

DRAGON DICE SPECIAL ACTION ICONS ENCYCLOPEDIA

by The Goblin 1999
Revised by Wolflord 2000

SPECIAL ACTION ICONS



ATTUNE

Durante un'azione **Magic**:

- Conta come 3 punti Magic di un colore a scelta, e permette di convertire a questo colore il risultato Magic (non ID né Cantrip) di un'altra unità dello stesso esercito. I Punti Magia così ottenuti non possono essere usati per lanciare magie non normalmente utilizzabili dall'esercito (come quelle specifiche di una razza non presente, ad esempio).



BASH

Durante **Save per attacco Melee**:

- Riflette il normale danno Melee di un'unità bersaglio (a scelta di chi ottiene il Bash) contro sé stessa, la quale deve effettuare un tiro di Save individuale contro i danni.

Durante **Save per attacco di Draghi**:

- Riflette il normale danno di attacco Melee di un Drago contro sé stesso, ma non ha efficacia contro il Breath.

Durante **Save per attacco Missile**,

Durante **Save per magia**:

- Conta come 3 normali punti Save.



BELLY

Durante un **Attacco di Drago**

- In questo attacco i 5 Save automatici del Drago non contano, pertanto in questo turno sono sufficienti 5 danni per uccidere il Drago.



BULLSEYE

Durante un **Attacco Missile**:

- Conta come punti di danno Missile che il giocatore può ripartire su più unità bersaglio, che devono tirare individualmente per ottenere Save contro i danni loro diretti.

Durante **Save per attacco di Draghi**,

Durante qualsiasi **Tiro Individuale**:

- Conta come normali punti di danno Missile.



CANTRIP

Durante un'azione **Magic**:

- Conta come normali punti Magic.

Durante un'azione **Maneuver**:

- Non ha alcun effetto.

In **qualsiasi altro tiro**:

- Conta come punti Magia che vengono utilizzati immediatamente.



CHARM

Durante un attacco **Melee**:

- I risultati di 4 punti di unità avversarie vengono contati a favore del giocatore che ottiene questo risultato, anziché per il loro esercito.

SPECIAL ACTION ICONS



COIL

Durante un attacco **Melee**:

- Conta come danni Melee ad un'unità bersaglio, che non possono essere separati su unità diverse. Il bersaglio deve salvarsi individualmente, ma ogni risultato Melee che ottiene nel tiro si applica come danni all'unità che ha fatto Coil, che non può a sua volta salvarsi.

Durante un **Attacco con i Draghi**:

- Conta come normali danni Melee.



CONFUSE

Durante un **Attacco Melee**,
Durante un **Attacco Missile**:

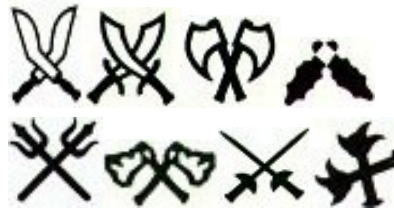
- Dopo i tiri di Save dell'esercito avversario, il giocatore che ha ottenuto questo risultato può scegliere 4 punti di unità che devono ripetere il tiro.



CONVERT

Durante un **Attacco Melee**:

- Bersaglia un'unità avversaria di valore inferiore o uguale al numero di icone Convert ottenute. A meno che non ottenga un risultato Save individuale, l'unità bersaglio è uccisa e il giocatore che ha ottenuto il Convert può mettere in campo un'unità Undead di valore uguale o inferiore, dal proprio cimitero.



COUNTER

Durante un **Attacco Melee**:

- Conta come normali punti di danno Melee.

Durante **Save per attacchi Missile**:

- Conta come normali punti Save.

Durante **Save per attacchi Melee**:

- Ciascuna icona Counter conta come un normale punto Save più un punto di danno Melee immediato all'esercito avversario, che non può tirare per Save.

Durante **Save per attacchi di Draghi**,
Durante qualsiasi **Tiro Individuale**:

- Conta sia come risultati Save che Melee contemporaneamente.



CREATE FIREMINIONS

Durante qualsiasi **Tiro Save Individuale**:

- Non ha alcun effetto.

Durante **Qualsiasi Altro Tiro**:

- Conta come punti Magic, Missile, Melee, Maneuver o Save, a scelta del giocatore che ottiene questo risultato.

SPECIAL ACTION ICONS



CRUSH

Durante un **Attacco Missile**:

- Uccide 4 punti di unità avversarie, a meno che queste non ottengano individualmente risultati Maneuver. Ogni unità così uccisa deve ottenere individualmente risultati Save oppure viene rimossa dal gioco.

Durante **Save per attacchi di Draghi**:

- Conta come normali punti di danno Missile.



DECAPITATE

Durante un **Attacco Melee tipo Skirmish**:

- Dopo che l'esercito avversario ha tirato per l'ID, uccide un'unità bersaglio che abbia ottenuto un risultato ID, che conta comunque come Save per l'esercito.

Durante **Save per attacchi di Draghi**:

- Uccide automaticamente il Drago, se questo aveva ottenuto un risultato Jaws.



DISPEL MAGIC

Speciale

- *Unità dotate di questa abilità devono essere lanciate ogni volta che venga annunciata una magia che le bersagli, o che bersagli l'esercito cui appartengono, o il territorio in cui si trovano.*
- Qualsiasi incantesimo che bersagli l'unità, il suo esercito o il territorio in cui si trova, viene negata prima di entrare in funzione.



DOUBLE STRIKE

Durante un **Attacco Melee**,

Durante **Save per attacchi di Draghi**,
Durante qualsiasi **Tiro Individuale**:

- Conta come normali punti di danno Melee, ma in più l'unità viene lanciata di nuovo per determinare risultati addizionali.



ELEVATE

Durante un **Attacco Melee**,

Durante **Save per attacchi di Draghi**:

- Converte il normale risultato Missile di un'unità in Melee.



ENTANGLE

Durante un **Attacco Melee**:

- Intrappola 4 punti di unità avversarie che non possono effettuare alcun tiro fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che ha ottenuto questo risultato. L'effetto viene neutralizzato appena l'unità che ha causato Entangle viene uccisa.



FERRY

Durante **Save per attacchi di Draghi**

Durante un'azione **Maneuver**:

- Non ha alcun effetto.

Durante **Qualsiasi Altro Tiro**:

- Permette di muovere l'unità che ha ottenuto questo risultato in un altro territorio a scelta, dove può restare o tornare indietro con 4 punti di unità non-mostri (da 3 punti o meno).

SPECIAL ACTION ICONS



FIRECLOUD

Durante un **Attacco Missile**:

- Uccide 4 punti di unità bersaglio avversarie se queste non riescono ad ottenere individualmente dei risultati Maneuver.

Durante **Save per attacchi di Draghi**,
Durante qualsiasi **Tiro Individuale**:

- Conta come normali punti di danno Missile.
-



FIREWALKING

Durante un'azione **Maneuver**:

- Non ha alcun effetto.

Durante **Qualsiasi Altro Tiro**:

- Permette di muovere l'unità che ha ottenuto questo risultato in un altro territorio a scelta, portando con sé fino a 3 punti di unità del proprio esercito.
-



FLAME

Durante un **Attacco Melee**:

- Uccide e rimuove dal gioco 2 punti di unità avversarie, che non possono tirare per Save.
-



FLAMING ARROW

Durante un **Attacco Missile**:

- Conta come normali punti di danno Missile ad un'unità bersaglio, che non possono essere suddivisi su bersagli diversi. Il bersaglio tira individualmente per Save e, se muore, deve ripetere il tiro: se fallisce ancora, viene rimosso dal gioco.
-



FLURRY

Durante un **Attacco Melee Skirmish**:

- Conta come punti di normale danno Melee, ma l'unità viene lanciata ancora per risultati addizionali.

Durante **Save per Attacchi Melee**:

- Conta come normali punti Save.

Durante **Save per attacchi di Draghi**:

- Conta come normali punti Save OPPURE come normali punti di danno Melee, inoltre l'unità viene lanciata nuovamente per risultati addizionali.
-



FLY

Durante **Qualsiasi Tiro**:

- Conta come normali punti Save, OPPURE come normali punti Maneuver, a scelta del giocatore che ottiene questo risultato.
-



FROST BREATH

Durante **Save per attacchi di Draghi**,
Durante qualsiasi **Tiro Individuale**,
Durante un'azione **Maneuver**:

- Non ha alcun effetto.

Durante **Qualsiasi Altro Tiro**:

- Dimezza per difetto tutti i tiri di 4 unità bersaglio, fino alla fine del prossimo turno del giocatore che le controlla. Le unità bersaglio possono essere dello stesso esercito o di eserciti differenti, purché nello stesso territorio dell'unità'.

SPECIAL ACTION ICONS



GALEFORCE

Durante **Save per attacchi di Draghi**,
Durante qualsiasi **Tiro Individuale**,
Durante un'azione **Maneuver**:

- Non ha alcun effetto.

Durante **Qualsiasi Altro Tiro**:

- Nega tutti i risultati Fly dell'esercito bersaglio avversario (qualsiasi), fino al termine del prossimo turno del giocatore che ha ottenuto questo risultato.



GORE

Durante un **Attacco Melee**:

- Uccide e rimuove dal gioco un'unità dell'esercito avversario da 2 punti o meno, a meno che essa non ottenga individualmente risultati Save.



HOWL

Durante un **Attacco Melee**,
Durante un **Attacco Missile**,

- Fino al termine dell'azione in corso, applica un malus di -4 a tutti i risultati dei lanci dell'esercito avversario.



HUG

Durante un **Attacco Melee**:

- Conta come normali punti di danno Melee su una singola unità bersaglio, che non può tirare per Save. L'unità bersaglio tira a sua volta individualmente per un attacco Melee contro l'unità che ha fatto Hug, la quale non può salvarsi.

Durante un **Attacco con I Draghi**,
Durante qualsiasi **Tiro Individuale**:

- Conta come normali punti di danno Melee.



ILLUSION

Durante un **Attacco Melee**:

- 4 punti di unità bersaglio dell'esercito avversario vengono attaccate in Melee dal resto dell'esercito. Le unità bersaglio possono tirare per i Save, ma non effettuano il contrattacco.



IMPALE

Durante un **Attacco Missile**:

- Dopo che l'esercito avversario ha tirato per i Save, uccide un'unità che ha ottenuto risultato ID, che comunque conta come Save per il suo esercito.

SPECIAL ACTION ICONS



KICK

Durante un **Attacco Melee**:

- Conta come normali punti di danno Melee su una singola unità bersaglio, che deve tirare individualmente per i Save.

Durante **Save per attacchi di Draghi**,
Durante qualsiasi **Tiro Individuale**:

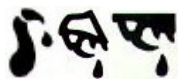
- Conta come normali punti di danno Melee.



PLAGUE

Durante un **Attacco Melee**:

- Uccide un'unità bersaglio nell'esercito avversario, a meno che questa non ottenga individualmente un risultato ID come salvataggio. Se l'unità viene uccisa, diventa un *Portatore di Pestilenza*, e deve fare un attacco Melee individuale contro un'altra unità del suo stesso esercito, scelta dal proprietario; l'unità si difende tirando i Save normalmente e il portatore muore. Se l'unità attaccata muore, diventa a sua volta un nuovo *Portatore di Pestilenza* e si ripete il processo fino a quando un portatore non riesce ad uccidere l'altra unità.



POISON

Durante un **Attacco Melee**:

- Uccide 4 punti di unità bersaglio dell'esercito avversario, a meno che non ottengano individualmente risultati Save. Tutte le unità uccise devono ripetere il tiro e se falliscono sono rimosse dal gioco.



REGENERATE

Durante qualsiasi **Tiro Individuale**:

- Conta come 4 normali risultati Save.

Durante un'azione **Maneuver**:

- Non ha alcun effetto.

Durante **Qualsiasi Altro Tiro**:

- Conta come 4 normali risultati Save, OPPURE risorge 4 punti di unità morte che vengono piazzate nello stesso esercito dell'unità che ha ottenuto il risultato Regenerate.



REND

Durante un'azione **Maneuver**:

- Conta come normali punti Maneuver.

Durante un **Attacco Melee**,

Durante **Save per attacchi di Draghi**:

- Conta come normali punti di danno Melee, ma inoltre l'unità viene nuovamente lanciata per risultati addizionali.

Durante qualsiasi **Tiro Individuale**:

- Conta come normali punti Maneuver, OPPURE come normali punti di danno Melee, inoltre l'unità viene lanciata nuovamente per determinare risultati addizionali.

SPECIAL ACTION ICONS



RISE FROM ASHES

Durante **Save per attacchi Missile**,
Durante **Save per attacchi Melee**,
Durante **Save per attacchi di Draghi**,
Durante qualsiasi **Tiro Individuale**:

- Conta come normali punti Save.

Speciale

- *Ogni volta che un'unità con questa abilità viene uccisa o rimossa dal gioco, essa deve essere immediatamente lanciata.*
- L'unità risorge e torna in riserva anziché andare fra i morti o essere rimossa dal gioco.



ROAR

Durante un **Attacco Melee**:

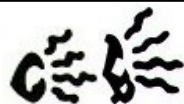
- 4 punti di unità dell'esercito avversario fuggono immediatamente in riserva.



SCARE

Durante un **Attacco Melee**:

- 4 punti di unità bersaglio dell'esercito avversario fuggono immediatamente in riserva a meno che non ottengano individualmente risultati Save. Tutte le unità che nel tiro ottengono risultato ID sono immediatamente uccise.



SCREECH

Durante un **Attacco Melee**:

- Applica un malus di -4 a tutti i risultati Save dell'esercito avversario.



SEIZE

Durante un **Attacco Missile**:

- Uccide 4 punti di unità dell'esercito avversario, a meno che queste non ottengano individualmente risultati Save. Le unità che si salvano fuggono immediatamente in riserva.

Durante un **Attacco con i Draghi**,
Durante qualsiasi **Tiro Individuale**:

- Conta come normali punti di danno Missile.



SLAY

Durante un **Attacco Melee**:

- Uccide un'unità bersaglio nell'esercito avversario, a meno che questa non ottenga individualmente un risultato ID.



SMITE

Durante un **Attacco Melee Skirmish**:

- Uccide 4 punti di unità nell'esercito avversario, a scelta del proprietario, prima che siano tirati i Save dell'esercito.

Durante un **Attacco Melee Charge**,
Durante **Save per attacchi di Draghi**,
Durante qualsiasi **Tiro Individuale**:

- Conta come normali punti di danno Melee.

SPECIAL ACTION ICONS



SMOTHER

Durante un **Attacco Melee**:

- Uccide 4 punti di unità dell'esercito avversario, a meno che esse non ottengano individualmente risultati Maneuver.



SORTIE

Durante **Save per attacchi Melee Charge**,
Durante **Save per attacchi di Draghi**:

- Conta come normali punti Save E normali punti di danno Melee.

Durante **Save per attacchi Melee Skirmish**
Durante **Save per attacchi Missile**:

- Conta come normali punti di risultati Save.

Durante un **Attacco Melee**:

- Conta come normali punti di danno Melee.



STONE

Durante un **Attacco Missile**:

- Uccide 4 punti di unità nell'esercito avversario, a scelta del proprietario, che devono essere rimosse prima che l'esercito tiri per i suoi Save.

Durante un **Attacco con I Draghi**,
Durante qualsiasi **Tiro Individuale**:

- Conta come normali punti di danni Missile.



STUN

Durante un **Attacco Melee Skirmish**:

- Stordisce 4 punti di unità nell'esercito avversario, a meno che queste non ottengano individualmente risultati Maneuver, e inoltre l'unità che ha ottenuto il risultato Stun viene nuovamente lanciata per determinare risultati aggiuntivi. Le unità stordite non possono effettuare alcun tiro fino al termine del turno attuale del giocatore che ha ottenuto questo risultato.



SUMMON DRAGON

Durante un'azione **Magic**:

- Evoca un Drago nello stesso territorio in cui si trova il dado che ottiene questo risultato; l'effetto è involontario e non può essere subordinato alla volontà del giocatore di mettere in campo il Drago o meno.



SURPRISE

Durante un **Attacco Melee**:

- Sorprende l'esercito avversario che non può effettuare il controattacco se l'azione è di tipo Skirmish. Se invece l'attacco è di tipo Charge, i risultati Melee dell'esercito sorpreso non causano danno all'esercito cui appartiene l'unità che ha ottenuto questo effetto.

SPECIAL ACTION ICONS



SWALLOW

Durante un **Attacco Melee**:

- Uccide e rimuove dal gioco un'unità bersaglio nell'esercito avversario, a meno che questa non ottenga individualmente un risultato ID.



SWARM

Durante **Qualsiasi Tiro**:

- Conta come qualsiasi icona ID, inoltre l'unità può essere rilanciata per determinare risultati aggiuntivi.



SWOOP

Durante un **Attacco Missile**:

- Uccide un'unità nell'esercito avversario, che non può tirare per i Save.

Durante **Attacchi con I Draghi**,

Durante qualsiasi **Tiro Individuale**:

- Conta come normali punti di danno Missile.



TAIL

Durante un **Attacco Melee**,

Durante **Save per attacchi dei Draghi**,

Durante qualsiasi **Tiro Individuale**:

- Conta come 2 punti di normali danni Melee, inoltre l'unità viene lanciata nuovamente per determinare risultati aggiuntivi.



TRAMPLE

Durante un **Attacco Melee Charge**:

- Conta come normali punti Maneuver E come punti di danno Melee.

Durante un'azione **Maneuver**:

- Conta come normali punti Maneuver.

Durante un **Attacco Melee Skirmish**:

- Conta come normali punti di danno Melee.

Durante **Save per attacchi di Draghi**,

Durante qualsiasi **Tiro Individuale**:

- Conta come normali punti di danno Melee OPPURE come normali risultati Maneuver.



TRUMPET

Durante un **Attacco Melee**,

Durante **Save per attacchi Melee Skirmish**

Durante **Save per attacchi Missile**:

- Raddoppia tutti i normali risultati Melee di tutte le unità Feral nello stesso esercito dell'unità che ha ottenuto questo risultato.

Durante **Save per attacchi Melee Charge**,

Durante **Save per attacchi di Draghi**:

- Raddoppia tutti i normali risultati Melee e Save, di tutte le unità Feral nello stesso esercito di quella che ha ottenuto questo risultato.



VANISH

Durante **Save per attacchi dei Draghi**,

Durante qualsiasi **Tiro Individuale**,

Durante **Save per attacchi Missile**,

Durante **Save per attacchi Melee**:

- Conta come normali punti Save, inoltre l'unità può muovere immediatamente in un altro territorio.

SPECIAL ACTION ICONS



VOLLEY

Durante un **Attacco Missile**:

- Conta come normali punti di danno Missile.

Durante **Save per attacchi Missile**:

- Conta come normali risultati Save E come normali punti di danno Missile immediati sull'esercito avversario, che non può salvarsi.

Durante **Save per attacchi dei Draghi**,

Durante qualsiasi **Tiro Individuale**,

Durante **Save per attacchi Melee**:

- Conta come normali punti Save.



WAVE

Durante un'azione **Maneuver**:

- Causa una penalità di -4 a tutti i risultati maneuver dell'esercito avversario.

Speciale

- *Ogni volta che un esercito avversario deve tirare per risultati Save, se nello stesso territorio ci sono unità nemiche con questa abilità, esse devono essere lanciate.*
- Causa una penalità di -4 ai risultati Save dell'esercito avversario.



WAYFARE

Durante un'azione **Maneuver**,

Durante **Save per attacchi dei Draghi**,

Durante un **Attacco Melee Charge**:

- Permette di muovere l'unità che ha ottenuto questo risultato in un altro terreno, assieme ad un'unità compatibile con il proprio colore (è un artefatto), OPPURE conta come normali punti di risultati Maneuver.



WEB

Durante un **Attacco Melee**:

- Intrappola 4 punti di unità dell'esercito avversario, a meno che queste non ottengano individualmente risultati Save. Le unità intrappolate non possono fare nessun tipo di tiro fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che ha ottenuto Web.



WITHER

Durante un **Attacco Melee**:

- Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che ottiene questo risultato, un'unità avversaria subisce un malus di -1 per ogni icona Wither, su tutti i risultati dei tiri. Tutte le icone Wither prodotte da un dado devono bersagliare una stessa unità avversaria. Non appena un'unità sotto questo effetto genera un risultato pari a zero viene uccisa.