

QUICK REFERENCE + BOARD in ITALIANO x DUNGEON TWISTER

Questo è un quick reference in Italiano che incorpora la barra di partenza del tabellone (sostituendola) e si può considerare a tutti gli effetti come un'integrazione del tabellone stesso. La comodità (a mio avviso) ed è per questo che l'ho fatta è di porre nella casella situata sotto ciascun personaggio il segnalino oggetto anziché di farlo trasportare (mettere sotto) al segnalino personaggio mentre si sposta nelle stanze perché in questo modo non risulta visibile quale oggetto stà trasportando. Quando i personaggi si incontrano e si scambiano un'oggetto non si deve far altro che spostare il segnalino oggetto da una casella personaggio del "quick reference board" all'altra. Se il personaggio decide di lasciare l'oggetto in una stanza allora il segnalino viene spostato nuovamente sul tabellone di gioco. Spero che vi possa essere comodo e che lo gradiate .

Buon divertimento.



Adattamento Grafico e Testi: **frankiEdany**



de

<http://nuke.goblins.net/>

Roma, 24/03/2006 vers. 1.0

Nota sul copyright: il presente materiale è un'opera amatoriale e non vuole infrangere i copyright che appartengono ai rispettivi proprietari



Golden rule 1: un'azione deve essere del tutto risolta prima di iniziarne una nuova

Golden rule 2: alla fine di ogni azione non ci possono essere più di 2 gettoni sulla stessa casella

CHARACTER DESCRIPTIONS

WIZARD
4 1
M

MEKANORK
3 2

GOBLIN
4 1

WARRIOR
3 3

WALL-WALKER
4 1

CLERIC
4 2

TROLL
2 4

THIEF
5 2

levita:
può volare sopra fossi e trappole e personaggi avversari vivi e feriti ma non terminare il proprio movimento su di essi.
Può usare magie ed incantesimi.

azione macchinari:
su un meccanismo di rotazione può far ruotare la stanza nella direzione che desidera con costo 1 A.P. per ogni 1/4 di giro. Anche la stanza del colore corrispondente a quella in cui sta manovrando il macchinario può essere ruotata nella direzione desiderata.

dà 2 punti vittoria:
se riesce a scappare dal labirinto. Non ha abilità particolari.

sfonda porte:
se si trova di fronte ad una porta chiusa può sfondarla con costo 1 A.P.
La porta sfondata non potrà più essere richiusa (è spaccata).

oltrepassa muri:
scala un muro con costo 1 A.P.

guarisce:
un ferito nella casella adiacente con costo 1 A.P.
Non può curare se stesso.
Non può curare un ferito se lo sta trasportando (deve depositarlo a terra nella casella adiacente).
Non può curare un ferito al di là di una porta chiusa.

si rigenera:
con costo 1 A.P. se è ferito può recuperare salute nel turno successivo al combattimento.
La rigenerazione sarà la sola azione che potrà svolgere durante il turno.
Per la palla di fuoco non c'è rigenerazione perché uccide sul colpo (non ferisce).

scassinata porte:
può aprire (o chiudere) una porta con costo 1 A.P.
disattiva trappole:
se si ferma su un foso/trappola aiuta i suoi compagni ad oltrepassarla.
Se è ferita muore se sosta su un foso senza una corda.

portato in salvo frutta **1 punto vittoria.**
costo 1 A.P.
uccide (in linea di tiro) il primo personaggio che incontra non oltrepassa muri, porte o personaggi.

TREASURE (1 A.P.)
FIREBALL WAND (1 A.P.)

LA USA IL MAGO E SOLO UNA VOLTA NEL GIOCO

FORZA +1 all'attacco (niente bonus difesa)

SWORD

VELOCITA'

ARMOR +1 alla difesa.

SPEED POTION (1 TAP)

il personaggio beve la pozione: spende 1 A.P. ricevendo **4 A.P. BONUS** (da usare subito)
si usa solo per una bevuta in tutto il gioco

ROPE messa su una trappola o fosso consente ad un personaggio di: oltrepassarlo o sostarci sopra senza caderci dentro



Golden rule 1: un'azione deve essere del tutto risolta prima di iniziarne una nuova

Golden rule 2: alla fine di ogni azione non ci possono essere più di 2 gettoni sulla stessa casella

CHARACTER DESCRIPTIONS



Wizard



Mekanork



Goblin



Warrior



Wall-Walker



Cleric



Troll



Thief

levita:

può volare sopra fossi e trappole e personaggi avversari vivi o feriti ma non terminare il proprio movimento su di essi. Può usare magie ed incantesimi.

azione macchinari:

su un meccanismo di rotazione può far ruotare la stanza nella direzione che desidera con costo 1 A.P. per ogni 1/4 di giro. Anche la stanza del colosso corrispondente a quella in cui sta manovrando il macchinario può essere ruotata nella direzione desiderata.

dà 2 punti vittoria:

se riesce a scappare dal labirinto. Non ha abilità particolari.

sfonda porte:

se si trova di fronte ad una porta chiusa può sfondarla con costo 1 A.P. La porta sfondata non potrà più essere richiusa (è spaccata).

oltrepassa muri:

scala un muro con costo 1 A.P.

guarisce:

un ferito nella casella adiacente con costo 1 A.P. Non può curare se stesso. Non può curare un ferito se lo sta trasportando (deve depositarlo a terra nella casella adiacente). Non può curare un ferito al di là di una porta chiusa.

si rigenera:

con costo 1 A.P. se è ferito può recuperare salute nel turno successivo al combattimento. La rigenerazione sarà la sola azione che potrà svolgere durante il turno. Per la palla di fuoco non c'è rigenerazione perché uccide sul colpo (non ferisce).

scassinata porte:

può aprire (o chiudere) una porta con costo 1 A.P.

disattiva trappole:

se si ferma su un fossa/trappola aiuta i suoi compagni ad oltrepassarla. Se è ferita muore se sosta su un fossa senza una corda.

portato in salvo frutta **1 punto vittoria.**

costo 1 A.P.

uccide (in linea di tiro)

il primo personaggio che incontra non oltrepassa muri, porte o personaggi.

LA USA IL MAGO E SOLO UNA VOLTA NEL GIOCO

FORZA

+1 all'attacco
(niente bonus difesa)

VELOCITA'



+1 alla difesa.



il personaggio beve la pozione: spende 1 A.P. ricevendo **4 A.P. BONUS** (da usare subito)

si usa solo per una bevuta in tutto il gioco



messa su una trappola o fossa consente ad un personaggio di: oltrepassarlo o sostarci sopra senza caderci dentro

DUNGEON TWISTER™