

su una stessa casella.

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

Ostacolo Tridimensionale: Un elemento del terreno è considerato un ostacolo tridimensionale (3D) se blocca la linea di vista. I Personaggi non possono attraversare ostacoli 3D o fermarsi su essi (i Personaggi che volano, il Fantasma e lo Spettro 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.

Chiarimenti

Suicidio

Precedentemente (nel Set Base) era praticamente impossibile uccidere legalmente un proprio personaggio. Da adesso in poi, alcune combinazioni o tattiche, rendono possibile uccidere un proprio personaggio per evitare che l'avversario guadagni PV bonus. Il Suicidio si ha quando un giocatore effettua azioni atte ad eliminare un proprio personaggio. 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 il Set di Force of Darkness, ogni giocatore avrà il suo Set di 30 tessere Corridoio. Ci saranno quindi 6 mazzi da cui pescare, vale a dire 60 Tessere, tutte utilizzabili da entrambi i giocatori. Le Tessere sono numerate, e non ci saranno problemi a riorganizzare tutte le tessere, in modo che ogni giocatore si riprenda un set completo di 30 tessere corridoio.

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

Maggiori informazioni su

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 7 oggetti



- 2 Serie di gettoni (una per giocatore) composte ciascuna da 4 personaggi secondari



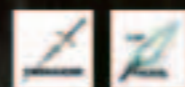
- 2 Serie di 8 figure in cartone e le relative 16 basette in plastica



- 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.

Indipendentemente dalla modalità di gioco scelta, se si gioca con almeno un paio di Stanze del Set Forze delle Tenebre, durante la preparazione, si deve prendere tutte le 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 nelle scatole.

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 nelle scatole. 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. Se uno dei giocatori gioca con un handicap, tale giocatore, una volta completata la squadra, rimuove segretamente l'appropriato numero di personaggi da dietro il proprio schermo. In questo modo l'avversario non saprà quali personaggi sono stati rimossi dalla squadra.

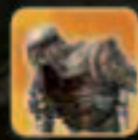
Scenari

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

Inflammabile

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 non subisce questa penalità. La Mummia può trasportare una torcia (che terrà molto lontano dal corpo!). La Mummia può rompere i Cancelli come un Guerriero. La Mummia e un personaggio della classe dei non-morti.

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?)

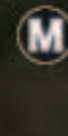
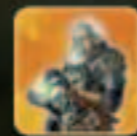


Ghoul

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



Negromante

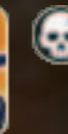
Movimento: 4
Forza: 2

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 dal fatto 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.

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 (avrebbe dovuto prima illuminare la casella).



MÄCHTE DER FINSTERNIS

gioco, senza che vengano assegnati PV. 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 sia il gettone dello Spettro blu che del Guerriero giallo vengono tolti dal gioco senza e nessuno guadagna alcun PV da questa procedura. Il giocatore Blu può azionare immediatamente il suo 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 gettone dello Spettro posto sopra, ma da adesso è considerato come un indicatore. Il Personaggio delle 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, e in questo caso viene rimosso anche il segnalino dello Spettro senza che si assegnino PV aggiuntivi. Se il personaggio reincarnato trasportava un oggetto, questo rimane con esso. In questo caso ci potranno essere 3 gettoni su una casella, ma ricordate che il gettone dello Spettro in questo caso funge solo da indicatore.

Vulnerabile alla Luce

L'ombra non può entrare o attraversare una casella contenente un segnalino Torcia perchè sarebbe dissolta dalla luce, tuttavia può attraversare o restare su una casella che contiene una Torcia fissata alla parete. 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 labarinto attraverso la zona di partenza dell'avversario non fa guadagnare PV. Lo Spettro prima si deve reincarnare per poter far guadagnare PV uscendo dal labirinto. Lo Spettro si muove e interagisce con gli oggetti allo stesso modo del Fantasma. Può attraversare qualsiasi tipo di terreno ma non può terminare il movimento sopra gli ostacoli tridimensionali, le Trappole, la Lava, le Frane e le Macerie dell'Illusionista. Non può trasportare o usare Oggetti ne trasportare Personaggi feriti. Lo Spettro 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. Potete anche usare la figurina anzichè il gettone. In qualunque caso il gettone dell'avversario deve essere tolto dal



Vampiro

Movimento: 4
Forza: 2

Assetato di Sangue

Quando il Vampiro elimina un nemico ferito in un combattimento ravvicinato, gli succhia il sangue guadagnando così un bonus permanente di +1 quando attacca o 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 ne trasportare o usare oggetti ne 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, o quando è nella forma di Pipistrello, non beneficia dei punti bonus dati dai segnalini sangue guadagnati. 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 scoprire fino a 5 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 deve dichiarare 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 solo 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 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 appropriato. La chiave è un oggetto comune; la squadra di partenza può avere più di un gettone Chiave se si desidera (e si ha 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 alla fine di un'azione si ritorova sulla propria casella la Sacra Croce viene comunque ucciso. Per esempio se la Sacra Croce viene



lasciata sulla casella (dove c'è un non-morto che non trasporta oggetti) da un personaggio avversario che vola, il giocatore attivo guadagna 1 PV.



Pergamena Inversione

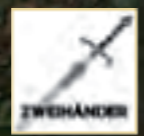
Scambia di posizione la stanza dove si trova l'utilizzatore della pergamena con una stanza adiacente ortogonalmente per 1 PA. Le due stanze non devono essere ruotate e tutti i segnalini e gettoni su entrambe le stanze restano nelle posizioni correnti. Una pergamena può essere usata solo dagli utilizzatori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



Torcia

Quando si rivela una stanza, una 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 (usando le tessere Corridoio) per 0 PA se è adiacente ad una casella nelle Tenebre (vedi paragrafo seguente). La Torcia è un oggetto comune e la squadra di partenza può averne più di una se lo si desidera. La stessa Torcia può essere usata più volte durante una partita.

Spada a due Mani



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 anche 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 possono essere piazzati sulle stesse caselle degli oggetti normali. Qualsiasi Personaggio che entra in una casella contenente un Oggetto Maledetto è obbligato a raccogliarlo 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 tale Personaggio non 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 (*espansione Fire & Water*). Ciò significa che un personaggio vicino al Mangiamagia può sbarazzarsi dell'Oggetto Maledetto trasportato. Il Mangiamagia può trasportare o lasciare Oggetti Maledetti liberamente.



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 (sia attacco che 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 da essa 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 Tridimensionale magico.



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 Cannello 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 sulla parete per 1 PA.



Torcie fissate a Parete

Un Personaggio che risiede su una casella che ha una Torcia fissata alla parte può prenderla per 1 PA se non viola la Regola d'Oro 2 al termine della propria azione. Prendete un segnalino neutro di Torcia fornito con questa espansione e ponetelo sotto il Personaggio che ha preso la Torcia dalla parete, e piazzate un segnalino di Cannello Rotto sopra la casella per indicare che la Torcia è già stata presa. Se un Golem rompe un muro che ha una Torcia fissata alla parete, 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.



