

stessa casella.

**Non-morti:** Alcuni Oggetti (Sacra Croce) e elementi di terreno (Sacra Tomba) incidono sui Personaggi non-morti.

**Ostacolo Tridimensionale:** Un Oggetto 3D blocca la linea di vista e il movimento. I Personaggi non possono attraversare ostacoli 3D o fermarsi su essi (i Personaggi che volano e il Fantasma possono attraversare gli Ostacoli 3D ma non fermarsi su di essi).

**Oggetti Comuni:** Durante la costruzione della squadra questi oggetti possono essere scelti più volte dallo stesso giocatore se ne possiede a sufficienza. La Torcia, la Corda, e la Chiave sono oggetti comuni.

### **Precisazioni**

#### **Suicidio**

Precedentemente (nel Set Base) era praticamente impossibile uccidere legalmente un proprio personaggio. Da adesso in poi, alcune combinazioni di Personaggi, Artefatti e Terreni rendono possibile uccidere un proprio personaggio per evitare che l'avversario guadagni PV bonus. Suicidarsi significa che un giocatore guida il proprio personaggio al suicidio. In una partita con due giocatori il punto PV per un Personaggio Suicidato viene guadagnato all'avversario. In partite con più di due giocatori, tutti gli altri giocatori guadagnano 1 PV.

#### **Forze delle Tenebre nei Tornei**

In partite di torneo, nel caso in cui si mettono una o più Stanze del Set Forze delle Tenebre, è necessario utilizzare anche la serie di 30 tessere Corridoio fornite con questa espansione. Per salvare la sorpresa è possibile, in un primo momento, lasciare da parte le tessere Corridoio, e prenderle solo quando necessario all'ultimo momento, non appena una stanza con caselle nelle Tenebre viene rivelata. Fermare l'orologio se si gioca a tempo limitato e preparare i tre Set di tessere Corridoio da cui pescare. Se entrambi i gli avversari hanno Stanze con caselle nelle Tenebre, ogni giocatore avrà il suo Set di 30 Tessere. Ci saranno quindi sei mazzi da cui pescare, vale a dire 60 Tessere, tutte utilizzabili da entrambi i giocatori. Le Tessere sono numerate, e non dovrebbero esserci problemi a riorganizzare tutte le tessere, in modo da renderle al rispettivo proprietario alla fine del gioco.

**Forze delle Tenebre** è un gioco di  
Christophe Boeolinger  
Pubblicato da Asmodée éditions  
Illustrato da Éric Bourgier e Thierry Masson.

Maggiori informazioni su

[www.dungeontwister.com](http://www.dungeontwister.com)

**Traduzione in Italiano**  
curata da  
**Francesco Neri**



# MÄCHTE DER FINSTERNIS

- FORZE DELLE TENEBRE -

## REGOLAMENTO

DUNGEON  
TWISTER

ESPANSIONE



pro ludo!  
GmbH



All'ormai annoiato Arcimago viene in mente una nuova terrificante idea. Si è già divertito con le folli vessazioni inflitte a fragili avventurieri gettati in Dungeons machiavellici, ma ora ha deciso di fare una vile mossa contro quei poveracci incapaci di cogliere la portata di quello che succederà. Gli gnomi, sempre sotto gli ordini dell'Arcimago hanno appositamente progettato nuovi Dungeon per accogliere i suoi nuovi giocattoli: i nonmorti, che immergerà per il suo diletto nel cuore delle tenebre! Mummie, Vampiri, Demoni, Negromanti, Draghi non-morti... Tutti sono maestri nell'arte di terrorizzare e divorare gli esseri umani, ma ora, questi non sono che giocattoli nelle mani dell'Arcimago!

## Contenuto

- 8 Stanze Quadrate



- 30 Tessere Corridoio



- 2 Serie di gettoni, una per giocatore, composte ciascuna da 8 personaggi e 6 oggetti



- 2 Serie di gettoni, una per giocatore, composte ciascuna da 8 personaggi secondari



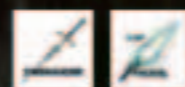
- 2 Serie di 8 figure in cartone e le relative 16 basette in plastica



- 1 Zona di partenza per il giocatore blu
- 1 Zona di partenza per il giocatore giallo



- 5 Segnalini di Oggetti Neutri (quadrati)



- 5 Segnalini Sangue (quadrati)



- Segnalini Cancellato Aperto/Rotto



## Come giocare una espansione di Dungeon Twister

Nell'espansione Forze delle Tenebre ci sono sette oggetti per ogni colore. Se si gioca solo con l'espansione Forze delle Tenebre, è necessario scegliere solo 6 oggetti dei 7 proposti. Per le vostre prime partite, vi consigliamo di prendere: la Chiave, la Torcia, la Sacra Croce, la Pergamena dell'Inversione, l'Anello di Luce e la Corda del gioco base.

Analogamente, se si gioca con almeno un paio di Stanze del Set Forze delle Tenebre, durante la preparazione, si deve prendere i tre tipi di tessere Corridoio. Mettere tutte le tessere Corridoio coperte e ordinate per lunghezza, quindi mescolare ciascun gruppo separatamente.

Una volta mischiati i gruppi, lasciarli coperti.

Si può giocare una partita di Dungeon Twister a due giocatori con il solo contenuto di questa espansione, o mescolare i personaggi, le stanze e gli oggetti di questa espansione con qualsiasi altra scatola di Dungeon Twister. Ogni giocatore deve scegliere 2 coppie di stanze (per un totale di 8 stanze), 8 personaggi e 6 oggetti (se non specificato diversamente dallo scenario o da regole speciali). Se i giocatori scelgono di giocare con più di un singolo Set di Dungeon Twister, ci sono 3 modi per farlo:

### Scelta Libera (Forze Nascoste)

Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i personaggi e gli oggetti del proprio colore da tutti i Set utilizzati di Dungeon Twister. Ogni giocatore sceglie poi di nascosto gli 8 personaggi e i 6 oggetti che userà nel gioco e rimette gli oggetti e i personaggi inutilizzati nella scatola.

Ogni giocatore sceglie poi di nascosto 2 coppie di stanze. Le 8 stanze sono mescolate insieme e poste a faccia in giù sul tavolo senza guardarle, come sempre. La preparazione del gioco e il resto del gioco seguono le regole di base.

### Scelta Mutuata (Forze Bilanciate)

Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i Personaggi e gli Oggetti del proprio colore da tutti i Set utilizzati di Dungeon Twister. Determinare a caso chi sarà il primo giocatore. Il primo giocatore sceglie due stanze, quindi l'avversario sceglie altre due stanze. Ora il primo giocatore sceglie altre due stanze e così anche l'avversario. Così facendo saranno state scelte 4 coppie di stanze (8 stanze totali). Mescolate le 8 stanze e costruite un labirinto faccia in giù sul tavolo come al solito. I due giocatori mettono tutti i loro personaggi e oggetti a faccia in su dietro il proprio schermo. Il primo giocatore sceglie uno dei suoi personaggi, e lo mette a faccia in su davanti al proprio schermo in modo che il suo avversario lo possa vedere. L'avversario poi prende lo stesso personaggio e lo pone di fronte al proprio schermo. Poi l'avversario sceglie uno dei suoi personaggi, e lo pone scoperto di fronte al proprio schermo. Il primo giocatore posiziona lo stesso personaggio di fronte al proprio schermo. Continuare in questo modo fino a che siano stati scelti 8 personaggi. Fare lo stesso per gli oggetti fino a che siano stati scelti 6 oggetti. Al termine della selezione, ogni giocatore

deve avere gli stessi 8 personaggi e gli stessi 6 oggetti. Rimettere tutti gli oggetti e personaggi non utilizzati nella scatola. Ogni giocatore prende ora gli 8 personaggi e i 6 oggetti scelti e li mette dietro il proprio schermo. La preparazione del gioco e il resto del gioco seguono le regole di base.

### Scenari

Gli scenari obbligano a giocare con delle specifiche squadre e stanze, e talvolta, aggiungono nuove regole speciali o elementi specifici per lo scenario.



quest'ultimo viene eliminato e il giocatore che controlla il Ghoul guadagna 1 PV. Un personaggio ferito trasportato da un Ghoul non può rigenerarsi, essere guarito, essere reincarnato o trasformato in uno Zombi per nessuno motivo, altrimenti poi vi sarebbero due personaggi ("uno sano e uno vivo") nella stessa casella. Il Ghoul è un personaggio della classe dei non-morti.

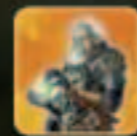


## Mummia

Movimento: 3  
Forza: 4

### Infiammabile

Nel combattimento la Mummia deve giocare la Carta Combattimento "0" quando tutti gli avversari adiacenti che partecipano al combattimento trasportano una Torcia. Lo stesso vale per i combattimenti di gruppo e anche quando la Mummia è ferita. Una Mummia che trasporta uno Scudo di Fuoco perde la sua vulnerabilità alla Torcia. La Mummia può trasportare una torcia (che terrà molto lontano dal corpo!). La Mummia può rompere i Cancelli come un Guerriero. La Mummia è un personaggio della classe dei non-morti.



## Negromante

Movimento: 4  
Forza: 2

### Rianimazione

Un Negromante adiacente ad un Personaggio ferito (amico o nemico) può trasformare quel Personaggio in uno Zombi per 1 PA. Rimuovete il Personaggio ferito, ridatelo al giocatore proprietario e rimpiazzatelo con un gettone Zombi del colore del Negromante. Il Personaggio ferito così rimosso non fa guadagnare PV. Lo Zombi può essere azionato immediatamente. Il Negromante può inoltre evocare Zombi se è adiacente ad una Tomba (vedi la descrizione dei nuovi elementi di terreno). Un Negromante può disporre al massimo di 3 segnalini Zombi durante una partita. Uno Zombi è un non-morto senza alcuna abilità speciale, e può essere azionato come qualunque altro personaggio. Farlo uscire dal tabellone fa guadagnare 1 PV. Se viene eliminato fa guadagnare 1 PV al vostro avversario. Il limite dei 3 Zombi a partita è assoluto, indipendentemente che siano ancora attivi sul tabellone o già usciti dal labirinto.

Se un personaggio viene trasformato in Zombi mentre è sulla Sacra Tomba, muore immediatamente, e il giocatore che controlla il Negromante guadagna 1 PV per aver eliminato un personaggio avversario. Se un Negromante volontariamente o involontariamente uccide uno dei personaggi amici, l'avversario guadagna 1 PV.

(Vedi regole per i suicidi alla fine di questo regolamento). Il Negromante è anche un utilizzatore di magia e quindi può usare le Pergamene. La sua abilità di evocare Zombi è considerata magia indipendentemente dal fatto che evochi un Zombi da una tomba o trasformi un personaggio ferito.



## Ombra

Movimento: 4  
Forza: 2

### Si Nasconde nelle Tenebre

L'Ombra può attraversare le caselle nelle Tenebre come se fossero normali caselle di terreno. L'Ombra può agire normalmente sulle caselle nelle Tenebre. Questo significa che l'Ombra può iniziare un combattimento mentre è sopra una casella nelle Tenebre (il suo bersaglio può essere sia nelle Tenebre che fuori). L'Ombra può raccogliere oggetti lasciati sulle caselle nelle Tenebre, muoversi con essi, lasciarli o usarli mentre è sulle caselle nelle Tenebre. L'Ombra non può colpire a distanza un personaggio che è nelle Tenebre (usando un oggetto per esempio), può però iniziare un combattimento ravvicinato. Quando è nelle Tenebre l'Ombra non può essere vista o presa come bersaglio come qualsiasi altro personaggio. Nel caso di un combattimento di gruppo, se l'Ombra è nelle Tenebre, può decidere se prendere parte al combattimento o no, e non prolunga comunque la catena dei combattenti attivi.

## Descrizione dei nuovi Personaggi



## Angelo di Luce

Movimento: 5  
Forza: 1

### Combatte le Tenebre

L'Angelo di Luce può illuminare le caselle oscure come se trasportasse una Torcia. L'angelo di Luce può volare.



## Drago non-morto

Movimento: 2  
Forza: 6

### Rigenerazione

Un Drago non-morto ferito può rigenerarsi per 1 PA. Voltare il gettone a faccia in su una volta rigenerato. Un Drago non-morto non si può rigenerare nel corso del turno in cui è stato ferito. Durante il turno in cui si rigenera il Drago non-morto non può svolgere altre azioni. Il Drago non-morto fa guadagnare 2 PV al giocatore che lo uccide.

Il Drago non-morto è della classe dei non-morti (Sorprendente, vero?)



## Ghoul

Movimento: 6  
Forza: 2

### Necrofago

Un Ghoul può trasportare un ferito amico o nemico. Se un Ghoul lascia il labirinto attraverso la zona di partenza avversaria, mentre trasporta un ferito (amico o nemico), il giocatore che controlla il Ghoul guadagna 1 PV supplementare. Se un Ghoul viene ferito mentre trasporta un ferito nemico viene

Nell'esempio a fianco, il giallo dichiara che la Mummia attacca il Vampiro. L'ombra è libera di partecipare o no al combattimento di gruppo. Anche se il blu decide che l'Ombra partecipa, l'Angelo di Luce non potrà comunque entrare nel combattimento di gruppo, poiché non vede l'Ombra nelle Tenebre.



MÄCHTE DER  
FINSTERNIS

essere tolto dal gioco.  
Lo spettro è un personaggio della classe dei non-morti, ma una volta reincarnato perde il suo stato di non-morto.

**Esempio:** Lo Spettro blu ha terminato il proprio movimento sopra il Guerriero ferito giallo. Si rimpiazza il gettone del Guerriero ferito giallo con il gettone del Guerriero blu in posizione scoperta (senza ferite) e il gettone dello Spettro blu viene tolto dal gioco senza che il proprietario dello Spettro guadagni alcun PV. Il giocatore Blu da adesso può azionare normalmente il nuovo Guerriero appena acquisito.

Se non avete il personaggio da rimpiazzare del vostro colore (magari perchè lo avete già usato per qualche altro motivo), il gettone del personaggio ferito viene voltato scoperto e il segnalino dello Spettro posto sopra, che da adesso è un Guerriero indipendentemente dal segnalino, e lo Spettro non esiste più. Il segnalino dello Spettro resta solo per indicare la reincarnazione effettuata nel personaggio che ha sotto. Il giocatore da adesso può azionare il personaggio reincarnato normalmente come se fosse un suo qualsiasi altro personaggio. Il valore di movimento e la forza sono quelli relativi al personaggio in cui lo Spettro si è reincarnato. Se il personaggio reincarnato lascia il tabellone si riceve 1 PV; se invece viene ucciso il PV va al giocatore che lo ha ucciso. In questo caso viene rimosso anche il segnalino dello Spettro senza che nessuno guadagni PV. Se il personaggio reincarnato trasportava un oggetto, questo rimane con esso. In questo caso ci potranno essere 3 gettoni su una casella.

### Si Dissolve alla Luce

L'ombra non può entrare o attraversare una casella contenente una Torcia perchè sarebbe dissolta dalla luce, tuttavia può attraversare o restare su una casella che contiene un Supporto per le Torcie. Un Ombra non può trasportare Torce. Non può iniziare o prendere parte ad un combattimento di gruppo se tutti i suoi avversari adiacenti trasportano una Torcia. L'ombra è un personaggio della classe dei non-morti.



## Spettro

Movimento: 4  
Forza: 0

### Reincarnazione

Uno Spettro che lascia il libarinto attraverso la zona di partenza dell'avversario non fa guadagnare PV. Lo Spettro prima si deve reincarnare per poter far guadagnare PV. Lo Spettro si muove e agisce esattamente come un Fantasma. Può attraversare qualsiasi tipo di terreno e non viene bloccato dagli ostacoli tridimensionali, dalle Trappole, dalla Lava, dalle Frane o dalle Macerie. Non può mai trasportare Oggetti né trasportare Personaggi feriti e non può usare oggetti. Tuttavia può attivare i Dispositivi di Rotazione. Lo Spettro può terminare il proprio movimento su un Personaggio ferito nemico e reincarnarsi in esso. Così lo Spettro diventa quel Personaggio. Rimpiazzate il gettone dello Spettro con quello del Personaggio in cui si è reincarnato lo Spettro ma del colore dello Spettro, quindi mettete il gettone a faccia in su dato che il

Personaggio in cui si è reincarnato lo Spettro viene automaticamente anche curato. Se non disponibile potete anche usare un segnalino alternativo. In qualunque caso il gettone dello Spettro deve



## Vampiro

Movimento: 4  
Forza: 2

### Assetato di Sangue

Quando il Vampiro elimina un nemico ferito in combattimento gli succhia il sangue guadagnando così un bonus permanente di +1 quando attacco o si difende. Questo bonus è cumulativo e resta per l'intera durata del gioco. Prendete un segnalino Sangue (+1) come promemoria ogni volta che il Vampiro succhia il sangue ad una sua vittima e posizionalo di fronte alla vostra area di gioco. Questa abilità è valida anche in un combattimento di gruppo.

### Poliformismo

Il Vampiro si può trasformare in Pipistrello per 1 PA. Rimpiazzate il gettone Vampiro con il gettone Pipistrello dello stesso colore. Il Pipistrello può volare e può compiere tutte le azioni base, ma come il Fantasma non può né trasportare o usare oggetti né trasportare personaggi feriti. Per 1PA il Pipistrello si può ritrasformare in Vampiro. Il Vampiro inizia il gioco sempre nella forma di Vampiro, indipendentemente che parta dalla zona di partenza o venga trovato in una stanza rivelata. Un Vampiro ferito, incluso quando è trasformato in Pipistrello, non beneficia dei punti bonus guadagnati sfruttando la propria abilità Assetato di Sangue. Tuttavia, un Vampiro ferito che viene curato riacquista tutti i punti bonus guadagnati precedentemente. Un Vampiro curato torna sempre nella forma di Vampiro. Il Vampiro è un personaggio della classe dei non-morti, anche quando in forma di Pipistrello.



## Zombi

Movimento: 4  
Forza: 2

Lo Zombi è un personaggio della classe dei non-morti senza alcuna abilità speciale.



## Descrizione dei nuovi Oggetti



## Anello di Luce

Un Personaggio adiacente ad una casella nelle Tenebre può usare l'Anello di Luce per 0 PA (che poi viene scartato), e quindi può coprire fino a cinque caselle nelle Tenebre con le tessere Corridoio. Il giocatore che ha usato l'Anello di Luce non deve specificare come vuole posizionare la tessera prima di averla pescata, ma decide solamente la misura della tessera da pescare (lunga 1, 2 o 3 caselle). Il piazzamento delle tessere Corridoio è sottoposto alle seguenti regole:

- Tutte le tessere devono essere posizionate sulle caselle nelle Tenebre del tabellone.
- Ogni tessera deve essere posizionata prima di poter pescare la successiva.
- La prima tessera deve essere posizionata in maniera che sia adiacente ortogonalmente al personaggio che ha usato l'Anello di Luce.
- Le tessere seguenti devono essere posizionate in maniera che siano adiacenti ortogonalmente o al personaggio che ha usato l'Anello di Luce o ad una delle tessere Corridoio già posizionate dal giocatore stesso nel turno corrente.

Le tessere Corridoio non possono essere posizionate a cavallo di due stanze. Tuttavia il posizionamento delle tessere può iniziare in una stanza e continuare in una stanza adiacente. Questo è possibile solo se delle caselle nelle Tenebre di due stanze sono in contatto (adiacenti) fra loro.



## Chiave

Un personaggio che trasporta una Chiave può aprire o chiudere Cancelli adiacenti per 1 PA (come il ladro). Piazzare o rimuovere il segnalino del Cancello. La chiave è un oggetto comune; la squadra di partenza può avere più di un gettone Chiave se si desidera (ma si deve avere a disposizione più gettoni Chiave). La stessa Chiave può essere usata più volte durante il gioco.

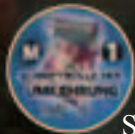


## Sacra Croce

Se un non-morto che non vola entra in una casella che contiene la Sacra Croce muore immediatamente e l'avversario guadagna 1 PV. Se per qualche ragione il non-morto si ritorova sulla propria casella la Sacra Croce alla fine di una azione dell'avversario viene comunque ucciso (per esempio, la



Sacra Croce viene lasciata sulla casella da un personaggio avversario che vola, oppure trasferita da un personaggio con il potere della Telecinesi). In questo caso il giocatore attivo guadagna 1 PV.



## Pergamena Teletrasporto

Scambia di posizione la stanza dove si trova l'utilizzatore della pergamena con una stanza adiacente ortogonalmente per 1 PA. Le due stanze non devono essere ruotate e tutti i segnalini e gettoni su entrambe le stanze restano nelle posizioni correnti. Una pergamena può essere usata solo dagli utilizzatori di magia, anche se altri personaggi possono trasportarla. Ogni pergamena può essere usata solo una volta, dopodiché viene scartata.



## Torcia

Al momento di rivelare una stanza la Torcia viene sempre posizionata dal giocatore che ha rivelato la stanza, ma non può essere piazzata in una casella nelle Tenebre. Un personaggio che trasporta una Torcia può illuminare caselle nelle Tenebre per 0 PA se è adiacente ad una casella nelle Tenebre (vedi paragrafo seguente).

La torcia è un oggetto comune molto utile contro le Mummie, le Ombre e altro.



La Spada a due Mani può essere presa solo dalle mani della Staua (vedi descrizione dei nuovi elementi di terreno), perciò nessun giocatore può posizionarla nella fase all'inizio del gioco. Per attaccare con la Spada a due Mani deve essere speso 1 PA aggiuntivo. Quando usata la Spada a due Mani conferisce un bonus di +2 al valore di attacco del personaggio che la utilizza. Questo bonus si applica anche nei combattimenti di gruppo, utilizzando comunque 1 PA aggiuntivo per attaccare. Un Paladino può attaccare con due Spade a due Mani pagando 3 PA e guadagnando così un bonus di +4 sul suo valore di attacco.

## Oggetti Maledetti

Quando si rivela una stanza, gli Oggetti Maledetti sono sempre piazzati dal giocatore dello stesso colore dell'oggetto, e seguono le stesse regole di piazzamento degli oggetti normali. Qualsiasi Personaggio che entra in una casella contenente un Oggetto Maledetto è obbligato a raccoglierlo e tenerlo fino alla sua morte. Se un personaggio che trasporta un Oggetto deve entrare in una casella contenente un Oggetto Maledetto, deve lasciarlo prima di entrare su quest'ultima. Se un Personaggio che trasporta un Oggetto Maledetto viene ucciso in un combattimento ravvicinato uno dei Personaggi vincitori del combattimento deve raccogliere l'Oggetto Maledetto e porlo nella propria casella senza pagare PA. Se trasporta già un Oggetto lo deve scambiare con quello Maledetto. Un Personaggio che trasporta un Oggetto Maledetto non può entrare in caselle d'acqua, dato che è vietato entrare in acqua con un Oggetto. Per lo stesso motivo e con nessun mezzo può essere spinto in una casella d'acqua. Gli Oggetti Maledetti sono considerati Oggetti magici, il loro effetto negativo è annullato dalla Camera di Antimagia o dal Mangiamagia. Ciò significa che un personaggio vicino al Mangiamagia può sbarazzarsi di qualsiasi Oggetto Maledetto trasportato. Inoltre il Mangiamagia può trasportare e piazzare Oggetti Maledetti come ritiene più opportuno.



## Anello della Debolezza

L'anello della debolezza è un Oggetto Maledetto. Un Personaggio che trasporta questo Anello perde 1 punto dal suo valore di Forza (attacco e difesa). Il valore di Forza di un Personaggio non può mai scendere sotto lo 0.



## Palla al Piede

La Palla al Piede è un Oggetto Maledetto. Un Personaggio che trasporta questo Oggetto perde 1 punto dal suo valore di Movimento.

## Descrizione dei nuovi tipi di Terreno



### Fontana della Giovinezza

Un Personaggio ferito adiacente alla Fontana della Giovinezza può bere per 1 PA. Il Personaggio ferito viene così curato (voltare a faccia in su il gettone del personaggio). La Regola d'Oro 2 deve essere assolutamente rispettata dopo aver bevuto dalla fontana. Un Personaggio curato può essere azionato nello stesso turno in cui ha bevuto dalla Fontana. La Fontana della Giovinezza è un Ostacolo Magico Tridimensionale.



### Statua

La Statua tiene fra le mani una Spada a due Mani. Un personaggio di fronte alla Statua (nella casella segnata con la X in figura) può prendere la Spada a due Mani per 1 PA se non viola la Regola d'Oro 2 al termine della propria azione. Ne il Fantasma né lo Spettro possono prendere la Spada a due Mani. Mettere il segnalino neutro corrispondente (bianco) sotto il Personaggio che ha preso la Spada e un segnalino di Cancellato Rotto sopra la Statua per indicare che è già stata presa. La Statua è un Ostacolo Tridimensionale.

**Esempio:**  
Nell'esempio in Figura solo il Negromante può prendere la Torcia dal suo Supporto per 1 PA.



### Supporto per Torcie

Un Personaggio adiacente ad un Supporto per Torcie può prendere una Torcia neutra (segnalino bianco) per 1 PA se non viola la Regola d'Oro 2 al termine della propria azione. Il Personaggio per poter prendere la Torcia, deve essere sulla stessa casella del Supporto per Torcie e sullo stesso lato della parete. Mettete un segnalino neutro di Torcia fornito con questa espansione sotto il personaggio, e un segnalino di Cancellato Rotto sopra la casella con il Supporto per Torcie in modo da indicare che è già stata presa. Se un Golem rompe un muro che ha un Supporto per Torcie, la Torcia viene distrutta assieme al muro e non può essere recuperata. Il Fantasma e lo Spettro non possono prendere una Torcia dato che non possono trasportare o usare alcun oggetto.



MÄCHTE DER FINSTERNIS



## Tenebre

In alcune Stanze del Dungeon si è diffusa una Tenebra soprannaturale e maligna. Un Personaggio non può attraversare caselle nelle Tenebre durante il proprio movimento (eccetto che i Fantasmici, gli Spettri e le Ombre). Le caselle nelle Tenebre non sono considerate caselle di terreno normale né ostacoli (quindi non possono essere superate usando una carta Salto). Un Personaggio su una casella nelle Tenebre non può fare alcunché se non lasciare la casella nelle Tenebre o rivelare una Stanza adiacente. La sola maniera per uscire

da una casella nelle Tenebre è muovere il Personaggio su una casella adiacente valida e vuota se non viola la Regola d'Oro 2. Un Personaggio od un Oggetto su una casella nelle Tenebre non può essere preso come bersaglio per nessun motivo. Un personaggio su una casella nelle Tenebre inoltre non può essere attaccato in un combattimento ravvicinato. Un Personaggio può essere spinto dentro o attraverso caselle nelle Tenebre tramite l'Anello della Repulsione o in qualche altro modo. Le caselle nelle Tenebre bloccano la linea di vista. Quando un giocatore rivela una stanza che ha caselle nelle Tenebre, solo gli oggetti (Torce escluse) possono essere piazzati

**Esempio:** Quando questa stanza è stata rivelata, l'Angelo di Luce è stato posizionato sul Dispositivo di Rotazione e la Torcia è stata posizionata sulla casella accanto a quella indicata con 1. Il Negromante ha mosso e preso la Torcia. Ora, vediamo cosa ogni Personaggio può illuminare. Il Negromante può illuminare la casella nelle Tenebre che gli è adiacente (la casella indicata con 1) per 0 PA. Può quindi scegliere una tessera di una taglia di 1, 2 o 3 caselle. Indipendentemente da quale scelga, deve essere posizionata, e deve coprire solo caselle nelle Tenebre (sul rettangolo blu, se sceglie una tessera di 3 caselle, o sul rettangolo giallo se sceglie una tessera di 1 casella). La Mummia dato che non ha una

**Torcia non può illuminare alcunché. L'Angelo di Luce può illuminare 4 volte per 0 PA, dato che è adiacente a quattro caselle nelle Tenebre. Può inoltre scegliere una tessera Corridoio di qualunque misura e non deve specificare in anticipo quale parte illuminerà. Il giocatore dell'Angelo di Luce, pescherà a caso una tessera della misura scelta e la dovrà posizionare seguendo le regole menzionate qui a fianco, prima di poter illuminare nuovamente altre caselle. Ogni rettangolo colorato nell'esempio rappresenta alcune possibili scelte disponibili per l'Angelo di Luce alla prima azione di illuminazione. Ovviamente non sono state rappresentate nella figura di esempio tutte le combinazioni possibili.**

su tali caselle. Durante il proprio turno un Personaggio adiacente ad una casella nelle Tenebre può illuminarla per 0 PA se trasporta un Torcia. Il giocatore annuncia la taglia della tessera Corridoio che intende piazzare (1, 2 o 3 Caselle) e pesca una tessera a caso di tale taglia. Tuttavia il giocatore può scegliere solo la taglia di una tessera che coprirà solo caselle nelle Tenebre, dopodiché potrà posizionarla seguendo le seguenti regole:

- La tessera può coprire solo caselle nelle Tenebre.
- La tessera deve essere posizionata adiacente al Personaggio che trasporta la Torcia utilizzata per illuminare.
- La tessera può essere posizionata solo dentro una stanza (non può essere posta a cavallo di due stanze).

Una volta che la tessera è stata pescata, il giocatore la deve posizionare, indipendentemente dal fatto che benefici dal posizionamento o meno. Non ci sono restrizioni al riguardo delle connessioni delle tessere Corridoio finché nessuna delle regole menzionate non venga violata. Solo il giocatore attivo può illuminare, e può farlo tante volte quante desidera durante il proprio turno. Sebbene costi 0 PA conta comunque come 1 Azione e il giocatore deve rispettare la Regola d'Oro 1. Inoltre illuminare è una azione che può essere effettuata solo dopo aver giocato una carta Azione e prima dell'inizio del turno dell'avversario. Attenzione: L'angelo di Luce può illuminare caselle nelle Tenebre come se trasportasse una Torcia.

**Caso Speciale:** Se una tessera Corridoio viene posizionata su un Oggetto o un Personaggio che era su una casella nelle Tenebre, l'Oggetto o il Personaggio, viene posizionato sopra la tessera Corridoio nella medesima casella su cui era posizionato. Se l'Oggetto (o il Personaggio) in questione si ritrova su una Trappola, viene rimosso dal gioco (a meno che sia un Ladro o una Corda). Se un Personaggio viene ucciso in questo modo l'avversario guadagna 1 PV.

## Sacra Tomba

I Personaggi non-morti non possono muovere attraverso la casella con la Sacra Tomba. La Sacra Tomba consiste di 12 caselle (vedi esempio). Il sarcofago in se per se è composto da sole 2 caselle che contano come un ostacolo tridimensionale.

Le altre 10 caselle della Sacra Tomba (indicate con una X in figura) contano come normali caselle di terreno, ma tuttavia nessun non-morto può entrare su queste caselle. Nessun non-morto può essere posizionato sulle caselle della Sacra Tomba quando una stanza viene rivelata. Un non-morto non può attaccare un personaggio mentre questo è su una casella della Sacra Tomba.

I non-morti non prendono parte a combattimenti di gruppo se uno degli avversari adiacenti è posto su una casella della Sacra Tomba.



Se, per qualche motivo, un non-morto si ritrova su una casella della Sacra Tomba, viene immediatamente distrutto e l'avversario guadagna 1 PV.



## Tombe

Alcune Stanze con funzione di cimitero contengono una o più Tombe. Una Tomba non impedisce il movimento ma blocca la linea di vista, perciò una linea di vista non può attraversare una casella con una Tomba, sebbene un bersaglio o chi "spara" possano stare sulla casella Tomba. Un Negromante adiacente ad una casella Tomba può spendere 1 PA ed evocare uno Zombi. Posizionare sulla casella Tomba un gettone Zombi dello stesso colore del Negromante. Piazzare un segnalino Cancelli Rotti su ogni Tomba dalla quale è già stato evocato uno Zombi. Lo Zombi può essere azionato durante il turno nel quale è stato evocato.

## Glossario

**Utilizzatori di Magia:** Un Personaggio capace di usare pergamene magiche. Il negromante è un utilizzatore di magia.

**Magico:** Tutte le Pergamene, gli Anelli, la Bacchetta Palla di Fuoco, tutte le Pozioni, tutte le abilità degli utilizzatori di magia, la Fontana della Giovinezza e gli Stivali delle 7 Leghe sono considerati magici. Il Soffio del Drago Rosso non è magia né l'abilità di un Chierico che gli è stata conferita dal suo Dio.

**Segnalini:** Ogni segnalino che non sia un Personaggio od un Oggetto viene indicato con il termine segnalino. Per Esempio: Un Cancelli Aperto o Rotti, segnalini Trappole o Macerie dell'Illusionista, il segnalino dello Spettro dopo che si è reincarnato, Muri rotti dai Golem, ecc. I segnalini non sono soggetti alla regola del numero massimo di gettoni impilabili, così non influiscono sul numero massimo di 2 gettoni che possono stare su una

