

DESCRIZIONE DELLE STANZE



STANZA NORMALE

Pesca una carta Dungeon



TRAPPOLA

Pesca una carta Trappola



STANZA DEL TESORO

Pesca una carta Tesoro



POZZO SENZA FONDO

Esegui una prova di Fortuna. Se la superi, riesci a saltare il pozzo e svolgi il tuo prossimo turno normalmente. Se fallisci, cadi dentro il pozzo e rimani ucciso!



ENTRATA DELLE CATACOMBE

Pesca una carta Dungeon

Nel tuo prossimo turno, puoi entrare nelle Catacombe invece di muoverti normalmente



CORRIDOIO

Devi muoverti di nuovo, immediatamente. Se entri nello stesso Corridoio due volte nello stesso turno, invece di muoverti nuovamente, il tuo turno termina immediatamente.



VORAGINE

Pesca una carta Dungeon

Un abisso invalicabile divide la stanza. Nel tuo prossimo turno, puoi uscire solo attraverso un passaggio posto nello stesso lato della Voragine da cui sei entrato.

Se riemergi dalle Catacombe in una Voragine, scegli il lato della stanza in cui posizionare la miniatura del tuo Eroe.



STANZA DELLE TENEBRE

Devi muoverti di nuovo, immediatamente. Tira un dado e consulta i risultati stampati sulla stanza per determinare il passaggio da cui esci.

Se il passaggio da cui esci è bloccato da un muro, il tuo turno termina e devi ripetere il tiro nel prossimo turno.



TORRE

Se hai una o più carte **Bottino**, puoi uscire dal dungeon.

Se non puoi o non vuoi uscire dal dungeon, devi muoverti di nuovo, immediatamente.

DESCRIZIONE DELLE STANZE



MACERIE

Pesca una carta Dungeon.

Nel tuo prossimo turno, puoi ritirarti o tentare di attraversare le macerie.

Se ti ritiri, devi ritornare nella stanza dalla quale sei entrato.

Se tenti di attraversare le macerie, esegui una prova d'Agilità. Se la superi, attraversi le macerie e continui il turno normalmente. Se fallisci, sei intrappolato e devi rimanere nella stanza. Il prossimo turno, puoi ritirarti o tentare di attraversare le macerie.



RAGNATELA

Puoi ritirarti o tentare di attraversare la ragnatela.

Se ti ritiri, nel tuo prossimo turno devi ritornare nella stanza dalla quale sei entrato.

Se tenti di attraversare la ragnatela, esegui una prova di Forza. Se la superi, devi muoverti di nuovo, immediatamente.

Se fallisci, sei intrappolato e devi rimanere nella stanza. Quando un Eroe è intrappolato *deve* tentare di attraversare nuovamente la ragnatela all'inizio di ogni suo turno finché non vi riesce.



CANCELLO

Pesca una carta Dungeon.

Mentre ti trovi in questa stanza non puoi sfuggire ai **Mostri**; devi attarcli.

Se decidi di attraversare un cancello, esegui una prova di Forza. Se la superi, alzi il cancello e ti muovi normalmente. Se fallisci, devi rimanere nella stanza e il tuo turno termina immediatamente.

Nel prossimo turno, puoi nuovamente tentare di alzare il cancello o muoverti attraverso un passaggio diverso.



PONTE

Puoi rimanere nel lato della stanza da cui sei entrato o tentare di attraversare il ponte.

Se rimani sul lato della stanza da cui sei entrato, nel tuo prossimo turno devi ritornare nella stanza da cui sei entrato.

Se tenti di attraversare il ponte, esegui una prova d'Agilità ma aggiungi +1 al tiro per ogni carta **Bottino** che possiedi. Se vuoi, puoi scartare un qualsiasi numero di carte **Bottino** prima di eseguire la prova.

Se superi la prova, devi muoverti di nuovo, immediatamente. Se fallisci, cadi dal ponte e precipiti nelle Catacombe: tira un dado e subisci quel numero di ferite.



STANZA ROTANTE

Quando la Stanza Rotante viene posizionata sul tabellone (dopo che l'Eroe è entrato), viene ruotata di 180°gradi.

Quindi il turno dell'Eroe termina. La Stanza Rotante ruota una volta sola; se un Eroe entra nuovamente nella stanza, questa non ruota più.

Se il passaggio di una Stanza Rotante è bloccato da un muro, l'Eroe può tentare di uscire perlustrando la stanza, nella speranza di ritrovare una "Porta Segreta" o un "Passaggio Sotterraneo" (consultare "Perlustrare" a pagina 10). Se l'Eroe non esce dalla Stanza Rotante prima della fine del secondo tentativo di perlustrazione, rimane intrappolato in un vicolo cieco e muore.