

Dungeon Twister

Schermi dei Giocatori



Realizzazione grafica ed impaginazione: **Dominex**
Traduzione italiana: **Morpheus**
Ottobre 2005 - V1.0



www.goblins.net

Nota sul Copyright

Il presente materiale è un'opera amatoriale creata con il solo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere, e per tanto non si vuole infrangere alcun copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari.

Prima regola d'oro: Un'azione deve essere risolta totalmente prima di iniziare un'altra.

Seconda regola d'oro: Non ci possono mai essere più di due pedine nella stessa casella alla fine di una azione.

DESCRIZIONE DEI PERSONAGGI



Mago

Levitazione: Il Mago ha l'abilità permanente di levitare. Durante il suo movimento, può passare attraverso le Fosse e i personaggi avversari (sani e feriti), ma non può fermarsi in questi spazi. Questo non gli costa nessun PA (Punto Azione).

Palla di Fuoco: Il Mago è il solo personaggio ad usare la Palla di Fuoco. Egli può anche usare le pergamene.



Mechanork

Manovra: Un Mechanork che si trova su un meccanismo di rotazione, può ruotare la stanza in entrambe le direzioni indipendentemente dalla direzione indicata dalla freccia sul meccanismo. Questo costa 1 PA, e egli può fare questo anche per la stanza gemella nel labirinto (cioè, la stanza con lo stesso colore del meccanismo di rotazione).



Goblin

Il Goblin non ha speciali abilità. Egli è debole e corre veloce, ma se riesce ad uscire dal labirinto dalla parte del giocatore avversario, il giocatore che lo controlla guadagna 2 Punti Vittoria.



Guerriero

Rompe gli Erpici: Un Guerriero che si trova davanti ad uno dei due spazi adiacenti ad un erpice, può romperlo per 1 PA.

FORZA



Passa-Muri

Passa attraverso i Muri: La Passa-Muri, può passare attraverso un muro adiacente per 1 PA.

VELOCITÀ



Chierico

Cure: Il Chierico può curare un personaggio adiacente per 1 PA (non diagonalmente) Il personaggio curato non può fare azioni in questo turno. Il Chierico non può curarsi da solo oppure i personaggi che sta trasportando.



Troll

Rigenerazione: Un Troll ferito può rigenerarsi per 1 PA. Un Troll non può rigenerarsi nel turno in cui è ferito, ed un Troll non può fare nient'altro nel turno in cui si è rigenerato.



Ladra

Acrobazia: La Ladra può ignorare le Fosse. Se la ladra si trova su una Fossa, gli alleati dello stesso colore possono passare sopra di lei su quello spazio. Una ladra ferita perde questa abilità.

Aprire gli Erpici: Una Ladra che si trova su uno dei due spazi adiacenti ad un erpice, può aprire o chiudere l'erpice per 1 PA.

DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI

Corda



Un personaggio che trasporta la corda, può ignorare le Fosse. Se si trova su una Fossa, anche i suoi alleati possono ignorare la Fossa. La corda può essere lasciata su una Fossa, consentendo a chiunque di ignorare la Fossa.



Palla di Fuoco

Il Mago può usare la Palla di Fuoco per 1 PA. Essa uccide immediatamente il primo personaggio in una linea dritta che parte dal Mago. La Palla di Fuoco non può passare attraverso i muri, gli Erpici chiusi o i personaggi. Qualsiasi personaggio può trasportare la Palla di Fuoco.

Singolo uso



Pozione della Velocità

Un personaggio che trasporta la Pozione di Velocità può berla per 1 PA. Questo personaggio ottiene immediatamente 4 PA che devono essere usati da quel personaggio in aggiunta ai suoi rimanenti PA per quel turno.



Spada

Il personaggio che trasporta una spada si vede aumentato il suo valore di combattimento di 1 punto, ma soltanto quando attacca. Non funziona quando egli si sta difendendo.



Armatura

Il personaggio che trasporta l'armatura si vede aumentato il suo valore di combattimento di 1 punto, ma soltanto quando si sta difendendo, non quando attacca.

DUNGEON TWISTER

Prima regola d'oro: Un'azione deve essere risolta totalmente prima di iniziarne un'altra.

Seconda regola d'oro: Non ci possono mai essere più di due pedine nella stessa casella alla fine di una azione.

DESCRIZIONE DEI PERSONAGGI



Mago

Levitazione: Il Mago ha l'abilità permanente di levitare. Durante il suo movimento, può passare attraverso le Fosse e i personaggi avversari (sani e feriti), ma non può fermarsi in questi spazi. Questo non gli costa nessun PA (Punto Azione).

Palla di Fuoco: Il Mago è il solo personaggio ad usare la Palla di Fuoco. Egli può anche usare le pergamene.



Mechanork

Manovra: Un Mechanork che si trova su un meccanismo di rotazione, può ruotare la stanza in entrambe le direzioni indipendentemente dalla direzione indicata dalla freccia sul meccanismo. Questo costa 1 PA, e egli può fare questo anche per la stanza gemella nel labirinto (cioè, la stanza con lo stesso colore del meccanismo di rotazione).



Goblin

Il Goblin non ha speciali abilità. Egli è debole e corre veloce, ma se riesce ad uscire dal labirinto dalla parte del giocatore avversario, il giocatore che lo controlla guadagna 2 Punti Vittoria.



Guerriero

Rompe gli Erpici: Un Guerriero che si trova davanti ad uno dei due spazi adiacenti ad un erpice, può romperlo per 1 PA.

FORZA



Passa-Muri

Passa attraverso i Muri: La Passa-Muri, può passare attraverso un muro adiacente per 1 PA.

VELOCITÀ



Chierico

Cure: Il Chierico può curare un personaggio adiacente per 1 PA (non diagonalmente) Il personaggio curato non può fare azioni in questo turno. Il Chierico non può curarsi da solo oppure i personaggi che sta trasportando.



Troll

Rigenerazione: Un Troll ferito può rigenerarsi per 1 PA. Un Troll non può rigenerarsi nel turno in cui è ferito, ed un Troll non può fare nient'altro nel turno in cui si è rigenerato.



Ladra

Acrobazia: La Ladra può ignorare le Fosse. Se la ladra si trova su una Fossa, gli alleati dello stesso colore possono passare sopra di lei su quello spazio. Una ladra ferita perde questa abilità.

Aprire gli Erpici: Una Ladra che si trova su uno dei due spazi adiacenti ad un erpice, può aprire o chiudere l'erpice per 1 PA.

DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI

Corda

Un personaggio che trasporta la corda, può ignorare le Fosse. Se si trova su una Fossa, anche i suoi alleati possono ignorare la Fossa. La corda può essere lasciata su una Fossa, consentendo a chiunque di ignorare la Fossa.



Palla di Fuoco

Il Mago può usare la Palla di Fuoco per 1 PA. Essa uccide immediatamente il primo personaggio in una linea dritta che parte dal Mago. La Palla di Fuoco non può passare attraverso i muri, gli Erpici chiusi o i personaggi. Qualsiasi personaggio può trasportare la Palla di Fuoco.

Singolo uso

Tesoro

Un tesoro vale 1 PV se uno dei tuoi personaggi esce dal labirinto dal lato del tuo avversario. Piazza la pedina davanti a te per indicare questo PV.



Pozione della Velocità

Un personaggio che trasporta la Pozione di Velocità può berla per 1 PA. Questo personaggio ottiene immediatamente 4 PA che devono essere usati da quel personaggio in aggiunta ai suoi rimanenti PA per quel turno.



Spada

Il personaggio che trasporta una spada si vede aumentato il suo valore di combattimento di 1 punto, ma soltanto quando attacca. Non funziona quando egli si sta difendendo.



Armatura

Il personaggio che trasporta l'armatura si vede aumentato il suo valore di combattimento di 1 punto, ma soltanto quando si sta difendendo, non quando attacca.



DUNGEON TWISTER