

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).

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.

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 conferite dal suo Dio.

Segnalini: Ogni segnalino che non sia un Personaggio od un Oggetto viene indicato con il termine segnalino.

Per Esempio: Un Cancellato Aperto o Rotto, Trappole o Macerie dell'Illusionista, lo Spettro dopo che si è reincarnato, Muri Rotti dai Golem, 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.

Fire & Water è un gioco di
Christophe Boelinger
Pubblicato da Asmodée éditions
Illustrato da Éric Bourgier e Thierry Masson.

Maggiori informazioni su

www.dungeontwister.com

**Traduzione in Italiano
curata da
Francesco Neri**



UN JEU DE CHRISTOPHE BOELINGER

L'EAU & LE FEU

REGOLAMENTO

RÈGLE
DU
JEU

DUNGEON
TWISTER

ESPANSIONE

3

ASMODEE
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



4 Segnalini di oggetti neutri
(di forma quadrata e colore bianco)



Alcuni segnalini di Ponti Rotti

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.

Panoramica

Dopo alcune decadi di incredibili combattimenti, l'Arcimago si è stancato di vedere certi eroi prendersi gioco delle sue trappole. Anche se si è compiaciuto del divertimento che i Dungeon gli hanno dato, adesso vuole qualcosa di nuovo per sorprendere le creature che errano nei suoi labirinti. Con tutte le regioni in cui l'Arcimago ha stabilito i propri regni, costruito castelli, o semplicemente abitato, le opzioni sono molte, così ha scelto la peggiore per gli avventurieri! Ha fatto costruire un Dungeon vicino ad un vulcano ancora attivo. L'Arcimago ha usufruito ancora una volta della scienza degli gnomi e delle abilità dei nani per costruire labirinti sotterranei come mai prima. Nessuno può immaginare la quantità di oro che ha speso per raggiungere il suo obiettivo di avere torrenti di lava che corrono nei corridoi del labirinto. Dopo anni di ricerca, test, fallimenti e talvolta catastrofi, centinaia di nani e gnomi sono morti durante la costruzione. Ma alla fine, un infernale complesso è nato. Fatto di enormi tubature, connessioni dell'altro modo, usando acciaio e incredibili meccanismi che si estendono come mai visto prima. Tutti i metalli utilizzati sono stati trattati per funzionare bene ad altissime temperature. Il lavoro combinato di nani e gnomi non è mai stato così efficiente come stavolta...



Descrizione dei nuovi Personaggi



Acrobata

Movimento: 5
Forza: 2

Salti Acrobatici

L'Acrobata può saltare sopra gli ostacoli per 1 PA usando le normali regole di salto, ma senza dover giocare la carta Salto. L'Acrobata può effettuare quanti salti desidera durante il gioco finché il giocatore potrà spendere 1 PA per ogni salto.

L'Acrobata può inoltre saltare sopra 2 ostacoli adiacenti per 1 PA. La casella di partenza e la casella dove atterra devono essere due caselle valide (vedi fig. 2).

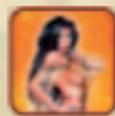


Barbaro

Movimento: 4
Forza: 3

Odia la Magia

Il Barbaro non può usare Oggetti Magici, tuttavia può trasportarli. Il Barbaro guadagna 1 PV extra quando uccide un avversario utilizzatore di magia. Inoltre il Barbaro usufruisce di un bonus di +1 in combattimento sia in attacco che in difesa contro i personaggi utilizzatori di magia (anche se feriti). Questa abilità è applicabile anche nei combattimenti di gruppo. Un Barbaro ferito perde le proprie abilità, come molti personaggi. Nonostante l'odio per la magia può bere dalla Fontana della Giovinezza per curarsi.



Concubina

Movimento: 3
Forza: 0

Affascinante...

La Concubina non può essere attaccata in combattimento, tuttavia può iniziare un combattimento per 1 PA.

Il giocatore che la controlla può scegliere di non farla partecipare ad un combattimento di gruppo. Contro di lei, il Mago non può utilizzare la Palla di Fuoco, il Drago Rosso non può utilizzare il Soffio di Fuoco, così come tutti gli altri tipi di attacco non possono essere effettuati contro di lei.

Tuttavia contro la Concubina può essere utilizzato l'Anello della Repulsione, la Pergamena Charm (vedi Paladins & Dragons), e qualsiasi altro tipo di azione che non rappresenti un'aggressione diretta. La Concubina perde le proprie abilità quando viene ferita. (vedi fig.1).



Elementale del Fuoco

Movimento: 4
Forza: 2

A proprio agio nella Lava

L'Elementale del Fuoco può attraversare le caselle di Lava come fossero normali caselle di terreno. Può anche stazionare su tali caselle. Un Elementale del Fuoco che staziona su una casella Lava riceve un bonus di +1 in combattimento sia in attacco che in difesa. Quando viene ferito non perde le proprie abilità, così può essere ferito mentre si trova su una casella Lava e mantenere il bonus di +1 in combattimento. La Palla di Fuoco del Mago e il Soffio di Fuoco del Drago Rosso non hanno effetto sull'Elementale di Fuoco. I personaggi feriti trasportati dall'Elementale di Fuoco usufruiscono anch'essi di tale protezione. Un Elementale del Fuoco che attraversa o termina il proprio movimento su una casella d'acqua viene immediatamente ucciso.



Mangiamagia

Movimento: 4
Forza: 2

Assorbe la Magia

La casella dove risiede il Mangiamagia, e tutte le caselle ad esso adiacenti sono totalmente immuni alla magia. Nessuna magia può essere applicata, raggiungere, o essere attivata in queste caselle. Questo significa che il Mangiamagia non può essere influenzato né usufruire degli effetti degli oggetti magici o delle abilità magiche. Può trasportare oggetti magici, ma non può utilizzarli. Se alla fine di un'azione, una delle caselle adiacenti al Mangiamagia "contiene" magie, queste svaniscono. Per esempio, se il Mangiamagia è adiacente ad una Illusione (vedi Paladins & Dragons), questa viene rimossa dal tabellone e ridata al giocatore proprietario.

Il Mago non può levitare sopra il Mangiamagia. La levitazione termina non appena entra in una casella sotto l'influenza del Mangiamagia, e se la casella è una trappola o qualsiasi altro tipo di terreno pericoloso, il Mago subirebbe immediatamente gli effetti. Se la casella è già occupata da un'altro personaggio, il Mago deve fermarsi sulla casella precedente.



Figura 1

Il Mago giallo può lanciare la Palla di Fuoco al Barbaro blu, ma sarebbe dissolta non appena entra nella casella indicata con #1 dato che tale casella è sotto l'influenza del Mangiamagia. Il Mago potrebbe anche lanciare la Palla di Fuoco contro l'Elementale d'Acqua, ma questa non ha effetto contro di lui.

Il Mago giallo può muovere fino alla casella indicata con #2, camminando fino alla casella #1, quindi levitare sopra il Barbaro che non si trova su una casella sotto l'influenza del Mangiamagia e atterrare sulla casella #2, da dove potrebbe usare con successo la Palla di Fuoco contro il Barbaro.

L'Elementale di Fuoco blu può usare l'Anello della Repulsione per spingere la Concubina gialla nell'acqua, sulla casella #3. La Concubina quindi dovrebbe lasciare gli Stivali delle 7 Leghe che trasporta sulla casella da dove è stata spinta via perché non può entrare in acqua con un oggetto.

Il Mago blu è ferito, ma non può bere dalla Fontana della Giovinezza perché adiacente ad essa c'è il Mangiamagia. L'Elementale d'Acqua giallo non può usare l'Anello della Repulsione contro la Concubina blu dato che essa è vicina al Mangiamagia. Se non ci fosse stato il Mangiamagia in quella casella la Concubina sarebbe stata spinta indietro sulla trappola, e quindi uccisa immediatamente.





M Profeta

Movimento: 5
Forza: 1

Profezie

Una volta per turno per 0 PA, il Profeta può guardare una qualunque stanza ancora coperta e tutti i gettoni presenti su quest'ultima. Dopo averla guardata, la può riposizionare, sempre coperta, ma orientata come preferisce. Tutti i gettoni vengono rimessi sempre coperti sulla medesima stanza. Per usare questa abilità il Profeta deve essere scoperto e non ferito. Questa abilità può essere usata solo durante il turno del giocatore che controlla il Profeta. Il Profeta è un utilizzatore di magie e quindi può usare le pergamene.



M Telecineta

Movimento: 5
Forza: 1

Poltergeist

Il Telecineta per 1 PA può spostare un oggetto a distanza. Può spostare qualunque oggetto risieda da solo in una casella della stanza dove si trova il Telecineta stesso. L'oggetto può essere spostato di 5 caselle come se stesse levitando. Questo significa che l'oggetto può passare sopra i Personaggi, le Trappole, la Lava, l'Acqua, i Crepacci e qualsiasi ostacolo tridimensionale che un Personaggio che vola può normalmente attraversare. L'oggetto può terminare il proprio movimento in una stanza diversa da quella dove si trova il Telecineta, ma in questo caso per spostarlo nuovamente il Telecineta dovrà raggiungere quest'ultima stanza. Gli Oggetti su caselle Nebbia non possono essere presi come bersaglio dal Telecineta, ma una volta in movimento gli oggetti possono attraversare caselle Nebbia. Gli Oggetti possono essere lasciati su qualunque casella valida, o su qualunque Personaggio (amico o nemico) purchè le Regole d'Oro vengano rispettate. Il Telecineta non può far levitare Oggetti che non sono ancora stati rivelati, come ad esempio le Pergamene ancora presenti nella Libreria. Un Oggetto che levita non può entrare nella stanza dell'Antimagia, così come terminerà il proprio movimento non appena entra in una casella sotto l'influenza del Mangiamagia.

Il Telecineta non può prendere come bersaglio un personaggio ferito dato che questo non è un oggetto.

Il Telecineta può far levitare un Oggetto che sta trasportando. Un Oggetto che levita può passare sopra o fermarsi sulla Zona di Partenza.

Il Telecineta è un utilizzatore di magia quindi può usare le Pergamene.



A Elementale d'Acqua

Movimento: 4
Forza: 2

A suo agio nell'Acqua

Un Elementale d'Acqua può attraversare caselle d'Acqua come se fossero normali caselle di terreno. Non può trasportare Oggetti se entra in Acqua. L'Elementale d'Acqua se risiede su una casella d'Acqua riceve un bonus di +1 in combattimento sia in attacco che difesa, anche quando è ferito.

La Palla di Fuoco e il Soffio del Drago Rosso non hanno effetto sull'Elementale d'Acqua.



Descrizione degli Oggetti



Stivali delle 7 Leghe

Un Personaggio può usare gli Stivali delle 7 Leghe per 1 PA e quindi muovere immediatamente fino a 10 caselle. Rimuovere l'oggetto dal gioco una volta usato. Durante il proprio movimento, il Personaggio che usa gli Stivali riceve l'abilità della levitazione, quindi può attraversare qualsiasi ostacolo, Oggetto tridimensionale o Personaggio avversario. Alla fine del proprio movimento è necessario atterrare su una casella valida che non si trovi a più di 10 caselle di distanza dalla casella di partenza. E' possibile prendere o lasciare Oggetti durante lo spostamento con gli Stivali.



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.



Anello della Repulsione

Un Personaggio che trasporta l'Anello della Repulsione può attivarlo una volta per turno per 1 PA se è adiacente ad un Personaggio. Tale personaggio verrà spinto di 1 casella in linea retta a partire dalla casella dell'utilizzatore dell'Anello (vedi fig. 2). Non è possibile spingere un personaggio oltre un Muro, le Macerie dell'Illusionista, un ostacolo tridimensionale, un'altro Personaggio non ferito o un Personaggio ferito nemico. Il personaggio respinto può terminare il proprio movimento sopra un personaggio ferito amico o qualunque oggetto purchè le regole d'oro vengano rispettate al termine dell'azione di Repulsione.

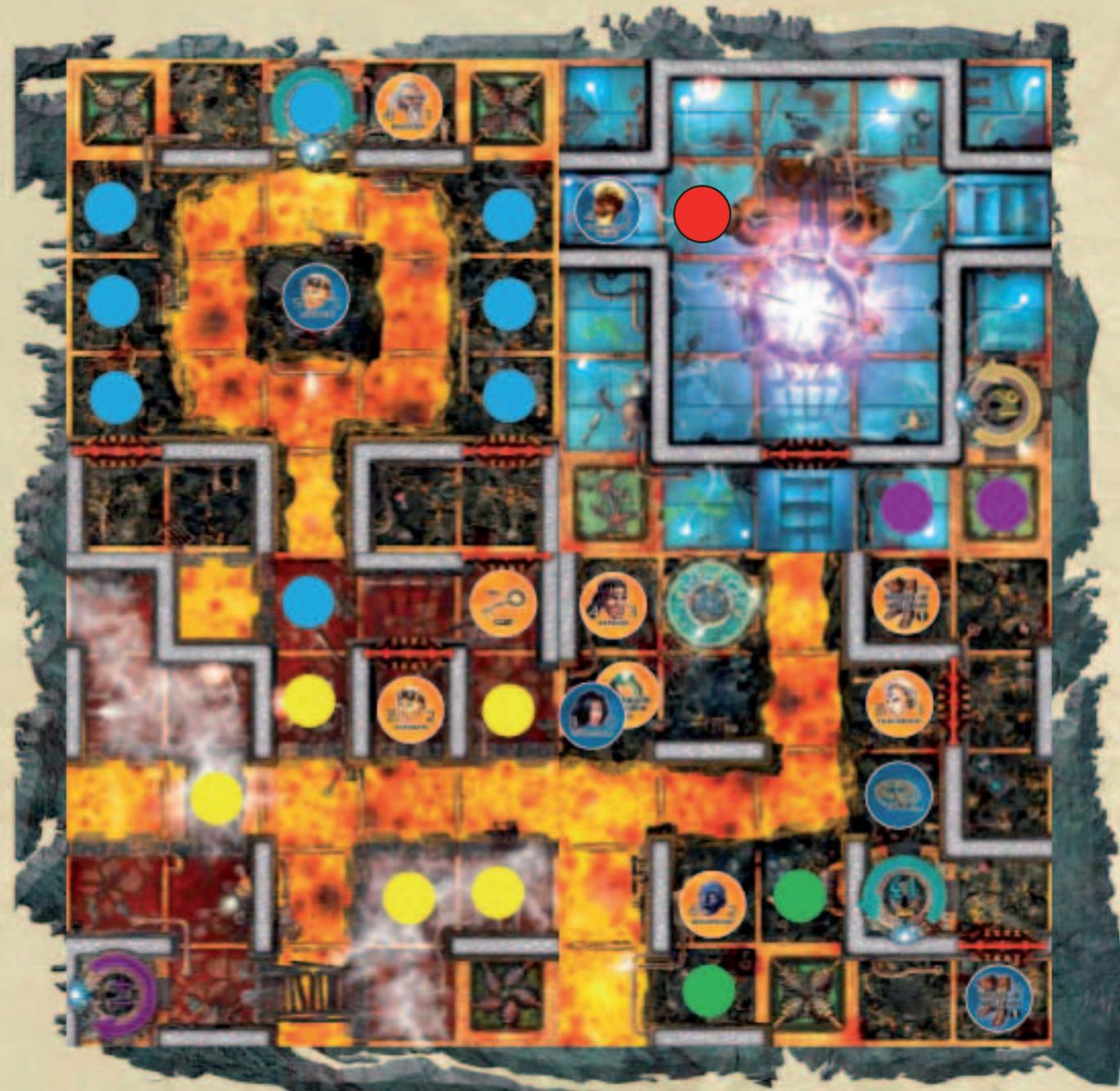


Figura 2

L'Acrobata blu può per 1 PA saltare e atterrare sulle caselle indicate con un cerchio blu. L'Acrobata giallo può per 1 PA saltare e atterrare sulle caselle indicate con un cerchio giallo.

Il Mago giallo non può raggiungere la caselle indicata con un cerchio rosso, perchè non può levitare nella stanza dell'Antimagia.

La Concubina blu trasporta un Anello della Repulsione, ma non può utilizzarlo sul Barbaro perchè sarebbe respinto su una casella dove la magia non funziona e l'effetto dell'Anello è dato dalla magia.

Il Telecineta giallo

può prendere il controllo dei seguenti oggetti: Corda blu, Stivali delle 7 Leghe giallo e blu. Non può raggiungere la Chiave gialla perchè si trova in un'altra stanza. Non può prendere come bersaglio neanche l'Anello della Repulsione perchè è trasportato dalla Concubina blu. Se decide di controllare la Corda blu, può spostarla e farla arrivare al Barbaro giallo.

Se decide di controllare gli Stivali delle 7 leghe blu, deve terminare il movimento dell'oggetto su una delle caselle indicate con un cerchio verde perchè entrerebbe in caselle sotto l'influenza della Mangiamagia.

Se decide di controllare gli Stivali delle 7 Leghe giallo, non potrà spostarli sulle caselle indicate con il cerchio viola perchè sono nella stanza dell'Antimagia.



Il Personaggio che viene spinto mantiene gli oggetti che trasporta. Se il Personaggio viene spinto su una Trappola, Crepaccio, Acqua o Lava, o qualsiasi altro terreno pericoloso senza che trasporti una Corda, subisce le conseguenze relative. Se il personaggio spinto viene eliminato, l'Oggetto che trasportava viene lasciato sulla casella che occupava prima di essere spinto. Se un Personaggio viene spinto in Acqua deve lasciare l'Oggetto che trasporta prima di entrare in Acqua. Un Elementale di Fuoco che viene spinto in Acqua viene ucciso immediatamente. Non è possibile spingere un Personaggio fuori dal tabellone di gioco o un Personaggio che si trova sulla Zona di Partenza.



Corda (Chiarimento)

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.



Pergamena della Confusione

Un utilizzatore di magia può usare questa pergamena per 0 PA immediatamente prima di un combattimento. Può essere usata durante il turno dell'avversario al momento che vi attacca. Può essere usata per influenzare qualunque combattimento coinvolga almeno uno dei propri Personaggi, e che si svolga nella stanza dove si trova il proprio utilizzatore della Pergamena. Questo significa che uno dei Personaggi coinvolti nel combattimento deve trovarsi nella stessa stanza del Personaggio che usa la Pergamena della Confusione, o che l'utilizzatore della Pergamena sia anch'esso coinvolto nel combattimento.

Giocate la vostra carta combattimento come al solito, quindi il vostro avversario mischia le carte combattimento che gli sono rimaste. Infine pescate una carta a

caso coperta dal mazzo delle carte combattimento del vostro avversario. Questa rappresenta la carta che il vostro avversario giocherà per questo combattimento. Le carte giocate vengono scartate come al solito (tranne che un'eventuale carta "0").



Pergamena della Ricostruzione

Un utilizzatore di magia può usare questa Pergamena per 1 PA e scambiare la Pergamena per un Oggetto già scartato. Rimuovere il gettone della Pergamena della Ricostruzione dal gioco e scegliere un Oggetto qualsiasi che sia stato già scartato durante il gioco perchè utilizzato, trasportato fuori da un Personaggio, o distrutto.

Non è possibile ricostruire un Tesoro che è stato trasportato fuori perchè è usato come PV o un Oggetto che non è stato usato nel gioco.



Descrizione dei nuovi Tipi di Terreno



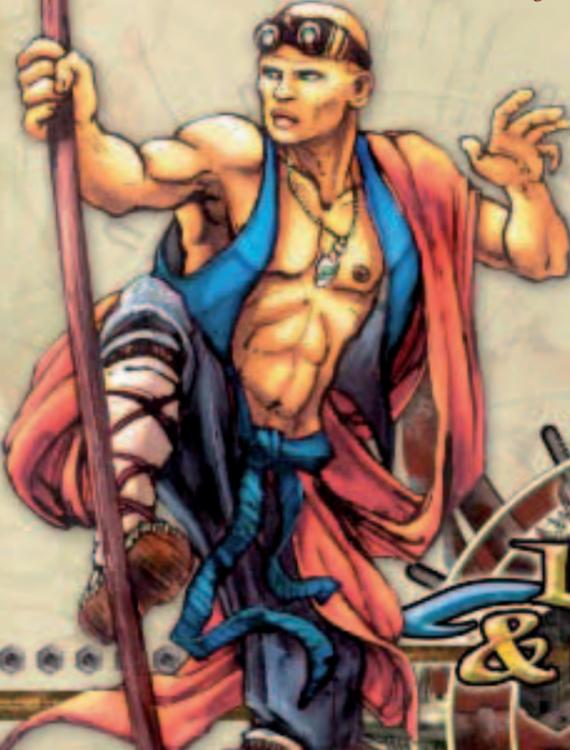
Pergamena della Ricostruzione

La stanza Antimagia contiene un artefatto antimagia gigante. Nessuna magia ha effetto in questa stanza. L'effetto antimagia influisce su tutte e 25 le caselle della stanza. Nessuna magia può raggiungere, attraversare, essere applicata o attivata su queste 25 caselle. L'artefatto occupa le 2 caselle centrali della stanza, e queste 2 caselle sono considerate un ostacolo tridimensionale (vedi fig. 2).



Pergamena della Ricostruzione

Un Personaggio ferito adiacente alla Fontana della Giovenizza può bere da essa per 1 PA. Il Personaggio ferito sarà così curato (voltare il gettone in posizione scoperta). La Regola d'oro 2 deve essere rispettata dopo aver bevuto dalla Fontana. Un personaggio curato può essere azionato nello stesso turno in cui ha bevuto dalla Fontana. La Fontana è ostacolo 3D magico.



Lava

Nessun Personaggio (tranne l'Elementale di Fuoco) può entrare in caselle Lava. L'Elementale di Fuoco non può entrare in caselle Lava mentre trasporta un oggetto. I Personaggi che volano e quelli incorporei (Fantasma e Spettro) possono attraversare le caselle Lava ma non possono fermarsi sopra. Le caselle Lava sono Ostacoli che seguono le regole di tutti gli altri Ostacoli, quindi possono essere attraversate volando, o usando una Corda, o Saltate.



Libreria

Con questa espansione sono forniti 4 segnalini Pergamena neutri di colore bianco e di forma quadrata. Il giocatore che rivela la stanza con la Libreria pesca 2 segnalini a caso fra questi 4, e senza guardarli ne posiziona 1 coperto su ogni Libreria. Gli altri 2 segnalini neutri saranno rimossi dal gioco e non saranno utilizzati (e non possono essere Ricostruiti). Un Personaggio che risiede su una delle due caselle adiacenti ad una Libreria può cercare nella Libreria per 1 PA. Il giocatore rivela il segnalino neutro posto sulla Libreria e lo posiziona sotto al Personaggio che ha effettuato la ricerca. Le Regole d'Oro devono essere rispettate per poter ricercare nella Libreria.



Nessun Personaggio può entrare nelle caselle Libreria. Il Fantasma o lo Spettro possono attraversare le 4 caselle che compongono le Librerie ma non possono fermarsi. Le Pergamene neutre nelle Librerie non possono essere spostate dal Telecineta o in qualsiasi altro modo. La Libreria può offrire 4 differenti pergamene neutre: La Pergamena Charm, la Pergamena della Ricostruzione, la Pergamena della Confusione, e la Pergamena dell'Inversione.

Le Pergamene possono essere utilizzate solo dagli utilizzatori di magia, ma possono essere trasportate da tutti i personaggi. Le Pergamene vengono rimosse dal gioco dopo averle utilizzate.



Pergamena Charm

Questo oggetto può essere usato solo da un utilizzatore di magia (per esempio un Illusionista, un Telecineta, un Profeta o un Mago). Per 1 PA può prendere il controllo di un personaggio che risiede nella stessa stanza dell'utilizzatore di magia che usa la pergamena. La Pergamena poi viene scartata.

Il giocatore che controlla il personaggio incantato può fargli compiere 3 azioni prima della fine del turno. Tenere traccia di queste azioni separatamente. E' possibile alternare azioni dei propri personaggi con quelle del personaggio incantato, ma un'azione deve essere completata prima che un'altra possa essere iniziata (Regola d'Oro 1). Il Personaggio incantato non può iniziare combattimenti contro personaggi del proprio colore. Se il Personaggio incantato inizia un combattimento, il giocatore che normalmente controlla il personaggio usa e sceglie una delle proprie carte combattimento. Tuttavia se il Personaggio Incantato effettua un Salto, sarà il giocatore che lo ha incantato ad utilizzare una propria carta Salto. Se il Personaggio incantato uccide un avversario, il PV va al giocatore che normalmente lo controlla. L'utilizzatore di magia che usa questa Pergamena non è obbligato ad avere una linea di vista con il Personaggio da incantare, è sufficiente che risieda nella stessa stanza. Se giocate con il tempo, ricevete 1 minuto in più ogni volta che utilizzate la Pergamena Charm.



Pergamena dell'Inversione

Per 1 PA, un utilizzatore di magia che usa questa Pergamena può scambiare di posizione la stanza dove risiede l'utilizzatore della Pergamena con una stanza adiacente (non diagonalmente). Le stanze durante lo scambio di posizione non vanno ruotate, e tutti i gettoni e segnalini presenti restano nella loro posizione corrente (vedi figura 3).



L'EAU & LE FEU



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.

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 spendere 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.

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.

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 una 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.

Ponte

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



Figura 3

Il Profeta giallo, può usare la Pergamena dell'Inversione per 1 PA. Egli può scambiare di posizione la stanza dove si trova con una adiacente (non diagonalmente). Così può scambiare di posizione la stanza dove si trova con quella sottostante, ma non con quella dell'Antimagia dato che non può essere influenzata dagli effetti delle magie. Tutti i gettoni e segnalini presenti nelle stanze rimangono nella loro posizione corrente ed inoltre le stanze non devono essere ruotate durante lo scambio di posizione. Il Telecineta giallo può usare la Pergamena della Confusione che sta trasportando per 0 PA non appena inizierà il combattimento tra l'Acrobata giallo e l'Elementale d'Acqua blu (indipendentemente da chi inizia il combattimento). Il giocatore blu deve giocare la carta combattimento scelta a caso dal giocatore giallo fra quelle rimaste al giocatore blu.

