

EIN SPIEL VON CHRISTOPHE BOELINGER

MÄCHTE DER FINSTERNIS

SPIELREGEL

DUNGEON TWISTER

ERWEITERUNG

4

proLudo!
GmbH



Der kleine Rest, der noch vom Herzen des Erzmagiers übrig geblieben ist, strahlt vor frostiger Freude. Schwachen Abenteurern zuzusehen, wie sie sich durch seine verrückten Labyrinth kämpfen, macht ihm immer noch Spaß, doch nun steht ihm der Sinn nach etwas Neuem. Darum hat er sich dazu entschlossen, arme und unschuldige Kreaturen in seinen Irrgarten zu teleportieren, die nicht begreifen können, wie ihnen geschieht. Seine gut bezahlten und hart arbeitenden Gnome und Zwerge haben ihm einige besondere Verliese gebaut, damit sich seine neuen Freunde dort wohlfühlen: die Untoten, die er bis zum Überfluss in die Finsternis stößt. Mumien, Ghule, Vampire, Zombies, untote Drachen, Schreckgespenster... jeder für sich ein Meister seines Fachs, Menschen zu verschlingen und zu tyrannisieren. Doch nun sind sie nichts weiter als Spielbälle des Erzmagiers!

Material

- 8 quadratische Hallen



- 30 Korridore



- 2 Sätze Plättchen (1 pro Spieler) à 8 Figuren und 7 Gegenstände



- 2 Sätze Plättchen (1 pro Spieler) mit jeweils 4 Sekundärcharakteren

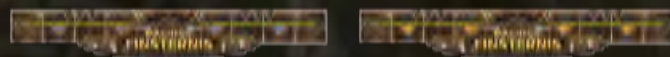


- 2 x 8 Figuren aus Karton und 16 Sockel

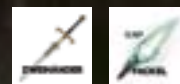


- 2 Startzonen (1 pro Spieler)

- 1 Spielregel



- 5 Plättchen mit neutralen Gegenständen (quadratisch)



- 5 Marker mit Blut (quadratisch)



- Marker: offene Gitter/zerstörte Gitter



Wie man mit einer Erweiterung von Dungeon Twister spielt

ACHTUNG!

Mächte der Finsternis enthält sieben Gegenstände jeder Farbe. Wenn Sie nur mit der Erweiterung Mächte der Finsternis spielen, müssen Sie sechs der sieben vorhandenen Gegenstände auswählen. Für Ihre ersten Partien empfehlen wir Ihnen, die folgenden Gegenstände zu wählen: den **Schlüssel**, die **Fackel**, das **Heilige Kreuz**, die **Schriftrolle der Umkehrung**, den **Ring des Lichts** und das **Seil** aus dem Basisspiel.

Des Weiteren sollten Sie, falls Sie mit mindestens einem Paar Hallen spielen, das Finsternisfelder enthält, zu Beginn der Partie drei Stapel mit Korridoren bilden: ein Stapel mit Korridoren, die ein Feld umfassen, einen weiteren mit Korridoren, die zwei Felder lang sind und schließlich einen mit den Korridoren mit drei Feldern. Diese Stapel werden verdeckt platziert.

Sie können eine Partie *Dungeon Twister* spielen und ausschließlich die Hallen, Figuren und



Gegenstände verwenden, die Sie in dieser Erweiterung finden. Sie können aber auch verschiedene Elemente dieser Erweiterung mit anderen Elementen des Basisspiels oder anderen Erweiterungen mischen, solange jeder Spieler zwei Paare Hallen (acht Hallen insgesamt), acht Figuren und sechs Objekte pro Spieler auswählt (es sei denn, das Szenario oder spezielle Regeln schreiben etwas anderes vor).

Wenn Sie sich dazu entscheiden, mit mehreren Versionen von *Dungeon Twister* zu spielen, gibt es drei Vorgehensweisen:

1. Freie Wahl (geheime Zusammenstellung)

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alle Charaktere und Gegenstände seiner Farbe aus den zur Verfügung stehenden Versionen von *Dungeon Twister*.

Jeder Spieler wählt geheim acht verschiedene Charaktere und sechs verschiedene Objekte, die er in dieser Partie verwenden wird. Die übrigen Plättchen werden wieder in ihre Schachteln gelegt.

Jeder Spieler wählt geheim zwei Hallenpaare. Alle acht Hallen werden verdeckt, ohne sie vorher anzuschauen gemischt und wie üblich platziert.

Das Spiel läuft nun wie eine normale Partie ab.

2. Gemeinsame Wahl (gleiche Zusammenstellung)

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alle Charaktere und Gegenstände seiner Farbe aus den zur Verfügung stehenden Versionen von *Dungeon Twister*. Bestimmen Sie per Zufall, wer als erster Spieler seine Gruppe zusammenstellen soll.

Der erste Spieler wählt ein Hallenpaar, dann wählt sein Gegner ein Hallenpaar. Dann ist wieder der erste Spieler an der Reihe, dann erneut sein Gegner, so dass vier Hallenpaare, also insgesamt acht Hallen, ausgewählt sind. Mischen Sie die acht Hallen und bauen Sie das Labyrinth wie gewöhnlich auf.

Die beiden Spieler stellen alle ihre Charaktere und Gegenstände hinter ihrem Sichtschirm auf.

Der erste Spieler wählt einen seiner Charaktere und stellt ihn vor seinen Sichtschirm, so dass sein Gegner ihn sehen kann. Der Gegner muss nun den gleichen Charakter nehmen und ihn ebenfalls vor seinen Sichtschirm stellen. Nun hat er die erste Wahl und setzt einen weiteren Charakter vor den Sichtschirm. Der erste Spieler muss den gleichen Charakter vor seinen eigenen Sichtschirm stellen.

Die Spieler fahren so abwechselnd fort, bis beide über acht Charaktere vor ihrem Sichtschirm verfügen. Bei der Auswahl der sechs Gegenstände wechselt man sich auf dieselbe Weise ab.

Legen Sie alle nicht verwendeten Gegenstände zurück in ihre Schachteln und nehmen Sie die acht

Charaktere sowie die sechs Gegenstände, die Sie ausgewählt haben, wieder hinter Ihren Sichtschirm. Die Partie verläuft nun auf die gewohnte Weise.

Sie können auch mit einem Handicap spielen. Der Spieler mit dem Handicap entfernt geheim eine entsprechende Anzahl an Charakteren hinter seinem Sichtschirm, nachdem die Gruppen zusammengestellt wurden. So weiß sein Gegner zu Beginn der Partie nicht, welche Charaktere des Spielers mit Handicap nicht dabei sind.

3. Szenarien

Die Szenarien schreiben Ihnen eine bestimmte, Zusammenstellung der Gruppen vor und legen einige spezielle Hallen fest. Manchmal bringen bestimmte Szenarien auch einige neue Regeln mit, die speziell auf sie zugeschnitten sind.





gegnerischen Verletzten trägt, so wird dieser eliminiert und der Spieler, der den **Ghul** kontrolliert, erhält den Siegpunkt. Ein verletzter Charakter, der von einem **Ghul** getragen wird, kann sich nicht regenerieren und auch nicht geheilt werden. Er kann nicht reinkarnieren oder in einen Zombie verwandelt werden, da sich sonst zwei lebendige Charaktere auf demselben Feld befinden würden.

Der **Ghul** ist ein Untoter.

Beschreibung der neuen Charaktere



Engel des Lichts

Bewegung: 5
Kampfkraft: 1

Bekämpft die Finsternis

Der **Engel des Lichts** kann **Finsternisfelder** beleuchten als trüge er eine **Fackel**. Er kann fliegen.



Untoter Drache



Bewegung: 2
Kampfkraft: 6

Regeneration

Ein verletzter **Untoter Drache** kann sich für 1 AP regenerieren. Drehen Sie sein Plättchen auf die Vorderseite. Ein **Untoter Drache** kann sich nicht in derselben Runde regenerieren, in der er verletzt wurde. In der Runde, in der er regeneriert, kann ein **Untoter Drache** keine andere Aktion ausführen. Ein **Drache** bringt dem Spieler, der ihn eliminiert 2 Siegpunkte ein.

Der **Untote Drache** ist ein Untoter (verblüffend, nicht wahr?).



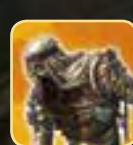
Ghul

Bewegung: 6
Kampfkraft: 2

Leichenfresser

Ein **Ghul** kann eigene oder gegnerische Verletzte tragen. Wenn ein **Ghul** über die gegnerische Zielzone hinaus zieht, während er einen Verletzten (Freund oder Feind) trägt, erhält der Spieler, der den **Ghul** kontrolliert, 1 SP zusätzlich.

Wenn der **Ghul** verletzt wird, während er einen



Mumie



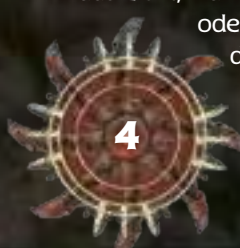
Bewegung: 3
Kampfkraft: 4

Entflammbar

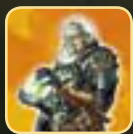
Im Kampf muss die **Mumie** eine Kampfkarte „0“ wählen, wenn alle benachbarten Gegner, die am Kampf teilnehmen, eine **Fackel** tragen. Dies gilt für alle Gruppenkämpfe und auch dann, wenn die **Mumie** verletzt ist. Eine Mumie, die einen **Flammenschutzschild** trägt, verliert ihre Empfindlichkeit gegenüber Feuer. Eine **Mumie** ist in der Lage, eine **Fackel** zu tragen (sie hält sie allerdings möglichst weit von sich weg und auch nur mit den Fingerspitzen!).

Die **Mumie** kann wie ein **Krieger Gitter** zerstören.

Die **Mumie** ist ein Untoter.



MÄCH
FINST

**M**

Nekromant

Bewegung: 4
Kampfkraft: 2

Wiederbelebung

Ein **Nekromant**, der sich neben einem Verletzten (Freund oder Feind) befindet, kann diesen für 1 AP in einen Zombie verwandeln. Entfernen Sie den verletzten Charakter und geben Sie ihn seinem Besitzer zurück. Ersetzen Sie ihn durch ein Zombieplättchen in der Farbe des **Nekromanten**. Der auf diese Weise entfernte, verletzte Charakter bringt keine Siegpunkte. Der Zombie kann sofort handeln. Der **Nekromant** kann auch Zombies beschwören, wenn er sich neben einem **Grab** befindet (siehe Beschreibung der neuen Labyrinthelemente). Ein Zombie ist ein Untoter ohne besondere Fähigkeiten und kommt in unverletztem Zustand ins Spiel. Er kann wie jeder andere Charakter handeln und auch verletzt werden. Zieht er aus dem Labyrinth bringt er 1 SP und wird vor Ihre Startzone gestellt. Wenn er eliminiert wird, bringt er Ihrem Gegner 1 SP und wird vor seine Startzone gestellt. Der **Nekromant** darf nicht mehr als 3 Zombies im Verlauf der Partie erschaffen. Sie können also zum Beispiel zwei Plättchen mit gesunden oder verletzten Zombies im Spiel haben sowie einen Zombie, der als SP zählt – oder auch einen gesunden, einen verletzten und einen von Ihrem Gegner eliminierten Zombie. Sobald ein verletzter Charakter in der **Heiligen Grabstätte** in einen Zombie verwandelt wird, stirbt er sofort.



Schatten

Bewegung: 4
Kampfkraft: 2

Versteckt sich in der Finsternis

Der **Schatten** kann **Finsternis**felder durchqueren als würde es sich um normale Bodenfelder handeln. Der **Schatten** kann in der **Finsternis** normal handeln. Das bedeutet, dass ein **Schatten** einen Kampf auslösen kann, sobald er sich auf einem **Finsternis**feld befindet (sein Gegner kann sich in der **Finsternis** oder außerhalb befinden). Der **Schatten** kann Gegenstände in der **Finsternis** erhalten, sich mit ihnen bewegen, sie fallen lassen oder sie in der **Finsternis** benutzen. Der **Schatten** kann keine Charaktere anvisieren, die sich in der **Finsternis** befinden (durch die Benutzung eines Gegenstandes zum Beispiel), er kann ausschließlich einen Nahkampf eingehen. Ein **Schatten** kann wie jeder andere Charakter in der **Finsternis** nicht gesehen oder anvisiert werden.

Beim Gruppenkampf kann sich der Schatten, wenn er sich in der Finsternis befindet, entscheiden, am Kampf teilzunehmen oder nicht. Doch selbst, wenn er am Kampf teilnimmt, kann es sein, dass angrenzende Charaktere, die ihn nicht sehen können, nicht am Gruppenkampf teilnehmen.

In diesem Beispiel verkündet Orange, dass die Mumie den Vampir angreift. Der Schatten kann frei entscheiden, ob er am Gruppenkampf teilnimmt oder nicht. Wenn Blau entscheidet, dass der Schatten sich beteiligt, so kann der Engel des Lichts nicht mehr am Gruppenkampf teilnehmen, da er den Schatten in der Finsternis nicht sehen kann (es wäre besser gewesen, er hätte die Felder vorher erleuchtet!).





Löst sich im Licht auf

Der **Schatten** kann keine Felder durchqueren oder betreten, auf denen sich eine **Fackel** befindet. Er kann allerdings Felder durchqueren oder auf ihnen stehen bleiben, die über einen **Fackelhalter** verfügen. Er kann keine Fackel tragen. Er kann keinen Kampf auslösen oder sich an einem Gruppenkampf beteiligen, wenn alle benachbarten Gegner eine **Fackel** tragen.

Der **Schatten** ist ein Untoter.

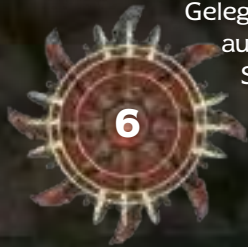


Schreckgespenst

Bewegung: 4
Kampfkraft: 0

Reinkarnation

Ein **Schreckgespenst**, das über eine Startzone hinaus zieht, bringt keine SP. Es muss sich zuerst reinkarnieren, um Siegpunkte erringen zu können. Das **Schreckgespenst** bewegt sich und handelt genauso wie das **Phantom**. Es kann alle Arten von Bodenfeldern überqueren, kann aber nicht auf 3D-Hindernissen, **Gräben**, **Lava**, **Geröllhaufen** oder einer **Steinschlagfalle** stehen bleiben. Es kann weder einen Gegenstand noch einen Verletzten tragen und auch keinen Gegenstand benutzen. Allerdings kann es **Rotationsmechanismen** aktivieren. Das **Schreckgespenst** kann seine Bewegung auf dem Feld eines gegnerischen Verletzten beenden und seinen Körper benutzen, um sich zu reinkarnieren. Er wird praktisch zu diesem Charakter. Idealerweise ersetzen Sie das **Schreckgespenst** durch das entsprechende Plättchen der Farbe des **Schreckgespenstes**, wenn Sie darüber verfügen. In diesem Fall nehmen Sie das Plättchen des **Schreckgespenstes** aus dem Spiel und ersetzen es durch den Charakter Ihrer Farbe, dessen Platz es eingenommen hat. Der Charakter wird bei dieser Gelegenheit geheilt. Sie können auch eine Figur aus Pappe nehmen. In jedem Fall entfernen Sie das gegnerische Plättchen.

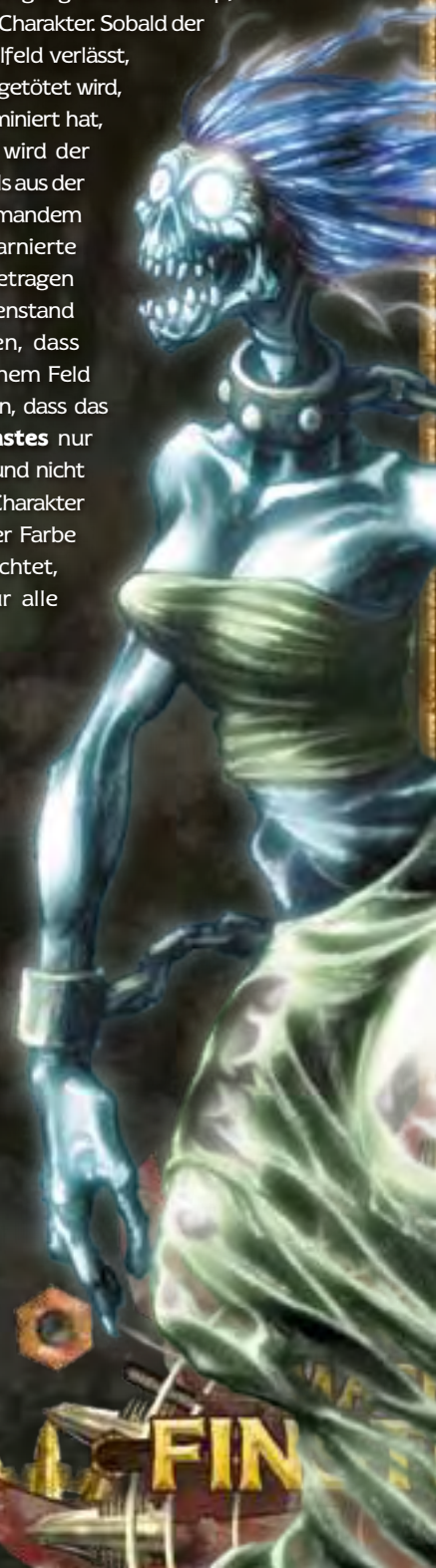


Beispiel: Das blaue Schreckgespenst beendet seine Bewegung auf dem verletzten, orangen Krieger. Man ersetzt den orangen Krieger durch einen blauen Krieger bei voller Gesundheit, allerdings wird das blaue Schreckgespenst aus der Partie entfernt, ohne jemandem SP einzubringen. Blau kann von nun an mit seinem neuen, frisch angeworbenen Krieger normal handeln.

Wenn Sie nicht über den so ersetzten Charakter Ihrer Farbe verfügen (weil Sie ihn bereits benutzen oder aus anderen Gründen), wird das Plättchen des verletzten Charakters umgedreht und das Plättchen des **Schreckgespenstes** darauf platziert. Es gilt von nun an als Marker. Das **Schreckgespenst** existiert nicht mehr. Der Marker **Schreckgespenst** bleibt dort lediglich um anzuzeigen, wer den reinkarnierten Charakter kontrolliert. Der Spieler kann von nun an normal mit dem reinkarnierten Charakter handeln, so als wäre es ein eigener Charakter. Seine Bewegung und sein Kampfwert entsprechen dem reinkarnierten Charakter. Sobald der reinkarnierte Charakter das Spielfeld verlässt, bringt er Siegpunkte ein. Falls er getötet wird, bringt er dem Spieler, der ihn eliminiert hat, Siegpunkte ein. In diesem Fall wird der Marker **Schreckgespenst** ebenfalls aus der Partie entfernt, bringt jedoch niemandem Siegpunkte ein. Falls der reinkarnierte Charakter einen Gegenstand getragen hat, dann verbleibt dieser Gegenstand bei ihm. Das kann dazu führen, dass sich bis zu drei Plättchen auf einem Feld befinden, doch denken Sie daran, dass das Plättchen des **Schreckgespenstes** nur als Zugehörigkeitsmarker dient und nicht als Charakter. Der reinkarnierte Charakter wird immer als ein Charakter der Farbe des **Schreckgespenstes** betrachtet, das auf ihm liegt (dies gilt für alle Regeln).

Beispiel ohne Wechsel des Plättchens: Stellen wir uns beim Beispiel oben vor, dass Blau kein blaues Kriegerplättchen besitzt. Der orange Krieger wird umgedreht, das Schreckgespenst wird darauf gelegt und übernimmt die Funktion eines Kontrollmarkers, der anzeigt, dass der blaue Spieler von nun an diesen Krieger kontrolliert.

Das **Schreckgespenst** ist ein Untoter. Ist es einmal reinkarniert, zählt es nicht mehr als Untoter – es sei denn, es reinkarniert in einen anderen Untoten.





Vampir

Bewegung: 4
Kampfkraft: 2

Blutdurst

Wenn ein **Vampir** einen gegnerischen Verletzten im Kampf eliminiert, trinkt er sein Blut und gewinnt einen dauerhaften Bonus von +1 im Angriff und in der Verteidigung. Dieser Bonus ist kumulativ und bleibt bis zum Ende der Partie gesichert. Benutzen Sie die Blutmarker (Kampf +1) für jeden so erhaltenen Bonus und legen Sie sie vor Ihre Startzone. Diese Fähigkeit funktioniert auch im Gruppenkampf.

Gestaltwandlung

Der **Vampir** kann sich für 1 AP in eine Fledermaus verwandeln. Ersetzen Sie das Plättchen **Vampir** durch das Plättchen Fledermaus derselben Farbe. Die Fledermaus kann fliegen und alle grundlegenden Handlungen von Dungeon Twister ausführen, doch wie das **Phantom** kann sie keine Gegenstände tragen oder benutzen. Sie kann auch keine Verletzten tragen. Für 1 AP kann sich die Fledermaus wieder in einen Vampir verwandeln. Der **Vampir** startet immer in seiner Vampirform, ob er sich nun auf der Startzone befindet oder ob er in einer Halle aufgedeckt wird. Wenn er verletzt ist oder wenn er sich in seiner Fledermausgestalt befindet, profitiert der Vampir nicht von den Boni der Blutmarker, die er vor seiner Startzone gesammelt hat. Ein **Vampir**, der verletzt war und dann geheilt wurde, verfügt wieder über all seine Boni aus den Blutpunkten. Ein geheilter Vampir kehrt immer in seiner normalen Form ins Spiel zurück (nicht als Fledermaus).

Der **Vampir** ist ein Untoter, sei es in seiner normalen Form oder als Fledermaus.



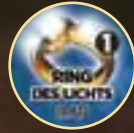
Zombie

Bewegung: 3
Kampfkraft: 2

Der **Zombie** ist ein Untoter.



Beschreibung der neuen Gegenstände:

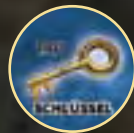


Ring des Lichts

Ein Charakter, der sich neben einem **Finsternisfeld** befindet, kann den **Ring des Lichts** für 0 AP benutzen und so bis zu fünf Korridorplättchen auf die angrenzenden **Finsternisfelder** legen. Der **Ring** wird danach abgelegt. Es wird ein Plättchen nach dem anderen ausgelegt. Der Spieler, der den Ring benutzt, muss vorher nicht bekanntgeben, wohin er die Korridore legen möchte. Er muss aber vorher ankündigen, welche Korridorgröße er ziehen möchte (ein, zwei oder drei Felder Länge). Er muss Größen auswählen, bei denen er sicher ist, dass er sie platzieren kann.

Die Platzierung der Korridorplättchen muss die nachfolgenden Regeln berücksichtigen:

- ✦ Korridorplättchen dürfen nur auf **Finsternisfelder** gelegt werden.
- ✦ Das erste Korridorplättchen muss angrenzend zu dem Charakter ausgelegt werden, der den **Ring** benutzt.
- ✦ Die nachfolgenden Korridorplättchen müssen entweder angrenzend zum Benutzer des **Rings** oder angrenzend zu einem anderen Korridorplättchen platziert werden, das gerade mit Hilfe des **Rings** erleuchtet wurde. Die so gebildeten Korridore müssen keine Verbindung zueinander haben, das heißt, dass aufgedeckte Wände den Weg versperren können.
- ✦ Ein Korridorplättchen darf nicht so platziert werden, dass es über zwei Hallen geht. Es ist aber möglich, dass ein Plättchen am Rand einer Halle endet und ein weiterer Korridor die Beleuchtung von **Finsternisfeldern** in der nächsten Halle fortsetzt. Dies ist nur dann möglich, wenn die **Finsternisfelder** zwischen den beiden verschiedenen Hallen verbunden sind.



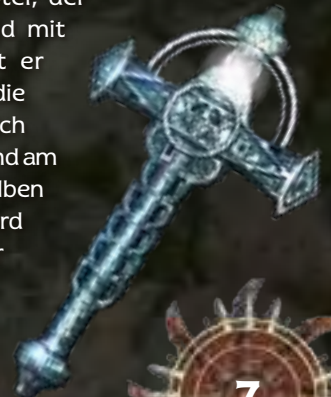
Schlüssel

Ein Charakter, der einen **Schlüssel** trägt, kann angrenzende **Gitter** für 1 AP öffnen oder schließen (wie die **Diebin**). Dazu wird ein Marker „geöffnetes Gitter“ hingelegt oder entfernt. Der **Schlüssel** ist ein häufiger Gegenstand. Dies bedeutet, dass Sie mehr als einen **Schlüssel** für Ihre Startgruppe auswählen können (falls Sie über mehrere **Schlüssel**plättchen verfügen). Derselbe **Schlüssel** kann mehrere Male im Verlaufe der Partie benutzt werden.



Heiliges Kreuz

Betrifft ein Untoter, der nicht fliegt, ein Feld mit einem **Heiligen Kreuz**, stirbt er sofort und der Gegner erhält die entsprechenden SP. Befindet sich ein Untoter aus irgendeinem Grund am Ende seiner Aktionen auf demselben Feld wie ein **Heiliges Kreuz**, wird er eliminiert. Der aktive Spieler erhält die entsprechenden SP.





Verfluchte Gegenstände

Beim Aufdecken einer Halle werden die verfluchten Gegenstände immer von dem Spieler mit der zugehörigen Farbe platziert. Sie können auf normale Bodenfelder, **Rotationsmechanismen** oder auf **Finsternisfelder** gelegt werden, wie andere Gegenstände auch. Alle Charaktere die ein Feld mit einem verfluchten Gegenstand betreten, müssen ihn aufnehmen und bis zu ihrem Tod behalten. Wenn der Charakter, der das Feld betritt, bereits einen Gegenstand bei sich trägt, muss er ihn ablegen, bevor er das Feld mit dem verfluchten Gegenstand betritt. Sobald ein Charakter, der einen verfluchten Gegenstand trägt, in einem Nahkampf getötet wird, muss einer der Charaktere des Siegers den verfluchten Gegenstand nehmen und ihn für 0 AP unter den siegreichen Charakter legen. Dies ist keine Aktion, sondern geschieht kostenlos. Trägt der siegreiche Charakter bereits einen Gegenstand, muss er ihn gegen den verfluchten Gegenstand austauschen. Ein Charakter, der einen verfluchten Gegenstand trägt, darf keine **Wasserfelder** betreten, da es prinzipiell verboten ist, **Wasserfelder** zu betreten, wenn man einen Gegenstand trägt. Aus diesem Grund kann er auch nicht ins Wasser gestoßen werden, welches Mittel auch immer man benutzt. Verfluchte Gegenstände sind magisch und ihr negativer Effekt und ihr Fluch werden in Hallen der Antimagie oder durch den **Zaubervernichter** (Erweiterung „Feuer & Eis“) annulliert. Dies bedeutet, dass ein Charakter, der sich neben einem **Zaubervernichter** (Erweiterung „Feuer & Eis“) befindet, einen verfluchten Gegenstand loswerden kann, den er trägt. Dasselbe gilt für den **Zaubervernichter** (Erweiterung „Feuer & Eis“), der verfluchte Gegenstände tragen und fallen lassen kann, wie es ihm gefällt.

Lässt zum Beispiel ein fliegender Charakter oder der **Telekinetin** (Erweiterung „Feuer & Eis“) das

Heilige Kreuz auf einen Untoten fallen, der gerade keinen Gegenstand trägt, so wird dieser am Ende der laufenden Aktion eliminiert.



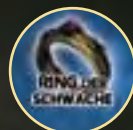
Schriftrolle des Austausches

Tauschen Sie für 1 AP die Halle, in der sich Ihr Zauberkundiger befindet, mit einer angrenzenden Halle (nicht diagonal). Die beiden Hallen drehen sich nicht und alle Marker und Plättchen in den beiden Hallen bleiben auf ihrer Position. Eine Schriftrolle kann nur von einem Zauberkundigen benutzt werden, andere Charaktere können sie jedoch tragen. Alle Schriftrollen sind nur einmalig nutzbar und werden nach ihrem Gebrauch abgelegt.



Fackel

Beim Aufdecken einer Halle wird die **Fackel** immer von dem Spieler platziert, der sie aufdeckt. Sie darf jedoch nie auf einem **Finsternisfeld** platziert werden. Ein Charakter, der eine Fackel trägt, kann für 0 AP Licht in ein angrenzendes **Finsternisfeld** werfen (siehe Abschnitt weiter unten). Die **Fackel** ist ein häufiger Gegenstand, der sehr nützlich gegen Mumien, Schatten und viele andere Dinge ist.



Ring der Schwäche

Der **Ring der Schwäche** ist ein verfluchter Gegenstand. Ein Charakter, der diesen **Ring** trägt, verliert einen Punkt beim Kampfwert (im Angriff und in der Verteidigung). Der Kampfwert eines Charakters kann niemals unter 0 fallen.



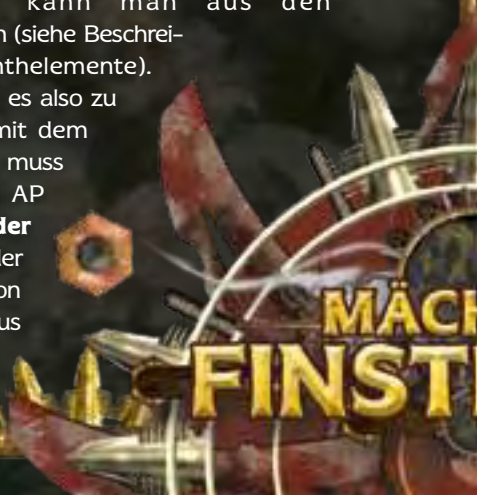
Eisenkugel

Die **Eisenkugel** ist ein verfluchter Gegenstand. Ein Charakter, der eine Eisenkugel trägt, verliert einen Punkt bei der Bewegung.



Zweihandschwert (neutraler Gegenstand)

Den **Zweihänder** kann man aus den Armen der Statue nehmen (siehe Beschreibung der neuen Labyrinthelemente). Keiner der Spieler besitzt es also zu Beginn der Partie. Um mit dem **Zweihänder** anzugreifen, muss man einen zusätzlichen AP ausgeben. Der **Zweihänder** gewährt dem Charakter, der ihn benutzt, einen Bonus von +2 im Angriff. Dieser Bonus



ist auch im Gruppenkampf gültig, aber man muss trotzdem zusätzlich 1 AP für den Charakter, der den **Zweihänder** benutzt, bezahlen. Ein **Paladin** kann mit zwei Zweihändern für 3 AP angreifen und so einen Bonus von +4 erhalten.

Beschreibung der neuen Labyrinthelemente



Jungbrunnen

Ein Verletzter, der sich neben einem **Jungbrunnen** befindet, kann für 1 AP daraus trinken. Der verletzte Charakter wird geheilt. Sie müssen in jedem Fall die 2. Goldene Regel beachten, nachdem Sie aus dem **Jungbrunnen** getrunken haben. Ein Charakter, der so geheilt wurde, kann in derselben Runde handeln. Der **Jungbrunnen** ist ein dreidimensionales Hindernis.



Statue

Die **Statue** hält ein **Zweihandschwert** in ihren Händen. Ein Charakter, der sich vor der **Statue** aufhält (auf dem Feld, das im Beispiel gegenüber mit einem roten Kreuz gekennzeichnet ist), kann den **Zweihänder** für 1 AP an sich nehmen, solange er die 2. Goldene Regel am Ende seiner Aktionen beachtet. Das **Phantom** und das **Schreckgespenst** können

den **Zweihänder** natürlich nicht an sich nehmen. Der Statue kann nur ein einziges Mal im Spiel ein **Zweihänder** entnommen werden. Legen Sie das entsprechende neutrale Plättchen (weiß) unter den Charakter, der den **Zweihänder** genommen hat und legen Sie einen Marker „zerstörtes Gitter“ auf die **Statue**, um anzuzeigen, dass sie keinen **Zweihänder** mehr hält. Die **Statue** ist ein dreidimensionales Hindernis.



Fackelhalter

Ein Charakter, der sich neben einem **Fackelhalter** befindet, kann diesem für 1 AP eine neutrale **Fackel** entnehmen, muss jedoch die 2. Goldene Regel am Ende seiner Aktionen beachten. Er muss sich auf demselben Feld wie der **Fackelhalter** und auf der richtigen Seite der Mauer befinden, um sie erhalten zu können. Legen Sie ein Plättchen **Fackel** mit weißem Hintergrund, das in dieser Erweiterung enthalten ist, unter den Charakter. Legen Sie einen Marker „zerstörtes Gitter“ auf den **Fackelhalter** um anzuzeigen, dass die Fackel bereits entnommen wurde. Falls eine **Golem** durch eine Mauer bricht, die über einen **Fackelhalter** verfügt, so kann diesem keine **Fackel** mehr

In dem Beispiel gegenüber kann nur der Nekromant die Fackel für 1 AP aus dem Halter nehmen.

anvisieren. Ein Charakter kann in die Finsternis gestoßen werden, beispielsweise durch einen **Ring der Abstoßung** (Erweiterung „Feuer & Eis“) oder durch andere Mittel. Eine Sichtlinie kann die **Finsternis** nicht durchdringen. Enthüllt ein Spieler eine Halle mit **Finsternisfeldern**, können nur Objekte (mit Ausnahme der **Fackel**) auf **Finsternisfelder** gelegt werden. Während seines Zugs kann ein an **Finsternisfelder** angrenzender Charakter diese für 0 AP erhellen, wenn er eine **Fackel** trägt. Der Spieler kündigt nun die Korridorgröße an (eins, zwei oder drei), danach zieht er per Zufall einen Korridor der gewählten Größe. Er muss in jedem Fall eine Korridorgröße angeben, bei der er sicher sein kann, dass er sie ausschließlich auf **Finsternisfeldern** platzieren kann. Er kann nun den Korridor platzieren, wie er möchte, solange dieser:

- ✦ ausschließlich **Finsternisfelder** bedeckt.
- ✦ sich angrenzend zu dem Charakter befindet, der die **Fackel** trägt.
- ✦ nur innerhalb einer einzigen Halle platziert wird (das Korridorplättchen darf nicht so platziert werden, dass es in einer zweiten Halle endet).

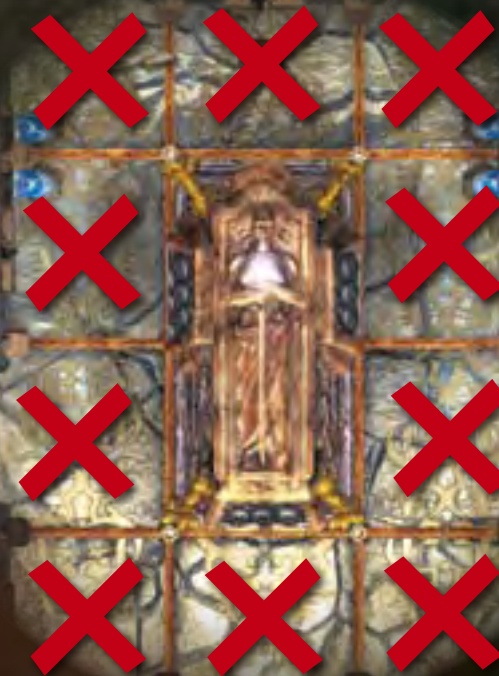
Ist der Korridor gezogen, muss der Spieler ihn auch platzieren, ob dies zu seinem Vorteil geschieht oder nicht. Es gibt keine Beschränkungen bei der Verbindung der Korridorplättchen, abgesehen von den drei oben genannten Regeln. Nur der aktive Spieler kann erleuchten, und er kann dies in seinem Zug so oft tun, wie er möchte. Obwohl es nur 0 AP kostet, handelt es sich um eine Aktion und der Spieler muss sich an die 1. Goldene Regel halten. Außerdem ist das Erleuchten eine Aktion, die nach dem Ausspielen der Aktionskarte durchgeführt wird und vor dem Zug des nächsten Spielers. Denken Sie daran, dass der **Engel des Lichts** **Finsternisfelder** genauso aufdecken kann, als trüge er eine **Fackel**.

Sonderfall: Wenn ein Korridorplättchen auf einen Gegenstand oder einen Charakter gelegt wird, der sich in der Finsternis befindet, wird der Gegenstand oder der Charakter auf das entsprechende Feld des Korridorplättchens gelegt. Wenn sich der Gegenstand oder der Charakter auf einer Grube befindet, wird er aus dem Spiel genommen (mit Ausnahme des Seils und der Diebin). Handelt es sich um einen Charakter, erhält der Gegner die entsprechenden SP.



Heilige Grabstätte

Untote können die **Heilige Grabstätte** nicht betreten. Die **Heilige Grabstätte** besteht aus zwölf Feldern (siehe Beispiel gegenüber). Der Sarkophag selbst besteht aus zwei Feldern, die als 3D-Hindernis gelten. Die zehn anderen Felder (im Beispiel mit einem Kreuz markiert) gelten als normale Bodenfelder, doch Untote können diese Felder nicht betreten. Sobald die Halle aufgedeckt wird, können Untote nicht mehr auf den zwölf Feldern der **Heiligen Grabstätte** platziert werden. Untote können einen Charakter, der sich in der **Heiligen Grabstätte** befindet, nicht angreifen. Beim Angriff nimmt ein Untoter nicht am Gruppenkampf teil, wenn einer seiner angrenzenden Gegner sich in der **Heiligen Grabstätte** befindet. Wenn



sich ein Untoter aus irgendeinem Grund auf einem Feld der **Heiligen Grabstätte** wiederfindet, so wird er umgehend zerstört und der Gegner erhält 1 SP.



Gräber

Bestimmte Hallen, auch Friedhöfe genannt, enthalten eines oder mehrere **Gräber**. Ein **Grab** behindert nicht die Bewegung, blockiert jedoch die Sichtlinie. Das bedeutet, dass eine Sichtlinie ein Feld mit einem **Grab** nicht durchqueren kann, doch das Ziel oder der Schütze können sich auf einem **Grab** befinden. Ein **Nekromant**, der sich neben einem **Grab** befindet, kann 1 AP ausgeben und einen Zombie aus dem **Grab** auferstehen lassen. Legen Sie einen Marker für „zerstörtes Gitter“ auf jedes **Grab**, das einen Zombie hervorgebracht hat. Der Zombie kann in derselben Runde handeln, in der er beschworen wurde.

Glossar

Zauberkundiger: Charaktere, die Schriftrollen einsetzen können. Der **Magier**, die **Illusionistin** und der **Nekromant** sind Zauberkundige

Magisch: Als magisch gelten alle **Schriftrollen**, alle **Ringe**, der **Feuerballstab**, alle **Tränke**, alle Fähigkeiten der **Zauberkundigen**, die **Jungbrunnen** und die **Siebenmeilenstiefel** (Erweiterung „Feuer & Eis“) sowie **verfluchte Gegenstände**. Der Atem des **Roten Drachen** ist nicht magisch, genauso wenig wie die Heilfähigkeit des **Klerikers**, die ihm von seinem Gott verliehen wird.

Marker: Als Marker wird alles bezeichnet, das weder ein Charakter noch ein Gegenstand ist. Beispiele hierfür sind „geöffnete **Gitter**“ oder „zerbrochene **Gitter**“, die Marker für **Fallen** oder **Geröll** der **Illusionistin**, der Marker des **Schreckgespenstes** nach der Reinkarnation, Mauern, die vom **Golem** durchbrochen wurden und so weiter. Die 2. Goldene Regel gilt nicht für Marker.

Untot: Bestimmte Gegenstände (**Heiliges Kreuz**) und Geländeelemente (**Heilige Grabstätte**) wirken sich auf untote Charaktere aus.

3D-Hindernis: Ein Objekt gilt als 3D-Hindernis, wenn es die Sichtlinie blockiert. Felder mit 3D-Hindernissen kann man weder durchqueren noch auf ihnen stehen bleiben. Sie können von fliegenden Figuren und dem **Phantom** passiert werden, doch auch sie dürfen nicht darauf stehen bleiben.

Häufige Gegenstände: Bei der Bildung seiner DT-Mannschaft können diese Gegenstände mehrfach von demselben Spieler ausgewählt werden, wenn er über die notwendigen Plättchen verfügt. Die **Fackel**, das **Seil** und der **Schlüssel** sind häufige Gegenstände.

Präzisierungen

Selbstmord

Bisher (im Basisspiel) war es nahezu unmöglich, seine eigenen Charaktere auf erlaubte Weise umzubringen. Nun gibt es bestimmte Kombinationen und Kunstgriffe, die dies ermöglichen, um zu vermeiden, dass der Gegner die entsprechenden SP einkassiert. Man bezeichnet es als Selbstmord, wenn es einem Spieler gelingt, einen seiner eigenen Charaktere zu eliminieren. Bei einem Spiel zu zweit gehen die entsprechenden Siegpunkte für den Tod des Charakters an den Gegner. Bei einem Spiel mit mehr als zwei Spielern erhalten alle anderen Spieler 1 SP.

Mächte der Finsternis als Full Frontal

Bei einer Full Frontal Herausforderung müssen Sie, wenn Sie eine oder mehrere Hallen mit Finsternis mitbringen, auch das Set mit den 30 Korridorplättchen mitbringen, das diese Erweiterung enthält. Um die Überraschung hinauszuzögern, können Sie die Korridorplättchen sortieren und die drei Zugstapel – sobald eine Halle aufgedeckt wird, die Finsternis enthält – erst im letzten Moment hinlegen. Halten Sie die Uhr an, wenn Sie mit Zeitbegrenzung spielen, um die drei Stapel zu bilden. Wenn beide Gegner Hallen mit Finsternis mitbringen, sortiert jeder Spieler sein Set mit den 30 Korridorplättchen. Man verfügt über sechs Stapel, also insgesamt 60 Plättchen, die unabhängig voneinander von beiden Spielern verwendet werden können. Die Plättchen sind nummeriert. Denken Sie daran, dass jeder Spieler nach dem Ende der Partie wieder sein vollständiges Set erhält.

Der Autor möchte sich bei den Spieltestern bedanken, die die Hallen voller Freude twisten und bei der bemerkenswerten und sehr angenehmen Gemeinschaft der Spieler von *Dungeon Twister*. Möge der Twist mit Euch sein!

Raphael „Shadow“ Puch, Olivier „Red Dragon“ Grassini, Yves „Mekanork“ Ley, Phillipe „Télékinésiste“ Maurel, Guillaume „No timer“ Angoustures, Loïc Maitrehut, Croc, Didier Guiserix, Charly Morelli, Stéphane Martin, Jérôme et Karine L'hurric, Anita Teixeira, Bernard Torrès, Benoît Mordelet, Dimitri Locatelli, Cyril Anaya, Illia Racunica, Monsieur Phal, Jason Guillamot, Illia Racunica, Matthieu Gitton, Laurent Wozniak, Sylvie Damentko, Laurent Viillard, Daniel Sainz, Christophe Bolognino, Patrice „Uzul“ Giorgi, Michel Léger, François Joubaud, Olivier Lavaud, Jérôme Gayot et L'entre Jeu, Christian Concas, Christian Schriek, Stéphane Abello, Nicolas Anton, Lise Ley, Simba et Julie Valentin, Christophe Peres, Christine Hernandez-Davo, Fabienne Rousset, Bruno Cathala, Eric et Catherine Esiwczak, Laveau Etienne, Fourage Jérôme, Feynas Paul, Lacurie Geofrey, Simon Lefebvre, Jean Marc et Christine Guichenev, Marc Ladent und Sylvain Brel.

Mächte der Finsternis ist ein Spiel von Christophe Boelinger, illustriert von Éric Bourcier und Thierry Masson, herausgegeben von Asmodée Editions. Verantwortlich für die deutsche Ausgabe: Pro Ludo GmbH. Deutsche Übersetzung: Barbara Beckmann, www.spiele-uebersetzungen.de

Mehr über *Dungeon Twister* erfahren Sie unter

www.dungeontwister.com oder
www.dungeontwister-forum.de

