un blessé gelé,celui-ci est dégelé comme pour l'effet d'une torche.

Dragon Doré
(3/6) (Mercenaires)

* Lors de la pose des pions sur le plateau, le pion Dragon doré est posé face visible.

* Le Dragon doré entre en jeu avec un trésor neutre sur la même case que lui et peut s'en séparer comme tout objet.

* Le Dragon doré est prestigieux : il rapporte 2 PV à celui qui l'élimine.

Dragon Mort-Vivant
(2/6) (Puissances des Ténébres)

* Le Dragon Mort-Vivant est un personnage mort-vivant.

* Le Dragon Mort-Vivant a la capacité de régénérer pour 1PA.

* Le DMV ne peut pas se régénérer dans le même tour où il a été blessé.

* Un DMV qui régénère ne peut rien faire d'autre durant ce tour, pas même participer à un combat groupé.

* Le Dragon Mort-Vivant ne peut pas régénérer dans les ténèbres puisqu'il ne peut rien faire d'autre que d'en sortir.

* Le Dragon Mort-Vivant ne peut régénérer que s'il respecte les règles d'or à la fin de la régénération.

* Le Dragon Mort-Vivant peut se régénérer sur un petit pont ou une tuyauterie qui se brise à la fin de l'action : il subit les effets du terrain situé en dessous.

* Le Dragon Mort-Vivant peut se régénérer dans un arbre mais ce dernier se brise alors, le blessant derechef.

* Le pouvoir de régénération du Dragon Mort-Vivant n'est pas magique.

* Le Dragon Mort-Vivant est prestigieux : il rapporte 2 PV à celui qui l'élimine.

Dragon Rouge
(0/6) (Paladins et Dragons)

* Le Dragon Rouge ne peut pas se déplacer sans aide extérieure, son mouvement étant de 0.

* Il ne peut pas sauter.

* Un Dragon Rouge peut cracher le feu à volonté (chaque souffle lui coûte tout de même 1PA) comme s'il possédait un bâton de boule de feu, cependant, le souffle du Dragon Rouge n'est pas considéré comme magique.

* Un Dragon Rouge ne peut pas cibler la Courtisane. L'Elémentaire de Feu et l'Elémentaire d'Eau sont immunisé au souffle du Dragon Rouge et ne sont donc pas tué ; celui-ci perd son action.

* Un personnage dans l'eau est protégé par le souffle du Dragon Rouge. Par contre un personnage avec une corde sur une case Eau n'est pas protégé.

* Un Dragon Rouge peut cracher le feu sur un arbre vivant. Celui-ci retourne dans la main de son propriétaire. Si un ou plusieurs personnages sont dessus, il(s) est(sont) tué(s).

* Un Dragon Rouge peut tirer sur les ronces du Druide.

* Un Dragon Rouge peut bruler un mur de toile comme s'il s'agissait d'un personnage.

* Un Dragon Rouge peut actionner un mécanisme de rotation comme tous les autres personnages.

* Un Dragon Rouge blessé peut être transporté comme tous les autres personnages du jeu.

* Un Dragon Rouge est prestigieux : il rapporte 2 PV à celui qui l'élimine.

Druide
(4/1) (Créatures Sylvestres)

* Le Druide est un jeteur de sorts et peut donc utiliser les parchemins.

* Le Druide peut faire apparaître magiquement, pour 1PA, une case de ronces sur une case de sol normal vide de la salle dans laquelle il se situe (placer un marqueur "ronces"). Les ronces restent magiques après leur placement et sont donc annulées par un Magophage s'il est adjacent à la fin d'une action.

* Les ronces bloquent le passage de quiconque (sauf des immatériels) et les lignes de vues (même améliorées par un arbre)

* Les ronces peuvent être attaquées et détruites sans état blessé en combat : elles jouent une carte combat comme pour tout combat et ajoutent une force de 4 à la valeur de la carte.

* Les ronces ne participent pas aux combats groupés sauf si elles sont directement attaquées

* Le Druide peut, pour 1PA, recouvrir magiquement un ou une série d'obstacles adjacents entre eux et dont le premier est situé dans la ligne de vue du Druide, par des plantes grimpantes. Un marqueur plantes grimpantes est placé sur chaque obstacle recouvert qui sera alors considéré comme une case valide que les personnages pourront traverser dans leur mouvement ou sur laquelle ils pourront stationner même s'ils transportent un objet ou un blessé.

* Le Druide peut placer jusqu'à 3 marqueurs de plantes grimpantes par partie. Une fois placé, un marqueur de plantes grimpantes n'est pas considéré comme magique et ne peut pas être annulé par le Magophage.

* Si un marqueur de plante grimpante est détruit (par exemple en ayant été placé sur le piège vivant) il est récupéré par le druide et à nouveau utilisable par ce dernier

Eclaireur Elfe

(7/1) (Paladins et Dragons)

* Lors de son déplacement, l'éclaireur elfe peut passer sur les fosses. Il ne peut toutefois pas s'y arrêter.

* L'Eclaireur Elfe est un elfe et peut donc emprunter les passages secrets elfiques, voir les autres elfes situés dans les arbres et est invisible pour les personnages non elfes lorsqu'il se situe dans un arbre.

* Si l'éclaireur elfe venait à bouger grâce à une action de charme ou provenant de la potion de vitesse (action de source magique) et à passer sur une fosse adjacente à un magophage, il devrait alors s'arrêter et subir les effets de la fosse.

* Si l'éclaireur elfe est paralysé alors qu'il passe sur une fosse, il doit s'y arrêter et en subir les effets.

Elémentaire d'Eau

(4/2) (L'Eau et le Feu)

* L'Elementaire d'Eau se déplace dans l'eau comme s'il s'agissait de cases de sol normal. Il n'est donc pas limité à une case par action, il ne peut toutefois pas y transporter d'objet. En revanche, il peut y transporter des blessés comme tout autre personnage.

* Un Elémentaire d'Eau sur une case d'eau gagne 1 en force lors des combats, en attaque et en défense et cela même s'il est blessé.

* L'Elementaire d'Eau est immunisé contre le bâton de boule de feu du Magicien et le souffle du Dragon Rouge et ce même s'il est blessé. S'il transporte un blessé ami, ce dernier est également immunisé contre ces deux types d'attaques.

Elémentaire de Feu

(4/2) (L'Eau et le Feu)

* L'Elémentaire de Feu peut traverser et s'arrêter sur des cases de lave et les brasiers. Il ne peut toutefois pas y transporter d'objet ou de blessé.

* Un Elémentaire de Feu sur une case de lave ou un brasier gagne 1 en force lors des combats, en attaque et en défense et cela, même s'il est blessé.

* Il est immunisé contre le bâton de boule de feu du Magicien et le souffle du Dragon Rouge et ce même s'il est blessé. S'il transporte un blessé ami, ce dernier est également immunisé contre ces deux types d'attaques.

* Un Elémentaire de Feu qui entre dans une case d'eau meurt aussitôt. Il peut toutefois y entrer de sa propre volonté (sous l'effet d'un Parchemin de Charme ou d'une étourderie par exemple).

* Un Elémentaire de Feu peut brûler un mur de toile en bordure de sa case pour 1PA.

* Un Elémentaire de Feu peut faire fondre une tuile de glace adjacente pour 0 PA, et un pont de glace adjacent pour 1 PA.

* Si un Elémentaire de Feu (vivant ou blessé) se trouve sur une tuile de glace ou un pont de glace à la fin d’une action, ces derniers fondent automatiquement (avec peut être des conséquences néfastes pour l'Elémentaire de Feu).

* Un Elémentaire de Feu ne peut pas être gelé.

* Si l'élémentaire de feu termine son mouvement sur la même case qu'un blessé gelé,celui-ci est dégelé.

Elémentaire de Foudre

(4/1) (Terres de Glaces)

* L'Elémentaire de Foudre est un personnage volant. Cela signifie qu'il peut survoler tous les obstacles : les fosses, les chutes de pierres, les crevasses, les fontaines de jouvence, les cases d'eau, les cases de lave, les pièges activés à distance, les gouffres d'ultra-gravité adjacents à un Magophage, les arbres et les obstacles 3D. Il ne peut toutefois pas s'y arrêter (excepté les cases d'eau, les chutes de pierre (où dans ces cas il meurt) et les arbres).

* L'Elémentaire de foudre ne peut pas se déplacer par dessus les éboulis, les murs, les herses fermées, les ronces et les colonnes.

* L'Elémentaire de foudre peut initier un combat à distance pour 1 PA, sans limitation par tour. Il doit posséder une ligne de vue sur sa cible et ne doit être en contact avec aucun ennemi. La force de cette attaque est de 1 non modifiable.

* L'Elémentaire de foudre peut soutenir un combat groupé à distance en attaque. Il ne peut pas soutenir un combat à distance initié gratuitement.

* L'Elémentaire de foudre n'est pas blessé lors d'un combat à distance s'il attaque et perd le combat (même contre un autre combattant à distance).

* L'Elémentaire de foudre peut participer à un combat groupé à distance en attaque, même si un autre tireur de son équipe participe déjà à distance. La cible prolonge la chaîne de combat "à distance" de la même manière qu'elle le ferait au corps à corps (c'est à dire qu'un blessé ne peut être pris pour cible de cette manière si un autre blessé est la cible du déclencheur du combat).

* L'Elémentaire de foudre meurt instantanément (qu'il soit vivant ou blessé) si il à la fin de toute action il se trouve sur une case d'eau.

* L'Elémentaire de foudre ne peut pas récupérer de blessé dans l'eau.

Elémentaire de Glace

(4/1) (Terres de Glaces)

* L'Elémentaire de glace sur une case de sol enneigé ou de glace gagne 1 en force lors des combats, en attaque et en défense et cela même s'il est blessé.

* L'Elémentaire de glace se déplace dans l'eau comme s'il s'agissait de cases de sol normal. Il n'est donc pas limité à une case par action, il ne peut toutefois pas y transporter d'objet. En revanche, il peut y transporter des blessés comme tout autre personnage.

* Chaque fois qu'un Elémentaire de glace non blessé pénètre dans une case d'eau, celle-ci est transformée en glace (placé un marqueur « Glace » sur chaque case d'eau). La case d'eau ce transforme en glace après que l'Elémentaire de glace y a pénétré (Il n'a donc pas le droit d'y entrer avec un objet).

Les règles afférant aux marqueurs de glace sont :

* Une case de glace est considérée comme un sol enneigé ;

* Une case de glace peut être fondu pour 0 PA par tout personnage possédant une torche, et par l'Elémentaire de Feu avec ou sans torche, s'il se trouve sur une case adjacente (retirez le marqueur « glace »);

* Si un Elémentaire de feu (vivant ou blessé)ou un personnage transportant une torche se trouve sur une case de glace à la fin d'une action, cette dernière fond automatiquement (avec les conséquences néfastes pour l'Elémentaire de feu, si la case contient de l'eau).

Elémentaire de Pierre

(3/8) (Créatures Sylvestres)

* L'Elementaire de pierre ne peut pas attaquer au corps au corps ou à distance, même en combat groupé. Il se défend normalement.

* Un Elementaire de pierre situé à côté d'une herse peut la briser pour 1PA. Il peut le faire autant de fois qu'il le désire sur le temps de la partie. Une herse brisée par l'Elementaire de pierre ne pourra plus jamais être fermée (même par une voleuse).

* L'Elementaire de pierre peut passer sous les chutes de pierres.

* L'Elementaire de pierre qui s'arrête sur une case de chutes de pierres détruit cette dernière. La case est alors considérée, pour le reste de la partie, comme une case valide sans danger, mais n'est pas une case de sol normal.

Enchanteresse Elfe

(5/1) (Créatures Sylvestres)

* L'Enchanteresse Elfe est un jeteur de sorts et peut donc utiliser les parchemins.

* L'Enchanteresse Elfe, pour 0PA, peut donner vie magiquement à un arbre situé dans sa ligne de vue ou situé sur sa propre case. Un marqueur "arbre vivant" de la couleur de l'Enchanteresse est alors placé sur l'arbre.

* Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur "arbre vivant" par enchanteresse elfe . Si l'Enchanteresse Elfe enchante un deuxième arbre, elle reprend simplement le marqueur du premier arbre pour le remplacer.

* L'Enchanteresse Elfe ne peut pas remplacer un marqueur d'arbre vivant adverse par un des siens.

* Si un spectre se réincarne dans l'enchanteresse elfe, l'arbre vivant correspondant reste contrôlé par le joueur dont il porte la couleur. Si l'enchanteresse évoque un autre arbre vivant, l'autre arbre disparaît et le nouveau est contrôlé par le spectre réincarné.

* Une fois posé, un marqueur d'arbre vivant n'est pas considéré comme magique et ne peut donc pas être annulé par le Magophage.

* L'Enchanteresse Elfe ne peut poser qu'un seul marqueur arbre vivant par partie. Si celui-ci venait à être détruit en combat ou coupé par le Bûcheron, une scie à vapeur, etc. , il sera rendu à l'Enchanteresse Elfe qui pourra le réutiliser.

* L'Enchanteresse Elfe est une elfe et peut donc emprunter les passages secrets elfiques, voir les autres elfes situés dans les arbres et est invisible pour les personnages non elfes lorsqu'elle se situe dans un arbre.

Arbre vivant:

* Un arbre vivant a une force de 2. Il peut attaquer un personnage de l'autre couleur situé sur une case adjacente ou sur sa propre case par le joueur le contrôlant. Il peut aussi être attaqué par un personnage situé sur une case adjacente ou sur lui. Il peut participer à un combat groupé en attaque ou en défense suivant les mêmes conditions (il peut ainsi soutenir un personnage ami situé sur sa propre case). S'il perd un combat, le marqueur d'arbre vivant est rendu directement à son propriétaire sans passer par l'état blessé (l'arbre sous le marqueur reste intact). L'Enchanteresse Elfe pourra alors enchanter le même arbre pour 0PA si elle en a l'occasion.

* Un arbre vivant est un marqueur : il ne gêne en aucun cas pour l'empilement des personnages et objets.

* Si un arbre vivant est posé sur un arbre qui est dans la brume, la brume ne disparait pas.

* L'arbre vivant peut être attaqué à distance où bruler par une boule de feu. Si un personnage est dans l'arbre à ce moment là, et même s'il ne peut être pris pour cible directement, il subit les effets de cette attaque.

* La participation d'un arbre-vivant à un combat compte pour un combat groupé et c'est ainsi qu'il doit être pris en compte. En particulier, ce n'est pas compatible avec le pouvoir de la Berserk et l'arbre ne pouvant pas porter une torche, il prévient la Momie adverse de devoir jouer une carte 0 (par exemple une enchanteresse elfe avec une torche sur un arbre vivant attaquant la Momie bleu, le joueur bleu n'est pas obligé de jouer la carte 0)

Fantôme

(3/0) (Paladins et Dragons)

* Le Fantôme peut lors de ses déplacements

traverser tous les types de terrains, y compris les ténèbres et tous les personnages (amis ou ennemis)

* Le fantôme doit toujours terminer son mouvement sur une case valide. Les cases de ténèbres sont valides pour lui.

* Le fantôme meurt, comme tout autre personnage, s'il s'arrête sur une case de chute de pierres. Il peut traverser cette case, mais pas s'y arrêter.

* Le fantôme ne peut pas utiliser ou porter d'objets mais il peut s'arrêter dessus. Il ne peut pas bénéficier d'un bonus quelconque dû à l'objet (armure par exemple). Il ne peut pas non plus s'arrêter sur une corde posée sur un obstacle (sauf eau).

* Un objet se trouvant sur la même case que le fantôme ne peut pas être récupéré par un personnage adverse mais il peut être volé par le Pickpocket.

* Le fantôme ne peut pas transporter de blessés.

* Le fantôme peut utiliser les mécanismes de rotation et les déclencheurs de pièges (il doit par contre s'arrêter dessus).

* Il est à noter que même si le Fantôme peut traverser tous les personnages ennemis, ces derniers ne peuvent pas traverser le Fantôme lorsqu'ils se déplacent.

* Le fantôme ne peut pas fouiller la bibliothèque, ne peut pas prendre de corde neutre sur les cases de lianes, ne peut pas décrocher de torche sur les supports de torche, ne peut pas décrocher d'épée à 2 mains sur la statue, ne peut pas décrocher d'armes dans une armurerie, ne peut pas prendre de potion de vitesse sur son socle.

* Le Fantôme est un personnage mort-vivant.

Général
(3/2) (Mercenaires)

* Tous les personnages (même les blessés et marqueur vivant) de la même couleur que le Général non-blessé qui se trouvent dans la même salle que lui obtiennent un bonus de 1 en combat (attaque et défense et même s'il est dans les ténèbres).

* Ce bonus ne permet pas de modifier la valeur d'une attaque à distance.

Gobelin
(4/1) (Boîte de base)

* Le Gobelin ne possède aucun pouvoir, il rapporte juste 2 points de victoire lorsqu'il sort du donjon (il rapporte 0 point de victoire s'il est sorti par un autre personnage hormis la Goule alors qu'il est blessé).

Golem
(2/4) (Paladins et Dragons)

* Le Golem peut pour 1PA briser un mur.

* Si le Golem doit traverser un double mur, il devra dépenser 2 actions et briser les 2 murs.

* Le Golem ne peut briser que 3 murs sur la durée d'une partie.

* Si le Golem est charmé, il utilise les marqueurs de mur brisé de son propriétaire.

Goule
(6/2) (Puissances des Ténèbres)

* La Goule est un personnage mort-vivant.

* La Goule a la capacité de transporter les blessés amis ou ennemis.

* La Goule peut sauter et atterrir sur une case contenant un blessé ami ou ennemi.

* La Goule permet de rapporter deux points de victoire si elle sort en transportant un personnage blessé (ami ou ennemi).

* Si la goule est blessée alors qu'elle transportait un blessé ennemi, ce dernier meurt et rapporte 1 point de victoire au propriétaire de la goule.

Guerrier
(3/3) (Boîte de base)

* Un Guerrier situé à côté d'une herse peut la

briser pour 1 PA. Il peut le faire autant de fois qu'il le désire sur le temps de la partie.

* Si un guerrier est adjacent à une double herse (2 herses qui se touchent situées sur 2 salles différentes) il doit quand même dépenser 2 actions pour les briser.

* Une herse brisée par le Guerrier ne pourra plus jamais être fermée (même par une voleuse).

Illusionniste

(4/1) (Paladins et Dragons)

* L'Illusionniste est une jeteuse de sorts et peut donc utiliser les parchemins.

* La capacité de l'Illusionniste de créer des illusions est magique.

* Elle peut, pour une action, créer magiquement une illusion de fosse dans sa ligne de vue. Elle possède toutes les caractéristiques d'une fosse normale, excepté pour l'Illusionniste qui l'a créée qui n'est pas affectée par celle-ci et peut donc passer à travers sans toutefois s'y arrêter volontairement.

* Elle peut également, pour une action, créer magiquement un éboulis dans sa ligne de vue. Cet éboulis devient une case infranchissable pour tous les personnages excepté le Fantôme, le Spectre et l'Illusionniste qui l'a créé (ces personnages peuvent le traverser mais pas s'y arrêter).

* L'Illusionniste peut pour 1PA enlever une illusion qu'elle a créée (où qu'elle se trouve) et la replacer (ou pas) n'importe où dans sa ligne de vue.

* Si l'Illusionniste est tuée, alors ses illusions disparaissent.

* Si l'Illusionniste sort, alors ses illusions restent en jeu jusqu'à la fin de la partie.

* Une Illusionniste ne peut avoir qu'une seule illusion de fosse et une seule illusion d'éboulis à la fois sur le plateau.

* Si une Illusionniste, indemne ou blessée venait, à la fin d'une action, à stationner sur sa propre illusion de fosse, par exemple suite à une répulsion, alors l'illusion disparaît sans aucun effet.

* L'illusionniste n'étant pas affectée par ses propres illusions, son illusion d'éboulis ne bloque pas sa ligne de vue.

* Les marqueurs d'illusions de l'illusionniste sont magiques et sont donc annulés si, à la fin d'une action, un magophage stationne sur une case adjacente.

* Une illusionniste peut placer une illusion si la ligne de vue entre la case cible et l'illusionniste traverse une case sous l'effet de l'anti-magie (salle d'anti-magie ou magophage).

Loup-garou

(4/2) ou (4/4) (Terres de Glaces)

* Le Loup-garou est une bête uniquement sous sa forme Loup-garou.

* Le Loup-garou est normalement sous forme humaine. Dans ce cas sa valeur de combat est de 2.

* L’humain se transforme en Loup-garou quand le joueur qui le contrôle joue sa carte « 5 actions ». A ce moment et pour tout le temps où la carte « 5 actions » est visible, la valeur de combat du Loup-garou est de 4.

* Si le Loup-garou est dans un arbre lorsque le joueur qui le contrôle joue sa carte « 5 actions », celui-ci déracine l'arbre, devient blessé et ne peut pas se régénérer ce tour-ci.

* Si le Loup-garou sous forme humaine est en état blessé au moment où le joueur pose sa carte 5 actions, ce dernier se régénère et passe à l’état vivant (même si celui-ci est gelé).

* Le Loup-garou ne peut régénérer que s'il respecte les règles d'or à la fin de la régénération.

* Un Loup-garou qui régénère ne peut rien faire d'autre durant ce tour, pas même participer à un combat groupé.

* Le pouvoir de régénération du Loup-garou n'est pas magique et ne coûte aucune action.

* Un loup-Garou blessé dans une salle oubliée par le porteur de l'oubli ne peut pas régénérer au moment où le joueur joue sa carte 5 actions, tant que cette salle n'est pas redécouverte."

* Un Loup-garou blessé reste blessé lorsqu'il repasse sous forme humaine.

* Le Loup-garou sous forme humaine peut se transformer sur un petit pont ou une tuyauterie qui se brise avant toute action : le Loup-garou subit les effets du terrain situé en dessous.

* Le Loup-garou sous forme humaine peut se transformer dans un arbre mais ce dernier se brise alors, le blessant derechef.

* Dès que la carte « 5 actions » est reprise en main (recyclage) ou recouverte par la carte action suivante, le Loup-garou repasse sous forme humaine.

* Pour rappel, le recyclage de sa main de « carte action » se fait à la fin du tour du joueur et non pas au début du tour suivant de ce même joueur (voir règle du jeu de base page 11, 2ème paragraphe « Phase3 : récupération des cartes Actions »)

Magicien

(4/1) (Boîte de base, Prison)



* Le Magicien est un jeteur de sorts et peut donc utiliser les parchemins.

* Les capacités du Magicien sont magiques.

* Le Magicien est le seul personnage ayant le pouvoir d'utiliser le bâton de boule de feu.

* Le Magicien lévite, cela signifie qu'il peut survoler magiquement tous les obstacles (fosses, personnages ennemis, chutes de pierres, crevasses, eau, lave, brasiers, pièges activés, les chutes d'eau) et les obstacles 3D (fontaines de Jouvence, statue, tombeau sacré, armurerie, arbre, etc). Il ne peut toutefois pas s'y arrêter (excepté les cases d'eau, les chutes de pierre (où dans ce cas il meurt) et les arbres).

* Il peut se déplacer en volant au dessus de l'eau et n'est donc pas limité à un point de mouvement par action.

* Il ne peut pas se déplacer par dessus les éboulis, les murs et les herses, les ronces, les gouffres d'ultra-gravité, les fosses de la salle d'anti-magie, l'artefact d'anti-magie, les pièges ouvertes d'une salle d'ultra-gravité sauf si un magophage est adjacent au gouffre d'ultra-gravité, les colonnes.

* Le magicien ne peut pas léviter sur aucune case de la salle d'anti-magie mais il retrouve son pouvoir de lévitation automatiquement à la sortie de la salle anti-magie (il peut donc passer par dessus un obstacle adjacent à la salle anti-magie).

* Si un magicien tente de survoler une case d'obstacle adjacente au magophage, il s'arrête immédiatement sur l'obstacle et en subit les effets.

Magophage

(4/2) (L'Eau et le Feu)

* Le Magophage annule toute magie sur la case où il se trouve ainsi que sur les 4 cases adjacentes. (On entend par cases adjacentes deux cases situées l'une à côté de l'autre, ces dernières ne pouvant pas être séparées par un mur ou une herse)

* La magie peut être utilisée sur ces 5 cases mais est alors sans effet (PA et objets sont tout de même dépensés).

* L'aura du magophage n'atteint pas les lignes de vue d'un personnage et/ou d'un objet à capacités magiques. En d'autres termes, le cible d'un effet magique reste valide même si la ligne de vue vers cette cible traverse l'aura du magophage. Exception : la boule de feu, celle-ci est dissipée (action et boule de feu dépensé) si la ligne de vue traverse une des 4 cases adjacentes au magophage.

* Le Magophage est insensible, en toute circonstance (immobile ou en mouvement), aux objets magiques, y compris ceux agissant à distance (bâton de boule de feu, parchemins, anneau de paralysie, objets maudits, etc.).

* Le pouvoir du Magophage n'est pas magique et ne peut donc pas être annulé par un autre Magophage ou par la salle d'anti-magie.

* Le Magophage perd son pouvoir lorsqu'il est blessé, il redevient donc sensible à la magie et peut, par exemple, boire à une fontaine de Jouvence.

* Un personnage blessé adjacent à une fontaine de jouvence et à un Magophage non blessé boira sans effet l'eau de la fontaine (PA dépensé). De même, une fontaine de jouvence perdra son pouvoir de guérison tant qu'un Magophage non blessé sera adjacent.

* Il est impossible de repousser un personnage adjacent au Magophage avec un anneau de répulsion de même qu'un anneau n'aura aucun effet s'il est utilisé sur une case adjacente au Magophage (PA dépensé tout de même). En revanche, il est possible de repousser un personnage VERS une case sous influence du Magophage.

* Il est possible d'inverser une salle contenant un Magophage avec le parchemin d'Inversion, du moment que le lanceur ne se situe pas dans une case sous influence du Magophage.

* Une illusion ou des ronces se trouvant sur une de ces cases, à la fin d'une action, disparaissent.

* Un objet maudit perd ses propriétés dès lors que le personnage le transportant passe sur une case sous influence du Magophage. Il peut alors déposer l'objet maudit sur cette case ou le donner au Magophage. S'il ressort de l'influence du Magophage avec l'objet maudit, ce dernier reprend ses propriétés.

* Un personnage ou un objet se mouvant via la magie (lévitation, charme, potion de vitesse, télékinésie) doit arrêter immédiatement son mouvement s'il venait à entrer dans une case sous influence du Magophage et subit alors les effets de la case s'il s'agit d'un obstacle.

* Si un Magophage se situe dans une salle d'ultra-gravité, il annule l'ultra gravité dans sa zone d'influence. Les 5 cases de sa zone d'influence peuvent donc être survolées par des personnages volants non magiquement (ange, chauve-souris). De plus, s'il se situe sur une case adjacente au gouffre d'ultra-gravité, il annule l'ultra-gravité dans toute la salle.

Maître d'Armes

(3/3) (Paladins et Dragons)

* Durant un combat aussi bien en attaque qu'en défense, le propriétaire de la Maître d'Armes peut voir la carte jouée par son adversaire avant de jouer la sienne (y compris s'il est impliqué dans un combat groupé)

* La capacité de la Maître d'Arme ne fonctionne pas dans les combats à distance.

* Si deux Maîtres d'Armes s'affrontent (en duel ou en combat groupé), leurs pouvoirs s'annulent.

* Un Maître d'Armes blessé perd son pouvoir.

Maître des bêtes

(4/2) (Terres de Glaces)

* Pour 1 PA, et une seule fois par tour, le Maître des bêtes peut prendre le contrôle d’une bête adverse dans sa ligne de vue.

* Le joueur (contrôlant le Maître des bêtes) dispose de 3 PA pour faire effectuer des actions valides à cette bête avant la fin du tour, exactement comme dans le cas d’un personnage sous l’effet d’un parchemin de charme (Ce reporter au parchemin de charme pour connaitre les actions valides).

* Au jour de la sortie de Terres de Glaces les bêtes sont : l'Araknis, le Yéti, le Mammouth et le Loup-garou (quand il est en état « Loup-garou »).

* Le charme du Maître des bêtes n'est pas magique .

Mammouth

(2/4) (Terres de Glaces)

* Lors de la pose des pions sur le plateau, le pion Mammouth est posé face visible.

* Le Mammouth est une bête.

* Un Mammouth situé à côté d'une herse peut la

briser pour 1PA. Il peut le faire autant de fois qu'il le désire sur le temps de la partie. Une herse brisée par le Mammouth ne pourra plus jamais être fermée. (même par une voleuse).

* Le Mammouth gagne 1 en combat (attaque et défense) lorsqu'il se trouve sur une case de sol enneigé.

* Le bonus de 1 en combat (attaque et défense) est perdu si le Mammouth est en état blessé.

* Si le Mammouth finit son mouvement à côté d'un arbre, il peut le déraciner (mettre un marqueur arbre coupé). Le Mammouth ne peut déraciner qu'un seul arbre par mouvement, et doit obligatoirement bouger pour le faire.Le saut n'étant pas un mouvement, le mammouth ne pourra pas déraciner un arbre suite à cette action .

Méchanork

(3/2) (Boîte de base, Prison)

* Le Méchanork peut ignorer le sens des flèches lorsqu'il utilise un mécanisme de rotation.

* Attention : Ce n'est pas parce qu'on pivote une salle que sa salle sœur doit également pivoter. Si le personnage désire faire pivoter les deux salles, d'un quart de tour chacune, cela lui coûtera 2 PA.

Momie

(3/4) (Puissances des Ténébres)

* La Momie est un personnage mort-vivant.

* Une Momie située à côté d'une herse peut la briser pour une action. Elle peut le faire autant de fois qu'elle le désire sur le temps de la partie. Une herse brisée par la Momie ne pourra plus jamais être fermée. (même par une Voleuse)

* La Momie doit jouer la carte de combat 0 lors d'un combat si chaque adversaire adjacent à elle porte une torche. Ce malus est annulé si la Momie porte un bouclier contrefeu ou si elle est dans l'eau.

* La Momie peut transporter une torche sans malus et s'en servir contre une momie adverse.

* Une momie blessée et transportée par un autre personnage, n'oblige pas ce personnage à jouer sa +0 en cas de combat contre un adversaire possédant une torche .

Nain Tueur de Trolls

(2/4) (Mercenaires)

* Un Nain tueur de Trolls situé à côté d'une herse peut la briser pour une action. Il peut le faire autant de fois qu'il le désire sur le temps de la partie. Une herse brisée par le Nain tueur de Trolls ne pourra plus jamais être fermée. (même par une voleuse)

* Un Troll blessé par un nain tueur de trolls perd son pouvoir de régénération pour le reste de la partie, même s'il se soigne via une fontaine de Jouvence.

* Un Nain tueur de trolls bénéficie magiquement de 2 en force lorsqu'il attaque avec un Marteau de guerre runique.

Nécromancien

(4/2) (Puissances des Ténébres)

* Le Nécromancien est un jeteur de sorts et peut donc utiliser les parchemins.

* Pour 1 PA, le Nécromancien a la capacité de transformer magiquement un personnage blessé (ami ou ennemi) adjacent en Zombie. Si la transformation a lieu dans le tombeau sacré, sur une croix sainte, sur la lave ou un brasier pour l'Elémentaire de Feu ou sur une chute d'eau pour l'Elémentaire d'Eau, le joueur contrôlant le Nécromancien marque un point de victoire (2PV s'il s'agissait d'un dragon) si le personnage blessé appartient à l'équipe adverse. Si le personnage blessé et éliminé par cette opération est de la couleur du Nécromancien, alors les PV vont à l'équipe adverse.

* Le Nécromancien a la capacité de lever un zombie d'une tombe adjacente contre 1 PA.

* La capacité du Nécromancien de créer des zombies est magique.

* Le Nécromancien peut guérir un zombie blessé pour 1 PA.

* Le Nécromancien peut transformer un blessé

ennemi sur sa réglette de départ en zombie et marquer ainsi 1 PV pour la sortie du zombie.

* Le Nécromancien ne peut avoir plus de trois zombies durant toute la partie (en comptant aussi les zombies tués ou sortis) mais il peut "zombifier" autant de fois qu'il veut.

Ombre

(4/2) (Puissances des Ténébres)

* L'Ombre est un personnage mort-vivant.

* L'Ombre a la capacité de se déplacer normalement dans les ténèbres.

* L'Ombre a la capacité de déclencher des combats au corps à corps depuis une case de ténèbres et vers une case de ténèbres.

* L'Ombre peut prendre, utiliser ou poser des objets et blessés (de sa couleur) dans les ténèbres.

* L'Ombre a la capacité de choisir de participer ou non à un combat groupé si elle est dans les ténèbres. Si elle participe, elle ne prolonge pas la chaîne de combat sauf si elle est adjacente à une autre ombre qui choisit de participer ou non au combat groupé à son tour.

* L'Ombre ne peut pas cibler un personnage situé dans les ténèbres.

* L'Ombre ne peut pas être prise pour cible dans les ténèbres.

* L'Ombre ne peut pas entrer volontairement dans une case contenant une torche, que l'objet soit seul ou transporté par un personnage.

* Si à la fin d'une action, une torche se retrouve sur la même case que l'ombre, celle-ci meurt et offre 1PV à son adversaire.

* L'Ombre ne peut pas déclencher un combat ou participer à un combat groupé si tous ses adversaires adjacents transportent une torche. Même si le personnage portant la torche est blessé.

* L'ombre peut décider de décrocher une torche à un support de torche, ce qui entraîne sa mort et donne 1PV à son adversaire.

* Si l'ombre se trouve dans des ténèbres éclairées par une torche ou un ange de lumière ou l'anneau de lumière, elle est replacée au même endroit mais sur la tuile correspondant à l'éclairage. Si elle se retrouve sur une case de fosse, elle meurt et offre 1PV à son adversaire.

Paladin

(4/3) (Paladins et Dragons)

* Le Paladin peut transporter deux objets / blessés. Il est une exception à la seconde règle d'or du livre des règles.

* Si le Paladin est blessé alors qu'il transportait deux objets, les 3 pions seront empilés jusqu'au moment où un personnage viendra prendre un des objets (ou le Paladin)

* Certains objets en double ne confèrent aucun avantage supplémentaire (2 torches, 2 amulettes de vision elfique, 2 boucliers contrefeu, 2 clés, etc).

* Un paladin avec 2 cordes peut traverser 2 obstacles adjacents en laissant toutefois la première corde sur le premier obstacle (2 points d'attache requis) et à condition que le 2e obstacle ait un point d'attache supplémentaire à celui que constitue la première corde. Il peut aussi revenir en arrière après avoir posé la 2e corde pour récupérer la première corde (on ne tient compte des points d'attache qu'au moment où la corde est posée).

* Un paladin portant une corde et un autre objet / blessé, peut conserver cet objet / blessé lorsqu'il est repoussé vers un obstacle nécessitant une corde et comportant 2 points d'attache.

* Un Paladin qui porte deux objets ou deux fois le même objet peut en cumuler les effets. Ainsi un Paladin :

* avec deux épées ou marteaux de guerre runique, a 2 en combat lorsqu'il attaque ;
* avec 2 armures ou boucliers de sylvanite, il a 2 en défense ;
* avec 2 tueuses de dragons, il a 8 en attaque contre les dragons ;
* avec 2 anneaux de faiblesses, il a -2 en combat

;

* avec 2 boulets, il a -2 en mouvement ;

* avec 2 katanas, il peut attaquer 2 fois pour 0PA (et non pas une fois pour -1PA) ;

* avec 2 épées à 2 mains, il a 4 en attaque si elle dépense 3PA ;

* si il a une épée à 2 mains et un katana, il a 2 en attaque pour 1PA ;

* avec 2 anneaux de répulsion, il peut repousser 2 fois de 1 case dans le tour en 2 actions (et non pas une fois de 2 cases) ;

* avec 2 arbalètes, il peut attaquer 2 fois avec 2 en combat à chaque fois (et non pas 1 fois avec 4 en combat) ;

* avec 2 trésors, il rapportera 3PV à sa sortie du donjon ;

* avec 2 anneaux de paralysie, il pourra paralyser 2 fois durant le tour de l'adversaire pour 2 cartes combats dépensées, etc.

Passe-Muraille

(4/1) (Boîte de base)

* La Passe Murailles peut pour une action traverser un mur (ou un double mur)pour 1 point d'action. Le fait de traverser le mur ne compte pas dans son déplacement, il s'agit là d'une action à part entière.

* Elle peut lorsqu'elle traverse un mur emporter avec elle un objet ou un blessé.

* La Passe Murailles ne traverse que les murs et non pas les éboulis (trop épais) ni les herses, ni les murs de toile, ni les ronces, ni les colonnes, ni les obstacles 3D.

* Le pouvoir de la Passe Murailles n'est pas considéré comme magique.

* La Passe Murailles peut traverser un mur pour arriver sur un obstacle comportant une corde. En revanche, elle ne peut pas traverser un mur avec une corde pour arriver sur un obstacle non valide (c'est à dire autre qu'eau, arbre, chute de pierres), les 2 cases doivent être valides au début de l'action. Elle peut traverser un mur depuis un obstacle vers une case valide en emportant une corde avec elle.

* La Passe Murailles peut aussi traverser les meurtrières et les passages secrets elfiques à l'aide de son pouvoir.

* La Passe Murailles ne peut pas être paralysée à la suite d'une traversée de mur puisqu'il ne s'agit pas d'une action de mouvement.

Pickpocket

(6/2) (Paladins et Dragons)

* Le Pickpocket peut, pour une action, dérober un objet porté par un adversaire qui se trouve sur une case adjacente.

* Le Pickpocket doit respecter la seconde règle d'or et ne peut donc pas dérober un objet s'il en porte déjà un.

* Si un Pickpocket dérobe la corde à un personnage qui est arrêté sur un obstacle, les effets de ce dernier s'appliquent au personnage.

* Si un Pickpochet dérobe un objet à un Paladin (ou une Sorcière des glaces) en portant 2, il choisi lequel il prend. Si le Paladin (ou une Sorcière des glaces) porte un objet maudit, le Pickpocket n'est pas obligé de choisir ce dernier. Si le Paladin (ou une Sorcière des glaces) porte 2 objets maudits, le Pickpocket choisi lequel des 2 il dérobe.

* Si un Pickpocket tente de dérober une potion de force ou une orbe de paix, l'adversaire peut choisir de les utiliser avant (rétroaction de l'action) et le Pickpocket ne pouvant effectuer son action, ne dépense pas de PA. Règle de fairplay : si l'adversaire n'avait vraiment pas vu venir l'action du Pickpocket, il devrait décider de ne pas utiliser l'objet et ainsi mettre en valeur le bon coup joué par le propriétaire du Pickpocket.

Piège vivant

(5/2) (Créatures Sylvestres)

* Pour 1PA, le Piège Vivant peut se transformer en fosse sur une case de sol normal vide. Il n'est alors plus considéré comme un personnage mais comme un obstacle de fosse et toutes les caractéristiques que ça engendre.

* Pour 0PA, il peut reprendre sa forme de personnage Piège Vivant et jouer normalement. Si, lorsqu'un personnage et/ou objet se situe sur sa case lorsqu'il est sous forme de fosse et qu'il reprend sa forme de personnage, le personnage est

éliminé, rapportant 1PV à l'adversaire de son propriétaire ; l'objet est défaussé pour la partie. Si, lorsqu'un marqueur (comme les plantes grimpantes du Druide) sa case lorsqu'il est sous forme de fosse et qu'il reprend sa forme de personnage, le marqueur est rendue à son propriétaire.

* Sous sa forme de fosse, le Piège Vivant ne peut ni être attaqué, ni être ciblé.

Pondeur
(3/2) (Créatures Sylvestres)

* Le Pondeur a la capacité de créer, pour 1PA, sur une case adjacente de sol normal vide, un Rampeur.

* Le Pondeur ne peut pondre que 3 Rampeurs dans une partie.

* Le Pondeur ne peut pas pondre sur les réglettes de départ (la sienne comme celle de son adversaire).

Prophète
(5/1) (L'Eau et le Feu)

* Le Prophète est un Jeteur de Sorts et peut donc utiliser les parchemins.

* Pour 0PA, une seule fois par tour, le Prophète peut regarder magiquement une salle qui n'a pas encore été révélée ainsi que les pions qui sont dessus. Il peut alors la réorienter dans le sens de son choix avant de la reposer face cachée.

* Le pouvoir du Prophète est magique.

Rampeur
(2/1) (Créatures Sylvestres)

* Le Rampeur peut agir immédiatement après avoir été créé par le Pondeur.

* Chaque Rampeur qui arrive à sortir du donjon rapporte un point de victoire à son propriétaire.

* Un joueur gagne un point de victoire s'il arrive à éliminer un Rampeur adverse.

* Le nombre de pions Rampeur par joueur est limité à trois par pondeur.

Samouraï
(4/3) (Mercenaires)

* Le samouraï peut initier un combat pour 0PA (1PA par épée à 2 mains utilisée durant l'attaque) et ce une fois par tour .

* Cette compétence fonctionne aussi en combat groupé si c'est le samouraï qui initie le combat.

* Si le Samouraï transporte un katana, il peut initier un combat pour 0PA, 2 fois par tour.

* Lorsque le Samouraï utilise son pouvoir, aucun tireur ne peut participer à distance.

* Lorsque le Samouraï est charmé, il peut engager un combat pour 0PA en plus des 3 actions effectuées via le charme.

Sorcière des glaces
(5/1) (Terres de Glaces)

* La Sorcière des glaces est une jeteuse de sorts et peut donc utiliser les parchemins.

* Le pouvoir de la Sorcière des glaces n’est pas magique.

* La Sorcière des glaces peut transporter deux objets / blessés. Elle est une exception à la seconde règle d'or du livre des règles.

* Une Sorcière des glaces blessée ne peut plus porter d'objet/blessé, donc il est interdit à un personnage de laisser un objet au passage sur une case déjà occupée par une Sorcière des glaces blessée et un objet/blessé.

* Si la Sorcière des glaces est blessée alors qu'elle transportait deux objets, les 3 pions seront empilés jusqu'au moment où un personnage viendra prendre un des objets (ou la Sorcière des glaces).

* Certains objets en double ne confèrent aucun avantage supplémentaire (2 torches, 2 amulettes de vision elfique, 2 boucliers contrefeu, 2 clés, etc).

* Une Sorcière des glaces avec 2 cordes peut traverser 2 obstacles adjacents en laissant

toutefois la première corde sur le premier obstacle (2 points d'attache requis) et à condition que le 2e obstacle ait un point d'attache supplémentaire à celui que constitue la première corde. Il peut aussi revenir en arrière après avoir posé la 2e corde pour récupérer la première corde (on ne tient compte des points d'attache qu'au moment où la corde est posée).

* Une Sorcière des glaces portant une corde et un autre objet / blessé, peut conserver cet objet / blessé lorsqu'elle est repoussée vers un obstacle nécessitant une corde et comportant 2 points d'attache.

* Une Sorcière des glaces qui porte deux objets ou deux fois le même objet peut en cumuler les effets. Ainsi une Sorcière des glaces :

* avec deux épées ou marteaux de guerre runique, a 2 en combat lorsqu'elle attaque ;
* avec 2 armures ou boucliers de sylvanite, elle a 2 en défense ;
* avec 2 tueuses de dragons, elle a 8 en attaque contre les dragons ;
* avec 2 anneaux de faiblesses, elle a -2 en combat ;
* avec 2 boulets, elle a -2 en mouvement ;
* avec 2 katanas, elle peut attaquer 2 fois pour 0PA (et non pas une fois pour -1PA) ;
* avec 2 épées à 2 mains, elle a 4 en attaque si elle dépense 3PA ;
* si elle a une épée à 2 mains et un katana, elle a 2 en attaque pour 1PA ;
* avec 2 anneaux de répulsion, elle peut repousser 2 fois de 1 case dans le tour en 2 actions (et non pas une fois de 2 cases) ;
* avec 2 arbalètes, elle peut attaquer 2 fois avec 2 en combat à chaque fois (et non pas 1 fois avec 4 en combat) ;
* avec 2 anneaux de paralysie, elle pourra paralyser 2 fois durant le tour de l'adversaire pour 2 cartes combats dépensées, etc.

Spectre

(4/0) (Puissances des Ténébres)

* Le Spectre est un personnage mort-vivant.

* Le Spectre ne rapporte aucun point de victoire s'il sort du donjon.

* Le Spectre a la capacité de traverser tous les types de terrains.

* Le Spectre ne peut pas s'arrêter sur les obstacles 3D (sauf arbre), les fosses, la lave, les bibliothèques, les chutes d'eau, les crevasses, les broyeurs géants, les éboulis, les ronces ,les colonnes et les brasiers.

* Le spectre meurt, comme tout autre personnage, s'il s'arrête sur une case de chute de Pierres.Il peut traverser cette case, mais pas s'y arrêter.

* Le Spectre ne peut pas utiliser ou porter d'objets mais il peut s'arrêter dessus. Il ne peut pas bénéficier d'un bonus quelconque dû à l'objet (armure par exemple). Il ne peut pas non plus s'arrêter sur une corde posée sur un obstacle (sauf les cases d'eau).

* Un objet se trouvant sur la même case que le Spectre ne peut pas être récupérer par un personnage adverse mais il peut être volé par le Pickpocket.

* Le Spectre peut utiliser les mécanismes de rotation et les déclencheurs de pièges (il doit par contre s'arrêter dessus).

* Le Spectre ne peut pas transporter de blessés.

* Un Spectre qui termine son mouvement sur un personnage adverse blessé se réincarne en lui. On remplace alors le pion adverse par un pion de la même couleur que le spectre et on défausse le pion de spectre. Le nouveau personnage arrive face visible car il est soigné automatiquement et intègre l'équipe du Spectre. Il peut agir normalement immédiatement.

* Si le Spectre se réincarne en Illusionniste, les éventuelles illusions changent elles aussi de couleur.

* Si le Spectre se réincarne en Golem, les brisables par le golem sont ceux restants avant la réincarnation.

* Si le Spectre se réincarne en Druide, les éventuelles ronces changent elles aussi de couleur. Les lianes à la disposition du druide sont les lianes restantes de l'ancien joueur (si le personnage avant sa réincarnation avait encore à disposition 1 liane, il garde uniquement 1 liane à disposition après la

réincarnation)

* Si le Spectre se réincarne en Enchanteresse Elfe, l'éventuel arbre vivant change lui aussi de couleur.

* Un Spectre ne peut se réincarner sur un personnage adverse blessé qui se trouve sur la même case qu'une croix sainte. De même qu'un Spectre ne peut se réincarner sur un Elémentaire de Feu adverse blessé qui se trouve sur une case de Lave ou de Brasiers. Il meurt en pénétrant dans la case.

* Un Spectre qui se réincarne ne rapporte pas de points de victoire lors de la réincarnation.

* Un personnage réincarné rapporte 1 PV s'il sort.

* Si le Spectre se réincarne alors qu'il est charmé, les actions de charme restantes peuvent être utilisées avec le nouveau personnage fraichement réincarné.

Télékinésiste

(5/1) (L'Eau et le Feu)

* La Télékinésiste est une jeteuse de sorts et peut donc utiliser les parchemins.

* Le pouvoir de la Télékinésiste est magique.

* Pour 1PA, la Télékinésiste peut déplacer magiquement un objet qu'elle transporte ou se trouvant seul sur une case de sol, dans la même salle qu'elle, de 5 cases.

* Lors de son déplacement, cet objet vole, il peut donc passer par dessus des obstacles 3D, fosses, crevasses, cases d'eau et de lave mais pas s'y arrêter volontairement (sauf sur les arbres). L'objet peut également changer de salle lors de son déplacement ou être envoyé sur un personnage ne transportant pas déjà un objet ou un blessé (2 pour le paladin).

* Un objet posé dans la brume ne peut pas être pris pour cible, par contre une fois en lévitation, un objet peut traverser une ou plusieurs cases de brume.

* Si un objet en lévitation entre dans une case adjacente au Magophage son déplacement s'arrête immédiatement et il retombe sur le sol. S'il tombe sur une fosse, une crevasse, de l'eau, de la lave, un gouffre d'ultra-gravité, etc...,il est détruit et est donc défaussé (sauf si l'objet en question est une corde et qu'il y a 2 cases valides pour l'accrocher).

* Si un objet en lévitation entre dans une case d'une salle d'ultra-gravité son déplacement s'arrête immédiatement et il retombe sur le sol. S'il tombe sur une fosse, une crevasse, de l'eau, de la lave, un gouffre d'ultra-gravité, etc..., son déplacement s'arrête obligatoirement sur la case précédente.

* La Télékinésiste peut faire voler un objet maudit par dessus elle ou des personnages sans que ceux-ci soient obligés de le prendre, à moins que l'objet termine son mouvement.

* La Télékinésiste ne peut pas faire entrer un objet par lévitation dans une salle d'anti-magie ou dans une case de ténèbres.

Troll

(2/4) (Boîte de base)

* Le Troll a le pouvoir de régénérer pendant son tour pour 1PA.

* Un Troll ne peut pas régénérer dans le tour même où il a été blessé.

* Un Troll qui régénère ne peut rien faire d'autre durant ce tour, pas même participer à un combat groupé.

* Le pouvoir de régénération du Troll n'est pas magique.

* Le Troll ne peut régénérer que s'il respecte les règles d'or à la fin de la régénération.

* Le Troll peut se régénérer sur un petit pont ou une tuyauterie qui se brise à la fin de l'action : le Troll subit les effets du terrain situé en dessous.

* Le Troll peut se régénérer dans un arbre mais ce dernier se brise alors, le blessant derechef.

* Si le Troll vient à être blessé par un Nain tueur de trolls, il perd définitivement son pouvoir de régénération, même s'il se soigne auprès d'une

fontaine de Jouvence.

Vampire
(4/2) (Puissances des Ténèbres)

* Le Vampire est un personnage mort-vivant.

* Chaque fois que le Vampire élimine un blessé adverse en combat ou en combat groupé, il gagne un bonus de 1 en combat en attaque et en défense. Ce bonus est cumulatif (symbolisé par un marqueur sang).

* Le poids du vampire est toujours de 2, quelque soit le nombre de marqueur de sang (il peut donc aller sur les arbres, petits ponts, tuyauterie)

* Le Vampire a la capacité de se transformer en Chauve-souris pour 1PA et inversement.

* Lorsqu'il est sous forme de chauve-souris ou blessé, le Vampire ne bénéficie pas de ses points de sang.

* Le vampire récupère ses bonus de points de sang lorsqu'il est soigné, lorsqu'il se transforme de l'état de chauve-souris à l'état de Vampire ou lorsqu'un Spectre se réincarne en lui.

Voleuse
(5/2) (Boîte de base)

* La voleuse peut, lors de son déplacement, passer sur les fosses.

* La voleuse est le seul personnage à pouvoir s'arrêter sur une fosse sans utiliser de corde, mais attention, une voleuse à l'arrêt sur une fosse qui se fait blesser tombe et meurt (sauf si elle porte une corde).

* Si la voleuse est blessée alors qu'elle se trouve sur une fosse sans corde, l'objet qu'elle portait disparaît avec elle. Il est défaussé.

* Lorqu'une voleuse est arrêtée sur une fosse, les autres personnages de sa couleur peuvent passer sur cette fosse comme si c'était une case normale.

* La voleuse peut ouvrir ou fermer une herse adjacente sans utiliser de clef (cette action lui coûte 1 PA même si elle possède une clef)

* La voleuse ne peut pas refermer une herse qui a été brisée.

Yéti
(3/3) (Terres de Glaces)

* Le Yéti est une bête.

* Le Yéti gagne 1 en combat (attaque et défense) lorsqu'il se trouve sur une case de sol enneigé.

* Le bonus de 1 en combat (attaque et défense) est perdu si le Yéti est en état blessé.

* Le Yéti peut remonter les pentes de glace durant son mouvement comme si elle n'existait pas. Par contre, cela n'autorise pas le Yéti à faire toute autre action normalement interdite à travers une pente de glace (combattre au corps à corps, sauter par dessus un obstacle en remontant une pente, etc.).

Zombie
(3/2) (Puissances des Ténébres)

* Le Zombie est un personnage mort-vivant.

* Le Zombie n'est pas magique.

* Le Zombie peut agir immédiatement après avoir été créé par le Nécromancien.

* Chaque Zombie qui arrive à sortir du donjon rapporte un point de victoire à son propriétaire.

* Un joueur gagne un point de victoire s'il arrive à éliminer un Zombie adverse.

* Le nombre de pions zombies par joueur est limité à trois durant toute la partie.

* Un Zombie blessé peut être retransformé en Zombie pour 1PA par le nécromancien qui l'a créé et agir immédiatement.

Homme-serpent
((6/2) (Prison))

* L'homme serpent peut passer à travers les meurtrières lors de son mouvement, même s'il transporte un objet.

* Il ne peut pas révéler une salle à travers une meurtrière.

Traîtresse
((4/2) (Prison))

* La traîtresse gagne +2 en combat en attaque et en défense si elle participe à un combat groupé au corps à corps (figurine, blessé ou marqueur vivant adverse) avec au moins une figurine (ou marqueur vivant) amie impliquée dans le combat.

* La traîtresse peut ouvrir ou fermer une herse adjacente pour 1PA comme si elle transportait une clef.
La traîtresse ne peut pas refermer une herse qui a été brisée.

Colosse
((2/5) (Prison))

* Le colosse peut briser une herse adjacente pour 1PA.
Si un colosse est adjacent à une double herse, il doit dépenser 2 PA pour les briser.
Une herse brisée par le colosse ne pourra plus jamais être fermée.

* Les figurines avec une valeur de combat inférieure ou égale à 1 peuvent passer entre les jambes d'un colosse ennemi et ainsi le traverser lors de leur mouvement. Ils peuvent par conséquent sortir sur la case de la réglette adverse sur laquelle se trouve le colosse.

* Si un colosse est stationné sur un obstacle avec une corde, les personnages ennemis ayant une valeur de combat inférieure ou égale à 1 peuvent toujours le traverser, mais ils ne peuvent pas emporter la corde au passage.

Hurleur
((4/1) (Prison))

* Le hurleur est un mort-vivant.

* Pour 2 PA, le hurleur peut générer une onde sonore et putride capable de répulser un personnage.
Le hurleur peut cibler tout personnage dans sa ligne de vue. Le personnage ciblé est repoussé sur la case adjacente dans la direction opposée au hurleur.

* Le hurleur ne peut pas répulser la cible vers un mur, une herse fermée , une meurtrière, une figurine amie ou ennemie, un obstacle 3D, un arbre.

* Une figurine répulsée peut cependant atterrir sur un objet ou un blessé ami, tant qu'elle respecte les règles d'or à la fin de la répulsion. De même un blessé peut être répulsé vers une figurine amie .

* Si un personnage est répulsé dans l'eau, il doit abandonner son objet sur la dernière case valide (sauf s'il s'agit d'une corde).
Un personnage répulsé sur un obstacle en subit les effets !

Télépathe
((3/0) (Prison))

* Quand il est engagé dans un combat singulier au corps à corps, le télépathe peut annoncer une valeur de carte combat autre que 0. Si l'adversaire dispose toujours de la carte nommée, il doit la jouer pour ce combat.
Si l'adversaire ne dispose plus de cette carte combat en main, il montre toutes ses cartes en main au joueur contrôlant le télépathe. Ensuite, l'adversaire est libre de jouer secrètement la carte combat de son choix.

* La capacité du télépathe fonctionne aussi contre les marqueurs (représentant quelque chose de vivant), comme les arbres vivants ou les ronces.

* La capacité du télépathe ne fonctionne pas en combat groupé, ni lors d'un combat à distance.

* Si deux télépathe (non blessés) sont engagés dans un combat, leurs capacités s'annulent.

* En combat singulier au corps à corps :
Le pouvoir de la maitre d'armes est inopérant contre le télépathe.

Un télépathe face à une berserk forcera une seule des deux cartes de la berserk.

Un télépathe sous l'effet d'un parchemin de

charme ou de confusion perd son pouvoir. De même le pouvoir du télépathe ne marche pas si son adversaire est sous l'effet d'un parchemin de charme, de confusion ou sous le contrôle du maitre des bêtes.

Objets

Anneau de faiblesse

((Puissances des Ténèbres))

* L'Anneau de faiblesse est un objet maudit, c'est à dire qu'un personnage passant dessus (même s'il vole) est obligé de le prendre, quitte à abandonner son ancien objet sur la case précédemment occupée.

* Le personnage ne pourra s'en séparer tant qu'il pourra le conserver.

* Un personnage blessé ne peut conserver l'anneau de faiblesse si un autre personnage passe dessus (ce dernier est alors obligé de l'emporter).En outre si l'on passe sur un blessé ayant un anneau de faiblesse, il faut laisser tout objet porté sur la case précédente (et non à la place de l'objet maudit).Si ce n'est pas possible (exemple une fosse où une corde était déjà posée), il faut laisser son objet sur la case encore précédente.

* Un personnage tuant, en combat de corps à corps, un autre personnage situé sur un objet maudit doit le prendre à la fin du combat, quitte à échanger l'objet qu'il détient avec l'objet maudit.

* Un objet maudit est magique. Le Magophage y est donc insensible.

* Un personnage peut se débarrasser de l'objet maudit sur n'importe quelle case de la salle anti-magie ou sur une case adjacente au magophage même au cours d'un déplacement. Il récupére ses pleines capacités et ce sans attendre la fin de l'action.

* Un personnage portant un objet maudit ne peut pas entrer ou être repoussé vers une case d'eau.

* Lors de la révélation d'une salle, c'est le joueur de la même couleur que l'objet maudit qui le place sur une case de sol normal vide, un mécanisme de rotation ou une case de ténèbres.

* Le personnage portant l'anneau de faiblesse perd un point en combat, que ce soit en attaque ou en défense. La valeur de combat d'un personnage ne peut jamais descendre en dessous de 0.

* Le fantôme, le spectre et la chauve-souris ne sont pas affectés par l'Anneau de faiblesse puisqu'ils ne peuvent utiliser les objets (de plus, leur force est déjà de 0).

* Un paladin ou une Sorcière des glaces avec deux Anneaux de faiblesse subit un malus de -2 en combat.

Amulette de vision elfique

((Créatures Sylvestres))

* Le personnage qui porte l'Amulette de vision elfique peut passer à travers les passages secrets elfes et voir les elfes dans les arbres.

Anneau Chaotique

(Terres de Glaces)

* L’anneau chaotique est un objet magique.

* Un personnage situé sur un Mécanisme de Rotation peut utiliser l’anneau chaotique pour 1 PA.

* L’anneau chaotique est à usage unique, défaussé le après utilisation.

* Ce personnage change alors la référence du Mécanisme de Rotation sur laquelle il se trouve en y plaçant un des marqueurs Mécanisme de Rotation (aussi appelé roue) T1, T2 ou T3.

* Le personnage désigne ensuite un autre Mécanisme de Rotation de son choix, n’importe où sur le plateau, et change également le numéro de ce dernier en plaçant le deuxième marqueur Mécanisme de Rotation (T1, T2 ou T3) ayant la même référence que le premier.

* Le sens de rotation initial des Mécanismes de Rotation n’est pas à prendre en compte.

* Après l’utilisation de l’anneau chaotique, certaines salles peuvent ne plus fonctionner par paires.

* Il est possible de cibler les deux Mécanismes de

Rotation d’une même paire de salle, afin simplement d’inverser leur sens de rotation.

* Les nouveaux Mécanismes de Rotation T1, T2 ou T3 sont magique, il est donc impossible de cibler le Mécanisme de Rotation de la Salle Anti Magie, de même que tout mécanisme adjacent au Magophage, ou sur lequel est présent un Magophage.

* Un Mécanisme de Rotation provenant d’un anneau chaotique (donc T1, T2 ou T3) est retiré si un Magophage termine son mouvement sur le mécanisme ou sur une case adjacente.

Anneau de lumière

(Puissances des Ténèbres)

* L'anneau de lumière est un objet magique.

* Usage unique. Après utilisation, il est défaussé.

* Un personnage adjacent à une case de ténèbres peut utiliser l'anneau de lumière pour 0 PA. Il peut ainsi poser jusqu'à 5 tuiles de couloir sur des cases de ténèbres adjacentes.

* Il choisit d'abord la taille de la première tuile de couloir (1, 2 ou 3 cases) et la pose. Ensuite, il choisit la seconde tuile de couloir et la pose et ainsi de suite, jusqu'à un maximum de 5 tuiles.

* L'utilisation de l'anneau de lumière est annulée si le porteur de l'anneau est situé sur une case d'anti-magie ou dans la zone d'influence d'un magophage (PA et objets dépensés). De même, il est impossible d'éclairer de cette manière une case de ténèbres adjacente à un magophage.

Le placement des tuiles doit respecter les règles suivantes :

* Toutes les tuiles doivent être placées en intégralité sur des cases de ténèbres.

* La première tuile posée doit être adjacente au personnage utilisant l'anneau.

* Les tuiles suivantes doivent être posées, soit adjacentes à l'utilisateur de l'anneau, soit adjacentes à une des tuiles qu'il vient de poser.

* Les tuiles ne peuvent pas être à cheval sur 2 salles. Mais une partie des tuiles peut être sur une salle et une autre partie sur une ou plusieurs salles. Il suffit que les ténèbres se prolongent d'une salle à une autre.

Anneau de paralysie

((Créatures Sylvestres))

* Le personnage portant l'anneau de paralysie peut, durant le tour de l'adversaire, immobiliser magiquement un personnage adverse qui rentre (ou se déplace) dans une case de sa ligne de vue. Le personnage immobilisé ne peut plus rien faire jusqu'à la fin du tour.

* Immmobiliser un personnage adverse coute 0 PA mais le joueur doit se défausser d'une carte combat de son choix (autre que la 0).

* L'anneau ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

* Le personnage paralysé doit subir les effets de la case où il a été stoppé.

* L'anneau de paralysie n'est utilisable que si le personnage visé respecte les règles d'empilement à la fin de l'action (impossible donc d'immobiliser un personnage portant un objet, sur une case comportant elle aussi un objet ou un personnage).

* L'anneau de paralysie est un objet magique, il est donc impossible d'immobiliser depuis, vers ou à travers une case de la Salle Anti Magie ou sous influence du magophage (carte combat tout de même dépensée, sans effet). Ce dernier y est d'ailleurs, insensible.

* Si un Elémentaire de Glace entre sur une case d'eau brumeuse, la brume disparaît au moment où l'Elémentaire de Glace pénètre dans la case, et il devient donc "ciblable". Un adversaire portant un anneau de paralysie pourra donc l'utiliser sur cette dite case .

Anneau de Répulsion

(L'Eau et le Feu)

* L'anneau de répulsion est un objet magique.

* Il ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour même sur des personnages différents. Son utilisation coûte une action.

* L'anneau de répulsion permet de repousser un personnage (ami ou ennemi / blessé ou pas) qui se trouve sur une case adjacente d'une case. Le déplacement se fait uniquement en ligne droite et vers une case valide (cf seconde règle d'or). S'il porte un objet, le personnage repoussé le conserve.

* Un personnage repoussé sur une fosse, une crevasse, une chute de pierres ou une case de lave meurt aussitôt. S'il porte un objet (même maudit), ou un blessé, il le laisse là où il se trouvait avant d'être repoussé.

* Un personnage repoussé vers une case d'eau doit laisser l'objet qu'il porte sur la case où il se trouve, par contre s'il porte un blessé, il l'emporte avec lui.
Si cet objet est maudit, le personnage ne peut être repoussé dans l'eau (car il ne peut se défaire de son objet maudit) ; hormis un élémentaire de feu ou de foudre qui eux meurent et laissent l'objet maudit sur la case valide.
Dans le même ordre d'idée, un élémentaire de feu transportant un objet maudit ne peut pas être répulsé dans la lave .

* Un personnage ne peut pas être repoussé sur un mur, une herse, un éboulis, un obstacle 3D, un arbre.

* Un personnage peut être repoussé vers un autre personnage si cela ne contredit pas les règles d'empilement. Il est donc possible : de repousser une goule sur un blessé quelconque, de repousser un blessé vers un personnage valide de sa couleur ou un goule de la couleur adverse. Il est à noter que dans ce dernier cas, il est parfaitement légal d'attaquer le personnage vivant et de tuer ainsi le blessé même s'il a été blessé dans le même tour (il n'est pas attaqué directement).

* Un personnage peut être repoussé sur un petit pont et en subir les conséquences.

* On peut repousser un personnage sur un objet, celui-ci le récupère donc.

* Un personnage qui porte un objet (ou un Paladin/Sorcière des glaces qui en porte 2) ne peut pas être repoussé sur un objet, car il ne respecterait plus la 2e règle d'or.

Il faut noter que :

* On peut repousser un personnage vers une réglette et un personnage allié latéralement sur sa réglette de départ.

* Un Elémentaire de Feu repoussé dans la lave ne meurt pas.

* Une Voleuse repoussée vers une fosse ne meurt pas.

* Il est possible de repousser une goule sur un blessé adverse (pour autant que ce dernier ne transporte pas d'objet).

* Par contre, il est impossible de repousser un spectre sur un blessé adverse. le spectre ne peut utiliser son pouvoir de réincarnation qu'à la fin d'une action de mouvement.

* Un personnage repoussé sur un obstacle où se trouve une corde reste sur celle-ci.

* Un personnage transportant une corde et repoussé vers un obstacle peut utiliser celle-ci pour survivre à condition qu'il y ait 2 points d'attache autour de l'obstacle. Dans le cas d'un double obstacle, le personnage meurt et la corde reste sur le 1er obstacle.

* Il est impossible de repousser un personnage depuis ou vers une case d'anti-magie.

* Il est impossible de repousser un personnage adjacent au Magophage avec un anneau de répulsion de même qu'un anneau n'aura aucun effet s'il est utilisé sur une case adjacente au Magophage (PA dépensé tout de même). En revanche, il est possible de repousser un personnage VERS une case sous influence du Magophage.

* On ne peut pas répulser un personnage qui se trouve séparé du porteur de l'anneau de répulsion par une pente de glace (la pente casse l'adjacence).

Par contre il est tout à fait possible de répulser ce personnage derrière une pente de glace , si le sens de la pente le permet.

Anneau de Téléportation
(Paladins et Dragons)

* Le joueur qui utilise un Anneau de Téléportation peut, pour 1PA, se téléporter magiquement vers une case de sol normal vide d'une salle voisine à la sienne.

* Les mécanismes de rotation ou la brume ne sont pas dans des cases de sol vides.

* L'Anneau de Téléportation ne permet pas de se téléporter depuis ou vers la réglette de départ.

* L'Anneau de Téléportation est un objet magique, il est donc impossible de l'utiliser depuis ou vers une case d'anti-magie ou sous influence du magophage (objet et PA tout de même dépensés). Le magophage ne peut l'utiliser.

* Usage unique. Après utilisation, il est défaussé.

Arbalète
(Créatures Sylvestres)

* Un personnage qui porte une Arbalète peut initier un combat à distance une fois par tour pour 1 PA. Il doit posséder une ligne de vue sur sa cible et ne doit pas être en contact avec sa cible ou un autre ennemi. La force de cette attaque est de 2 non modifiable. (On n'utilise pas la valeur de combat du porteur de l'Arbalète)

* Le combat à distance avec une arbalète suit les mêmes règles que celles de l'archer ou de l'arbalétrier.

* Le fantôme, le spectre et la chauve souris ne peuvent en bénéficier.

Armure
(Boîte de base)

* Un personnage qui porte une armure possède un point de plus en combat UNIQUEMENT lorsqu'il est attaqué. Le Fantôme, le spectre et la Chauve-souris ne peuvent en bénéficier.

* Un Paladin ou une Sorcière des glaces qui porte 2 armures possède un bonus de 2.

* L'armure bénéficie aussi à un personnage blessé situé dessus (sauf Fantôme, Spectre et Chauve-souris).

Bâton de boule de feu
(Boîte de base, Prison)

* Le Bâton de Boule de Feu ne peut être utilisé que par le Magicien. Les autres personnages peuvent tout de même le transporter.

* Il lui permet de tirer vers une case de sa ligne de vue une boule de feu.

* Le premier personnage (ami ou ennemi / indemne ou blessé) que croise la boule de feu est éliminé du plateau sans être blessé auparavant et rapporte les PV correspondants au(x) joueur(s) de la couleur adverse. Si ce personnage transportait un blessé, les deux personnages sont éliminés et rapportent les PV correspondants. Si ce personnage transportait un objet celui-ci est reste en jeu sauf s'il se trouve sur un obstacle (à moins que ce soit une corde)

* Un personnage qui vient d'être blessé peut aussi être ciblé et mourir dans le même tour.

* L'Elémentaire d'Eau (même blessé), l'Elémentaire de Feu (même blessé), le Magophage (sauf s'il est blessé) ne peuvent pas être tués à l'aide d'un Bâton de Boule de Feu (Objet et PA tout de même dépensés).

* Un personnage dans l'eau est protégé du bâton de boule de feu. Par contre un personnage avec une corde sur une case Eau n'est pas protégé.

* Il est interdit de tirer sur une courtisane (action impossible).

* Il est possible de tirer sur un arbre vivant. Celui-ci retourne dans la main de son propriétaire. Si un ou plusieurs personnages sont dessus, il(s) est(sont) tué(s). Même si c'est un elfe ou une courtisane.

* Il est possible de tirer sur les ronces du Druide.

* Le baton de boule de feu est un objet magique, il

est donc inutile de tirer depuis, vers ou à travers une case d'anti-magie ou sous influence du magophage (objet et PA dépensés).

* Un personnage transportant un bouclier contrefeu est insensible à la boule de feu (objet et PA tout de même dépensés).

* Une boule de feu peut permettre de bruler un mur de toile comme s'il s'agissait d'un personnage.

Bottes de 7 Lieues
(L'Eau et le Feu)

* Les bottes de 7 lieues sont des objets magiques.

* Elles ne servent qu'une seule fois.

* Un personnage qui utilise les bottes de 7 lieues, pour 1PA, peut parcourir 10 cases en volant.

* Les bottes de 7 lieues sont défaussées au moment où le personnage annonce son action, il peut donc ramasser un autre objet sur son chemin.

* Si lors de ce voyage, le personnage passe par une adjacente au Magophage, le personnage tombe sur place. S'il tombe sur une fosse, une crevasse ou une case de lave, il meurt en subit les effets. S'il tombe dans l'eau et qu'il portait un objet, l'objet est détruit. (Un Elémentaire de Feu ne meurt pas s'il tombe dans la lave, par contre il mourra s'il tombe dans l'eau)

* Un personnage en vol avec les bottes de 7 lieues ne peut pas entrer dans la salle anti magie.

* Un personnage en vol doit s'arrêter sur la première case pénétrée d'une salle d'ultra-gravité et en subir les effets.

* Si, lors de l'interruption d'un vol, les règles d'empilement ne sont pas respectées, l'action est supposée interdite et le personnage ne pénètre pas la case en question.

Bouclier Contrefeu
(Paladins et Dragons)

* Un personnage (même blessé) qui transporte un Bouclier Contrefeu sera insensible aux boules de feu du Dragon Rouge et du bâton de boule de feu. Le fantôme, le spectre et la Chauve-souris ne peuvent en bénéficier.

* De plus le Bouclier Contrefeu permet de passer sous les chutes de pierres, mais pas de s'y arrêter (sinon, le personnage en subit les effets).Il peut tout à fait le laisser sur une case de chute de pierres pour permettre à d'autres personnages de l'utiliser ou pour pouvoir prendre un objet situé sur la case de chute de pierres.

* Le Bouclier Contrefeu ne protège pas lors des combats. Par contre il annule le malus de la momie quand elle combat un personnage transportant une torche.

* Les blessés sont protégés par le Bouclier Contrefeu (sauf fantôme, spectre et chauve-souris).

Bouclier de Sylvanite
(Mercenaires)

* Le Bouclier de Sylvanite procure un bonus de 1 en combat défensif. Ce bonus est magique. Le fantôme, le spectre et la chauve souris ne peuvent en bénéficier.

* Le bouclier de sylvanite bénéficie aussi à un personnage blessé situé dessus (sauf fantôme, spectre et Chauve-souris).

* Le Bouclier de Sylvanite permet au personnage qui le transporte de passer sur les cases de chute de pierres mais pas de s’y arrêter (sinon, le personnage en subit les effets). Il peut tout à fait le laisser sur une case de chute de pierres pour permettre à d'autres personnages de l'utiliser ou pour pouvoir prendre un objet situé sur la case de chute de pierres.

Boulet
(Puissances des ténèbres)

* Le boulet est un objet maudit, c'est à dire qu'un personnage passant dessus (même s'il vole) est obligé de le prendre, quitte à abandonner son ancien objet sur la case précédemment occupée.

* Le personnage ne pourra s'en séparer tant qu'il pourra le conserver.

* Un personnage blessé ne peut conserver le boulet si un autre personnage passe dessus (ce dernier est alors obligé de l'emporter). En outre si l'on passe sur un blessé ayant le boulet, il faut laisser tout objet porté sur la case précédente (et non à la place de l'objet maudit).Si ce n'est pas possible (exemple une fosse où une corde était déjà posée), il faut laisser son objet sur la case encore précédente.

* Un personnage tuant, en combat de corps à corps, un autre personnage situé sur un objet maudit doit le prendre à la fin du combat, quitte à échanger l'objet qu'il détient avec l'objet maudit.

* Un objet maudit est magique. Le Magophage y est donc insensible.

* Un personnage peut se débarrasser de l'objet maudit sur n'importe quelle case de la salle anti-magie ou sur une case adjacente au magophage même au cours d'un déplacement. Il récupére ses pleines capacités et ce sans attendre la fin de l'action.

* Un personnage portant un objet maudit ne peut pas entrer ou être repoussé vers une case d'eau.

* Lors de la révélation d'une salle, c'est le joueur de la même couleur que l'objet maudit qui le place sur une case de sol normal vide, un mécanisme de rotation ou une case de ténèbres.

* Le personnage transportant le boulet perd 1 en point de mouvement de manière immédiate (même en cours de l'action où il récupère l'objet). Il récupère ce point de mouvement à partir du moment où il est dans une case d'anti-magie ou sous influence du magophage, même s'il serait s'agit de son dernier point de mouvement du fait du boulet.

Clef

(Paladins et Dragons, Eau & Feu, Puissances des ténèbres, Mercenaires, Prison)

* Objet courant.

* Un personnage qui possède une clef peut pour une action ouvrir ou fermer une herse adjacente, tout comme la Voleuse.

Corde

(Boîte de base, Paladins et Dragons, Eau & Feu, Mercenaires, Terres de Glaces, Prison)

* Objet courant

* Un personnage qui possède une corde peut passer sur un obstacle sauf la chute de pierres (fosse, crevasse, case d'eau ou encore une case de lave...). Il peut même s'y arrêter.

* Un personnage ayant une force supérieure à 3 pourra même à l'aide d'une corde traverser ou s'arrêter sur un pont.

* Un personnage ayant une force supérieure à 2 pourra même à l'aide d'une corde traverser ou s'arrêter sur une tuyauterie.

* Pour qu'une corde puisse être posée sur un obstacle, il faut qu'elle possède 2 points d'attache. C'est à dire que 2 des 4 cases adjacentes (non séparées par un mur ou une herse fermée) à la case où cette corde est posée soient :
  * les cases de la réglette de départ ou de sortie,
  * une fosse si la voleuse de l'équipe se trouve dessus,
  * les mécanismes de rotation,
  * les cases de sol normal,
  * les cases de sol embrumées,
  * les cases de chutes de pierres,
  * les cases du pentacle,
  * les escaliers,
  * les petits ponts (même pour les personnages ayant 4 en force ou plus),
  * les tuyauteries (même pour les personnages ayant 3 en force ou plus),
  * les tombes,
  * les trappes fermées,
  * les lianes,
  * le grand pont,
  * l'arbre coupé en travers de la crevasse,
  * les arbres (même pour les personnages ayant 4 en force),
  * les ponts de glace,
  * l'eau gelée ou les marqueurs de gel dûs au parchemin de glace,
  * les pentes de glace - dans le sens de la descente,
  * les cases d'obstacle (fosse, crevasse, eau, lave, gouffre d'ultra-gravité, cascade) sur lesquels se trouve une corde ou une plante grimpante du Druide.

* Par contre, ne peuvent pas servir de point d'attache :
  * les cases d'obstacle (fosse, crevasse, eau, lave, gouffre d'ultra-gravité, cascade),
  * les murs,
  * les herses fermées,
  * les cases ténèbre (sauf pour l'ombre)
  * les fontaines,
  * l'éboulis de l'illusionniste,
  * les bibliothèques,
  * l'artefact d'antimagie,
  * le tombeau sacré,
  * la statue,
  * les armureries,
  * les meurtrières,
  * les passages secrets elfiques,
  * les toiles d'Araknis,
  * le mur de ronces du Druide,
  * les pentes de glace - dans le sens de la montée.

* Si un personnage qui est à l'arrêt sur une crevasse, une fosse, une case de lave, etc perd sa corde d'une façon ou d'une autre, il subit immédiatement les effets de l'obstacle.

* Si un personnage est à l'arrêt sur un obstacle avec une corde, les personnages de sa couleur peuvent le traverser en bénéficiant de l'effet de la corde.

* Si vous désirez traverser 2 cases de fosses successives (ou deux obstacles quels qu'ils soient), vous pouvez avec la corde vous rendre sur la première fosse et utiliser un saut pour passer la seconde (le tout en 2 actions distinctes) sans emporter la corde. (Voir double fosse)

Croix sainte
(Puissances des Ténèbres)

* Si un personnage mort-vivant et non volant pénètre sur une case contenant la croix sainte, il meurt immédiatement et l'adversaire gagne les PV correspondants.

* Si, quelqu'en soit la raison, un personnage mort-vivant se retrouve, à la fin d'une action, sur une croix sainte, il meurt et l'adversaire gagne les PV correspondants.

* Si un Nécromancien parvient à transformer un personnage blessé en Zombie sur une croix sainte, il élimine le personnage blessé et les PV reviennent au joueur actif (ou à ses adversaires s'il s'agit d'un personnage blessé appartenant au joueur actif).

* Un personnage vivant peut parfaitement passer sur la case de ses partenaires morts-vivants en transportant la croix sainte sans les tuer. Par contre, si c'est le mort-vivant qui se déplace, il ne peut pas passer sur la case de la croix sainte, même si celle-ci est portée par un de ses alliés, car il en mourrait...

Epée à 2 mains
(Puissances des Ténèbres, Mercenaires)

* Pour attaquer avec une épée à 2 mains, il faut dépenser 1 PA supplémentaire. Le combat n'a pas besoin d'être déclenché par le personnage utilisant l'épée à 2 mains.

* Elle donne un bonus de 2 en attaque au personnage qui s'en sert.

* Un combat comportant plusieurs épées à deux mains en attaque, coûtera 1PA supplémentaire par épée à 2 mains.

* Un samouraï utilisant une épée à 2 mains ou déclenchant un combat comportant au moins une épée à 2 mains en attaque, réduira le coût total du combat de 1PA grâce à son pouvoir (soit 1PA pour une épée à 2 mains, 2PA pour 2 épées à 2 mains, etc).

* Une épée à 2 mains reforgée dans un brasier donne un bonus de 3 en attaque lorsqu'on l'utilise, aucun bonus si le PA supplémentaire n'est pas dépensé.

Epée
(Boîte de base)

* Un personnage qui possède une épée voit sa valeur de combat augmenter de 1 point UNIQUEMENT quand il attaque. Le fantôme, le spectre et la Chauve-souris ne peuvent en bénéficier.

* Un Paladin ou une Sorcière des glaces qui porte deux épées possède un bonus de 2 lorsqu'il attaque.

* Chaque épée reforgée dans un brasier donne un bonus de 2 en attaque.

Hache à 2 mains
(Terres de Glaces)

* Un personnage portant la Hache à deux mains peut couper un arbre adjacent pour 1 PA.

* Pour attaquer avec une Hache à deux mains, il faut dépenser 1 PA supplémentaire. Le combat n'a pas besoin d'être déclenché par le personnage utilisant la Hache à deux mains.

* Elle donne un bonus de 1 en attaque au personnage qui s'en sert.

* Un combat comportant plusieurs Haches à deux mains en attaque, coûtera 1PA supplémentaire par Hache à deux mains.

* Un samouraï utilisant une Hache à deux mains ou déclenchant un combat comportant au moins une Hache à deux mains en attaque, réduira le coût total du combat de 1PA grâce à son pouvoir (soit 1PA pour une Hache à deux mains, 2PA pour Hache à deux mains, etc).

* Une Hache à deux mains reforgée dans un brasier donne un bonus de 2 en attaque lorsqu'on l'utilise, aucun bonus si le PA supplémentaire n'est pas dépensé.

* Un bûcheron portant la Hache à deux mains peut couper autant d'arbres adjacents qu'il le souhaite pour 0 PA.

Katana
(Mercenaires)

* Un personnage qui porte un katana peut déclencher une attaque pour 1PA de moins une fois par tour (soit 0PA pour une attaque classique, 1PA si le combat comporte aussi une épée à 2 mains, 2PA s'il comporte 2 épées à 2 mains, etc). Le fantôme, le spectre et la chauve-souris ne peuvent en bénéficier.

* Cette capacité fonctionne aussi en combat groupé mais elle ne peut alors pas être soutenue par un tir à distance.

* S'il est reforgé, il donne en plus un bonus de 1 en combat offensif.

* Un seul katana peut être utilisé par combat. Plusieurs katanas peuvent être utilisés en plusieurs fois, une seule utilisation par combat.

* Le pouvoir du samouraï correspondant à celui du katana, un seul des deux peut être utilisé par combat.

* Un Samouraï avec un katana, un Paladin ou une Sorcière des glaces avec 2 katanas peuvent attaquer 2 fois pour 1PA de moins (soit, 2 attaques classiques à 0PA).

* Le coût d'un combat ne peut pas être inférieur à 0PA (surtout si on respecte tous les points précédents)

Marteau de guerre runique
(Mercenaires)

* Le marteau de guerre runique est un objet magique.

* Un personnage qui porte un marteau de guerre runique bénéficie d'un bonus de 1 en combat offensif (2 s'il est reforgé).

* Un nain qui porte un marteau de guerre runique bénéficie d'un bonus de 2 en combat offensif (3 s'il est reforgé).

* Le marteau de guerre runique étant un objet magique, il est inutile s'il est utilisé depuis ou vers un personnage situé sur une case d'anti-magie ou sous influence du magophage. Le barbare ne peut pas l'utiliser.

Orbe de paix
(Créatures Sylvestres)

* Un personnage portant l'orbe de paix et l'utilisant pour 0PA durant le tour de l'adversaire, peut interdire tout combat au corps à corps sur tout le plateau et ce, jusqu'à la fin du tour en cours.

* L'annonce de l'utilisation doit être fait lorsque l'adversaire joue sa carte d'action ou à la fin de toute action.

* L'orbe de paix est défaussé après utilisation.

* L'orbe de paix n'est pas magique

* Les combats à distance et l'utilisation des bâtons de boule de feu sont autorisées.

Parchemin de Charme

(Paladins et Dragons, Eau & Feu)

* Le parchemin de charme suit la règle des parchemins.

* L'utilisateur peut charmer un personnage ennemi qui se trouve dans la même salle que lui. (Pas besoin d'avoir une ligne de vue)

* La victime doit pouvoir être ciblée. On ne peut pas charmer un personnage qui se trouve dans la brume ou dans les ténèbres, et seul un elfe ou le possesseur de l'amulette de vision elfique peut charmer un elfe dans un arbre.

* Le lanceur de sort bénéficie de 3PA pour faire exécuter des actions valides à la victime comme pourrait le faire son adversaire.

* Si vous jouez avec un timer, la personne qui utilise le parchemin de charme bénéficie d'une minute supplémentaire.

* Charmé un blessé est parfaitement autorisé

Les actions valides sont :

* Se déplacer.

* Utiliser un objet

* Passer sur des cases occupées par des personnages de la même couleur, voire même leur prendre un objet ou un blessé.

* Attaquer un personnage d'une autre couleur. (dans ce cas, c'est le joueur qui contrôle habituellement le personnage charmé qui joue une carte combat)

* Utiliser un bâton de boule de feu, ou le souffle du Dragon Rouge vers un personnage de la même couleur.

* Utiliser une potion de vitesse et faire gagner au personnage charmé 4 actions supplémentaires.

* Sauter (dans ce cas c'est la personne qui a charmé qui doit utiliser une de ses propres cartes saut). En cas de double charme c'est toujours le joueur actif qui dépense les cartes sauts.

* Transporter un blessé de la même couleur.

* Se suicider sous une chute de pierres.

* Pénétrer dans une case d'eau (même si le personnage charmé est un Elémentaire de Feu ou un Elémentaire de Foudre)

* Décrocher des objets des supports divers (torche pour l'ombre par exemple).

* Pénétrer une case contenant une croix sainte pour un mort-vivant non volant.

* Il est à noter que si un Golem charmé casse un mur, le pion utilisé vient de la réserve du propriétaire du Golem. De même pour les murs de toile de l'araknis, les plantes grimpantes du druide, les zombies du nécromancien, les rampeurs du pondeur...

* Par ailleurs si un joueur charme un personnage adverse, et qu'il révèle une salle avec ce personnage, c'est ce joueur (actif) qui place tous les pions sauf les objets de sa couleur.

Les actions non valides :

* Attaquer un personnage de la même couleur

* Passer sur un personnage d'une autre couleur

* Se suicider dans une fosse, une crevasse, la lave, etc.

* Prendre une corde à un personnage de la même couleur qui se trouve sur un obstacle en passant sur ce dernier.

* Pénétrer une case contenant une torche avec une ombre.

Parchemin de Confusion
(Eau & Feu)

* Le parchemin de confusion suit la règle des parchemins.

* Un jeteur de sorts peut utiliser le parchemin de confusion pour 0PA, durant son tour de jeu ou le tour de l'adversaire.

* Un jeteur de sorts peut l'utiliser durant un combat où au moins un des personnages de la couleur du jeteur de sort, ou le jeteur de sort lui-même, est engagé et qu'un des protagonistes du combat (ami, ennemi ou lui-même) se trouve dans la même salle que lui ET qu'au moins un protagoniste adverse soit ciblable (même si ce dernier n'est pas dans la même salle). Si le personnage ciblé est sur une case d'anti-magie sous influence du magophage ou est un magophage, le sort n'a alors aucun effet (objet et PA dépensés).

* Le parchemin de confusion ne peut être utilisé que lors de combat au corps à corps et en aucun cas lors de d'un combat à distance. Lors d'un combat groupé mixte (corps à corps et distance), le parchemin peut-être utilisé si l'adversaire qui se trouve au corps à corps est ciblable.

* Lorsque le parchemin est utilisé, la victime devra jouer sa carte combat au hasard (tirée au sort dans sa réserve de cartes combat par l'adversaire)

Les personnages adverses ne pouvant pas être ciblés sont :

* Les personnages dans la brume.

* Les personnages dans les ténèbres

* Les personnages elfes dans les arbres sauf par d'autres elfes

* Dans un combat groupé il suffit de pouvoir cibler l'un des personnages adverses.

Parchemin d'élémentaire
(A feu et à sang: extension 3/4 joueurs)

* Le parchemin d'élémentaire suit la règle des parchemins

* Ce parchemin est un parchemin neutre, uniquement utilisable lors de parties amicales ou scénarisées.

* Quand vous fouillez une bibliothèque de l'extension Eau et Feu (salle 16), vous avez la possibilité d'ajouter ce parchemin au 4 autres parchemins neutres de l'extension Eau et Feu.

* Un jeteur de sort peut utiliser le parchemin d'élémentaire pour 1PA durant son tour de jeu. Il peut alors créer un Elémentaire d'Eau sur toute case d'eau vide dans sa ligne de vue, ou un Elémentaire de Feu sur toute case de lave vide dans sa ligne de vue.

* Il est impossible de créer un élémentaire, si le joueur dispose déjà de celui ci dans son équipe. En clair, un joueur ne peut pas contrôler deux élémentaires d'eau ou de feu.

Par extension, on peut considérer de manière officieuse (au choix des deux adversaires ou lors de scénario), que ce parchemin peut-être utilisé pour créer un Elémentaire de Glace à partir d'une case de glace (ou de pont de glace) vide ou un Elémentaire de Pierre à partir d'une case de chutes de pierres vide.

Parchemin de Glace
(Terres de Glaces)

* Le parchemin de glace suit la règle des parchemins.

* Un Jeteur de Sorts peut utiliser le parchemin de glace pour 1PA durant son tour de jeu.

Le parchemin de glace peut être utilisé de deux manières différentes :

1) Il peut « geler » un personnage en ligne de vue comme le Dragon de glace. Placer un marqueur « gelé » sur le personnage.

Un personnage gelé est soumis aux règles suivantes :

* Il ne peut effectuer aucune action (ni saut, ni

déplacement, ni pouvoir, ni attaque, etc.)

* Il subit un malus de 1 point à sa valeur de combat (sans toute fois descendre en dessous de zéro) ;

* Il peut se défendre, et peut même participer à un Combat Groupé en défense uniquement (au chois du joueur défenseur) ;

* Il ne gène pas le passage de ses alliés (comme dans le cas d'un personnage non gelé) ;

* Il est possible de prendre/donner un objet/blessé à un personnage gelé ;

* Un personnage gelé (vivant ou blessé) ne peut pas être transporté par qui que se soit ;

* Un personnage gelé est dégelé si à la fin d'une action, il possède une torche. Il pourra alors agir normalement dès l'action suivante.

* Il est impossible de gelé, un personnage transportant une torche, un Elémentaire de Feu et un Elémentaire de Glace (l'action est valide mais ne sert à rien).

* Il défend son objet : il n'est pas possible à l'adversaire de lui prendre un objet, et il conserve ses objets maudits comme s'il était un personnage vivant dans le cas bien sûr, où il n'est pas blessé

2) Il peut permettre de placer jusqu'à 8 tuiles de glace.

* La première tuile doit être adjacente au Jeteur de Sorts.

* Les tuiles suivantes doivent être adjacentes à une tuile précédente ou au Jeteur de Sorts.

* Il n'est possible de poser une tuile de glace que sur les cases de sol normal, les cases d'eau ou les cases de crevasse (on ne peut poser de tuile de glace sur les arbres, les mécanismes de rotation, les ponts, la lave, les fosses, etc.).

* Les tuiles de glace sont considérées comme du sol enneigé.

* Une tuile de glace peut être fondue pour 0 PA par tout personnage possédant une torche, et par l'Elémentaire de Feu avec ou sans torche, si il se trouve sur une case adjacente (retirez le marqueur « glace »).

* Si un Elémentaire de Feu (vivant ou blessé) se trouve sur une tuile de glace à la fin d'une action, cette dernière fond automatiquement (avec les conséquences néfastes pour l'Elémentaire de Feu, si la case contient de l'eau).

Les personnages adverses ne pouvant pas être ciblés sont :

* Les personnages dans la brume.
* Les personnages dans les ténèbres.
* Les personnages elfes dans les arbres sauf par d'autres elfes

Attention : Si le Parchemin de glace est magique, les tuiles de glace et le marqueur « gelé » ne le sont pas.

Parchemin de lévitation

(Créatures Sylvestres)

* Un jeteur de sort possédant le parchemin de lévitation peut pour 1 PA faire bénéficier un personnage dans sa ligne de vue ou lui même du pouvoir de voler.

* Le vol est valable jusqu'à la fin de son tour.

* Le vol est magique.

* Le parchemin de lévitation est défaussé après son utilisation.

Parchemin de Reconstruction

(Eau et Feu)

* Le parchemin de reconstruction suit la règle des parchemins.

* Le personnage qui l'utilise peut récupérer un objet défaussé.

Un objet défaussé peut être :

* Un objet à usage unique qui a déjà été utilisé

lors de la partie.

* Un objet qui a été détruit.

* Un objet sorti par un personnage (Sauf le trésor)

Un objet défaussé n'est pas :

* Un objet qui n'a pas été joué durant la partie. (Si aucun joueur n'a choisi le bâton de boule de feu en début de partie, il est impossible de le reconstruire)

* Un objet qui n'a pas encore été révélé.

* Un trésor sorti.

Parchemin d'Inversion

(Eau et Feu, Puissance des ténèbres)

* Le parchemin d'inversion suit la règle des parchemins.

* Lorsqu'un jeteur de sorts utilise un parchemin d'inversion, il peut intervertir la salle dans laquelle il se trouve avec une salle adjacente. L'inversion se fait horizontalement ou verticalement, mais jamais en diagonale.

* Les pions restent dans la salle dans laquelle ils se trouvaient, toujours à la même place.

* La salle anti magie ne peut pas être inversée lorsqu'elle est dévoilée (l'objet et le PA sont tout de même dépensés en cas de tentative).

* Les salles non dévoilées peuvent être inversées avec celle du jeteur de sort.

* La salle où se trouve le Magophage peut être inversée (Sauf si le jeteur de sorts se trouve sur une case adjacente à ce dernier).

Potion de force

(Mercenaires)

* La potion de force est un objet magique.

* Boire une potion de force coûte 0 point d'action

* Le personnage qui boit la potion de force bénéficie d'un bonus magique de 3 en force (attaque et défense) jusqu'à la fin du tour (même après avoir été blessé durant le tour).

* La potion de force peut aussi être bue à la fin de n'importe quelle action lors du tour d'un adversaire ou lorsqu'un combat est déclaré.

* Un personnage ayant bu une potion de force et traversant ou s'arrêtant sur une case d'anti-magie ou sous influence du magophage perd immédiatement son bonus de force de manière définitive.

* Le bonus de force n'est pas pris en compte lorsqu'il s'agit de traverser des cases de tuyauterie, de petits ponts, d'arbres ou lorsqu'il s'agit de transporter ou d'utiliser une scie à vapeur.

* Un personnage ayant bu une potion de force, ne peut pas bénéficier de son bonus de 3 si tous ses adversaires en combat sont situés dans une zone d'influence du magophage ou en anti-magie. En revanche, les effets de la potion perdurent tant qu'il ne pénètre une telle case et fonctionnent si la possibilité existe d'attaquer un personnage hors anti-magie.

* Un personnage buvant deux potions de force dans le même tour, bénéficie d'un bonus de 6 en corps à corps, cumulable avec d'éventuelles armes.

Potion de vie

(Terres de Glaces)

* La potion de vie est magique.

* La potion de vie est à usage unique, défaussez-la après utilisation.

* Un personnage blessé peut boire la potion de vie pour 0 PA, mais uniquement durant son tour.

* Le personnage blessé est alors soigné et revient à l'état « vivant ».

* Le personnage nouvellement soigné peut agir durant le reste du tour.

* Un personnage non blessé (vivant) ne peut pas boire la potion de vie (dans le but d'empêcher son

adversaire de la récupérer).

Potion de vitesse
(Boîte de base)

* Boire une potion de vitesse coûte une action.

* Le personnage qui boit la potion de vitesse bénéficie de 4 actions supplémentaires. SEUL le personnage qui a bu la potion peut bénéficier de ces 4 actions.

* La potion de vitesse est défaussée lorsque le personnage l'a boit et avant les 4 actions supplémentaires.

* Un personnage qui a bu la potion de vitesse peut utiliser les 4 actions pour engager un combat groupé.

* Un personnage charmé qui boit la potion de vitesse gagne lui aussi 4 actions supplémentaires.

* Le joueur peut intercaler des actions "normales" entre les actions offertes par la potion de vitesse.

* L'effet de la potion s'arrête si le personnage passe sur une case adjacente au Magophage. Le personnage doit alors s'arrêter et subir les effets de la case sur laquelle il s'arrête. Si les règles d'empilement ne sont pas respectées du fait de cette action, l'action est interdite et le personnage doit choisir un autre itinéraire (les effets de la potion ne sont alors pas annulés). De même si un personnage ayant bu une potion de vitesse attaque un personne situé sur une case adjacente au magophage, l'effet de la potion est annulée. Dans le cas d'un combat groupé, si l'attaquant qui a consommé la potion de vitesse et le personnage attaqué n'est pas adjacent au magophage, un éventuel combat groupé peut avoir lieu même si l'un des autres personnages est adjacent au magophage.

* Un personnage ne peut pas utiliser une action de la potion de vitesse pour entrer dans la salle d'anti-magie. S'il utilise une action normale pour le faire, l'effet de la potion est annulé et les actions de potion restantes sont perdues. De même si un personnage ayant bu une potion de vitesse attaque un personne situé sur une case anti-magie, l'effet de la potion est annulée. Dans le cas d'un combat groupé, si l'attaquant qui a consommé la potion de vitesse et le personnage attaqué sont en dehors de la salle anti-magie, un éventuel combat groupé peut avoir lieu même si l'un des autres personnages est sur une case d'anti-magie.

* Si la potion est bue dans une case d'anti-magie ou sous influence du magophage, elle est sans effet (objet et action dépensés).

* Si vous jouez au Timer, le joueur qui utilise la potion de vitesse gagne une minute de jeu.

Scie à vapeur
(Créatures Sylvestres)

* Un personnage portant la scie à vapeur peut couper un arbre adjacent pour 1 PA.

* Le personnage portant la scie à vapeur a un bonus de +1 en combat uniquement en attaque.

* La scie ne peut pas être forgée dans les brasiers.

* Pour pouvoir transporter ou utiliser la scie à vapeur, il faut que le personnage ait une force de 3 ou plus.

* La télékinesiste peut déplacer la scie à vapeur grâce à son pouvoir.

* Un bûcheron portant la scie à vapeur peut couper autant d'arbres adjacents qu'il le souhaite pour 0 PA.

Tapis volant
(Terres de Glaces)

* Le Tapis volant est un objet maudit, c'est à dire qu'un personnage passant dessus (même s'il vole) est obligé de le prendre, quitte à abandonner son ancien objet sur la case précédemment occupée.

* Le personnage ne pourra s'en séparer tant qu'il pourra le conserver.

* Un personnage blessé ne peut conserver l'objet maudit si un autre personnage passe dessus (ce dernier est alors obligé de l'emporter).En outre si l'on passe sur un bléssé ayant un objet maudit, il faut laisser tout objet porté sur la case précédente (et non à la place de l'objet maudit).Si ce n'est pas possible (exemple une fosse où une corde etait

déjà posée), il faut laisser son objet sur la case encore précédente.

* Un personnage tuant, en combat de corps à corps, un autre personnage situé sur un objet maudit doit le prendre à la fin du combat, quitte à échanger l'objet qu'il détient avec l'objet maudit.

* Un objet maudit est magique. Le Magophage y est donc insensible.

* Un personnage peut se débarrasser de l'objet maudit sur n'importe quelle case de la salle anti-magie ou sur une case adjacente au magophage même au cours d'un déplacement. Il récupére ses pleines capacités et ce sans attendre la fin de l'action.

* Un personnage portant un objet maudit ne peut pas entrer ou être repoussé vers une case d'eau.

* Lors de la révélation d'une salle, c'est le joueur de la même couleur que l'objet maudit qui le place sur une case de sol normal vide, un mécanisme de rotation ou une case de ténèbres.

* Le personnage qui porte le Tapis volant peut décider d'utiliser celui-ci pour effectuer ses actions de mouvement en volant.

* Le score de mouvement du personnage reste le même (un Dragon Rouge avec un tapis volant ne peut toujours pas bouger).

* Pour chaque action de mouvement effectuée en utilisant le tapis volant, le joueur contrôlant le personnage doit se défausser d'une carte combat qu'il choisit (sauf 0) et la montrer à son adversaire.

* Le vol n'est valide que pour une seule action de mouvement et coûte une carte combat à chaque utilisation.

* Le vol est activé au début du mouvement. Il n'est donc pas possible d'initier un vol à proximité d'un magophage, et il n'est pas non plus possible de commencer un vol au cours de son déplacement (par exemple on ne peut pas récupérer le tapis volant puis en profiter pour voler la fin de l'action de déplacement).

* L'objet étant magique, il n'est pas possible de rentrer en volant dans la salle d'anti-magie. Dans une salle d'ultra-gravité ou sur une case adjacente au Magophage , le vol cesse immédiatement et le personnage en subit les conséquences si elles ont lieu d'être. Le personnage peut toutefois finir son mouvement à pied.

* Sous l'effet d'un Parchemin de Charme, c'est le joueur qui prend le contrôle du personnage charmé qui défausse ses propres cartes combat s'il décide de faire voler le Tapis volant.

Torche

(Puissances des Ténèbres)

* Objet courant

* Lors de la révélation d'une salle, la torche est toujours placée par le joueur qui la révèle, quelque soit sa couleur et il ne peut pas la placer sur une case de ténèbres.

* Le personnage qui porte la torche peut pour 1 PA, bruler une toile (adjacente) ou faire fondre un pont de glace qui se trouve sur une case adjacente.

* Le personnage qui porte la torche peut, pour 0 PA, faire fondre une case de glace adjacente.

* Le personnage qui porte la torche peut, pour 0 PA, éclairer une zone de ténèbres adjacente. Il choisit d'abord la taille de la tuile de couloir (1, 2 ou 3 cases) et la pose. Le placement des tuiles doit respecter les règles suivantes : La tuile doit être placée en intégralité sur des cases de ténèbres. La tuile posée doit être adjacente au personnage utilisant la torche. La tuile ne peut pas être à cheval sur 2 salles mais peut être posée sur une salle adjacente au porteur de la torche.

* L'ombre ne peut pas entrer sur une case contenant une torche. De même, elle ne peut pas attaquer un personnage transportant une torche ni participer à un combat groupé si tous ses adversaires transportent une torche (à moins qu'elle soit attaquée directement).

* Il est possible de dégeler un personnage en lui donnant une torche. Ce personnage est automatiquement dégelé à la fin de l'action en cours. Par ailleurs il est impossible de geler un

personnage (même blessé) transportant une torche.

Trésor
(Jeu de Base, Mercenaires)

* Un personnage qui sort du donjon avec le trésor rapporte un point de victoire supplémentaire à son équipe.

* Le trésor peut être de n'importe quelle couleur...

* Lorsqu'un trésor est sorti, il est posé à côté du joueur qui l'a sorti pour marquer le point de victoire. Il n'est pas défaussé et ne peut donc être reconstruit avec le parchemin de reconstruction.

Tueuse de Dragon
(Paladin et Dragon)

* La Tueuse de Dragon donne un bonus de 4 en combat au personnage qui la possède lorsqu'il est dans l'équipe attaquante et adjacent à un dragon.

* Si un Dragon est vaincu par la Tueuse de Dragon (adjacent à l'utilisateur donc), il est immédiatement tué (sans être blessé).

* Même si la Tueuse de Dragon est une épée, elle ne donne pas de bonus lorsque son porteur combat un autre personnage sauf si elle est reforgée dans un brasier, auquel cas elle donne 1 contre tous les personnages et 5 contre les dragons.

* Une épée ne procure qu'un seul bonus, quelque soit le nombre de dragons adjacents. Si le combat est remporté, tous les dragons adjacents meurent directement. Deux tueuses de dragons (non reforgées) procurent un bonus total de 8 si utilisées contre au moins un dragon.

* Le Fantôme, le Spectre et la Chauve-souris ne peuvent en bénéficier.

Arc
(Prison)

* L'arc permet d'engager des combats à distance en payant un PA et peut être utilisé plusieurs fois par tour.

* L'arc à une valeur de combat de 1, qui remplace la valeur de combat normale de la figurine.

* Un archer elfe avec un arc ne cumule les valeurs de combat et ne reçoit aucun bonus.

* Un arbalétrier transportant un arc peut effectuer un tir d'arbalète par tour et autant de tirs d'arc qu'il peut dépenser de PA.

Grand bouclier
(Prison)

* Un personnage transportant un grand bouclier ne peut être la cible d'un combat à distance.

* Un grand bouclier permet aussi de passer sous les chutes de pierres sans s'y arrêter, comme tout bouclier.

Lance téléscopique
(Prison)

* Une figurine transportant la lance télescopique peut engager un combat au corps à corps à une distance de 2 cases en ligne droite.
Un combat avec une lance télescopique est considéré comme un combat au corps à corps à part entière, et non comme un combat à distance.

* Ce combat peut s'effectuer en traversant une case normale,un obstacle,un escalier, une tombe ou une meurtrière (à condition que la case ne soit pas occupée par un personnage).Dans le cas d’une meurtrière, les deux personnages doivent être tous les deux adjacents à la meurtrière.

* Un combat avec une lance télescopique peut s'effectuer à travers ou vers une case de brume (aucune ligne de vue n'étant nécessaire pour utiliser la lance).

* L'utilisateur de la lance télescopique n'est pas affecté par le résultat du combat. En revanche, en cas de défaite, la lance est brisée et elle est défaussée.
En cas de victoire , la lance reste intacte et l'ennemi devient blessé (ou éliminé s'il était déjà blessé).

* Elle peut être utilisée en cas de combat groupé .

* Elle ne peut pas être utilisée au contact, ni en

défense, ni à travers une pente de glace.

* Un personnage adjacent à une figurine ennemie ne peut pas utiliser la lance télescopique pour attaquer un autre personnage situé à 2 cases.

* Un personnage utilisant la lance télescopique ne peut pas cumuler son effet avec une autre arme d'attaque.

* La lance télescopique est un arme d'attaque qui peut-être reforgée.

Décors

Arbres

* Les arbres sont des obstacles 3D.

* Les personnages ayant une force de combat de 3 ou moins peuvent terminer leur déplacement dans un arbre (ils ne peuvent pas le traverser en 1 seule action sauf les volants et les incorporels)

* Un personnage arrêté dans un arbre peut se déplacer normalement pour 1 PA.

* Un personnage dans un arbre a une ligne de vue importante : celle-ci n'est pas arrêtée par les personnages, les obstacles 3D, les escaliers, les autres arbres et les lianes. Une ligne de vue améliorée (partant depuis un arbre),et réfléchie sur un miroir, garde son caractère "amélioré".

* Un elfe dans un arbre est invisible et ne peut donc pas être ciblé sauf par un autre elfe ou un personnage portant l'amulette de vision elfique. Le combat corps à corps est possible.

* On ne peut pas repousser un personnage dans un arbre.

* On peut sauter depuis un arbre mais par contre, on ne peut sauter vers un arbre.

* Si un arbre recouvert de brume est coupé ou déraciné, la brume disparait.

Armurerie

* Une armurerie est un obstacle 3D.

* Un personnage qui ne transporte pas d’objet (ou un seul pour le paladin) et qui est adjacent à une armurerie peut prendre un objet neutre au hasard pour 1 PA parmi l'épée à 2 mains, l'épée, le bouclier de sylvanite, le Marteau de guerre runique, la tueuse de dragon, le katana, l'armure et le boulet. Placez un marqueur pour indiquer que l’armurerie a été vidée.

* Le fantôme, le spectre et la chauve-souris ne peuvent pas fouiller une armurerie.

Bibliothèque

* La bibliothèque est un obstacle 3D.

* Lorsque la salle des bibliothèques est révélée, deux parchemins neutres sont tirés au sort (secrètement) et placés face cachée, un sur chaque bibliothèque.

* Un personnage situé sur une des deux cases adjacentes à une bibliothèque peut la fouiller pour 1PA. Il y trouve alors le parchemin et doit le placer sous son personnage après l'avoir montré à son adversaire. S'il ne peut prendre le parchemin (car il possède déjà un objet, ou 2 dans le cas du paladin), il ne peut pas fouiller la bibliothèque.

* Le fantôme, le spectre et la chauve-souris ne peuvent pas fouiller une bibliothèque.

Les parchemins disponibles sont :

* Le parchemin de charme.
* Le parchemin de confusion.
* Le parchemin de reconstruction.
* Le parchemin d'inversion.

Brume

* La brume peut recouvrir n'importe quelle autre case (Sol, fosse, mécanisme de rotation, chute de pierres etc).

* La brume coupe les lignes de vue.

* Un personnage dans la brume ne peut pas être atteint par une boule de feu ou autre sortilège (parchemin de charme par exemple) ou tir et même si le personnage d'adverse lui est adjacent.

* Un personnage dans la brume peut cibler, tirer ou lancer une boule de feu à condition que son tir ne traverse aucune autre case de brume. De plus il peut se cibler lui-même.

* Un objet situé dans une case de brume ne peut

pas être atteint par le pouvoir du Télékinésiste.

* Un personnage qui se trouve dans la brume peut être attaqué au corps à corps.

* Lors de la révélation d'une salle il est interdit de placer un personnage ou un objet sur une case de brume.

Brasiers

* Les cases de brasier sont considérées comme des cases de lave. L'Elémentaire de Feu bénéficie donc de son 1 en Force.

* Un personnage qui possède une arme d'attaque de corps à corps et qui est adjacent à un brasier peut reforger l'arme pour 1 PA. Remplacez le pion de l'arme par son équivalent reforgé.

* L'arme reforgée gagne 1 en attaque jusqu'à la fin de la partie.

* Une arme reforgée ne peut pas être reforgée une 2e fois.

* Le bonus de l'épée à 2 mains n'est utilisable que si le PA supplémentaire est dépensé (3 en attaque au lieu de 2).

* La tueuse de dragon reforgée confère 5 contre les dragons ou 1 contre n'importe quel personnage.

* Le brasier n'est plus utilisable s'il est occupé (plante grimpnante, élémentaire de feu, personnage avec une corde, etc).

Chute de Pierres

* La Chute de Pierres est une case de sol.

* Un personnage non volant qui passe ou s'arrête sous une chute de pierres est tué sur le coup (sauf élémentaire de pierres).

* Seuls les personnages volants, l'élémentaire de pierres, le Fantôme et le spectre peuvent passer sous une chute de pierres (mais s'ils s'y arrêtent, ils meurent aussitôt, sauf pour l'élémentaire de pierres qui détruit le piège définitivement)

* Un personnage non volant qui porte un bouclier peut passer sous une chute de pierres, mais pas s'y arrêter (ou il sera tué sur le coup). Il pourra lors de son déplacement abandonner son bouclier sous la chute de pierres afin de permettre à d'autres personnages de passer.

* Un personnage peut passer sous une chute de pierres si un bouclier est posé sur celle-ci. S'il veut y récupérer un autre objet, il devra y passer à l'aide d'un bouclier et l'abandonner à la place de l'objet à ramasser (excepté pour le Paladin qui peut porter deux objets et les volants qui n'ont pas besoin de bouclier)

* Un personnage peut entrer et s'arrêter sur une case de chute de pierres de par sa propre volonté, il donne alors les PV correspondants au joueur actif ou aux adversaires du joueur actif s'il s'agit d'un de ses personnages.

Colonnes

* Aucun personnage ou objet ne peut passer par une case colonne, sauf les personnages intangibles (fantôme, spectre).

* Une ligne de vue est coupée par une colonne.

Crevasse

* La crevasse est simplement un trou dans le sol.

* Un personnage volant (Magicien, etc.), le Fantôme ou le Spectre peut passer au dessus d'une crevasse lors de son déplacement mais pas s'y arrêter.

* Les personnages qui peuvent passer sur les fosses, comme la Voleuse ou l'Eclaireur Elfe ne peuvent pas passer sur une case de crevasse.

* Un personnage muni d'une corde peut passer sur une case de crevasse ou s'y arrêter si 2 points d'attache sont disponibles. Toutefois son déplacement doit partir d'une case valide et arriver sur une autre case valide.

Déclencheurs de pièges

* Le déclencheur de pièges permet d'activer tous les Pièges activés à distance portant le même symbole sur tout le plateau de jeu.

* Les déclencheurs de pièges sont considérés comme du Sol normal uniquement pour ce qui concerne le mouvement et les lignes de vue.

* Pour activer un déclencheur de pièges, il suffit

pour la plupart des personnages de passer dessus ou de s'y arrêter.

* Les personnages volant et immatériel (Fantôme et Spectre) doivent obligatoirement s'arrêter sur un déclencheur de pièges pour l'activer.

* Un déclencheur de pièges reste actif tant qu'un personnage (vivant ou blessé) reste dessus.

* Les déclencheurs de pièges ne sont pas des obstacles. Vous pouvez quand même effectuer un saut par dessus.

Double Fosse

* Parfois, en pivotant deux salles, il arrive que 2 fosses se succèdent.

* Les personnages qui marchent sur les fosses habituellement peuvent passer sans problème. (Voleuse, Eclaireur Elfe)

* Les personnages volants (comme le Magicien), le Fantôme et le spectre passent au dessus des fosses et peuvent donc également franchir l'obstacle (sans toutefois s'y arrêter).

* Un Paladin muni de deux cordes pourrait se rendre sur la première fosse, abandonner sa première corde et franchir la seconde sans forcément lâcher l'objet (il peut revenir en arrière récupérer la première corde une fois qu'il aura posé la deuxième).

* Les autres personnages, munis d'une corde doivent se rendre sur la première fosse, y déposer la corde et utiliser un saut pour se rendre sur la case deux ou aller chercher une autre corde. Ils ne peuvent en aucun cas traverser les deux cases en ligne droite.

* Pour qu'une corde puisse être déposée sur une fosse, il faut qu'elle puisse avoir deux points d'attache (case de sol, mécanisme, arbre, tuyauterie pour personnage à 2 en force maximum, petit pont pour personnage à 3 en force maximum).

Eau

* Une case d'eau est un obstacle. Elle peut donc être franchie à l'aide d'une corde ou d'un saut.

* Un personnage peut se déplacer vers une case d'eau adjacente pour 1PA, quel que soit son mouvement habituel, sauf pour l'Élémentaire d'Eau qui s'y déplace normalement .

* Un personnage qui sort de l'eau peut se déplacer normalement.

* Un personnage ne peut pas entrer dans l'eau avec un objet, par contre il peut y transporter un blessé.

* Un objet qui pour une raison ou une autre tombe dans l'eau est perdu.

* Un personnage dans l'eau est protégé du souffle du Dragon Rouge et du bâton de boule de feu sauf s'il porte une corde.

* Un Elémentaire de Feu ou de Foudre qui entre dans une case d'eau pour une raison ou une autre (sous l'effet d'un parchemin de charme par exemple) est immédiatement tué.

* Une momie dans l'eau perd sa faiblesse face aux torches tant qu'elle y reste.

* Un personnage transportant un objet maudit ne peut pas être repoussé vers une case d'eau.

* Un personnage transportant un objet, autre que maudit, laisse son objet sur place s'il est repoussé dans l'eau.

* Il est impossible de lâcher volontairement un objet dans l'eau (un volant ou un paladin sur une corde ne peuvent le faire, cette action est interdite)

Eboulis

* Un éboulis est une illusion créée par l'Illusionniste.

* L'éboulis doit se placer sur la ligne de vue de l'Illusionniste, sur une case de sol vide. Cette case devient infranchissable par qui que soit excepté l'illusionniste qui l'a placé, le fantôme et le spectre qui peuvent toujours continuer à traverser cette case sans toutefois pouvoir s'y arrêter.

* Un éboulis est défaussé si à la fin d'une action, un magophage est adjacent.

* Il est inutile de créer un éboulis depuis, vers ou

à travers une case de la salle anti-magie (PA dépensé).

* L'illusionniste peut enlever un éboulis de sa couleur du plateau pour 1PA et le positionner autre part si elle le souhaite.

* Un éboulis bloque les lignes de vue, sauf celle de l'illusionniste qui l'a créée puisqu'elle ne l'affecte pas.

* Un éboulis est défaussé si l'illusionniste de la même couleur meurt. Elle reste en place indéfiniment si l'illusionniste de sa couleur sort du donjon.

* Un éboulis ne constitue pas un point d'attache pour une corde.

Escalier

* Un personnage qui se trouve sur un escalier a un malus de -1 en combat (en attaque et en défense). Les décors n'affectant pas la valeur d'attaque d'une arme à distance, ce malus n'aura pas lieu d'être lors d'une attaque à distance d'un archer, arbalétrier ou tout autre personnage/objet de même catégorie se trouvant sur un escalier.

* Les personnages se déplacent sur un escalier comme sur du sol normal.

* Un escalier bloque les lignes de vue. Cependant, une ligne de vue peut partir d'une case d'escalier et/ou arriver sur une case d'escalier.

Fontaine de Jouvence

* Un personnage blessé se trouvant sur une des 4 cases adjacentes à la Fontaine de Jouvence peut y boire (cela lui coûte une action).

* Il redevient indemne et peut faire d'autres actions IMMEDIATEMENT.

* Si un Magophage indemne se trouve sur une case adjacente à la Fontaine de Jouvence, alors celle-ci est désactivée. De même si un personnage blessé se trouve sur une case adjacente au Magophage ou sur une case d'anti-magie, le personnage blessé pourra boire mais sans effet à la Fontaine de Jouvence, même si cette dernière ne se trouve pas sur une case adjacente au Magophage (PA dépensé).

* La Fontaine de Jouvence est un Obstacle 3D.

Fosse

* Un personnage blessé ou en pleine forme peut se tenir à l'arrêt sur une fosse s'il est équipé d'une corde. Si cette corde venait à partir (prise par un personnage ennemi de passage, ou dérobée par le Pickpocket, le personnage tombe dans la fosse et meurt)

* La Voleuse est le seul personnage qui puisse s'arrêter sur une fosse. Cependant, si elle venait à être blessée, elle mourrait. (A moins qu'elle ne possède une corde)

* D'autres personnages peuvent passer sur les fosses, mais ne peuvent toutefois pas s'y arrêter comme l'ange de lumière, l'ange sombre, le Magicien, le Fantôme, le spectre ou l'Eclaireur Elfe.

* Les autres personnages peuvent franchir une fosse en utilisant une carte saut.

* Parfois, deux fosses se suivent, nous avons alors affaire à une double fosse.

* Si à la fin d'une action, un personnage venait à stationner sur une fosse sans corde, il mourrait.

Glace

* La glace n’est pas magique même dans le cas où elle provient du Parchemin de Glace.

* Les tuiles de glace sont considérées comme du Sol enneigé.

* Le Yéti, le Mammouth, le Dragon de Glace et l’Elémentaire de Glace possèdent donc un bonus en combat de 1 lorsqu’elles sont sur ces cases.

* Une tuile de glace peut être fondue pour 0 PA par tout personnage possédant une torche, et par l’Elémentaire de Feu avec ou sans torche, si il se trouve sur une case adjacente (retirez le marqueur « glace »).

* Si un Elémentaire de Feu (vivant ou blessé) se trouve sur une tuile de glace à la fin d’une action, cette dernière fond automatiquement (avec les conséquences néfastes pour l’Elémentaire de Feu, si la case contient de l’eau).

* La glace n'est pas considéré comme un obstacle. Un personnage avec une corde sur de la glace ne perd pas son bonus de Sol enneigé.

Gouffres d'ultra-gravité

* Un gouffre d'ultra gravité est un obstacle, on peut donc sauter par dessus ou le franchir à l'aide d'une corde.

* Aucun mouvement ne peut être effectué en volant dans une salle qui contient un gouffre d'ultra-gravité.

* La perte de capacité de vol s'effectue au moment de rentrer dans la salle. Il ne peut pas volontairement arriver sur une case fosse.

* Un personnage se déplaçant grâce au pouvoir des bottes de 7 lieues voit son déplacement arrêté lors de l'entrée dans la salle sur la première case de sol.

* Un objet ne peut être déplacé par la télékinésiste dans une salle qui contient un gouffre d'ultra-gravité.

* Un magophage adjacent à un gouffre d'ultra-gravité annule ses effets. De même, il est possible de voler non magiquement au dessus des cases sous influence du magophage se trouvant dans la salle d'ultra-gravité.

* L'ultra-gravité empêche les personnages de voler dans la salle, mais ne contrarie en rien les tirs à distance.

Herse

* La herse agit comme un mur, elle est donc infranchissable.

* Le Guerrier, la Momie, le Nain Tueur de Trolls, l'Elémentaire de Pierre, le Mammouth, le Colosse et le Minotaure peuvent briser une herse (qui restera ainsi ouverte jusqu'à la fin de la partie)

* La Voleuse, la Traitresse peuvent ouvrir une herse (elle peut également refermer une herse ouverte)

* Le Fantôme et le spectre traversent les herses comme si elles n'existaient pas

* La Passe-Muraille ne peut pas traverser une herse.

* Un personnage possédant une Clef peut ouvrir ou fermer une herse comme une Voleuse.

* Une herse brisée peut être remplacée par un mur de toile mais pas une herse ouverte.

Illusion

* L'Illusionniste a le pouvoir de créer une illusion.

* Cette illusion sera soit un éboulis, soit une fosse.

Lave

* Une case de lave est un obstacle. Elle peut donc être franchie à l'aide d'une corde ou d'un saut.

* Un personnage ne peut pas entrer dans une case de lave. S'il devait s'y retrouver pour une raison ou une autre, il mourrait aussitôt.

* Un Elémentaire de Feu peut entrer dans une case de lave de son plein gré. Il ne peut toutefois pas y porter d'objets ou de blessés.

Lianes

* Les cases lianes peuvent être traversées normalement.

* Un personnage a le droit de s'arrêter sur une case liane et peut prendre une corde neutre pour 1 PA (s'il n'a pas d'autres objet ou blessé avec lui). Posez un marqueur herse sur la case pour indiquer que la corde a été prise.

* Une case liane ne peut fournir qu'une seule corde par partie.

* Une ligne de vue peut atteindre ou partir d'une case liane mais pas la traverser (même si la corde a déjà été prise).

Mécanisme de Rotation

* Un personnage qui se trouve sur un mécanisme de rotation peut, pour une action, faire pivoter cette salle dans le sens indiqué par la flèche d'un quart de tour.

* Il peut dépenser plusieurs Points d'Action pour

faire pivoter la salle de plusieurs quarts de tour.

* Le personnage peut également dépenser 1 PA pour faire pivoter l'autre salle de la même couleur (et même numéro) que celle où il se trouve.

* Attention la rotation doit se faire dans le sens indiqué par la flèche se trouvant dans la salle qui pivote.

* Un Méchanork peut faire pivoter la salle dans le sens qu'il désire sans s'occuper des flèches.

* Il est possible de placer un personnage ou un objet sur un mécanisme de rotation à la révélation d'une salle.

Meurtrières

* Un personnage adjacent à une meurtrière voit sa ligne de vue non interrompue par celle-ci. Il peut donc cibler un personnage adverse (même si celui-ci est adjacent à cette même meurtrière).

* Si le personnage n'est pas adjacent à la meurtrière, celle-ci est considérée comme un mur normal et il ne peut donc pas cibler un personnage adverse.

* Une meurtrière peut être cassée par un golem comme un mur normal.

* Une meurtrière peut être traversée par la passe-muraille.

* On ne peut pas révéler une salle à travers une meurtrière.

* Deux personnages de part et d'autre de la meurtrière, ne sont pas considérés comme adjacents l'un à l'autre pour autant (tir possible, corps à corps impossible, etc).

Miroir de glace

* Les effets du miroir de glace sont applicables à tous les points de règles nécessitant une Ligne de vue.

* Une ligne de vue aboutissant sur un miroir de glace est réfléchie perpendiculairement.

* Une ligne de vue peut rebondir successivement sur plusieurs miroirs de glace.

* Si l'un des deux murs supportant le miroir est détruit, il en sera de même pour le dit miroir.

* Une ligne de vue améliorée (partant depuis un arbre), et réfléchie sur un miroir, garde son caractère "amélioré" .

Mur

* Deux cases séparées par un mur ne sont pas adjacentes.

Obstacle

* Seuls les obstacles peuvent être franchis avec un saut.

* Les fosses, l'eau, la lave, les crevasses, les brasiers, les petits ponts pour les personnages de plus de 3 en force, les gouffres d'ultra-gravité, les tuyauterie pour les personnages à plus de 2 en force, les trappes ouvertes sont les seuls obstacles existants.

Obstacle 3D

* Un obstacle 3D est un élément de décor qui occupe une case complète.

* Un obstacle 3D peut être traversé par le Fantôme et le spectre ou les personnages volants comme le Magicien, mais personne ne peut s'y arrêter.

* Les obstacles 3D bloquent les lignes de vue sauf en haut d'un arbre.

* Les obstacles 3D ne peuvent pas servir de point d'attache à une corde (sauf les arbres).

Passages secrets

* Les elfes peuvent passer à traverser les passages secrets comme si il n'y avait pas de mur.

* Les elfes ne peuvent pas sauter à travers un passage secret.

* Les elfes ou tout autre personnage ne peuvent pas engager un combat (corps à corps ou distance) avec un personnage adverse situé de l'autre côté du passage secret.

* Un personnage portant l'amulette de vision elfique peut traverser les passages secrets comme

les elfes.

* Un personnage ne peut pas révéler une salle à travers un passage secret.

Pente de glace

* Une pente de glace ne peut être franchie durant le mouvement que dans le sens de la flèche.

* Une pente de glace ne bloque pas les personnages volants.

* Les pentes de glace ne sont pas des obstacles.Toutefois elles peuvent être sautées dans le sens de la descente, et uniquement si un obstacle se trouve adjacent à la pente.

* Deux cases adjacentes séparées par une pente de glace ne sont plus considérées comme adjacentes. Il est donc impossible d'effectuer une action sur la case adjacente à travers une pente de glace (boire à une Fontaine de Jouvence se trouvant de l'autre côté de la pente, révéler une salle, ou répulser un personnage par exemple) et ce, quelque soit le sens de la pente de glace.

* Il ne peut pas y avoir de combat au corps à corps entre deux personnages séparés par une pente de glace.

* Une pente de glace ne bloque pas les lignes de vue, dans un sens comme dans l'autre.

* Il est tout à fait possible de répulser un personnage derrière une pente de glace, si le sens de la pente le permet.

Petit pont

* Le petit pont est un obstacle pour les personnages ayant une force supérieure à 3.

* Les personnages ayant une force inférieure à 4 peuvent passer sur les petits ponts comme s'il s'agissait d'une case de sol.

* Les personnages ayant une valeur de force supérieure à 3 (Valeur indiquée sur le pion uniquement) ne peuvent monter sur un petit pont de leur plein gré, même sous l'effet d'un parchemin de charme. Si un tel personnage se trouvait sur un petit pont, celui-ci casserait (placez alors un marqueur "brisé" à l'emplacement du petit pont) et le personnage se trouverait sur l'élément de décors qui se trouve sous le petit pont, avec les effets liés à cet élément de décors.

* Un personnage ayant une force supérieure à 3 peut franchir un petit pont s'il est équipé d'une corde. Il peut également sauter par dessus ce petit pont.

* Un petit pont peut servir de point d'attache à une corde pour tout personnage quelque soit sa force.

* Un druide peut placer des plantes grimpantes sur un petit pont comme pour tout autre obstacle.

Pièges activés à distance

* Un piège activé à distance n'est actif que lorsque le déclencheur de pièges portant le même symbole est activé. Dans ce cas tous les pièges portant le symbole sont actifs.

* Un piège activé est considéré comme une fosse.

* Un piège inactif est considéré comme du sol normal uniquement pour le mouvement.

* Un piège ne bloque pas les lignes de vue.

* Un personnage se trouvant sur un piège au moment de son activation meurt (sauf la voleuse, ou si le personnage possède une corde et que cette dernière possède deux points d'attache).

* Les objets se trouvant sur un piège au moment de son activation sont détruits (sauf la corde si elle possède deux points d'attache).

Pont de glace

* Un pont de glace peut être franchi par tout personnage (quelque soit sa valeur de combat) comme du sol normal.

* Un pont de glace n'est pas une case de Sol normal.

* Un pont de glace peut être fondu pour 1 PA, par un Elémentaire de Feu ou un personnage transportant une torche, se trouvant sur une case adjacente. Placez un marqueur « crevasse » dessus.

* Si un personnage sans corde se trouve sur le pont de glace au moment où ce dernier fond, il est

automatiquement tué.

* Un personnage avec une corde qui se trouve sur le pont de glace au moment où ce dernier fond reste en place seulement si la corde possède deux points d'attache valide.

* Les objets se trouvant sur un pont de glace au moment de la fonte sont détruits (sauf la corde si elle possède deux points d'attache valides).

* Un pont de glace est considéré comme du Sol enneigé.

* Le Yéti, le Mammouth, le Dragon de Glace et l'Elémentaire de Glace possèdent donc un bonus en combat de 1 lorsqu'elles sont sur un pont de glace.

* Si un Elémentaire de Feu (vivant ou blessé) se trouve sur un pont de glace à la fin d'une action, ce dernier fond automatiquement (avec les conséquences néfastes pour l'Elémentaire de Feu).

Réglette de départ

* La réglette de départ n'est pas considérée comme une Salle. On ne peut donc pas y charmer un personnage, y créer une illusion ou encore s'y téléporter.

* Les cases de la réglette de départ sont des cases valides, mais ce ne sont pas des cases de sol.

* Un personnage peut se déplacer sur sa réglette de départ et y déposer des objets comme dans une salle. Il peut même y retourner s'il est dans une salle.

* Un personnage situé sur sa réglette de départ peut être attaqué, ciblé ou grillé par une boule de feu

* Un personnage qui arrive sur la réglette de départ adverse est directement téléporté et sorti du Donjon. Il rapporte 1PV (deux pour le Gobelin). Il ne peut en aucun cas ramasser un objet posé sur cette réglette sur son passage.

* Seuls les personnages volants et incorporels peuvent sortir si un personnage adverse est situé sur la case de sortie de la réglette de départ adverse et ce même si c'est le dernier point de déplacement.

* Un personnage peut sortir du donjon en passant par une case où est un personnage adverse blessé et ce même si c'est le dernier point de déplacement.

* On ne peut pas sortir sur la réglette de départ adverse par un saut s'il y a un blessé adverse au bout du saut.

Salle

* Une salle est une plaque de 5 X 5 cases.

* Chaque salle possède une salle sœur qui possède le même numéro qu'elle.

Salle Anti Magie

* La salle anti magie est équipée d'un artefact anti magie. Aucune magie ne peut être générée dans cette salle ni l'atteindre (si c'est le cas, objets et PA sont tout de même dépensés).

* Aucun personnage ne peut entrer dans cette salle par magie (Téléportation, répulsion, potion de vitesse, parchemin de charme ou lévitation) : Ces actions sont complètement interdites .

* Un personnage entrant en ayant bu la potion de force, en perd immédiatement le bénéfice.

* L'artefact qui se trouve au centre de la salle et qui comprend 2 cases est un obstacle 3D.

Salle du Pentacle

* Si un joueur est le seul à posséder un personnage dans cette zone et que ce personnage est indemne, il possède un point de victoire supplémentaire. Ce point de victoire sera perdu si le personnage quitte le pentacle ou se blesse.

* Il perdra ce PV dès qu'un personnage d'une autre couleur (indemne ou blessé) entrera dans cette salle.

* Un joueur qui possède deux personnages dans la salle du pentacle ne gagne qu'un seul point de victoire supplémentaire.

Sol normal

* C'est une case qui ne présente aucun élément influant sur le jeu.

* les fosses, les mécanismes de rotation, la brume, les arbres, les obstacles 3D, etc... ne sont pas des cases de sols normales.

Sol enneigé

* Une case de sol enneigé est considérée comme du Sol normal.

* Les cases de sol enneigé ne sont pas des cases de Glace.

* Les cases de sol enneigé ne sont pas des Obstacles, une corde n'affecte donc pas le bonus (voir ci-dessous).

* Au jour de la sortie de « Terres de Glace » seul les salles 33, 34, 35 et 36 comportent du sol enneigé.

* Toutes les cases de Sol normal sont des cases de sol enneigé (avec ou sans brume).

* Les cases possédant un Support de torche sont des cases de sol enneigé.

* Les cases qui ne sont jamais des cases de sol enneigé (avec ou sans brume):
  * Mécanisme de Rotation
  * Arbres
  * Arbres coupés
  * Eau
  * Réglettes de départ
  * Crevasses
  * Fosses

* Actuellement, les créatures ayant un bonus en combat de 1 lorsqu'elles sont sur des cases de sol enneigé sont : le Yéti, le Mammouth, le Dragon de Glace et l'Elémentaire de Glace.

Statue

* Elle est sur la salle 18 (extension "Puissances des Ténèbres") tournant dans le sens horaire.

* La statue tient une épée à 2 mains dans ses mains.

* Un personnage, sauf Fantôme, Spectre et Chauve-souris), se tenant devant la statue (seule case adjacente à la statue et aux ténèbres) peut, pour 1 PA, lui arracher l'épée à 2 mains.

* La statue ne peut fournir qu'une seule épée à 2 mains.

* La statue est un obstacle 3D.

Support de torche

* Un personnage, sauf Fantôme, Spectre et Chauve-souris), adjacent au support de torche peut y prendre une torche neutre (fond blanc) pour 1 PA.

* Le support de torche ne peut fournir qu'une seule torche.

* Un mur contenant un support de torche brisé par un golem ne peut plus fournir de torche.

* Une ombre peut décrocher une torche et meurt instantanément, donnant 1PV au joueur actif ou à ses adversaires s'il s'agit de son ombre.

* Une case adjacente à un support de torche est une case de sol normal.

Ténèbres

* Les cases de ténèbres ne sont pas du sol normal et elles bloquent les lignes de vue.

* Lors de la révélation d'une salle contenant des cases de ténèbres, il est possible de poser des objets dans les ténèbres mais pas des personnages.

* Il est impossible à tout personnage d'effectuer un mouvement vers une case de ténèbres (excepté pour l'Ombre, le Fantôme et le Spectre).

* Un personnage sur une case de ténèbres (autre que l'Ombre, le Fantôme ou le Spectre) ne peut rien faire d'autre que sortir des ténèbres ou révéler une salle adjacente. Sortir des ténèbres n'est possible qu'en déplaçant le personnage (pas de saut, d'utilisation d'objet, etc.) et seulement si celui-ci est adjacent à une case sur laquelle il a le droit d'aller.

* Un personnage ou un objet dans les ténèbres ne peuvent être ciblés d'aucune manière.

* Un personnage dans les ténèbres ne peut être attaqué au corps à corps (sauf règle spéciale de l'Ombre).

* Les cases de ténèbres peuvent être éclairées par l'Ange de lumière et par tout personnage équipé d'une torche.

* L'éclairement des cases de ténèbres se fait à l'aide des tuiles de couloir.

Tombeau sacré

* Il est dans la salle 17 de sens horaire.

* Il est composé du sarcophage et des 10 cases qui l'entourent.

* Le sarcophage est un objet 3D.

* Les morts-vivants ne peuvent entrer dans le tombeau sacré, ni y être placés lors de la révélation de la salle.

* Un personnage mort-vivant ne peut pas attaquer un personnage situé dans le tombeau sacré.

* En attaque, un mort-vivant ne participe pas à un combat groupé si l'un de ses adversaires adjacents se trouve dans le tombeau.

* Si pour une raison quelconque, un mort-vivant se retrouve sur une case du tombeau sacré, il meurt immédiatement et rapporte les PV correspondants au joueur actif ou à ses adversaires s'il s'agit d'un de ses personnages.

Tombes

* On en trouve 3 sur chacune des salles 20 de l'extension "Puissance des Ténèbres".

* Elles ne gênent pas les déplacements, mais bloquent les lignes de vue.

* Il est possible de s'arrêter sur une tombe.

* Un Nécromancien adjacent à une tombe peut, pour 1 PA, en faire surgir un zombie. On place alors un des pions zombie, de la même couleur que le nécromancien, sur la tombe (les règles d'empilement doivent être respectées).

* Une tombe ne peut fournir qu'un seul zombie (placer un marqueur brisé).

Tronc en travers de la crevasse

* Tous les personnages peuvent traverser ou s'arrêter sur un tronc en travers de la crevasse.

* Le tronc en travers de la crevasse n'est pas considéré comme du sol normal.

Tuile de couloir

* Tuile fournie avec l'extension "Puissance des Ténèbres".

* Elles existent en trois tailles : 1x1 case, 1x2 cases, 1x3 cases.

* La tuile de couloir vient se poser sur des cases de ténèbres éclairées par une torche, un anneau de lumière ou par l'Ange de lumière.

* Si une tuile de ténèbres est découverte à travers un mur brisé et qu'elle contient un mur qui se superpose au mur brisé, alors ce mur est considéré comme étant déjà brisé, dans le cas bien entendu ou le marqueur brisé et la tuile sont dans la même salles. Il en est de même pour les herses ouvertes/brisées.

Ronces

* Pour 1 PA, le druide peut poser un marqueur ronces sur toute case de sol normal vide située dans la même salle que lui.

* Seuls les êtres immatériels (Fantôme, Spectre...) peuvent traverser les ronces mais ne peuvent pas s'y arrêter .Tous les autres personnages ne peuvent y pénétrer.

* Les ronces bloquent les lignes de vue.

* Les ronces ne peuvent pas utiliser d'actions. Donc, elles ne peuvent pas attaquer.

* Les ronces peuvent être attaquées (en combat singulier ou combat groupé). Elles se défendent comme pour un combat normal. Si les ronces perdent, le marqueur est rendu à son propriétaire qui pourra l'utiliser à une autre occasion.

* Si les ronces perdent, elles ne rapportent pas de PV.

* Si les ronces gagnent, le ou les personnages ayant initiés le combat sont blessés.

* Ne pouvant attaquer, les ronces ne peuvent pas

aider leurs équipiers lors d'un combat groupé en attaque ou en défense.

* Pour 1PA, le Druide peut supprimer ou déplacer le marqueur de ronces.

* Les ronces disparaissent si le Druide meurt ou si le Magophage termine son mouvement sur une case adjacente aux ronces.

* Les ronces peuvent être brulées avec un bâton de boule de feu ou par le Dragon Rouge.

Mur de toile

* Seule l'Araknis peut créer un Mur de toile entre 2 cases pour 1PA.

* Le Mur de toile doit être placé sur un borde de la case occupée par l'Araknis. La ligne entre les 2 cases doit être vide, c'est à dire, sans mur, herse, passage secret ou quoi que ce soit d'autre.

* Le Mur de toile peut être tissé à l'emplacement d'une herse brisée. ou d'un mur brisé. mais pas d'une herse ouverte.

* Le Mur de toile est toujours placé sur une seule et même salle, jamais entre 2 salles.

* Si un mur de toile est placé en bordure de salle, le joueur contrôlant l'Araknis doit indiquer clairement dans quelle salle le Mur de toile est tissé.

* L'Araknis ne peut tisser que 3 Murs de toile par partie.

* Un Mur de toile ne peut pas être détruit par un Golem ou attaqué.

* Un Mur de toile peut être retiré du jeu par un personnage adjacent transportant une Torche ou un Elémentaire de Feu, par un Dragon Rouge ou un Magicien envoyant une boule de feu. Pour 1PA, le Mur de toile est brûlé. Quand un Mur de toile est détruit, il est retiré de la partie.

* Le mur de toile empêche tout déplacement (même pour les volants) entre les deux cases sur lequel il est situé.

* Le mur de toile n'est pas magique.

* Le mur de toile coupe les lignes de vue.

Divers

Saut

* Un saut est une action.

* Lorsqu'un personnage effectue un saut, il doit dépenser une carte saut (il n'en possède que trois pour toute la durée de la partie).

* Lorsqu'un personnage saute, son déplacement sera de deux cases, soit en ligne droite soit en L.

* Un personnage peut sauter au-dessus d'une fosse, d'une crevasse, d'une case d'eau, d'une case de lave ou d'une chute de pierres. Il est interdit de sauter par dessus un éboulis.

* Il est interdit de sauter par dessus un blessé, quel que soit le terrain sur lequel ce dernier se trouve.

* Un personnage ayant une force supérieure à 3 peut sauter au dessus d'un pont (Excepté le Dragon Rouge).

* Lorsqu'un personnage saute, il peut atterrir sur une case vide, une case occupée par un objet ou un blessé ami. Un personnage ne peut pas utiliser le saut pour sortir par la réglette si la case est occupée par un personnage adverse blessé. (excepté la goule).. Il ne peut en aucun cas sauter et atterrir sur une case occupée par un personnage indemne, quelque soit sa couleur ou un personnage ennemi blessé.

Action

Une action permet de :

* Révéler une Salle.

* Déplacer un personnage d'un nombre de cases inférieur ou égal à sa valeur de mouvement.

* Engager un Combat.

* Utiliser un pouvoir spécial.

* Utiliser un objet.

* Faire un saut.

* Effectuer un déplacement d'une seule case vers une case d'eau.

sauter

Objet maudit

* Un personnage passant sur un objet maudit non porté par un autre personnage (même s'il vole) est obligé de le prendre, quitte à abandonner son ancien objet sur la case précédemment occupée.

* Le personnage ne pourra s'en séparer tant qu'il pourra le conserver.

* Un personnage blessé ne peut conserver l'objet maudit si un autre personnage passe dessus (ce dernier est alors obligé de l'emporter).En outre si l'on passe sur un bléssé ayant un objet maudit, il faut laisser tout objet porté sur la case précédente (et non à la place de l'objet maudit).Si ce n'est pas possible (exemple une fosse où une corde etait déjà posée), il faut laisser son objet sur la case encore précédente.

* Un personnage tuant, en combat de corps à corps, un autre personnage situé sur un objet maudit doit le prendre à la fin du combat, quitte à échanger l'objet qu'il détient avec l'objet maudit. Si le personnage attaquant se trouve sur une case d'eau, l'objet maudit est défaussé et perdu dans l'eau.

* Un objet maudit est magique. Le Magophage y est donc insensible.

* Un personnage peut se débarrasser de l'objet maudit sur n'importe quelle case de la salle anti-magie ou sur une case adjacente au magophage même au cours d'un déplacement. Il récupére ses pleines capacités et ce sans attendre la fin de l'action.

* Un personnage portant un objet maudit ne peut pas entrer ou être repoussé vers une case d'eau.

* Lors de la révélation d'une salle, c'est le joueur de la même couleur que l'objet maudit qui le place sur une case de sol normal vide, un mécanisme de rotation ou une case de ténèbres.

Les objets maudits sont:
  * Le Boulet.
  * L'Anneau de faiblesse.
  * Le Tapis volant.

Blessé

* Un personnage blessé doit rester immobile.

* Un blessé peut toutefois être transporté par un personnage ami comme s'il était un objet. Un blessé qui sort sur la réglette adverse dans cet état ne rapporte pas de PV.

* Un personnage blessé ne peut plus utiliser d'objet qui possède un coût d'activation en PA (même pour 0 PA) puisqu'il ne peut plus effectuer d'action.

* Par contre les personnages blessés peuvent bénéficier des effets des objets dont l'utilisation ne nécessite pas d'action (bouclier contre-feu, bouclier de sylvanite, torche contre le gel...)

Il peut cependant :

* Boire à la Fontaine de Jouvence si elle se trouve sur une des cases adjacentes.

* Etre transporté comme un objet.

* Etre soigné par le Clerc ou en utilisant la potion de vie.

* Se battre s'il est attaqué, dans ce cas, sa force est de 0.

* Un blessé qui porte un objet bénéficie toujours des effets de cet objet. Ainsi un blessé en armure possède toujours un bonus de 1 s'il est attaqué.

* Par contre un personnage indemne passant sur un blessé (ami ou ennemi) peut lui prendre cet objet sans problème.

* Un blessé ne participera pas à un combat groupé, sauf si c'est lui qui est DIRECTEMENT attaqué.

ATTENTION : si un personnage transportant un blessé se fait blesser ou tuer à son tour, alors le blessé qu'il transportait meurt

REMARQUE : Un blessé peut être charmé

Bête

* Les bêtes peuvent être charmées par le Maître des bêtes.

Les bêtes sont:

* L'Araknis.
* Le Yéti.
* Le mammouth.
* Le Loup-garou sous sa forme non humaine.

Elfe

* Les Elfes peuvent utiliser les passages secrets et sont invisibles quand ils sont dans un arbre (même blessé), sauf pour les autres elfes.

Les Elfes sont :

* L'Eclaireur Elfe
* L'Enchanteresse Elfe
* L'Archer Elfe
* L'Elfe des bois

Combat

* Lorsque 2 personnages se trouvent sur deux cases adjacentes et que rien ne les sépare (ni mur, ni herse), alors il peut y avoir combat. Le combat n'est pas obligatoire, et attaquer coûte une action.

* Pour cela, l'attaquant et le défenseur jouent secrètement une carte combat. Les deux cartes sont alors révélées et leur valeur est ajoutée au score de combat des personnages impliqués. (Nombre de droite)

* Certains objets comme l'armure ou l'épée modifient la valeur de combat des personnages.

* En cas d'égalité, rien ne se passe, mais l'attaquant peut attaquer à nouveau (s'il lui reste une action pour faire cela)

* Le personnage qui obtient le plus petit score est blessé.

* Il est interdit d'attaquer un personnage qu'on vient de blesser dans le même tour. Il faudra attendre le prochain tour pour l'achever.

* Un personnage blessé peut être attaqué et donc devoir se battre. Dans ce cas, sa force est de 0, mais il joue quand même une carte combat. Un blessé qui perd un combat est mort et rapporte un point de victoire à l'adversaire.

* Parfois, plus de deux personnages peuvent être impliqués dans un combat. Il s'agit alors d'un combat groupé.

Combat Groupé

* Lorsque plus de 2 personnages sont en contact, il peut y avoir combat groupé.

* Un combat groupé se déroule comme un combat normal, sauf qu'ici TOUS les scores des combattants sont additionnés.

* Tous les personnages du perdant qui ont participé au combat groupé sont blessés.

* Un personnage blessé ne s'engagera pas dans un combat groupé (sauf si c'est lui qui est directement attaqué).

Combat à distance

* Seul l'Arbalétrier, l'Archer elfe, l'Elémentaire de Foudre et tout personnages équipés d'une Arbalète ou d'un Arc Elfique peut initier un combat à distance.

* Le personnage doit posséder une ligne de vue sur sa cible et ne doit être en contact avec aucun ennemi. La force de cette attaque est non modifiable (3 pour l'Arbalétrier, 2 pour l'Archer elfe et l'Arbalète, 1 pour l'Elémentaire de foudre l'Arc Elfique).

* Le personnage peut soutenir un combat groupé à distance en attaque. Il ne peut pas soutenir un combat à distance initié gratuitement.

* Le personnage n'est pas blessé lors d'un combat à distance, s'il attaque et perd le combat (même contre un autre combattant à distance).

* Le personnage peut participer à un combat

groupé à distance en attaque, même si un autre tireur de son équipe participe déjà à distance. La cible prolonge la chaîne de combat "à distance" de la même manière qu'elle le ferait au corps à corps (c'est à dire qu'un blessé ne peut être pris pour cible de cette manière si un autre blessé est la cible du déclencheur du combat).

Gelé

Un personnage gelé est soumis aux règles suivantes :

* Il ne peut effectuer aucune action (ni saut, ni déplacement, ni pouvoir, ni attaque, etc.).

* Il subit un malus de 1 point à sa valeur de combat (sans toute fois descendre en dessous de zéro).

* Il peut se défendre, et peut même participer à un Combat Groupé en défense uniquement (au chois du joueur défenseur).

* Il ne gêne pas le passage de ses alliés (comme dans le cas d'un personnage non gelé).

* Il est possible de prendre/donner un objet/blessé à un personnage gelé comme dans le cas d'un personnage non gelé

* Il est possible de s'arrêter sur un blessé ami gelé.

* Un personnage gelé (vivant ou blessé) ne peut pas être transporté par qui que ce soit.

* Un personnage gelé est dégelé si à la fin d'une action, il possède une torche. Il pourra alors agir normalement dès l'action suivante. Si un élémentaire de feu termine son mouvement sur la même case qu'un blessé gelé, celui-ci est dégelé de la même façon.

* Il est impossible de gelé un personnage transportant une torche, un Elémentaire de Feu et un Elémentaire de Glace (l'action est valide mais ne sert à rien).

* Si je gêle un personnage qui transporte un blessé, ce blessé n'aura pas le statut de personnage gelé. Il pourra donc être récupéré et transporté par un autre personnage.

* Il défend son objet : l'adversaire peut le lui voler par le pickpocket, mais il ne perd pas son objet maudit si on passe par dessus que ce soit un adversaire ou un personnage de la même couleur.

A la fin de son tour, un joueur retire tous les marqueur "gelés" sur tous ses personnages.

Jeteur de Sorts

* Un Jeteur de Sorts peut utiliser les parchemins.

Les Jeteurs de Sorts sont :
* Le Magicien
* L'Illusionniste
* Le Télékinésiste
* Le Prophete
* Le Nécromancien
* Le Druide
* L'Enchanteresse Elfe
* La Sorcière des glaces

Ligne de vue

* La ligne de vue est le champ de vision qu'un personnage peut avoir

* La ligne de vue s'étend de l'endroit ou le personnage se trouve jusqu'au premier obstacle qu'il rencontrera en allant tout droit.

La ligne de vue est donc bloquée par :
* Un personnage indemne.
* Un personnage blessé. (Sauf celui porté par le personnage qui utilise la ligne de vue)
* Un mur.
* Une herse fermée.
* La brume. (Une ligne de vue peut toutefois partir d'une case de brume à condition de ne rencontrer aucune autre case de brume sur son passage)
* Une Fontaine de Jouvence.
* Un obstacle 3D.
* Un escalier. (Une ligne de vue peut toutefois partir d'un escalier et/ou atteindre un autre escalier, elle ne peut cependant pas le traverser)
* Un éboulis.
* Les ténèbres.
* Les colonnes.
* Les armureries.
* Les arbres.
* Les toiles d'Araknis.
* Les lianes (une ligne de vue peut toutefois partir d'une case liane et/ou atteindre une autre

case liane, elle ne peut cependant pas la traverser).

La ligne de vue n'est pas bloquée par :
* Un objet.
* Une fosse.
* Un mécanisme de rotation.
* Une crevasse.
* Une chute de pierres.
* Une case d'eau.
* Une case de lave.
* Un pont.
* Un gouffre d'ultra-gravité.
* Un brasier.
* Un déclencheur de piège.
* Un piège.

* Un personnage se trouvant dans un arbre voit sa ligne de vue passer au dessus des obstacles 3D, des personnages, des escaliers et des cases lianes. Un personnage se trouvant dans un arbre peut donc cibler un personnage de son choix situé derrière d'autres personnages (indemnes ou blessés, amis ou ennemis).

Magique

Ce qui est considéré comme magique :
* La lévitation du Magicien
* Les illusions
* Le bâton de boule de feu
* Tous les parchemins
* Tous les anneaux
* Toutes les potions
* Les Fontaines de Jouvence
* Les bottes de 7 lieues
* Les gouffres d'ultra-gravité
* Le bouclier de Sylvanite
* Le marteau de guerre runique
* Les objets maudits
* Toutes les capacités des jeteurs de sorts (sauf Sorcière des glaces) sont considérées comme magique

Ce qui n'est pas considéré comme magique :
* Le pouvoir de la Passe-Muraille
* Le pouvoir de soins du Clerc
* La régénération du Troll et du Dragon Mort-Vivant
* Le souffle du Dragon Rouge
* Le pouvoir du Fantôme
* Le pouvoir du Magophage
* Le pouvoir du Spectre
* Le pouvoir de la croix sainte
* Le pouvoir du Katana
* le pouvoir du Samouraï
* La Tueuse de Dragon
* Le bouclier contrefeu
* La Salle Anti Magie.
* Les vols précisés comme non magique (les anges, la chauve-souris...)

Mort-Vivant

* Les morts-vivants ont des problèmes avec la croix sainte et le tombeau sacré.

Les personnages mort-vivant sont:
* La Momie.
* La Goule.
* Le Dragon Mort-Vivant.
* L'Ombre.
* Le Fantôme.
* Le Spectre.
* L'Ange sombre.
* Les Zombies.
* Le Vampire.
* La Chauve-souris.

Objet courant

* Les clefs, les cordes et les torches sont des objets courants.

* Tous les autres objets ne le sont pas.

* Lors du choix de son equipe et de ses objets en mode Full Frontal et Forces Egales, on peut prendre autant d'objets courants que l'on veut.

Parchemin

* Les Parchemins sont des objets magiques à usage unique.

* Ils ne peuvent être utilisés que par les jeteurs de sorts.

* Les parchemins sont inutiles s'ils sont utilisés depuis, vers ou à travers une case ou un personnage sur une case d'anti-magie ou, depuis ou vers une case sous influence du magophage (objet et PA tout de même dépensés).

Les parchemins disponibles sont :
* Le parchemin de charme.
* Le parchemin de reconstruction.
* Le parchemin de confusion.

* Le parchemin d'inversion.
* Le parchemin de lévitation.
* Le parchemin d'élémentaire.
* Le parchemin de glace

Il existe 5 parchemins neutres utilisables pour des parties scénarisées ou dans la bibliothèque (salle 16 - Eau et Feu) :
* Le parchemin de charme.
* Le parchemin de reconstruction.
* Le parchemin de confusion.
* Le parchemin d'inversion.
* Le parchemin d'élémentaire.

Pivoter
(ou twister)

* Un personnage situé sur un mécanisme de rotation peut pour une action faire pivoter cette salle dans le sens indiqué par la flèche d'un quart de tour.

* Il peut également pour un point d'action faire pivoter d'un quart de tour la salle soeur de la salle dans laquelle il se trouve dans le sens indiqué par la flèche de la salle qui pivote.

* Le Méchanork choisit le sens de rotation de la salle qu'il pivote sans se soucier de la flèche.

Prestigieux
* Un personnage prestigieux rapporte deux points de victoire, au lieu d'un, au joueur adverse qui l'élimine.

* Pour le moment, seuls les dragons sont prestigieux.

Régénérer
* La régénération est un pouvoir dont seuls le Troll, le Dragon Mort-Vivant et le Loup-garou (sous une forme un peu particulière) disposent.

* La régénération n'est pas magique.

Pour le Troll et le Dragon Mort-Vivant, la régénération marche comme suit:

* Ils peuvent à son tour, pour une action, passer de l'état blessé à l'état indemne.

* Il est interdit de régénérer durant le tour où le personnage a été blessé.

* Un personnage qui régénère ne peut rien faire d'autre durant ce tour, pas même participer à un combat groupé.

Pour le Loup-garou, la régénération est un peu différente:

* Si le Loup-garou sous forme humaine est en état blessé au moment où le joueur qui le contrôle pose sa carte 5 actions, ce dernier se transforme alors en Loup-garou, régénère et passe à l’état vivant.

* Le pouvoir de régénération du Loup-garou ne coûte aucune action.

* Le Loup-garou ne peut régénérer que s'il respecte les règles d'or à la fin de la régénération.

* Le Loup-garou qui régénère ne peut rien faire d'autre durant ce tour, pas même participer à un combat groupé.

Volant
* Il y a 2 types de personnages volants :
  * Le Magicien et les personnages utilisant le pouvoir des bottes de 7 lieues ou du Parchemin de Lévitation (vol magique)
  * L' Ange de lumière, l'Ange sombre, la chauve-souris, l'Elémentaire de Foudre (vol naturel)

* Lors de leur déplacement, les personnages volants peuvent passer au-dessus des chutes de pierres, des fosses, crevasses, cases d'eau, de lave, des pièges et autres obstacles 3D sans pouvoir toutefois s'y arrêter. (Ils peuvent tout de même s'arrêter sur une case d'eau) . Il peuvent aussi passer au-dessus des personnages adverses, mais ne peuvent pas récupérer l'objet qui se situe sous eux (sauf si le personnage est blessé)

* Les volants ne peuvent pas se déplacer par-dessus les murs, les colonnes, les ronces du druide, les éboulis de l'illusionniste et les toiles de l'araknis.

* Les personnages volants peuvent sortir par une case occupée par un personnage adverse.

Révéler une salle

* Révéler une salle est une action.

* Pour pouvoir révéler une salle, le joueur doit avoir un personnage en contact direct avec cette salle sans qu'un mur, une herse fermée ou une pente glaçée ne se trouve entre le personnage qui révèle la salle et la salle à révéler. (Même si ce personnage a le don de pouvoir traverser les murs)

* Lorsqu'un joueur révèle une salle, il peut y placer TOUS les pions SAUF les objets de SA couleur.

* Chaque pion doit être placé sur une case de sol vide ou sur un mécanisme de rotation.

* Deux pions ne peuvent pas être placés sur la même case.

* Aucun pion ne peut être posé sur une case de brume.

* Il est interdit de poser des personnages ou la torche dans les ténèbres, mais on peut y déposer des objets.

sauts

Combat singulier

* Un combat singulier est un combat qui n'implique que la figurine attaquante et un seul personnage ennemi, par opposition aux combats groupés, qui impliquent aux minimum 3 personnages.
* La capacité de la Berserk et du Télépathe nécessite d'être en combat singulier pour fonctionner.

Marqueurs vivants

* Tous marqueurs (jetons carrés) pouvant participer à un combat (comme les arbres vivants ou les ronces) sont considérés comme des marqueurs "vivants".
* Lors d'un combat, ces marqueurs sont considérés comme des personnages/figurines et sont donc sensibles aux pouvoirs des autres personnages (télépathe, traîtresse, général, maître d'arme ....)

Objet

* Un personnage passant sur une case occupée par personnage ennemi non blessé et un objet (ou deux: paladin, Sorcière des glaces), ne peut pas récupérer ce (ou ces) objet(s).
Même si ce personnage ennemi ne peut transporter ou utiliser l'objet (ex : fantôme, spectre, scie à vapeur).

Goodies

Trésors de l'Archimage

* Un personnage sur une case de trésor de l'Archimage peut pour 1PA récupérer un trésor (Utiliser un marqueur pour représenter le trésor).

* Chaque case trésor de l'Archimage ne fournit qu'un seul et unique trésor. Placez un marqueur "brisé" sur la case trésor de l'Archimage pour indiquer que cette case a déjà été pillée.

* Si le Porteur de l'oubli vient oublier une salle contenant une case pillée (avec un marqueur "brisé") de trésor de l'Archimage, le marqueur "brisé" est retiré et la case trésor de l'Archimage pourra à nouveau fournir un trésor (une fois la salle découverte à nouveau).

* Les cases trésor de l'Archimage sont considérées comme du Sol normal uniquement pour ce qui concerne le mouvement et les lignes de vue.

* Les cases trésor de l'Archimage ne sont pas des obstacles.

Salles aux trésors de l'Archimage
((Salle P1, Goodies 2004-2005))

* Le nombre de points de victoire à atteindre pour gagner la partie est augmenté de 1PV pour chaque Salle aux trésors de l'Archimage visible.

* Exemple: Si la partie se joue en 5PV et que les deux salles aux trésors de l'Archimage sont visibles, la partie se joue alors en 7PV.

Amazone
((3/3) (Collector Box Allemande))

* Une fois par partie, pour 1 PA, l'Amazone peut charmer un personnage masculin adjacent à elle.

* Le joueur (contrôlant l'Amazone) dispose de 3 PA pour faire effectuer des actions valides à ce personnage avant la fin du tour, exactement comme dans le cas d'un personnage sous l'effet d'un Parchemin de Charme (Se reporter au parchemin de charme pour connaitre les actions valides).

* Un personnage masculin est un personnage dont le dessin ne comporte pas de poitrine (définition de l'Archimage lui même). Les dragons sont donc masculins, ainsi que le Golem, le Fantôme,le Yéti etc....
Le Spectre, l'Araknis, l'Ombre... sont féminins.

* Le pouvoir de l'Amazone n'est pas magique.

Anneau Antimagie
((Objet, Goodies 2007))

Aucune règle officielle n'existe pour cet objet.
* Comme tout les anneaux, l'anneau Antimagie est magique.

La règle officieuse la plus logique serait de considérer le porteur de l'anneau d'antimagie comme un magophage avec ses propres caractéristiques de combat et de déplacement.

Arc Elfique
((Objet, Goodies 2007))

Attention: Les règles suivantes ne sont pas officielles pour le moment mais sont acceptées par la majorité de la communauté des joueurs.

* Un personnage qui porte un arc Elfique peut initier un combat à distance pour 1 PA sans limite de nombre par tour. Il doit posséder une ligne de vue sur sa cible et ne doit pas être en contact avec sa cible ou un autre ennemi. La force de cette attaque est de 1 non modifiable. (On n'utilise pas la valeur de combat du porteur de l'arc Elfique)

* Le combat à distance avec un arc Elfique suit les mêmes règles que celles de l'Elémentaire de Foudre, de l'Archer elfe ou de l'Arbalétrier.

Bassin central
(Salle P3, Décors, Goodies 2007)

* Le bassin central est magique. Il peut donc être annulé par le Magophage.

* Un personnage entrant dans le bassin central doit immédiatement stopper son mouvement.

* Un personnage qui est entré dans le bassin central restera bloqué (il entre en méditation) et ne pourra effectuer aucune action jusqu'à sa mort (sauf action précisé si dessous).

* Un personnage bloqué dans le bassin central à une valeur de combat de 0. Le Fantôme et le Spectre peuvent aussi entrer en méditation.

* Le personnage en méditation (bloqué dans le bassin central) peut, pour 2 PA, activer la rotation de toute salle "Nature" d'un quart de tour dans le sens de la flèche (ou le sens inverse pour le Méchanork).

* Une salle est dite "Nature" si elle comporte au moins un élément de verdure.

* Les salles nature, au jour de la sortie de "Terres de glace"", sont les suivantes: P3, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 et 36.

* Les éléments de verdure sont: les arbres et les lianes.

Broyeurs géants
(Salle P1, Décors, Goodies 2004-2005)

* Les broyeurs géants fonctionnent exactement comme des crevasses.

* Un personnage volant (Magicien, etc), le Fantôme ou le Spectre peut passer au dessus d'un broyeur géant lors de son déplacement mais pas s'y arrêter.

* Les personnages qui peuvent passer sur les fosses, comme la Voleuse ou l'Eclaireur Elfe ne peuvent pas passer sur une case de broyeur géant.

* Un personnage muni d'une corde peut passer sur une case de broyeur géant ou s'y arrêter si 2 points d'attache sont disponibles. Toutefois son déplacement doit partir d'une case valide et arriver sur une autre case valide.

* Les broyeurs géants sont des obstacles.

Canaux de lave
(Salle P2, Décors, Goodies 2005-2006)

* Les cases de canaux de laves sont des obstacles (et ce quel que soit l'état des évacuateurs de laves).

* Les cases de canaux de laves ne bloquent pas les lignes de vue (et ce quel que soit l'état des évacuateurs de laves).

* Lorsque les évacuateurs de laves sont inactifs, les canaux de laves sont vides et sont considérés comme du sol normal pour ce qui concerne le mouvement.

* Lorsque les évacuateurs de laves sont actifs, les canaux de laves sont remplis de lave et considérés comme tel.

* Si un objet ou un personnage (sauf l'Elémentaire de Feu) se trouve sur les canaux de laves au moment de l'activation des évacuateurs de laves, l'objet est détruit ou le personnage tué.

Coffre maudit
(Objet, Goodies 2007)

Aucune règle officielle n'existe pour le coffre maudit. A vous de faire parler votre imagination.

* Le coffre maudit est un objet maudit, c'est à dire qu'un personnage passant dessus (même s'il vole) est obligé de le prendre, quitte à abandonner son ancien objet sur la case précédemment occupée.

* Le personnage ne pourra s'en séparer tant qu'il pourra le conserver.

* Un personnage blessé ne peut conserver l'objet maudit si un autre personnage passe dessus (ce dernier est alors obligé de l'emporter).

* Un personnage tuant, en combat de corps à corps, un autre personnage situé sur un objet maudit doit le prendre à la fin du combat, quitte à échanger l'objet qu'il détient avec l'objet maudit.

* Un objet maudit est magique. Le Magophage y est donc insensible.

* Un personnage sortant d'une case d'anti-magie ou adjacente au Magophage peut y laisser l'objet maudit et ainsi récupérer ses pleines capacités.

* Un personnage portant un objet maudit ne peut pas entrer ou être repoussé vers une case d'eau.

* Lors de la révélation d'une salle, c'est le joueur de la même couleur que l'objet maudit qui le place sur une case de sol normal vide, un mécanisme de rotation ou une case de ténèbres.

Dolmens
(Salle P3, Décors, Goodies 2007)

* Les Dolmens sont des obstacles 3D.

* Il y a 7 cases de Dolmens entourant le bassin central et une case de sol normal permettant l'accès à ce dernier.

Dragon Pourpre
(2/6) (Essen 2006)

* Le Dragon Pourpre est prestigieux : il rapporte 2 points à celui qui l'élimine.

* Pour 2 PA, et à condition de chanter haut et fort au moins un couplet de la chanson "Purple rain" de Prince, le Dragon Pourpre fait tomber une pluie acide qui détruit l'ensemble des herses présentes dans sa salle. Placez un marqueur de herse brisée sur chaque herse.

Elfe des bois
(6/2) (Goodies 2007)

* L'elfe des bois est un elfe et peut donc emprunter les passages secrets elfiques, voir les autres elfes situés dans les arbres et est invisible pour les personnages non elfes lorsqu'il se situe dans un arbre.

* L'elfe des bois peut traverser les arbres comme si c'était du sol normal.

* L'elfe des bois peut s'arrêter dans un arbre comme tout autre personnage de force inférieure ou égale à 3.

Evacuateur de lave
(Salle P2, Décors, Goodies 2005-2006)

* Les cases d'évacuateur de lave sont considérées comme de la lave en permanence.

* Une case d'évacuateur de lave est un obstacle. Elle peut donc être franchie à l'aide d'une corde ou d'un saut.

* Un personnage ne peut pas entrer dans une case d'évacuateur de lave. S'il devait s'y retrouver pour une raison ou une autre, il mourrait aussitôt.

* Un Elémentaire de Feu peut entrer dans une case d'évacuateur de lave de son plein gré. Il ne peut toutefois pas y porter d'objets ou de blessés.

* Tant qu'au moins une carte "5 actions" est visible au dessus de la pile d'un joueur (dernière carte action jouée, sauf recyclage) tous les évacuateurs sont actifs.

* Les évacuateurs de lave actifs font jaillir de la lave dans les canaux de laves.

* Pour rappel, le recyclage de sa main de « carte action » se fait à la fin du tour du joueur et non pas au début du tour suivant de ce même joueur (voir règle du jeu de base page 11, 2ème paragraphe « Phase3 : récupération des cartes Actions »)

Impitoyable
(6/1) (Goodies 2007)

* L'impitoyable peut attaquer un personnage blessé le même tour.

* Dans ce cas l'Impitoyable attaque seul. Les alliés de ce dernier ne pouvant pas participer au combat.

Insaisissable
(4/2) (Goodies 2005-2006)

* Pour 0 PA, à la fin d'une action adverse, et une seule fois par tour adverse, l'Insaisissable peut effectuer un déplacement d'une case de mouvement valide.

* La case franchie ne doit pas forcément être du Sol normal mais doit être valide (comme de l'eau, ou une fosse si l'Insaisissable possède une corde).

L'Anneau
(Objet, Goodies 2007)

Aucune règle officielle n'existe pour L'Anneau. A vous de faire parler votre imagination.

Masque de Jade
(Objet, Goodies 2007)

Aucune règle officielle n'existe pour le Masque de Jade. A vous de faire parler votre imagination. En voici quelques exemples :

* Flo de san kerchuz : Pour 1PA, un personnage peut utiliser le masque de jade qui est alors défaussé. Le pion du personnage en question est alors échangé contre n'importe quel autre pion de personnage DT existant non déjà présent dans l'équipe. Une fois le personnage transformé, il ne peut plus effectuer d'autre action jusqu'à la fin du tour.

* Nemoadd : Le porteur du masque de jade perd sa faiblesse. ex : - Un mort-vivant perd sa vulnérabilité à la croix sainte s'il porte le masque. - Un dragon ne meurt plus automatiquement contre une tueuse de dragon s'il perd. - Les jeteurs de sort ne donne plus 1 au barbare. - etc...

* Gaïa : Le masque de jade procure à son porteur une aura démoniaque qui effraye ses assaillants. Par conséquent le porteur du masque ne peut plus être attaqué au corps à corps sauf en combat groupé. Seul la berserk osera l'attaque individuelle à condition qu'elle utilise sa capacité "folie

meurtrière"

Maître du Temps
(3/1) (Finale de la DTL 2006)

Avertissement: Le Maître du Temps, du fait de ses pouvoirs, impose pour être vraiment joué dans les meilleures conditions, que les joueurs jouent avec un chrono (comme expliqué dans les règles du jeu de base p11 "Jouer en temps limité").

* Le Maître du Temps est un jeteur de sorts et peut donc utiliser les parchemins.

* Les pouvoirs du Maître du Temps sont magiques.

* Le Maître du Temps peut "Geler le temps" pour 1 PA. Les actions restantes sur la carte action jouée ce tour, sont mises de côté et seront utilisables au tour prochain. Uniquement les actions en provenance de la carte sont ainsi stockées. Les actions en provenance d'une autre source (potion de vitesse, parchemin de charme, etc.) ne peuvent pas être stockées. Il est donc possible au mieux d'obtenir 9 actions pour un tour.

* Le Maître du Temps ne peut pas "Geler le temps" deux tours de suite. Il ne peut donc le faire qu'un tour sur deux.

* Le Maître du Temps peut "Accélérer le temps" pour 1 PA. L'adversaire du joueur contrôlant le Maître du Temps perd alors 30 secondes pour jouer son futur tour. Un même joueur ne peut pas perdre plus d'une minute par tour.

Minotaure
(4/3) (Goodies 2005-2006)

* Le Minotaure n'à pas le droit de pénétrer sur une case de Réglette de départ, aussi bien la sienne que celle de l'adversaire.

* Le Minotaure ne peut donc pas marquer de point en sortant (puisqu'il ne peut pas sortir).

* Le Minotaure commence donc forcement dans le donjon et pas parmi les 4 personnages se trouvant sur la réglette de départ.

* Le Minotaure peut briser une herse adjacente pour 1 PA.

* Une herse brisée par le Minotaure ne pourra plus jamais être fermée (même par une voleuse).

Nain tueur d'elfes
(4/2) (Goodies Championnat de France 2008)

* Le nain tueur d’elfes gagne un bonus de 1 en attaque et en défense contre des personnages de type elfe.

* Il a le droit d’aller sur la même case que l’elfe blessé et de s'en servir comme bouclier : Bonus de Force de 1 conservé tant que le nain est sur la même case ou une case adjacente quel que soit l’état de l’elfe (même dans des attaques avec d’autres personnages).

* Il ne peut pas déplacer l’elfe blessé.

* C'est un nain, et comme pour tous les nains, le marteau runique lui donne un bonus de 2 en attaque au lieu de 1.

Ogre
(2/4) (Goodies 2004-2005)

* L'ogre peut assommer un personnage ennemi adjacent pour 1 PA.

* Placez un marqueur pour indiquer l'état "assommé" du personnage.

* Le personnage est alors considéré comme ayant été blessé durant ce tour et suit les mêmes règles qu'un blessé.

* Un personnage "assommé" ne peut donc pas être attaqué durant le tour où il a subi le coup de massue de l'ogre.

* On peut assommer un personnage transportant un blessé. Ce personnage est assommé, le blessé reste blessé et on peut l'attaquer dans la foulée (sans tuer l'assomé).

* A la fin du tour d'un joueur, ce dernier retire tous les marqueurs "assommé" de ses personnages.

* Au moment où est retiré le marqueur "assommé" d'un personnage, ce dernier ne doit pas se trouver

sous un autre personnage (contraire à la 2ème règle d'or). Vous devrez donc finir votre tour en laissant le personnage blessé sur une case valide lui permettant de se réveiller.

* Une courtisane ne peut-être assommée par l'ogre

Pauvre
(5/1) (Goodies 2004-2005)

* Le pauvre ne rapporte aucun point de victoire s'il est tué (par qui que ce soit).

* Le pauvre rapporte quand même un point de victoire s'il sort par la réglette de départ adverse.

Personnages neutres
(Goodies 2004-2005-2006-2007)

* Les personnages neutres sont imprimés sur fond blanc. Il ne font donc partie d'aucune équipe.

* Les personnages neutres peuvent être utilisés dans le cadre de scénario.

Les personnages existant sous la forme neutre sont:
* Le Clerc.
* Le Méchanork.
* La Voleuse.
* Le Pickpocket.
* Le Dragon Rouge.
* Le Magophage.
* La Courtisane.
* L'Assassin.

Les personnages neutres à l'effigie des finalistes de la DTL 2006 sont:
* Belsirat (Ange de lumière).
* Tanazan (Ange sombre).
* Myriades (Ombre).

Porteur de l'oubli
(4/1) (Goodies 2004-2005)

* Le Porteur de l'oubli peut, pour 1 PA, oublier la salle où il se trouve.

* Une salle oubliée est retournée face caché, tout les pions (personnages et objets) présents sur cette salle sont replacés face caché sur la salle, y compris le porteur de l'oubli.

* Tout les marqueurs sont retirés, et le cas échéant (mur brisé du Golem, toile de l'Araknis, etc.) rendus à leur propriétaire.

* Les personnages blessés restent blessés.

* La salle oubliée ne peut pas être révélée durant le tour où elle à été oubliée.

* A partir du tour du joueur suivant, la salle peut à nouveau être révélée suivant les règles normales.

Père Noël
(5/1) (Goodies Noël 2007)

* Le joueur qui joue le père noël doit sélectionner le contenu de la besace de ce dernier avant le début de la partie.

* La besace contient nécessairement un jouet inutile (objet maudit), un jouet utile (objet courant : corde, torche, ou clef), un jouet magique (anneau, parchemin, etc.) et un jouet guerrier (arme, armure).

* Les jouets sélectionnés sont mis sur le côté du plateau et ne peuvent pas être sélectionnés une deuxième fois dans l'équipe de full frontal du joueur qui joue le père noël (sauf pour les objets courants, cela va de soi).

* Lorsqu'il est adjacent à un personnage, qu'il soit ami ou ennemi, le Père Noël peut, pour 1 PA, lui offrir l'un des objets de sa besace.

* Si le personnage avait déjà un objet (ou deux objets, dans le cas du paladin), celui-ci est donné au Père Noël en échange.

* Si le Père Noël a déjà un objet, l'objet du personnage qui reçoit le cadeau est défaussé.

* Le père Noël peut utiliser le tapis volant sans défausser de carte combat.

Zéphyr le fourbe
(4/2) (Goodies 2007)

* Zéphyr le fourbe peut attaquer en diagonale (uniquement au corps à corps).

* Zéphyr le fourbe peut participer à un Combat

Groupé en diagonale (en attaque comme en défense), au choix du joueur qui le contrôle.

Tuyauterie

(Salle P1, Décors, Goodies 2004-2005)

* Les tuyauteries ne sont pas du sol normal.

* Les tuyauteries ne bloquent pas la ligne de vue.

* Les tuyauteries sont des obstacle|obstacles pour les personnages d'une force de 3 ou plus (seul la force inscrite sur le personnage compte).

* Les personnages de force 0, 1 ou 2 (seule la force inscrite sur le personnage compte) peuvent emprunter les tuyauteries comme du sol normal.

* Les personnages de force 0, 1 ou 2 (seule la force inscrite sur le personnage compte) peuvent s'arrêter sur les tuyauteries.

* Les personnages de force 3 (seule la force inscrite sur le personnage compte) peuvent emprunter les tuyauteries comme du sol normal.

* Les personnages de force 3 (seule la force inscrite sur le personnage compte) peuvent s'arrêter sur les tuyauteries, mais dans ce cas la case de tuyauterie se brise (mettre un marqueur brisé) et le personnage tombe dans les broyeurs géants, ce qui le conduit à une mort certaine.

* Les personnages de force 4 et plus (seule la force inscrite sur le personnage compte) peuvent emprunter les tuyauteries mais dès leur premier pas (première case parcourue) la tuyauterie se brise tuant le personnage.

* Lorsqu'une tuyauterie se brise, seule la case où se trouvait le personnage est brisée et pas l'intégralité de la tuyauterie. Cela peut conduire à une situation un peu étrange (mais VALIDE) où un morceau de tuyauterie tient tout seul dans le vide car chaque morceau de part et d'autre est brisé.