



DUNGEONQUEST: Foglio di riferimento

Questo Foglio di Riferimento contiene spiegazioni dettagliate su come utilizzare nel gioco le carte, i segnalini e le tessere. Nelle vostre partite iniziali di *Dungeonquest*, dovresti consultare il Foglio di Riferimento ogni volta peschi una carta, un segnalino e una tessera mai vista precedentemente. Inoltre dovresti rimettere la carta nel fondo del mazzo da dove proviene dopo che ne hai seguito le istruzioni, a meno che li istruzioni non dicano diversamente.

Carte Stanza (*Room Cards*)

	<p>Bracciale o Gioiello (<i>Jewellery</i>): hai trovato un po' di tesori. Piazza la carta a facci in su accanto al tuo Foglio del Personaggio. Questo oggetto vale nel conteggio finale dei tesori al termine della partita.</p>
	<p>Crollo (<i>Cave-In</i>): scegli un numero ad alta voce tra 1 e 6 e tira D6. Se il numero scelto corrisponde al numero del dado, il tuo personaggio viene ucciso dal crollo e tu hai perso la partita. Altrimenti, tira ancora D6 e persi altrettanti <i>Punti Vita (LP)</i>.</p>
	<p>Trappola con le frecce (<i>Crossfire Trap</i>): delle frecce vengono scagliate contro di voi dai muri!! Tira D12-Armatura e perdi altrettanti <i>Punti Vita (LP)</i>.</p>
	<p>Cripta (<i>Crypt</i>): puoi cercare dei tesori nella cripta – vedi la <i>Carta Cripta</i> più avanti. Se decidi di non effettuare la ricerca, rimetti questa carta nel fondo del mazzo <i>Stanze</i>.</p>
	<p>La maledizione del Mago (<i>Curse of Wizard</i>): appena peschi la carta, tutti i corridoi del sotterraneo vengono ruotati. Tira D6: 1-2: 90° a sinistra; 3-4: 180°; 5-6 90° a destra.</p>

	<p>Avventuriero morto (<i>Dead Adventurer</i>): potresti cercare nel cadavere – vedi <i>Carta Cadavere</i> più avanti. Se decidi di non effettuare la ricerca, rimetti questa carta nel fondo del mazzo Stanze.</p>
	<p>Stanza vuota (<i>Empty</i>): la stanza è vuota – non succede nulla.</p>
	<p>Ragno gigante (<i>Giant Spider</i>): e peschi questa carta puoi o combattere oppure fuggire. Se provi a fuggire, tira D6: dal 3-6 riesci a scappare e devi tornare nell'ultima tessera da cui provieni (come in caso di fuga nel Combattimento); con 1-2 devi rimanere e combattere. Per combattere il ragno scegli 3 numeri ad alta voce e tira D6. Se esce uno dei 3 numeri che ahia scelto, hai ucciso il ragno – rimetti la carta in fondo al mazzo <i>Stanze (Room)</i>. In caso contrario perdi 1 LP, il tuo turno è finito e dovrai combattere di nuovo con il ragno nel prossimo turno. Dovrai affrontare il combattimento con il ragno finché non lo avrai ucciso. <i>Nota:</i> Se il tuo personaggio è El-Adoran, puoi scagliare fino a 4 frecce per turno invece di combattere il ragno. Dovresti tirare D6 per ciascuna freccia scagli e uccidi il ragno con un risultato di 5-6. Se non riesci ad uccidere il ragno, perdi 1 LP e il tuo turno è completato.</p>
	<p>Mostro: <i>Goblin, Mountain Troll, Death Warrior, Orc o Champion of Chaos</i>: vedi la sezione 8.1 del Manuale delle regole.</p>
	<p>Pozione (<i>Potion</i>): puoi prendere questa carta, se lo desideri. Mettendola a faccia in su affianco al tuo Foglio del Personaggio. Puoi bere la pozione all'inizio del tuo turno (eccetto quando stai combattendo cin il ragno gigante), tirando D12 e consultando la <i>Tabella della Pozioni (Potion Table)</i> sul tabellone – rimetti la carta in fondo al mazzo di appartenenza, poi continua il tuo turno normalmente. Puoi trasportare solamente <i>una</i> pozione per volta; se ne trovi un'altra la devi scartare.</p>
	<p>Attacco di sorpresa (<i>Sneack Attack</i>): vedi la sezione 8.3 del Manuale delle regole.</p>

	<p>Trabocchetto (<i>Trapdoor</i>): tira D12 – se il risultato è uguale o inferiore al vostro punteggio <i>Agilità</i>, eviti la trappola e consideri questa stanza come una normale. Al contrario invece, cadi nella trappola e il tuo turno finisce. Nel prossimo turno, tira ancora D12 – se tiri un punto uguale o inferiore alla tua <i>Agilità</i> puoi risalire, rimettendo questa carta in fondo al mazzo <i>Stanza</i> e continuando il tuo turno normalmente.; altrimenti, proverai ancora il prossimo turno. Se hai una <i>Corda</i> (vedi la carta <i>Corda (Rop)</i> più avanti) risali automaticamente nel turno successivo a quando sei caduto.</p>
	<p>Pipistrelli (<i>Vampire Bats</i>): Tira il dado mostrato sulla carta e perdi altrettanti LP.</p>
	<p>La tua torcia si spegne (<i>Torch goes out</i>): appena peschi questa carta il tuo turno termina. Tieni la carta a faccia in su a fianco del tuo Foglio del Personaggio. All'inizio del prossimo turno, scegli 3 numeri ad alta voce e tira D6. Se esce uno dei 3 numeri prescelti, sei riuscito a riaccendere la tua torcia: rimetti la carta sotto il mazzo <i>Stanza</i> e continua il tuo turno normalmente. In caso contrario, salti il turno e tenterai di nuovo nel prossimo turno.</p>

Carte cadavere (*Corpse Cards*)

Se peschi una carta Stanza “*Avventuriero morto*” (*Dead Adventurer*), se vuoi puoi rovistarne il corpo. Per perquisire il corpo, prendi una carta Cadavere e fai riferimento alle seguenti descrizioni. Non dimenticare di rimettere la carta **Stanza** in fondo al mazzo Stanza.

	<p>Ghinee d'oro o collana (<i>Gold Guineas</i>): hai trovato alcuni tesori. Piazza la carta a faccia in su accanto al tuo Foglio del Personaggio. Questi oggetti conteranno più avanti nel tuo totale dei tesori al termine della partita.</p>
	<p>Nulla (<i>Nothing</i>): Non trovi niente altro che vecchie ossa.</p>
	<p>Pozione (<i>Potion</i>): vedi la carta <i>Stanza (Room)</i> sopra.</p>
	<p>Corda (<i>Rope</i>): se vuoi puoi trattenere questa carta, piazzandola accanto al tuo Foglio del Personaggio. Se cadi in una <i>Trappola</i> puoi usarla per risalire automaticamente.</p>

	<p>Scorpioni (Scorpion): tira il dado mostrato sulla carta e perdi altrettanti LP.</p>
---	---

Carte Cripte (Crypt Cards)

Se peschi una carta stanza Cripta, se vuoi puoi cercare tesori nascosti, prendendo una carta *Cripta*. Non dimenticare di rimettere la carta **Stanza** in fondo al mazzo Stanza. Le carte *Cripta* sono le seguenti

	<p>Tesoro (Treasure) : Ghinee, Pugnale con gioielli, Braccialetto o spille: hai trovato alcuni tesori. piazzala accanto al tuo Foglio del Personaggio a faccia in su. Questo oggetto vale nel conteggio finale dei tesori al termine della partita.</p>
	<p>Vuota (Empty): non trovi nulla.</p>
	<p>Pozione (Potion): vedi la <i>Carta Stanza</i> sopra.</p>
	<p>Scheletro (Skeleton): tira D6: 1-3: non succede nulla - rimettere la carta in fondo al mazzo <i>Cripta</i>. 4-6: lo scheletro ritorna in vita!! Combatti lo scheletro come se avessi pescato la carta Stanza "Death Warrior". Fai riferimento alla sezione 8 del Manuale delle regole per le regole del combattimento. Rimetti la carta in fondo al mazzo <i>Cripta</i> dopo il combattimento.</p>
	<p>Trappola (Trap): tira il dado mostrato sulla carta e perdi altrettanti LP.</p>

Carte Porta (Door Cards)

Tu devi prendere una *Carta Porta* quando tenti di muoverti attraverso una porta. Segui le istruzioni e rimetti la carta in fondo al mazzo Porta. Le carte *Porta* sono le seguenti:

	<p>Porta bloccata (Door Jammed): La porta non si apre e il tuo turno finisce qui. Nel prossimo turno, puoi provare di nuovo ad aprire la porta o andartene per un'altra via.</p>
	<p>La porta si apre (Door Opens): puoi passare attraverso la porta.</p>

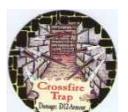
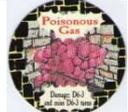
	<p>Trappola (Trap): la porta è una trappola: tira il dado mostrato sulla carta e perdi altrettanti LP, dopo di che il tuo turno è finito. Nel prossimo turno, puoi provare di nuovo ad aprire la porta o andartene per un'altra via.</p>
---	---

Carte Mostro (Monster Cards)

Sono completamente spiegato nella sezione 8.1 del Manuale delle regole.

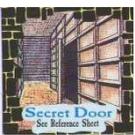
Carte Trappola (Trap Cards)

Quando entri in una tessera speciale *Trappola*, devi pescare una carta *Trappola* al posto di una carta Stanza. Le carte Trappola sono le seguenti:

 <p>Crollo (Cave-in): vedi la <i>Carta Stanza</i> sopra.</p>	 <p>Trappola con le frecce (Crossfire-trap): vedi la <i>Carta Stanza</i> sopra.</p>
 <p>Esplosione (Explosion): perdi 4 LP e salti il tuo prossimo turno</p>	 <p>Gas velenoso (Poisonous Gas): perdi D6-3 LP e salti i prossimi D6-3</p>
 <p>Serpente velenoso (Poisonous snake): tira il dado mostrato sulla carta e perdi altrettanti LP.</p>	 <p>Trabocchetto (Trapdoor): vedi la <i>Carta Stanza</i> sopra.</p>

Carte Ricerca (Search Cards)

Se decidi di effettuare una ricerca, pesca una Carta Ricerca. Non puoi effettuare una ricerca nelle *Stanze Torre (Tower Room)*, *Stanza rotante (Rotating Room)*, *Camera dell'oscurità (Chamber of Darkness)*, *Pozzo senza fondo (Bottomless Pitt)*, *Camera-trappola (Trap Room)*, *Baratro (Chasm)*, *Corridoio (Corridor)*, *Camera del tesoro (Treasure Chamber)*.

 <p>Tesoro (Treasure): Ghinee d'oro, Gioielli o anelli. Hai trovato qualche tesoro. Piazza la carta a faccia in su accanto al tuo Foglio del Personaggio. Questi oggetti conterranno più avanti nel tuo totale dei tesori al termine della partita.</p>	 <p>Vuota (Empty): non trovi nulla</p>
 <p>Centipede gigante (Giant centipede): perdi D12 LP</p>	 <p>Pozione (Potion): vedi la carta Stanza sopra</p>
 <p>Trappola (Traps): hai fatto scattare una trappola. Prendi una carta <i>Trappola (Trap)</i>.</p>	 <p>Porta segreta (Secret Doors): puoi muovere immediatamente su qualsiasi casella adiacente (non diagonalmente) come se fossi passato attraverso una uscita. Se la casella è vuota, pesca una nuova tessera <i>Stanza</i> con di norma. Se la stanza dove stai entrando contiene un Mostro, non puoi provare a scappare.</p>

Segnalini (Counters)

Segnalini per il combattimento (*Combat Counters*)

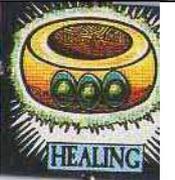
Ci sono 3 segnalini per il combattimento per ciascun personaggio – un *Attacco a fondo* (*Mighty blow*), un *Stoccata* (*Slash*) e un *Manovra Difensiva* (*Leap Aside*) – che vengono consegnati ai giocatori all'inizio della partita. Ci sono altri 5 set – uno per il Campione del Caos (Champion of Chaos), per il Troll di montagna (Mountain Troll), per il Guerriero morto (Death Warrior), per il Gobelino e per l'Orco (Orc). Le sezioni 8.1 e 8.2 del Manuale delle regole spiega l'utilizzo dei Segnalini del Combattimento.

Segnalini del Drago (*Dragon Counters*)

Vedi la sezione 9 del Manuale delle regole.

Segnalini Anello Magico (*Magic Ring*)

All'inizio del gioco ciascun giocatore prende un segnalino Anello Magico: vedi la sezione 4 del Manuale delle regole. I loro effetti sono descritti di seguito:

	Anello dell'acceccamento (<i>Ring of Blinding</i>): questo anello produce un lampo di luce che renderà cieco ogni mostro. Lo puoi utilizzare appena peschi una carta Stanza con un Mostro, ed elimini automaticamente il Mostro. L'anello dell'acceccamento non funziona contro un <i>Attacco a Sorpresa</i> (<i>Sneak Attack</i>).
	Anello della guarigione (<i>Ring of Healing</i>): questo anello restituisce 5LP all'inizio del tuo turno, ma non puoi fare null'altro durante il turno. Non puoi incrementare i tuoi Punti Vita (LP) più di quanti ne possiedi all'inizio del gioco.
	Anello dell'apertura (<i>Ring of Opening</i>): questo anello aprirà una <i>Porta</i> o una <i>Grata</i> (<i>Portcullius</i>) per te. Se usi l'anello non dovrai prendere una carta <i>Porta</i> o fare un tiro per la <i>Forza</i> (<i>Strength</i>)
	Anello dell'allarme (<i>Ring of Warning</i>): l'anello scoprirà una trappola, che tu eviterai automaticamente. Lo puoi utilizzare appena peschi una <i>Tessera Stanza</i> con la freccia di ingresso Rossa (evitando di prendere una carta <i>Trappola</i>), o quando peschi una carta Stanza 'Trappola' (evitando di perdere LP nella trappola)

Segnalini del tesoro (*Treasure Counters*)

I segnalini del tesoro sono posti in una tazza o in una coppa all'inizio della partita, e mescolati.

Quando ti è consentito prendere un segnalino Tesoro (vedi Sezione 9.1 del Manuale delle regole), prendilo dalla tazza senza vederlo, poi mettilo a faccia in su accanto al tuo Foglio del Personaggio.

Ciascun Segnalino del Tesoro ha un numero seguito dalle lettere 'GP' – questo è il valore del tesoro in pezzi d'oro (Gold Pieces). Alla fine della partita, il giocatore che è riuscito a fuggire dal sotterraneo con il maggior tesoro di valore in GP è il vincitore.

Tessere e Posizionamento

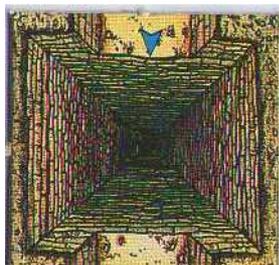
Vedi le sezioni 5 e 6 del Manuale delle regole sul pescare e piazzare le tessere Stanza.

Tessere Normali (Normal Tiles)

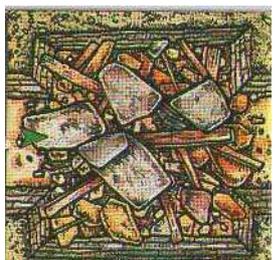
Le tessere normali hanno la freccia di ingresso *bianca* e non hanno regole speciali che le riguardano.

Tessere Speciali (Special Tiles)

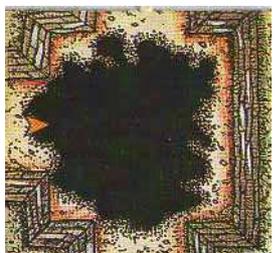
Le tessere speciali normali hanno la freccia di ingresso colorata e sono indicate nella *Legenda delle Tessere Speciali* sul tabellone. Le tessere speciali sono le seguenti:



Pozzo senza fondo (Bottomless Pit): Non prendere una *Carta Stanza* quando entri in un *Pozzo senza Fine*. Al suo posto, tira D12, se ottieni un punteggio uguale o inferiore alla tua *Agilità (Agility)*, riesci a passare attraverso il Pozzo senza Fine e puoi giocare il tuo prossimo turno normalmente. Altrimenti, precipiti nel Pozzo senza Fine - e la tua partita è finita! Non puoi mai effettuare una ricerca in una tessera *Pozzo senza Fine*, né puoi volontariamente saltare il turno.



Crollo (Cave-In): Prendi una *Carta Stanza* normalmente. Nel prossimo turno però devi tirare D12 o ritirarti. Se decidi di ritirarti, devi muoverti indietro sulla precedente tessera come fosse un movimento normale. Se decidi di tirare D12 ottenendo un punteggio pari o inferiore alla tua *Agilità (Agility)* puoi procedere normalmente nel tuo turno; se ottieni un punteggio più alto della tua *Agilità*, rimani intrappolato e devi saltare il turno. Nel turno successivo puoi ritirarti o tirare ancora il dado. Nota che gli effetti della *Tessera Crollo* sono diversi da quelli della *Carta Crollo*

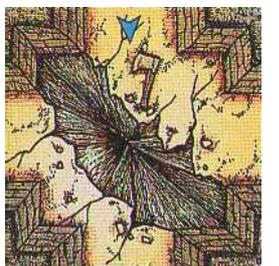


Camera del buio (Camera del Buio): non prendere una *Carta Stanza* quando entri nella Camera dell'oscurità All'inizio del prossimo turno, tira D6 per vedere come ne vieni fuori:

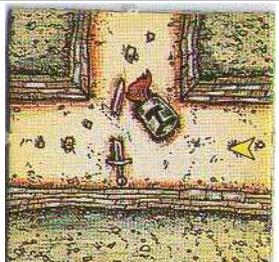
2 uscite: 1-3 esci da dove sei venuto; 4-6 esci da un'altra uscita.

3 uscite: 1-2 esci da dove sei venuto; 3-4 esci da una uscita in senso orario; 5-6 4-6 esci da una uscita in senso antiorario.

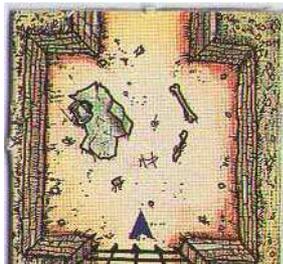
Se l'uscita che hai ottenuto non è transitabile, devi saltare il turno. *Puoi* effettuare una ricerca nella Camera dell'oscurità.



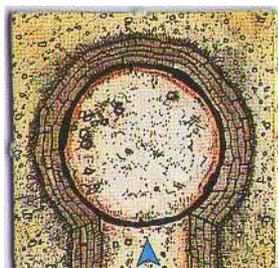
Baratro (Chasm): questa tessera è attraversata da un grande e profondo baratro. Prendi una *Carta Stanza* ma, nel turno successivo, puoi lasciare la stanza attraverso una uscita dallo stesso lato da dove sei entrato. Non puoi mai fare una ricerca né una *Tessera Baratro*.



Corridoio (Corridors): non prendere una *Carta Stanza* quando entri in un corridoio. Al suo posto, muovi immediatamente avanti (e se peschi ancora una tessera corridoio, ancora e così via). Non puoi effettuare una ricerca in una tessera Corridoio.



Grata (Portcullis): una pesante grata metallica viene giù dietro il tuo personaggio. Prendi una *Carta Stanza* come di norma ma, se è un Mostro, non puoi scegliere di scappare. Se vuoi tentare di passare attraverso una grata, devi tentare di sollevarla ottenendo un punteggio pari o inferiore alla tua *Forza (Strength)* con un D12. Se hai successo, puoi muoverti normalmente; altrimenti, il tuo turno finisce, ma se vorrai, puoi tentare di nuovo al prossimo turno.



Camera Rotante (Rotating Room): non prendere una *Carta Stanza* quando entri in una Camera Rotante. Al suo posto, la tessera è immediatamente ruotata di 180° e il tuo turno finisce. La tessera può ruotare una sola volta – appena viene pescata, cosicché non puoi tornare indietro per la stessa strada. Se l'unica uscita finisce contro un lato del tabellone o un muro solido o un'altra tessera, sei intrappolato in un vicolo cieco e hai perso la partita. Non puoi effettuare una ricerca in una Stanza Rotante.



Trappola (Trap): Sei appena passato sopra una trappola! Ogni volta che entri in una tessera di questo tipo, prendi una carta *Trappola (Trap)* al posto della carta Stanza. Non puoi effettuare una ricerca in una tessera Trappola.

Stanze Torre e Camera del Tesoro

Questi posti sono stampate sul tabellone e funziona proprio come una Stanza che è 'fissata' in loco.

Stanze Torre: le tue miniature dei personaggi saranno sistemati in una delle *Stanze Torre* all'inizio del gioco e possono uscire da ambedue le uscite. Per vincere la partita, la tua miniatura del personaggio deve ritornare in una Stanza Torre (una qualsiasi) prima che il sole tramonti. Non peschi mai una Carta Stanza quando entri in una Stanza Torre, e non puoi effettuare ricerche nella stanza. Ti è permesso entrare in una Stanza Torre e muovere attraverso l'altra uscita se vuoi. In questo caso, puoi entrare nella Stanza Torre liberamente e muovere ancora immediatamente, come se ti trovassi in un *Corridoio* (vedi sopra).

Camera del Tesoro: vedi la sezione 9 del Manuale delle regole.