

Glossario

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

Combattimento a Distanza

Ringraziamenti Speciali

Grazie a tutti i giocatori, fans e playtesters che ci lavorano e ci giocano, facendo sì che Dungeon Twister si evolva continuamente.

Ringrazio: Raphael "Shadow" Puch, Yves "Mechanork" Ley, Phillipe Maurel, Guillaume Angousturès, Iceman, Phillipe Meyrignac, Jérôme "Denfer" Catanéo, Michaël "Tularis" Roche, Yoan "El Pignouf" Parizot, Red Dragon, Greg Dehonger, Loic Maitrehut, Croc, Thierry Masson, Eric Bourcier e Wayne Reynolds (i miei complimenti agli artisti!), Krka, Olivier & Sherinford (The Belgium Force), Pupul, Le Gnome, NemoAdd, Pak, Loaiic, Belsirat e tutti i membri del sito dungeontwister.org, Nicolas Fuseau, Mister Phal, Fadila Abdelhafid, Richard Garfield, Olivier Arneodo e JSP Magazine, Fredm, Capitaine Grapin, Sir Kirby e la DT force québécoise, Christian e Chantal, Phillipe Vanz, Stephane Brissaud, Charly Morelli, Léonidas Vesperini, Ravage e Laurent Duclos, Phillipe Villé, Stephane Martin, Christine Jourdain, Jérôme L'hurric, Stephane Abello, Bernard Torrès, Dimittri Locatelli, Patrice "Uzul" Giorgi, Matthieu Giton, Lise Ley, Nicolas Anton, Simba, l'entre jeux, Ioky, Bruno Cathala, Gourry, Phillipe Kern, Alexandre Del Ben, Daniel Sainz, Jason Guillamot, Alendith, Virphil e Guardian, Tetsuo, Blindman, Jeux de Nîm e la famiglia Maréchal al gran completo, Le Gourou e i suoi "Dragons Nocturnes", Robert Boisseau, Illéanaelle, Phillipe Kern, Nadine Seul, Yom, David Alain ... e sicuramente mi sarò scordato di qualcuno, Vogliate perdonarmi ...

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

Maggiori informazioni su

www.dungeontwister.com

Traduzione in Italiano
curata da
Francesco Neri



UN JEU DE CHRISTOPHE BOELINGER

MERCENAIRES

REGOLAMENTO

DUNGEON
TWISTER

ESPANSIONE

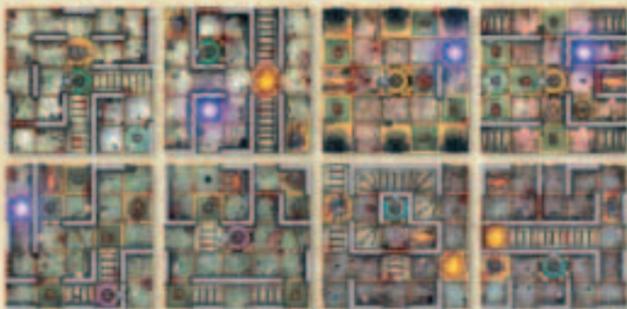
5

ASMODÉE
éditions



Contenuto

● 8 Stanze Quadrate



● 2 Serie di gettoni, una per giocatore, comprendenti ciascuna 8 personaggi e 6 oggetti



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



● 2 Zone di Partenza



● 1 Libretto di Regole

● 10 Segnalini di oggetti neutri (di forma quadrata e di colore bianco)



● 10 gettoni di armi neutre riforgiate (di forma rotonda e di colore bianco)



● Segnalini di Cancellato Aperto/Rotto



● 10 Segnalini 1 Punto Vittoria

Come giocare un Set di Espansione

Si può giocare una partita di Dungeon Twister a due giocatori con il solo contenuto di questa scatola, o mescolare i personaggi, le stanze e gli oggetti di questa espansione con qualsiasi altro Set 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 si sceglie di giocare con un Handicap, una volta che le squadre sono state costruite, il giocatore a giocare con un Handicap elimina di nascosto il numero desiderato di personaggi da dietro il proprio schermo. In questo modo, il suo avversario non saprà che personaggi sono stati rimossi dalla squadra del giocatore con l'Handicap.

Scenari

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

Uso dei Mercenari nei Tornei

Durante una partita dove viene usata l'espansione Mercenaries, se vengono usate almeno un paio di stanze con l'Armeria, si dovranno utilizzare anche 8 segnalini neutri degli oggetti. Se entrambi i giocatori hanno scelto stanze con l'Armeria, allora si dovranno creare due mazzi di 8 segnalini neutri ciascuna. Quando un giocatore cerca nell'armeria, può pescare indistintamente da uno dei due mazzi.

Nuova Regola: Combattere a Distanza



Il **Balestriere** può iniziare un combattimento a distanza lanciando dardi con la balestra per 1 PA. Deve prendere come bersaglio il primo personaggio nella sua linea di vista, senza limiti di distanza (come la Palla di Fuoco del Mago). Un combattimento a distanza viene risolto nella stessa maniera di un combattimento ravvicinato, eccetto per il fatto che il **Balestriere** non viene ferito se il valore finale di combattimento è inferiore a quello del suo bersaglio. Il valore di attacco di un dardo è di 3, e non può essere modificato da alcun terreno, oggetto o abilità speciale del personaggio. Il valore di attacco del dardo rimarrà sempre di 3. Tuttavia, oggetti che modificano il valore di difesa del bersaglio vengono considerati (es: Armatura, Scudo Silvestre, Anello della Debolezza). Le abilità del personaggio bersaglio sono anche esse considerate (es: l'Elementale d'acqua che si trova su una casella d'acqua usufruisce del bonus di +1 in difesa, il Vampiro usufruisce dei propri bonus dati dai segnalini sangue guadagnati).

Tutte le abilità dei personaggi che influiscono sul combattimento non sono applicabili durante un combattimento a distanza (Berserker, Maestro d'Armi, Generale, Samurai ecc.).

Il **Balestriere** non può iniziare un combattimento a distanza se è adiacente al bersaglio o ad un personaggio nemico che non è ferito.

Il **Balestriere** può partecipare ad un combattimento di gruppo da distanza sparando dadi. Questo costa semplicemente 1 PA, che include sia il lancio del dardo che il combattimento ravvicinato. Sommare il valore di forza di tutti i personaggi che attaccano più il valore di attacco del dardo che è di 3, più il valore della carta combattimento giocata.

Il **Balestriere** non può partecipare in combattimenti di gruppo come difensore (a meno che non sia adiacente al gruppo).

Un combattimento a distanza deve essere considerato un attacco. Questo significa che non è possibile iniziare un combattimento di gruppo prendendo come bersaglio un personaggio che è stato ferito durante lo stesso turno, indipendentemente da come tale ferita è stata subita.





Assumiamo che sia il turno del giocatore Blu. Egli può iniziare un combattimento contro il Drago d'Oro avversario. Per 1 PA può combiare un combattimento ravvicinato con uno a distanza. Il Nano, il Generale e il Balestriere blu sono gli attaccanti. Il giocatore giallo può difendere solo con il suo Drago d'Oro. Il generale blu non è nella stessa stanza con gli altri due personaggi attaccanti, così nessuno può ricevere il bonus dato dal Generale. Se il Generale fosse stato nella stessa stanza del Balestriere, quest'ultimo non avrebbe ricevuto comunque il bonus in quanto sta combattendo a distanza. Il Balestriere giallo non può partecipare in questo combattimento di gruppo come difensore.

Valore di Attacco del blu: $3+4+2=9$

Valore di Difesa del giallo: 6

Ogni giocatore gioca una carta combattimento. Se il giallo vicesse il combattimento, il Balestriere blu non sarebbe comunque ferito.

Adesso supponiamo che sia il turno del giocatore giallo. Egli può iniziare un combattimento di gruppo usando il proprio Drago d'Oro e il Balestriere.

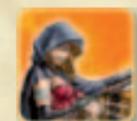
Valore di Attacco del giallo: $6+3=9$

Valore di Difesa del blu: $4+2=6$

Se il blu vicesse il combattimento, il Balestriere giallo non sarebbe comunque ferito.

Se il giocatore blu, durante il proprio turno, muovesse il Berserker sulla casella indicata dalla X, allora durante il turno del giallo, il Balestriere giallo non potrebbe partecipare all'attacco di gruppo contro il Generale blu. Inoltre, il Berserker blu avrebbe potuto attaccare per 1 PA il Balestriere giallo in combattimento ravvicinato, e quindi giocare 2 carte combattimento nell'attacco.

Descrizione dei nuovi Personaggi



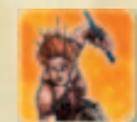
Assassino

Movimento: 4

Forza: 2

Colpo di grazia

Se l'Assassino vince un combattimento ravvicinato, ogni personaggio avversario adiacente viene ucciso istantaneamente, senza passare dallo stato di ferito. Questa abilità è valida anche nei combattimenti di gruppo.



Berserker

Movimento: 3

Forza: 3

Rabbia del Killer

Quando attacca in un combattimento ravvicinato, il Berserker può giocare 2 carte combattimento. Entrembe le carte vengono scartate dopo il combattimento (eccetto che per la carta "0" che non viene scartata come al solito).

Il giocatore deve prima dichiarare quante carte intende giocare prima che l'avversario scelga la propria carta. Questa abilità non è utilizzabile quando si difende, in combattimenti di gruppo, o in combattimenti a distanza. Quando affronta un Maestro d'Armi, il giocatore proprietario del Berserker deve mostrare entrambe le carte combattimento scelte. Se una pergamena della Confusione (espansione Fire & Water) viene usata durante un combattimento che coinvolge un Berserker, il giocatore proprietario del Berserker deve annunciare quante carte combattimento utilizzerà, quindi il suo avversario pesca a caso il relativo numero di carte dalla sua mano. Se un Berserker attacca sotto l'effetto della pergamena Charm, sarà comunque il giocatore proprietario del Berserker che deciderà quante carte combattimento giocherà e il loro valore.



Generale

Movimento: 3

Forza: 2

Carisma

Un Personaggio che si trova nella stessa stanza con il Generale riceve un bonus di +1 durante i combattimenti sia in attacco che in difesa. Il Bonus si applica solo ai personaggi dello stesso colore del Generale. Anche i Personaggi feriti ricevono questo bonus.

Il Bonus dato dal Generale non è applicabile nei combattimenti a distanza. Il Generale stesso non usufruisce di questo Bonus. Questa abilità non è applicabile se il Generale è ferito o se si trova sulla zona di partenza (dato che non è considerata una stanza).



Angelo Oscuro

Movimento: 5

Forza: 2

L'Angelo Oscuro può Volare.

L'Angelo Oscuro è un personaggio della classe dei non-morti.



Nano Ammazza Troll

Movimento: 2

Forza: 4

Il Nano ammazza Troll può rompere i Cancelli per 1 PA proprio come il Guerriero.

Un Troll ferito da un Nano Ammazza Troll non può rigenerarsi usando la propria abilità speciale.

Tuttavia può essere curato da un Chierico o bevendo dalla Fontana della Giovinezza, ma il Troll non recupererà comunque l'abilità di rigenerarsi per tutta la durata della partita. L'abilità del Nano

Ammazza Troll è valida anche in un combattimento di gruppo sia che

attacchi o difenda, purchè il Nano sia adiacente ad un Troll avversario.



Drago d'Oro

Movimento: 3

Forza: 6

Avaro

Il Drago d'Oro deve essere piazzato scoperto durante la preparazione del gioco (questo è il motivo per cui il relativo gettone è stampato su entrambi i lati). Quando si rivela una stanza che contiene un Drago, si dovrà posizionare un segnalino di tesoro neutro (bianco) sotto il Drago d'Oro. Se il Drago d'Oro è stato posizionato sulla zona di partenza, il segnalino di tesoro neutro viene posto sotto il Drago al termine della fase di preparazione del gioco. Un segnalino tesoro neutro vale 1 PV in più se un personaggio esce dal labirinto trasportandolo, come avviene per il gettone tesoro del gioco base.

Obiettivo Prestigioso

Il giocatore che elimina il Drago d'Oro riceve 2 PV anziché 1.



Balestriere

Movimento: 3

Forza: 3

Combattimenti a Distanza

Il Balestriere può iniziare combattimenti a distanza. Può sparare con la propria balestra solo 1 volta per turno (ricaricare la balestra richiede tempo). La forza di attacco di un dardo della balestra è 3.



Samurai

Movimento: 4

Forza: 3

Una volta per turno il Samurai può iniziare un combattimento pagando 1 PA in meno, quindi il Samurai può iniziare un combattimento ravvicinato per 0 PA o attaccare con una Spada a due Mani per 1 PA. Questa abilità è applicabile anche nei combattimenti di gruppo ravvicinati.



E' il turno del giocatore giallo e può iniziare un combattimento ravvicinato di gruppo. Dato che il Berserker è nel combattimento di gruppo il giocatore non può scegliere di giocare 2 carte combattimento, però può scegliere di fargli bere la Pozione della Forza per 0 AP. Il giocatore che attacca prima prende tutte le decisioni concernenti il combattimento e dopo è il turno del difensore a prendere le proprie decisioni. Assumiamo che il Berserker beva la Pozione della Forza, che gli conferisce un bonus di +3 in combattimento fino alla fine del turno. Il giocatore blu trasporta due armi d'attacco che non può usare in difesa. Il Balestriere blu non può partecipare come difensore al combattimento di gruppo da distanza. Il Generale blu conferisce un bonus di +1 in combattimento a tutti i pesonaggi blu che sono nella stessa stanza.

Valore di attacco del giocatore giallo:
Berserker (3+3) + **Assassino** (2) = 8
 Valore di Difesa del giocatore blu:
Samurai (3+1) + **Nano ammazza Troll** (4+1)=9
 Se il giocatore giallo vince il combattimento, il **Samurai** blu viene ucciso istantaneamente, e il **Nano ammazza Troll** viene ferito.

Adesso è il turno del giocatore blu, che ha diverse opzioni:
 Iniziare un combattimento di gruppo con il **Samurai** usando la **Spada a due Mani** per 1 PA, ma senza il supporto del **Balestriere** che non può usufruire dell'abilità speciale del Samurai.

Iniziare un combattimento di gruppo con il **Samurai** per 0 PA, quindi senza usare la **Spada a due Mani** ne il **Balestriere** per la stessa ragione di cui sopra.

Iniziare un combattimento di gruppo per 1 PA senza usare ne l'abilità del **Samurai** ne la **Spada a due Mani**, e poter così usufruire del supporto del **Balestriere**.

Iniziare un combattimento di gruppo senza usare l'abilità del **Samurai** ma usando invece la **Spada a due Mani** per un totale di 2 PA, e poter così usufruire anche del supporto del **Balestriere**.

Assumiamo che il giocatore blu opti per l'opzione che gli darà più forza d'attacco non preoccupandosi di quanti PA deve spendere. Questo significa scegliere la quarta opzione. Quindi usufruirà del bonus dato dal proprio **Generale**, il **Martello Runico** e la **Spada a due Mani**, più il dardo sparato dal **Balestriere** da distanza. Certamente il giocatore giallo deciderà di bere la **Pozione della Forza** per un combattimento così cruciale.

Valore attacco blu:
Nano (4+2+1) + **Samurai** (3+2+1) +
Balestriere (3) = 16

Valore difesa giallo:
Berserker (3+3) +
Assassino (2) = 8

Il giallo non ha chance di vincere anche se bevesse la **Pozione della Forza**.

Descrizione dei Nuovi Oggetti



Chiave

Un personaggio che trasporta la Chiave può aprire o chiudere un Cancellone adiacente per 1 PA (come il Ladro). Piazzare o rimuovere il segnalino appropriato. La chiave è un oggetto comune. La squadra di partenza può avere più di una Chiave se si desidera (e si dispone di diversi segnalini chiave). La stessa chiave può essere usata più volte durante una partita.



Pozione della Forza

Un personaggio che trasporta la Pozione della Forza può berla per 0 PA in qualsiasi momento (anche dopo che è stato dichiarato un combattimento ma prima che l'avversario abbia scelto la propria carta combattimento. E' possibile bere la pozione durante il proprio turno o durante quello dell'avversario. Il personaggio che beve la pozione usufruisce di un bonus di +3 fino alla fine del turno sia in attacco che in difesa. Scartare la pozione dopo averla usata. La Pozione della Forza è un oggetto magico. Se usata, il suo effetto cessa immediatamente nella stanza Anti-magia, o se adiacenti ad un Mangiamagia (entrambi nell'espansione Fire & Water).



Martello da guerra Runico

Il personaggio che trasporta il Martello da guerra Runico usufruisce di un bonus permanente in combattimento di +1 quando attacca. Se il Nano ammazza Troll usa il Martello da guerra Runico riceve un bonus di +2 quando attacca. Le Rune scolpite sul Martello sono magiche, quindi questa arma è considerata un oggetto magico.



Scudo Silvestre

Il personaggio che trasporta lo Scudo Silvestre usufruisce di un bonus di +1 quando difende. Come per gli altri scudi può essere usato per attraversare le caselle Frana. Lo Scudo Silvestre è un oggetto magico. Il bonus di +1 in difesa viene bloccato da qualunque abilità anti-magia.



Spada a due Mani

Per attaccare con una Spada a due Mani il personaggio deve spendere 1 PA extra. La Spada a due Mani conferisce un bonus di +2 al personaggio che la usa quando attacca. Questo bonus è applicabile anche nei combattimenti di gruppo, pagando comunque 1 PA extra per ogni personaggio che usa una Spada a due Mani. Un Paladino può attaccare usando 2 Spade a due Mani per 3 PA e guadagnare così un bonus di +4 in combattimento. La Spada a due Mani forgiata in un Braciere conferisce un bonus di +3 in attacco per 2 PA, ma non può più essere utilizzata per 1 PA.



Oggetti neutri dalla Armeria

Palla al Piede

La Palla al Piede è un oggetto maledetto. Un personaggio che trasporta una Palla al Piede perde 1 punto movimento. Qualunque personaggio entri in una casella dove c'è una Oggetto Maledetto, deve raccogliarlo e trasportarlo fino alla morte. Se il personaggio trasporta già un oggetto, deve lasciarlo prima di entrare sulla casella contenente l'Oggetto Maledetto. 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 il vincitore del combattimento trasportava già un Oggetto, deve scambiarlo con l'Oggetto Maledetto. Se un personaggio attraversa una casella che contiene un personaggio ferito che possiede un Oggetto Maledetto, allora deve raccogliere l'Oggetto Maledetto anche se costretto a scambiarlo con un eventuale Oggetto già trasportato. Un personaggio che trasporta un Oggetto Maledetto, non può entrare in caselle d'acqua, dato che entrare in caselle d'acqua mentre si trasporta Oggetti è proibito. Per la stessa ragione lo stesso personaggio non può essere respinto su una casella d'acqua. Gli Oggetti Maledetti sono magici, e il loro effetto e la loro maledizione è bloccata da dal Mangiamagia o da



una stanza Anti-magia (espansione Fire & Water). Questo significa che un personaggio adiacente ad un Mangiamagia o in una stanza Anti-magia può abbandonare l'Objetto Maledetto che trasporta. Il Mangiamagia può trasportare e lasciare gli Oggetti Maledetti liberamente.



Spada Ammazza Draghi

Un personaggio che trasporta la Spada ammazza Draghi riceve un bonus di +4 in combattimento quando attacca un Drago. Un Drago che viene ferito da un personaggio che usa la Spada ammazza Draghi è ucciso immediatamente. Un Paladino con due Spade ammazza Draghi riceve un bonus di +8 contro i Draghi! Una Spada ammazza Draghi forgiata diventa un'arma +1 nei combattimenti ravvicinati in attacco, e +5 se usata contro un Drago.



katana

Un personaggio che trasporta una Katana, una volta per turno, se lo desidera può attaccare in un combattimento pagando 1 PA in meno. Questa abilità è applicabile anche nei combattimenti di gruppo. Un Samurai equipaggiato con una Katana può attaccare due volte per turno pagando 1 PA in meno. La stessa cosa può farla anche il Paladino che trasporta due Katana. Esempio: Un Paladino trasporta una Katana e una Spada a due Mani, quindi può attaccare con un bonus di +2 per 1 PA.

Chiarimenti su Scudi e Armature

Scudi e Armature forniscono bonus permanenti al personaggio che le trasporta, indipendentemente dal fatto che il personaggio sia ferito o meno. Questo significa che un personaggio ferito riceve comunque il bonus difensivo dato da un'Armatura o da uno Scudo, e inoltre riceve la protezione dagli attacchi basati sul fuoco se trasporta lo Scudo di Fuoco (espansione Paladins & Dragons).

Descrizione dei nuovi tipi di Terreno



Armeria

Questa espansione contiene dei segnalini quadrati bianchi neutri da usare per le Armerie. Un personaggio adiacente ad una casella Armeria può cercare in essa per 1 PA. Dopo che ha speso il PA, il giocatore che ha cercato nell'Armeria pesca 1 segnalino neutro fra quelli ancora disponibili. Piazzare il segnalino sotto il personaggio che ha cercato nell'Armeria, poi piazzare un segnalino di Cancelli Rotto sulla casella Armeria per indicare che in questa Armeria è già stata effettuata una ricerca. Se il personaggio trova un Objetto Maledetto, deve prenderlo! Ogni Armeria può fornire solo 1 oggetto. Un personaggio ferito o un personaggio che sta già trasportando un oggetto non può fare ricerche nell'Armeria (eccetto il Paladino che può trasportare 2 oggetti). L'Armeria è un ostacolo 3D. I personaggi incorporei come il Fantasma e lo Spettro non possono fare ricerche nell'Armeria.



Braciere

Un personaggio adiacente ad un Braciere può migliorare un arma per il combattimento ravvicinato **forgiandola** in un Braciere per 1 PA. Un'arma forgiata fornisce un bonus di +1 in attacco fino alla fine del gioco. Rimpiazzare il gettone dell'arma con quello corrispondente del set delle armi forgiate forniti con questa espansione. In una partita ogni arma può essere forgiata solo una volta.

Le armi per il combattimento ravvicinato sono: **Spada, Spada ammazza Draghi, Martello da guerra Runico, Spada a due Mani e la Katana.** Le armature e le altre armi che non sono per il combattimento ravvicinato non possono essere forgiate. Una Spada ammazza draghi forgiata fornisce un bonus di +1 contro qualunque avversario e un bonus di +5 contro un Drago.

Il Braciere è un ostacolo con le stesse caratteristiche della Lava. Ogni personaggio che entra su una casella Lava è immediatamente ucciso. E' possibile saltare o volare sopra una casella Lava o usare una corda per attraversarla.

Non è possibile forgiare un'arma in un Braciere se un Elementale del Fuoco o un personaggio che usa la Corda si trova sopra la casella del Braciere.



Colonne

Le caselle con le Colonne sono totalmente inaccessibili per tutti i personaggi. Solo i personaggi incorporei come il Fantasma e lo Spettro possono attraversare queste caselle, ma non possono fermarsi su esse.



Frane

La Frana viene attivata non appena un personaggio che non vola entra in questa casella (in effetti, il pavimento di questa casella nasconde un meccanismo innescato dal peso che fa scattare la trappola). Un personaggio che entra in questa casella è automaticamente ucciso (schiacciato dalla frana di pietre), a meno che egli stia trasportando uno Scudo. Uno Scudo usato in questo modo non è scartato e protegge il personaggio durante il suo movimento attraverso la casella. Un personaggio che trasporta uno scudo può quindi passare attraverso le caselle Frana, ma muore se finisce il suo movimento su di essa. Personaggi che volano e quelli incorporei non attivano la Frana quando passano su una casella Frana. La carta salto può essere usata per passare attraverso queste caselle senza attivare il meccanismo.

L'unico modo per raccogliere un oggetto su una casella Frana è quello di entrare sulla casella con uno scudo, lasciare lo scudo sulla casella e uscirvi con l'oggetto raccolto. Un personaggio che vola può raccogliere un oggetto su una casella Frana passando attraverso di essa. Un personaggio che salta attraverso una casella Frana non può raccogliere un oggetto posto su di essa. Se uno Scudo è su una casella Frana, i personaggi possono attraversare liberamente la casella.

Gli oggetti posti su una casella Frana non attivano la Frana. I personaggi che volano possono far cadere oggetti su una casella Frana mentre vi passano sopra. La Frana non blocca la linea di vista e non può essere attraversata utilizzando una corda.



Fontana della Giovinezza

Un personaggio ferito adiacente a una Fontana della giovinezza può bere da essa per 1 PA. Il personaggio ferito è guarito (voltare nuovamente il gettone). La regola d'oro 2 deve essere assolutamente rispettata dopo aver bevuto dalla fontana. Un personaggio guarito può essere azionato nello stesso turno in cui ha bevuto dalla fontana della giovinezza. La fontana della giovinezza è un ostacolo magico tridimensionale.



Campo Gravitazionale

Se una stanza ha almeno una casella con un Campo Gravitazionale, viene considerata una stanza con l'ultra-gravità. I personaggi non possono volare o levitare su tutte e 25 le caselle della stanza. Tuttavia **Saltare** e usare la **Corda** è permesso per attraversare ostacoli. Le caselle con il Campo Gravitazionale sono come dei buchi neri che risucchiano tutto al loro interno, creando un effetto di ultra-gravità in tutta la stanza. La casella con il

Campo Gravitazionale è un ostacolo quindi può essere attraversato usando una **Corda** o **Saltando**. L'effetto di ultra-gravità è magico. Se un Mangiamagia è adiacente alla casella con il Campo Gravitazionale, il suo effetto viene bloccato in tutta la stanza, ma la casella stessa rimane un ostacolo con gli stessi effetti di una casella **Crepaccio**. Un personaggio che non trasporta una Corda non può volontariamente entrare su questa casella. Se per qualche ragione un personaggio si ritrova su questa casella senza una Corda, viene immediatamente ucciso. Se un personaggio usa gli **Stivali delle 7 leghe** (espansione Fire & Water) nella stanza con l'ultra-gravità, gli stivali perdono il loro effetto. Se il personaggio usa gli Stivali delle 7 leghe fuori da tale stanza, il loro effetto è applicabile, ma termina non appena il personaggio entra in una stanza con l'ultra-gravità.



Scale

Un personaggio che staziona su una casella con le **Scale** riceve una penalità di -1 in attacco e in difesa. Il valore di Forza di un personaggio non può comunque mai scendere sotto lo 0. I personaggi possono attraversare le caselle con le scale come se fossero normali caselle di terreno. Non è necessario spedire PA extra per attraversarle.

Una linea di vista non può attraversare una o più caselle con le scale. Una linea di vista può iniziare da una casella con le scale e/o raggiungere un bersaglio che staziona su una casella con le scale.

Le scale non sono considerate caselle normali di terreno quando si rivela la stanza.



MERCENAIRES





Trappola Remota

Queste Trappole vengono attivate solamente quando un personaggio (anche ferito) attraversa o staziona sulla casella Attivatrice della Trappola che riporta lo stesso simbolo. Quando sono attivate, trattate queste caselle come normali Trappole come descritto nelle regole del gioco base.

Queste caselle sono ostacoli. Quando non sono attivate, i personaggi possono attraversarle normalmente e anche stazionarci sopra se lo desiderano. Ma non sono considerate comunque caselle di terreno normale.

Un personaggio che staziona su una casella Trappola Remota, quando questa viene attivata viene immediatamente ucciso. Se il personaggio trasportava un oggetto, questo è perso nelle profondità della trappola (rimuovere il gettone dell'oggetto dal gioco).

Una Corda permette ad un personaggio di stazionare su una casella Trappola Remota quando questa è attivata. Tuttavia ogni volta che una Trappola Remota viene attivata, si deve controllare se la Corda ha due punti di attacco, come si fa con ogni ostacolo che si desidera attraversare usando una Corda.

Quando una Trappola Remota viene attivata, tutte le Trappole Remote con lo stesso simbolo sono attivate simultaneamente. La Trappola Remota rimane attivata finché un personaggio staziona sulla casella con il relativo Attivatore.



Attivatore Trappola Remota

Un Attivatore delle Trappole Remote permette ad un personaggio di attivare tutte le trappole remote presenti sul tabellone che riportano lo stesso simbolo. La casella con l'Attivatore delle Trappole Remote ha le stesse caratteristiche delle caselle di terreno normale, anche se non sono considerate caselle di terreno normale. Il meccanismo scatta con il peso di un personaggio, anche se il personaggio è ferito. Il meccanismo scatta non appena un personaggio entra su questa casella durante il proprio movimento, anche se sta trasportando una corda. Personaggi incorporei (Fantasma e Spettro) o che volano devono terminare il proprio movimento su questa casella per far scattare il meccanismo che attiva le trappole.

Le Trappole Remote restano attive finché un personaggio (anche ferito) resta sul corrispondente attivatore della trappola (quello con lo stesso simbolo).

Un personaggio può saltare sopra la casella con l'Attivatore delle Trappole Remote per evitare di attivare le corrispondenti Trappole Remote.



Il Balestriere blu è sull'Attivatore delle Trappole Remote Rosse, perciò tutte le Trappole Remote Rosse sono attivate. L'Angelo Oscuro blu non può volare dentro la stanza perché è una stanza con l'ultra-gravità e il Balestriere tiene attivate le trappole. Se l'Angelo Oscuro desidera avvicinarsi al Balestriere deve saltare la trappola a meno che il Balestriere non si sposti dall'Attivatore delle Trappole Remote. Se il Balestriere si spostasse l'Angelo Oscuro potrebbe semplicemente camminare sopra le trappole di fronte a lui senza rischi.



Scoprite le altre espansioni di Dungeon Twister

Ogni espansione offre nuovi personaggi, nuove stanze e nuovi oggetti che potete combinare e usare liberamente per progettare le vostre squadre e i vostri scenari.



Dungeon Twister

Il gioco base è dove inizia l'avventura. In questa scatola, troverete tutto il necessario per giocare e iniziare le fantastiche ed eroiche avventure nel pazzesco labirinto sotterraneo costruito dall'Arcimago.



Paladins & Dragons

In questa espansione troverete alcune delle più potenti creature teletrasportate dall'Arcimago nel labirinto, come il Drago Rosso e l'eroico Paladino! Loro vi permetteranno di scatenare la loro devastante potenza contro il vostro avversario.



3 - 4 Giocatori

Questo Set vi permetterà di giocare a Dungeon Twister con 3 o 4 giocatori. Nella scatola ci sono 8 nuove stanze e 2 squadre in due nuovi colori. Inoltre troverete un libretto degli scenari per giocare a Dungeon Twister in un modo diverso. Diplomazia, alleanze e gioco di squadra sono suggerite in questa espansione.



Fire & Water

Questa espansione nasce sotto il segno degli elementi, con 8 stanze nuove veramente pericolose e 8 nuovi personaggi, tutti molto subdoli e difficili da intrappolare. Nella versione in Inglese inoltre è inclusa una sorpresa ...



Forces of Darkness

Le tenebre invadono il Dungeon con questa espansione dedicata ai non-morti. Vampiri, Ghoul, Mummie, Draghi non-morti, Negromanti ... Da adesso anche i feriti sono più importanti di quanto tu possa immaginare. Impara a padroneggiare il lato oscuro del male e la morte stessa!

