



**WarrioPunk**



## OGGETTI DORATI

Gli oggetti dorati sono neutrali e possono essere utilizzati da entrambi i giocatori, gli oggetti maledetti (scrigni, anello della debolezza) una volta rivelata la stanza vengono posizionati dal giocatore attivo, mentre gli altri vengono posizionati dall'avversario.

## OGGETTI MALEDETTI

Gli oggetti maledetti vengono introdotti nella quarta espansione di Dungeon Twister. Quando un personaggio passa su un oggetto maledetto, è costretto a raccogliarlo, se possiede già un oggetto lo deve abbandonare. Gli oggetti maledetti non possono essere abbandonati, una volta raccolti restano con il proprietario fino alla sua morte.

## SCRIGNO MALEDETTO

Lo scrigno maledetto segue le regole degli oggetti maledetti, il personaggio che lo trasporta non può più né saltare né volare.

## ANELLO DELLA DEBOLEZZA

L'anello della debolezza è un oggetto maledetto, il personaggio che lo trasporta perde un punto del suo valore di combattimento.

## ANELLO DEL TELETRASPORTO

L'anello del teletrasporto può, al costo di 1AP, teletrasportare il personaggio che lo usa in una casella libera qualsiasi di una stanza adiacente a quelle in cui si trova,

## ANELLO DELLA REPULSIONE

L'anello della repulsione dà al personaggio che lo trasporta la capacità di spingere, al costo di 1AP, un personaggio (nemico o amico) adiacente di una casella nella direzione opposta a quella del portatore dell'anello. Il personaggio spinto non può muoversi su ostacoli 3D o altri personaggi, può invece finire su trappole, lava, acqua, buchi, oscurità, nebbia....

## ANELLO ANTIMAGIA

L'anello antimagia dà al suo portatore l'abilità del Magofano (esp. Fire and Water), tutte le caselle attorno al portatore dell'anello sono immuni alla magia, chi si trova in quelle caselle (compreso il portatore) non può usare oggetti magici, magie o abilità magiche (telecinesi, illusioni..), anche la

fontana della giovinezza perde il suo effetto curativo se la casella da cui si vuole bere si trova nell'area del portatore dell'anello.

#### ANELLO

L'anello consente a un personaggio ferito di potersi muovere di una casella al costo di 1AP

#### MASCHERA DI GIADA

Il portatore della maschera di giada non puo' essere bersaglio ne di attacchi, ne di magie, ne di abilita'.

#### ARCO ELFICO

Un personaggio che trasporta l'arco elfico puo' effettuare attacchi a distanza (esp. Mercenaries). Gli attacchi effettuati con quest'arco hanno come valore di combattimento 5 meno il numero di caselle tra l'attaccante e il difensore.

Il difensore deve utilizzare una carta combattimento per difendersi mentre l'attaccante ha solo la potenza della freccia, scagliabile per 1AP come se foss euna normale azione di combattimento. Se il difensore perde e viene ferito non puo' piu' essere attaccato per questo turno.