

# DUNGEON TWISTER

## Glossario

**Utilizzatore di Magia:** Un Personaggio capace di utilizzare le Pergamene. La Strega dei Ghiacci 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 Oggetti Maledetti 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 Cancellino Aperto o Rotto, le tessere Ghiaccio create dall'Elementale di Ghiaccio, 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 stessa casella.

**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).

**Oggetto Comune:** Durante la costruzione della squadra, tali oggetti possono essere scelti più volte se il giocatore possiede abbastanza gettoni di quel particolare oggetto. La Corda, la Chiave, la Torcia sono oggetti comuni.

**Linea di Vista:** Una linea di vista è una linea dritta che parte dal tiratore e termina sul suo bersaglio. Una linea di vista non può attraversare i Personaggi (vivi o feriti), le Pareti, la Nebbia, gli Ostacoli 3D, Cancelli Chiusi.

## Glossario

- Guadagnate 1 PV quando eliminate un Personaggio avversario.
- Guadagnate 1 PV quando riuscite a far uscire un vostro Personaggio dal labirinto.

## Sequenza di Gioco

Nel proprio turno un giocatore deve effettuare le 3 fasi seguenti nell'ordine:

1. Giocare una Carta Azione
2. Utilizzare tutti o parte dei punti azione
3. Riprendere nella propria mano le 4 carte azione se è rimasto senza

Utilizzare 1 PA vi permette di:

- Scoprire una Stanza
- Girare una Stanza
- Muovere un Personaggio
- Iniziare un Combattimento
- Utilizzare una Abilità speciale di un Personaggio
- Utilizzare una Abilità speciale di un Oggetto

## Prima Regola d'Oro

Una Azione deve essere totalmente risolta prima di iniziarne un'altra

## Prima Regola d'Oro

Al termine di una Azione non ci possono mai essere più di due Gettoni su una singola casella.

- 1 L'Oggetto deve essere scartato dopo l'uso
- M Abilità di Scassinare di Serrature
- M Abilità di Utilizzare Magia
- V Abilità di volare
- R Abilità di Rompere i Cancelli
- R Abilità di Rigenerarsi
- M Abilità Meccanica
- A Abilità di fare Acrobazie
- D Abilità di fare Combattimenti a Distanza
- B Personaggio della Classe Bestie
- N +1 In Combattimento su caselle Neve

UN JEU DE CHRISTOPHE BOELINGER

# 8 TERRES DE GLACE

RÈGLES DU JEU

REGOLAMENTO

DUNGEON  
TWISTER

ESPANSIONE

8  
ASMODÉE  
éditions

# TERRES DE GLACE

## 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



15 Tessere Tronco d'Albero



36 Tessere Ghiaccio



3 Tessere Crepaccio (per Ponti Rotti)



6 Gettoni neutri Torce



4 Segnalini "Ghiacciato"



6 Tessere Meccanismo di Rotazione (da usare con la Pergamena del Caos)



2 Gettoni Ascia a due Mani Forgiata

## 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.

## Combattimento a Distanza

L'Elementale dei Fulmini può iniziare un combattimento a distanza lanciando Fulmini per 1 PA. I Fulmini possono essere lanciati sul primo bersaglio lungo la linea di vista senza limitazioni di distanza (come la Palla di Fuoco del Mago). Un combattimento a distanza si risolve con le regole normali tranne per il fatto che l'Elementale dei Fulmini non rimane ferito se perde il combattimento. Il valore di Forza di un Fulmine è "1". Non può essere modificato da alcun Terreno, Oggetto, o Abilità di qualche Personaggio, il valore di Forza di un Fulmine sarà sempre "1".

Di contro, gli Oggetti che modificano il valore di difesa dell'avversario sono sempre considerati (ad esempio: Armatura, Scudo Silvestre, Anello della Debolezza). Le abilità personali del Personaggio bersaglio sono anch'esse prese in considerazione (ad esempio, l'Elementale d'Acqua e Fuoco che risiedono nel loro elemento ricevono un bonus di +1 in combattimento in difesa, così come il Vampiro usufruisce dei bonus dati dai propri segnalini Sangue). Tutte le abilità di un personaggio che influiscono su un combattimento ravvicinato, non sono non applicabili nel corso di un combattimento a distanza (Berserker, Maestro d'Armi, Generale, Assassino, Samurai, Mummia, Pergamena della Confusione, Torcia ecc.). Tuttavia, durante un combattimento di gruppo ravvicinato dove c'è anche un Personaggio che attacca da distanza, le abilità dei Personaggi sopra menzionati sono applicate nel modo consueto.

L'Elementale dei Fulmini non può avviare un combattimento da distanza, se è adiacente ad un personaggio nemico non ferito o al proprio bersaglio. L'Elementale dei Fulmini può utilizzare i propri Fulmini per partecipare ad un combattimento di gruppo in attacco. Questo costa solo 1 PA, che comprende il combattimento ravvicinato e il lancio del Fulmine. Sommare i valori di Forza di tutti i Personaggi che attaccano con il valore del Fulmine ("1"), e il valore della Carta Combattimento giocata.

L'Elementale dei Fulmini non può partecipare ad un combattimento di gruppo da distanza come difensore. Un combattimento da distanza è da considerarsi sempre un attacco. Ciò significa che che non è possibile avviare un combattimento da distanza contro un personaggio già ferito nel turno corrente.

## Nuovi Personaggi



### Signore degli Bestie

Movimento: 4  
Forza: 2

Una volta per turno, il Signore delle Bestie può controllare una Bestia avversaria che si trova nella sua linea di vista per 1 PA. Avrà così a disposizione 3 PA per far compiere azioni valide alla Bestia controllata prima della fine del turno (come la Pergamena Charm). Una azione è valida se non viola le regole di Dungeon Twister. Contare queste azioni separatamente. Le azioni svolte dalla Bestia controllata possono essere intervallate con le normali azioni degli altri Personaggi (ma in osservanza della Regola d'Oro 1). La Bestia controllata non può iniziare un combattimento contro un Personaggio del proprio colore. Se la Bestia controllata è coinvolta in un combattimento, il giocatore che normalmente la controlla sceglie e usa una propria Carta Combattimento. Tuttavia se la Bestia controllata deve effettuare dei Salti, sarà il giocatore proprietario del Signore delle Bestie che userà le proprie carte Salto. Se la Bestia uccide un Personaggio avversario, il giocatore che controlla la Bestia normalmente guadagna 1 PV. Le Bestie sono: lo Yeti, il Mammoth, l'Aracnide, e il Licantropo (quando è nella forma di Lupo Mannaro).



### Yeti

Movimento: 3  
Forza: 3

Lo Yeti è una Bestia. Lo Yeti riceve un bonus di +1 in combattimento sia in attacco che in difesa quando si trova su una casella Neve. Questo bonus viene perso quando è ferito. Grazie ai suoi artigli, durante il proprio movimento, lo Yeti può attraversare le Pendenze Ghiacciate in entrambe le direzioni.



### Strega dei Ghiacci

Movimento: 5  
Forza: 1

La Strega dei Ghiacci può trasportare 2 Oggetti. E' una eccezione alla Regola d'Oro 2 "solo 2 gettoni per casella". Può trasportare 2 Oggetti, o 1 Oggetto e 1 Ferito, oppure 2 Feriti. Questa abilità non è considerata magia. Se la Strega viene uccisa mentre trasporta 2 Oggetti, questi restano impilati nella casella stessa finché un'altro personaggio muovendo attraverso questa casella ne raccoglierà uno. Tuttavia nessun Personaggio (Strega e Paladino esclusi) possono fermarsi su tale casella, perché violerebbero la Regola d'Oro 2. La Strega dei Ghiacci è un utilizzatore di magia, quindi può utilizzare le Pergamene.



## Drago di Ghiaccio

Movimento: 2

Forza: 5

Il Drago di Ghiaccio per 1 PA una volta per turno può congelare un Personaggio nella sua linea di vista.

Piazzare un segnalino "Congelato" sul Personaggio congelato. Un Personaggio congelato non può muovere o compiere alcun azione. Il suo valore di Forza è ridotto di 1 punto. Ricordarsi che il valore di Forza di un Personaggio non può mai scendere sotto lo "0". Il Personaggio congelato gioca una Carta Combattimento se attaccato, e può, se il giocatore lo desidera, partecipare ai combattimenti di gruppo in difesa. Un Personaggio non ferito e congelato che perde un combattimento non muore, ma diventa semplicemente un ferito congelato.

Alla fine del proprio turno, il giocatore toglie i segnalini "Congelato" da tutti i propri Personaggi congelati.

Un Personaggio amico può attraversare la casella dove risiede il Personaggio congelato, e può prendere o dargli Oggetti o Personaggi feriti. Un Personaggio congelato non può essere trasportato (neanche quando è ferito). Se ad un Personaggio congelato viene data una Torcia, questo si scongela immediatamente alla fine dell'azione in corso, quindi togliere il segnalino "Congelato".

Per questo motivo, un personaggio che trasporta un Torcia e l'Elementale di Fuoco non possono essere congelati, non perchè l'azione in se sia proibita, ma semplicemente perchè inutile in quanto non porterebbe alcun effetto. Il Drago di Ghiaccio riceve un bonus di +1 in combattimento sia in attacco che in difesa se si trova su una casella Neve. Tale bonus non è applicabile mentre il Drago è ferito.

## Elementale di Ghiaccio



Movimento: 4

Forza: 1

L'Elementale di Ghiaccio può spostarsi su caselle d'Acqua come se fossero normali caselle.

Ogni volta che l'Elementale di Ghiaccio attraversa una casella d'Acqua questa si congela e diviene una casella Ghiaccio. Piazzare una tessera "Ghiaccio" su ogni caselle (vedi fig.1). Se nella casella d'Acqua c'era anche la Nebbia diviene una casella Ghiaccio senza Nebbia. Una casella Ghiaccio ha le stesse proprietà di una casella Neve (vedi descrizione dei nuovi tipi di terreno). Tutti i Personaggi possono entrare o attraversare una casella Ghiaccio come se fosse una normale casella. L'Elementale di Ghiaccio, come gli altri Personaggi, non può entrare in caselle d'Acqua con un Oggetto anche se tale



### Movimento dell'Elementale di Ghiaccio

In 3 azioni di movimento, l'Elementale di Ghiaccio giallo trasforma 8 caselle d'Acqua in caselle di Ghiaccio, per aiutare i propri compagni ad attraversarle.

casella in seguito al suo ingresso sarà trasformata in Ghiaccio. L'Elementale di Ghiaccio riceve un bonus di +1 in combattimento sia in attacco che in difesa (anche se ferito) quando si trova su una casella Neve, come gli altri Elementali quando si trovano nel proprio elemento. Un Personaggio che trasporta una Torcia oppure un Elementale di Fuoco possono sciogliere una tessera Ghiaccio e far tornare la casella allo stato originale.

Rimuovere il segnalino "Ghiaccio" dalla casella. Se un segnalino si trova su una casella Ghiaccio quando viene ritrasformata in casella d'Acqua, questo viene rimosso dal gioco. Se un Elementale di Fuoco, anche se ferito, si trova su una casella Ghiaccio al termine di un'azione, questa viene trasformata in casella d'Acqua e l'Elementale di Fuoco muore immediatamente.

Attenzione: Questo non è il caso di segnalini Ghiaccio posti su caselle normali (con la Pergamena Ghiaccio ad esempio), dove in tale caso si rimuove il segnalino Ghiaccio e basta. L'elementale di Ghiaccio non può essere congelato.



## Mammuto

Movimento: 2

Forza: 4

Il Mammuto deve essere posizionato a faccia scoperta durante la fase di posizionamento dei Gettoni. Il Mammuto può rompere i Cancelli (come il Guerriero). Il Mammuto riceve un bonus di +1 in combattimento sia in attacco che in difesa quando si trova su una casella Neve. Se il Mammuto termina il proprio movimento su una casella adiacente ad una casella Albero può sradicarlo senza consumare un PA aggiuntivo (vedi fig.2).

Piazzare una tessera "Albero Sradicato" sulla casella Albero. Tale casella da adesso sarà considerata come una casella normale (benchè non lo sia a riguardo delle regole dove si specifica una "casella normale").

Se un Personaggio si trova su una casella Albero quando il Mammuto lo sradica, il Personaggio sulla casella resta ferito (è vietato attaccare nel medesimo turno questo Personaggio rimasto così ferito).

Se un Personaggio ferito si trova su una casella Albero quando il Mammuto lo sradica, muore immediatamente.

E' possibile ferire un Personaggio in combattimento, e poi sradicare l'Albero della casella dove si trova il Personaggio ferito per ucciderlo così nel medesimo turno, questo perchè non è considerato un attacco diretto.

Un Mammuto può sradicare un Albero alla fine della propria azione di movimento. Un Mammuto che non si muove non può sradicare Alberi; deve almeno muovere di una casella in avanti e poi in dietro.

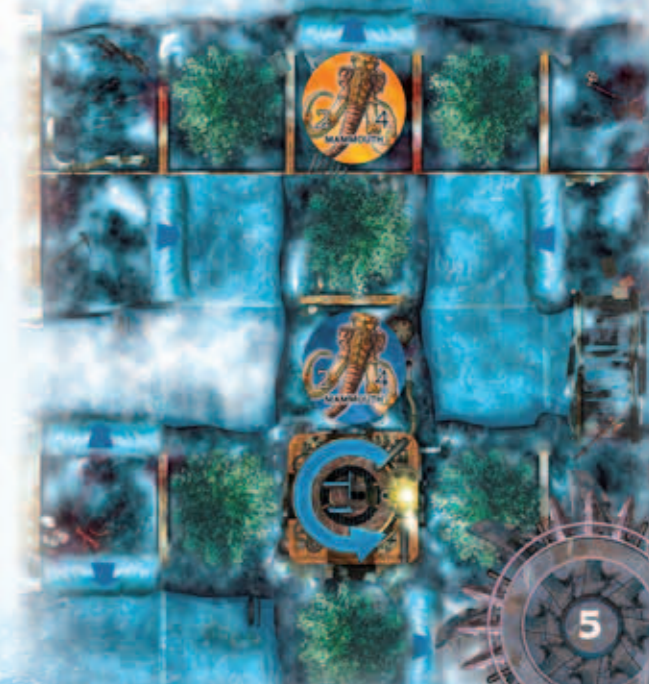
Alcuni Alberi sono su caselle Nebbia. Se un Albero viene sradicato da una casella dove c'è anche la Nebbia, la Nebbia scompare, come evidenziato anche sulla tessera "Albero Sradicato". Il Mammuto è una Bestia.

### Esempio di Mammuto che Sradica Alberi

Il Mammuto giallo non può muovere e finire il proprio movimento adiacente ad alcun Albero che lo circonda; così non potrà Sradicare Alberi. Il Mammuto blu può spostarsi sulla casella con il Meccanismo di Rotazione e Sradicare un - e solo uno - Albero fra i tre che circondano tale casella. Potrebbe poi anche spostarsi in dietro nella casella di partenza, e dopo di che potrebbe Sradicare l'Albero che lo separa dal Mammuto giallo.



## Schéma 2



# TERRES DE GLACE



## Elementale dei Fulmini

**Movimento:** 4  
**Forza:** 1

L'Elementale dei Fulmini può lanciare Fulmini da distanza (come l'Elfo Arciere) per 1 PA. Questi attacchi sono considerati come un colpo da distanza avente un valore di Forza in combattimento di 1. Non ci sono limiti al numero di Fulmini che può lanciare in un turno. Se un Elementale dei Fulmini (anche se ferito) entra in una casella d'Acqua non volando, viene immediatamente ucciso.

Non gli è possibile quindi recuperare un Personaggio ferito che si trova in una casella d'Acqua. L'Elementale dei Fulmini può volare.



## Licantropo

**Movimento:** 4  
**Forza:** 2/4

Il Licantropo è in forma umana per la maggior parte del tempo. Quando è in forma umana il Licantropo ha Forza 2. Quando il giocatore che lo controlla gioca la Carta "5 Azioni", si trasforma da umano in Lupo Mannaro, e resterà tale finché la Carta Azione rimarrà visibile in cima al mazzo delle Carte Azione giocate.

Quando la Carta "5 Azioni" viene coperta o ripresa nella mano del giocatore, il Lupo Mannaro torna in forma umana. Quando è trasformato in Lupo Mannaro il valore di Forza è 4. Se il Licantropo è ferito quando il giocatore che lo controlla giocherà la carta "5 Azioni", il Licantropo si rigenera, se questo non viola la Regola d'Oro 2 al termine della rigenerazione. Tale abilità è automatica e non necessita di PA. Il Licantropo non può essere azionato durante il turno se si rigenera.

Il Licantropo è una Bestia, ma solo mentre è in forma di Lupo Mannaro.



## Descrizione dei Nuovi Oggetti



### Pergamena del Ghiaccio

Un Personaggio utilizzatore di magia può utilizzare questa Pergamena per 1 PA, e può utilizzarla in due maniera differenti:

1. Si può posizionare fino ad 8 tessere Ghiaccio sul tabellone. La prima tessera deve essere posizionata adiacente al Personaggio che ha usato la Pergamena. Le tessere seguenti devono essere poste adiacenti o al Personaggio o ad un'altra tessera Ghiaccio che è già stata posizionata. La tessera Ghiaccio posizionata può coprire caselle di terreno Normale, caselle d'Acqua o Crepaccio. Le caselle trasformate in Ghiaccio possono contenere Personaggi, Oggetti o Nebbia (la Nebbia scompare, ma non i Personaggi o gli Oggetti). Qualunque Personaggio può muovere sulle caselle Ghiaccio



### Ascia a Due Mani

Per poter attaccare con un Ascia a due Mani, è necessario spendere 1 PA aggiuntiva.

L'Ascia a due Mani conferisce un bonus di +1 in combattimenti di gruppo in attacco, ma è necessario comunque usare 1 PA extra. Un Paladino può attaccare con due Asce a due Mani per 3 PA e ricevere così un bonus di +2 in combattimenti in attacco.

L'Ascia a due Mani che viene Forgiata in un Braciere (esp. Mercenaries) conferisce un bonus di +2 per 2 PA, ma non potrà essere più utilizzata con 1 solo PA.

Un Personaggio che trasporta un'Ascia a due Mani che si trova adiacente ad una casella Albero, può tagliare l'Albero per 1 PA. Questo produce lo stesso effetto che si ha quando un Mammut Sradica un Albero. Anche un Taglialegna (esp. Creatures Sylvestres) può usare l'Ascia a due Mani per tagliare un Albero per 0 PA.



### Pozione della Vita

Durante il proprio turno, un Personaggio può bere la Pozione della Vita per 0 PA.

Il Personaggio sarà così curato: voltare il gettone del Personaggio in posizione scoperta.

Il Personaggio così curato può essere

come se fossero normali caselle di terreno. Alcuni Personaggi ricevono un bonus se risiedono su caselle Ghiaccio. Un Personaggio che trasporta una Torcia o l'Elementale del Fuoco può sciogliere una tessera Ghiaccio per 0 PA. Rimuovere la tessera Ghiaccio. Se il Ghiaccio viene sciolto in una casella dove si trova un Oggetto, e questo cade in Acqua è perso. Rimuovere quindi l'Oggetto dal gioco.

2. Si può Congelare un Personaggio che sia in linea di vista, proprio come il Drago di Ghiaccio.

**Attenzione:** L'uso della Pergamena è considerata magia, ma le tessere Ghiaccio che ne derivano non sono considerate magia, ma ghiaccio puro e semplice.



azionato nel medesimo turno.

Togliere dal gioco la Pozione una volta utilizzata. La Pozione della Vita è un Oggetto Magico.

### Anello del Caos

Il Signore delle Bestie blu è sul Meccanismo di Rotazione e trasporta l'Anello del Caos. Decide di usarlo per 1 PA. L'Anello viene quindi scartato e il giocatore blu modifica il meccanismo di rotazione della stanza dove risiede. Inoltre sceglie un'altra stanza, e opta per quella in alto a sinistra in figura. Il giocatore blu quindi posiziona le nuove tessere rotazione sul Meccanismo di Rotazione delle due stanze scelte. In questo modo crea una nuova coppia di stanze e simultaneamente ne lascia un altro paio orfane (cioè senza un Meccanismo di Rotazione uguale).



### Anello del Caos

Un Personaggio che si trova su un Meccanismo di Rotazione e trasporta l'Anello del Caos, può utilizzarlo per 1 PA. Il Personaggio che usa l'Anello può modificare il Meccanismo di Rotazione della stanza dove risiede sostituendolo con una tessera Rotazione fornita in questa espansione (T1, T2, T3). Mettere la tessera Rotazione scelta sopra la casella con il Meccanismo di Rotazione. Dopo di

## Schéma 3



ciò prende la tessera Rotazione dello stesso colore della precedente e la posiziona sul Meccanismo di Rotazione di un'altra stanza di sua scelta (vedi fig.3). Il piazzamento delle tessere Rotazione non deve seguire necessariamente il senso di rotazione del Meccanismo originale rimpiazzato con la tessera. Ogni espansione fornisce 3 coppie di tessere Rotazione in differenti colori, quindi è possibile cambiare un Meccanismo di Rotazione già sostituito in precedenza. Non impilare le tessere Rotazione, ma sostituire quella vecchia con quella nuova. Dopo che l'Anello del Caos è stato utilizzato, alcune stanze possono risultare spaiate. Come gli altri anelli, anche l'Anello del Caos è magico. Non può essere utilizzato mentre il Personaggio che lo trasporta è adiacente al Mangiamagia o è nella stanza dell'Antimagia. L'Anello del Caos non ha effetti sul Meccanismo di Rotazione

presente nella stanza dell'Antimagia, o su qualsiasi altro meccanismo che abbia adiacente il Mangiamagia. La tessera Rotazione viene rimossa dal Meccanismo se un Mangiamagia termina il proprio movimento adiacente a tale Meccanismo. Scartare L'Anello del Caos dopo averlo utilizzato.



### Corda

Una Corda può essere usata per attraversare solo 1 casella ostacolo (Trappola, Lava, Acqua, Crepaccio) alla volta. Questo significa che l'utilizzatore della Corda deve partire da una casella valida per muoversi su un'altra casella valida oltre l'ostacolo. Questo movimento può essere fatto in linea retta o ad "L". Dovete immaginare la Corda come se fosse fissata ad un punto sicuro su entrambi i lati. Per semplificare: Per usare o piazzare una Corda, l'ostacolo che si desidera attraversare deve avere due caselle valide adiacenti. La Corda è un oggetto comune.



### Tappeto Volante

Il Tappeto Volante è un Oggetto Maledetto. Il Personaggio che trasporta il Tappeto Volante può usarlo per volare durante la propria azione di movimento se il giocatore che controlla il Personaggio scarta una Carta Combattimento (diversa da +0) che sceglierà e mostrerà all'avversario. Il volo è valido solo per una Azione movimento. Una Carta Combattimento deve essere spesa ogni volta che viene usato il Tappeto Volante. Il tappeto Volante è un Oggetto Magico, così il suo potere terminata non appena il Personaggio entra nella stanza dell'Antimagia, dell'Ultra Gravità, o in una casella adiacente al Mangiamagia. Tuttavia il Personaggio può terminare il proprio movimento camminando. Se il Personaggio è sotto l'effetto della Pergamena Charm, il giocatore che ha usato la Pergamena Charm deve scartare una propria Carta Combattimento se vuole far utilizzare il Tappeto Volante al Personaggio incantato.

### 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.

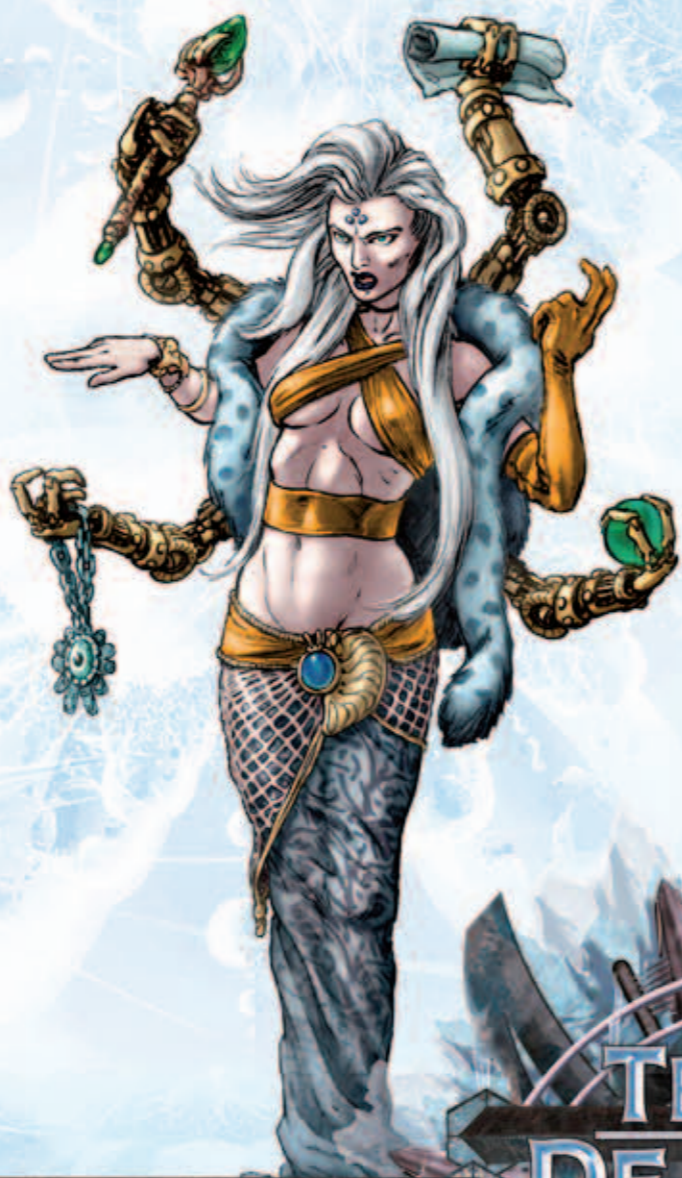


### Descrizione dei Nuovi Tipi di Terreno



#### Neve

Una casella Neve è considerata come una casella normale. I Personaggi e gli Oggetti possono essere piazzati su queste caselle nella fase di rivelazione della stanza. Tutte le caselle di terreno normale in questa espansione sono caselle Neve. Certi personaggi ricevono un bonus quando si trovano su queste caselle. Le caselle trasformate in Ghiaccio dall'Elementale di Ghiaccio, dalla Pergamena del Ghiaccio, o in qualsiasi altro modo, sono chiamate caselle Ghiaccio. Le caselle Ghiaccio sono considerate anche caselle Neve, ma non viceversa. Un Personaggio che trasporta una Torcia o un Elementale di Fuoco può sciogliere una casella Ghiaccio adiacente per 0 PA. Rimuovere la tessera Ghiaccio. Le caselle Neve sono chiamate anche caselle innevate.



TERRES  
DE GLACE



#### Specchi di Ghiaccio

Esempio di linea di vista riflessa dagli Specchi di Ghiaccio. In questo esempio il Drago di Ghiaccio blu può Congelare il Mammuto giallo.



#### Specchio di Ghiaccio

Uno Specchio di Ghiaccio riflette la linea di vista. Questo è valido per tutte le regole dove è richiesta una linea di vista.

Una linea di vista può essere riflessa attraverso diversi Specchi di Ghiaccio. Questo permette di riflettere attacchi a distanza, Palle di Fuoco, Anelli della Paralisi, Pergamene ecc. In breve: - "Si applica a qualsiasi azione che richieda una linea di vista" (vedi fig. 4).



#### Pendenza Ghiacciata

Le Pendenze Ghiacciate possono essere attraversate solo in direzione della freccia.

Non possono essere attraversate nel senso opposto (tranne che dallo Yeti). Non si possono fare combattimenti ravvicinati fra due Personaggi separati da una Pendenza Ghiacciata.

Due caselle separate da una Pendenza Ghiacciata non sono considerate adiacenti (per esempio, non è possibile bere dalla Fontana della Giovinezza se è dall'altra parte di una Pendenza Ghiacciata). Tuttavia, una Pendenza Ghiacciata non blocca la linea di vista. Le Pendenze Ghiacciate non sono Ostacoli e quindi non possono essere attraversate con una Corda o con un Salto. Una Pendenza Ghiacciata può essere saltata solo in direzione della freccia, ma solo se un Ostacolo è adiacente alla Pendenza Ghiacciata.

Non è possibile rivelare una stanza al di là di una Pendenza Ghiacciata.

I Personaggi che volano non sono bloccati dalle Pendenze Ghiacciate e quindi possono sorvolare in entrambe le direzioni.



#### Fessure nelle Pareti

La linea di vista di un Personaggio adiacente ad una Fessura nella Parete si estende attraverso la Fessura, come se la Parete non ci fosse. La linea di vista di un Personaggio che non si trova adiacente ad una Fessura nella Parete non si estende oltre le Fessure, le quali vengono trattate come normali Pareti.

Un Personaggio dietro una Fessura nella Parete può sparare ad un Personaggio situato direttamente dietro la Fessura nella Parete. I due Personaggi non sono considerati adiacenti perchè sono separati dalla Parete. Quindi, i combattimenti ravvicinati attraverso le Fessure nella Parete non sono consentiti. Tuttavia una linea di vista diretta sia ha in entrambe le direzioni. Ogni combattimento da distanza che richieda una linea di vista è possibile attraverso una Fessura nella Parete. Non è possibile rivelare una stanza attraverso le Fessure nelle Pareti. Le Fessure nelle Pareti sono comunque Muri, e quindi il Golem li può rompere, e la Passa-Muri attraversarli.



#### 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.



#### Nebbia

Un personaggio che risiede su una casella Nebbia non può essere preso di mira in nessun modo. Nessuna Palla di fuoco, Soffio del Drago o Pergamena Charm può colpirlo. Una linea di vista non può entrare o attraversare una casella Nebbia. Un Personaggio che risiede su una casella Nebbia ha un chiara linea di vista verso l'esterno della Nebbia, ma è bloccata non appena entra in un'altra casella Nebbia. Il Personaggio può quindi essere nella Nebbia e prendere come bersaglio un Personaggio al di fuori della Nebbia. Un Personaggio in una casella Nebbia può essere normalmente impegnato in un combattimento. I Personaggi possono muoversi attraverso caselle Nebbia come se fossero normali caselle di terreno. Quando si rivela una stanza, un Personaggio o un Oggetto non può essere posizionato su una casella Nebbia.



## Alberi

Gli Alberi sono Ostacoli tridimensionali. Solo i Personaggi con un valore di Forza di 3 o meno possono entrare su una casella Albero (arrampicarsi sull'Albero) durante il proprio movimento. Deve essere considerato il valore di Forza base, cioè quello scritto sul gettone -- nessun modificatore è preso in considerazione.

Arrampicarsi su un Albero fa terminare il movimento del Personaggio, il quale perderà ogni punto movimento restante. Posizionare il Personaggio che si è arrampicato sull'Albero sulla casella Albero. Per scendere dall'Albero, è sufficiente usare l'azione movimento del Personaggio spendendo 1 PA e spostarlo (come quando un Personaggio esce dall'Acqua). Tuttavia, i Personaggi che volano possono attraversare le caselle Albero, e i Personaggi che volano e hanno un valore di Forza di 3 o meno possono fermarsi sulla casella Albero. Tale Personaggio sarà trattato come se si fosse arrampicato sull'Albero. Un Personaggio non può essere spinto su una casella Albero. Un Personaggio che si è arrampicato su un Albero aumenta la propria linea di vista. La linea di vista può quindi attraversare e raggiungere: tutti gli Ostacoli 3D, Personaggi, Scale, e Rovi.

Gli Elfi sugli Alberi sono invisibili e non possono essere presi come bersaglio, eccetto che da altri Elfi o Personaggi che trasportano l'Amuleto della Visione Elfica. Tuttavia possono essere attaccati in combattimento ravvicinato. E' possibile saltare da una casella Albero, ma non è possibile saltare ed atterrare su una casella Albero.

**Caso Speciale:** Se per un evento sfortunato (inclusa una intelligente combinazione di mosse!) un Personaggio ferito con un valore di Forza di 4 (o più) termina su una casella Albero, dove essere stato curato, l'Albero si rompe. Mettere una tessera "Albero Sradicato" sulla casella Albero, e il Personaggio sopramensionato ritorna ferito in seguito alla caduta. La stessa regola si applica al Licanthropo trasformato in Lupo Mannaro mentre si trova su una casella Albero, dato che il cambiamento del valore di Forza da 2 a 4 comporta la rottura dell'Albero.



## Acqua

I Personaggi devono spendere 1 PA per entrare in una casella Acqua. Così un personaggio che intende muovere per 3 caselle d'Acqua dovrà spendere 3 PA. Il valore di movimento del Personaggio non viene preso in considerazione quando si muove nell'Acqua. Per uscire dall'Acqua il personaggio usa il suo valore movimento normalmente senza spendere PA aggiuntivi. I Personaggi non possono entrare in caselle Acqua mentre trasportano un Oggetto. Se per una ragione qualunque, un Oggetto finisce in Acqua, è perduto e viene rimosso dal gioco. I Personaggi non possono volontariamente lasciare Oggetti in Acqua.

I Personaggi feriti possono essere trasportati nell'Acqua. Un Personaggio può essere ferito mentre si trova nell'Acqua, dove rimarrà in attesa che qualcuno venga a salvarlo. I Personaggi mentre sono in Acqua sono immuni dagli attacchi basati sul fuoco come la Palla di Fuoco o il Soffio del Drago Rosso.

Se l'Elementale di Fuoco entra in Acqua viene subito ucciso. I

Personaggi che volano possono attraversare le caselle d'Acqua senza spendere 1 PA per casella attraversata. L'Acqua è un ostacolo che segue le regole degli ostacoli, così può essere saltata o attraversata usando una Corda o volando.



## Crepacci

I personaggi non possono entrare in una casella **Crepaccio**. I personaggi che **volano** e il **Fantasma** possono passare attraverso le caselle Crepaccio ma non possono fermarsi su queste caselle. I personaggi possono saltare le caselle Crepaccio utilizzando le normali regole di salto. Il ladro non può passare né fermarsi su una casella Crepaccio. La **corda** può essere utilizzata per attraversare in modo sicuro una casella Crepaccio alla volta.



## Ponti di Legno

Solo i Personaggi con Forza 3 o meno possono entrare sulle caselle Ponte. Gli altri Personaggi non possono entrare su questa casella volontariamente. Un Personaggio su tale casella è considerato sul Ponte e non sul Terreno sottostante. Un Ponte è considerato un ostacolo: Un Personaggio con forza 4 o più può decidere di saltarlo (se non ci sono altri personaggi sul Ponte). Il Salto deve seguire le normali regole di Salto. Il Personaggio con forza 4 o più può attraversare o fermarsi sul Ponte se trasporta un Corda. Se per una qualunque ragione un Personaggio di Forza 4 o più termina il proprio movimento sul Ponte lo rompe, e il Personaggio cade sul terreno sottostante. Mettere un segnalino di Ponte Rotto sopra la casella con il Ponte. Un Personaggio che cade in questo modo su una casella Lava viene ucciso. Un Personaggio che cade in una casella Acqua sopravvive. In entrambi i casi, se il Personaggio trasportava un Oggetto, questo è perduto e rimosso dal gioco.



## Torce 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 Cancellato 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.



## Ponti di Ghiaccio

Un Ponte di Ghiaccio può essere attraversato da qualunque Personaggio come se fosse una normale casella di terreno. Tuttavia non è considerata una normale casella di terreno per tutte le altre regole (piazzamento dopo aver rivelato una stanza, Teletrasporto, Illusioni ecc.). Un Elementale di Fuoco o un Personaggio che trasporta una Torcia può sciogliere un Ponte di Ghiaccio adiacente per 1 PA. Piazzare un segnalino "Crepaccio" sulla casella con il Ponte di Ghiaccio. Se un personaggio si trova su un Ponte di Ghiaccio senza una Corda quando il Ponte si scioglie, il Personaggio cade e resta ucciso. Allo stesso modo, qualunque Oggetto che si trovava sul ponte viene perduto e rimosso dal gioco. Un Ponte di Ghiaccio ha le stesse proprietà di una casella Neve. Se un Elementale di Fuoco, anche se ferito, termina la propria azione su un Ponte di Ghiaccio, il Ponte si scioglie, e l'Elementale cade e muore.



## Ringraziamenti

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, Philippe Maurel, Guillaume Angousturès, Iceman, Philippe 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](http://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, Philippe Vanz, Stephane Brissaud, Charly Morelli, Léonidas Vesperini, Ravage e Laurent Duclos, Philippe Villé, Stephane Martin, Christine Jourdain, Jérôme L'hurric, Stephane Abello, Bernard Torrès, Dimitri Locatelli, Patrice "Uzul" Giorgi, Matthieu Gitton, Lise Ley, Nicolas Anton, Simba, l'entre jeux, Ioky, Bruno Cathala, Gourry, Philippe Kern, Alexandre Del Ben, Daniel Sainz, Jason Guillamot, Alendith, Virphil e Guardian, Tetsuo, Blindman, Jeux de Nim e la famiglia Maréchal al gran completo, Le Gourou e i suoi "Dragons Nocturnes", Robert Boisseau, Illéanaelle, Philippe Kern, Nadine Seul, Yom, David Alain ... e sicuramente mi sarò scordato di qualcuno, Vogliate perdonarmi ...

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