

PERSONAGGI

SCELTA DEI PERSONAGGI

Puoi utilizzare la tabella sottostante per determinare casualmente il personaggio che userai. Tira un dado a 6 facce e poi uno a 10 facce, dopodiché controlla il risultato sulla tabella sottostante.

Dado	1-2	3-4	5-6
1	Wood Elf	Druid	Skaven
2	Goblin Fanatic	Chaos Warrior	Knight Templar
3	Astronomer	Swashbuckler	Wizard
4	Witch Elf	Chaos Dwarf	Assassin
5	Dragonslayer	Sorceress	Warrior
6	Beastman	Barbarian	Alchemist
7	Ranger	Dwarf Warrior	Minotaur
8	High Priest	Chaos Sorcerer	Shaman
9	Fire Wizard	Halfling	Black Orc
0	Ritira il dado	Ritira il dado	Ritira il dado

DESCRIZIONE



Alchemist (Alchimista)

1. Inizi il gioco con un incantesimo.
2. Puoi decidere di pagare 1 moneta d'oro se la possiedi e di perdere un turno, per preparare una pozione magica che ti permette di guadagnare un incantesimo.
3. Puoi decidere di ritirare il dado quando visiti l'Alchimista (Alchemist) nel Reame della Città.



Assassin (Assassino)

1. Prendi una spada larga (broadsword) dalle carte acquisti all'inizio del gioco.
2. Non puoi mai avere seguaci. Perfino creature come la Strega (Hag), il Matto (Jester) e il Poltergeist non diverranno mai tuoi seguaci.
3. Tutte le volte che sei preso in una battaglia (non un combattimento psichico), puoi cercare di fare un attacco furtivo. Se scegli di farlo non devi tirare un dado per la battaglia, ma bensì devi tirare un dado normalmente e se esce un 4,5 o 6 vinci il combattimento. Se tiri un 1,2 o 3 perdi.



Astronomer (Astronomo)

1. Inizi il gioco con un incantesimo.
2. Quando peschi delle carte avventura, puoi scegliere di scartarne una e di prenderne una di ricambio che però devi accettare per forza.
3. Puoi guardare gli incantesimi di tutti i giocatori quando vuoi.



Barbarian (Barbaro)

1. Prendi un'ascia da battaglia (battleaxe) e un elmetto (helmet) dalle carte acquisto all'inizio del gioco.
2. Non hai bisogno di tirare nella Foresta (Forest), Dirupo (Crag) o Abisso (Chasm) a meno che tu non lo desideri. Se scegli di farlo devi accettare il risultato.
3. Puoi scegliere di andare in battaglia *berserk*. Se lo fai puoi aggiungere due al tiro del dado per la battaglia. Tuttavia se perdi, perderai due vitalità invece di una.



Beastman (Uomo Bestia)

1. Non hai bisogno di tirare nella Foresta (Forest) a meno che non lo desideri. Se scegli di tirare devi accettare il risultato.
2. Sei immune alla Sirena (Siren).
3. All'inizio di ogni turno puoi scegliere di mangiarti un più tuoi seguaci. Scarta ogni seguace che ti sei mangiato. Per ogni seguace mangiato ti curi una vitalità.



Black Orc (Orco nero)

1. Prendi carta spada larga (broadsword) dal mazzo acquisti all'inizio del gioco.
2. Non hai bisogno di tirare il dado nel Dirupo (Crag), se lo fai devi accettare il risultato.
3. Quando incontri un Orco (Orc), Goblin o un Lupo (Wolf), puoi scegliere di prenderli come seguaci. Loro combatteranno con te nella prossima battaglia, aggiungi la loro forza alla tua per quella battaglia soltanto. Dopo la battaglia se ne andranno nel mazzo degli scarti.
4. Sei immune alla Sirena (Siren).



Chaos Dwarf (Nano del Chaos)

1. Prendi un'ascia da battaglia (battleaxe) dal mazzo degli acquisti all'inizio del gioco.
2. Tu sei così forte che i tuoi colpi passano l'armatura del tuo avversario come se non ci fosse. Se vinci una battaglia contro un altro giocatore, e decidi di infliggergli una ferita, allora l'avversario non può usare nessuna armatura (armour), scudo (shield) o elmetto (helmet) per salvarsi la vita.
3. Sei immune alla Sirena (Siren).



Chaos Sorcerer (Sacerdote del Chaos)

1. Inizi il gioco con due incantesimi.
2. Puoi usare l'esperienza per guadagnare incantesimi. Per ogni 7 punti esperienza spesi riceverai un incantesimo.



Chaos Warrior (Guerriero del Chaos)

1. Prendi ascia da battaglia (battleaxe) dal mazzo degli acquisti all'inizio del gioco.
2. Ogni volta che sconfiggi un avversario in battaglia ricevi un bonus di punti esperienza. Tira un dado; il risultato è il bonus di punti esperienza che ricevi.
3. Non potrai mai prendere o lanciare incantesimi, neanche se la tua astuzia te lo permette, e neanche se gli incantesimi provengono da oggetti o seguaci.



Dragonslayer (Ammazzadraghi)

1. Prendi un'ascia da battaglia (battleaxe) dal mazzo degli acquisti all'inizio del gioco.
2. Non devi tirare il dado nel Dirupo (Crag) se lo vuoi.
3. Non puoi scappare da un combattimento contro un Drago in qualunque circostanza. Se incontri un Drago devi batterlo.
4. Quando combatti contro un Drago tiri due dadi e ne sommi i risultati. Però, se il risultato è doppio allora ti procuri una ferita nella furia del combattimento, questo danno si somma agli eventuali danni causati dal Drago come risultato del combattimento.
5. Non puoi usare armature (armour), elmetti (helmet) o scudi (shield) per salvarti la vita.
6. Sei immune alla Sirena (Siren).



Druid (Druido)

1. Inizi il gioco con un incantesimo.
2. Tu non hai bisogno di tirare nello spazio della Foresta (Forest). Se scegli di tirare, devi accettare il risultato.
3. Se la tua astuzia lo permette, puoi prendere un incantesimo tutte le volte che ti fermi in uno spazio Bosco (Woods). Puoi prendere l'incantesimo prima di effettuare qualunque incontro.
4. Puoi decidere di cambiare il tuo allineamento quando vuoi. Però puoi essere di un solo allineamento per volta, e inoltre, puoi cambiarti solo una volta per turno.



Dwarf Warrior (Nano Guerriero)

1. Prendi un'ascia da battaglia (battleaxe), un'elmetto (helmet) e un'armatura (armour) dalla carte acquisto all'inizio del gioco.
2. Puoi aggiungere uno al tiro del dado quando sei nella Cava (Cave).
3. Sei immune alla Sirena (Siren).



Traduzione by Dominex, V1.01, Reggio E. 2005
<http://www.goblins.net> - <http://www.goblins.it>



Fire Wizard (Mago del Fuoco)

1. Inizi il gioco con l'incantesimo palla di fuoco (fireball). Prendi la carta palla di fuoco dal mazzo degli incantesimi.

2. Quando lanci l'incantesimo palla di fuoco *non* sei obbligato a scartarla. Puoi decidere di tenerla per usarla di nuovo, ma non nello stesso turno.



Goblin Fanatic (Goblin Fanatico)

1. Puoi usare sola la tua palla a catena in battaglia.

2. La tua palla a catena ti permette di tirare due dadi in battaglia (non in combattimento psichico), sommando il loro punteggio. Tuttavia, se tiri un doppio con i dadi ti avvolgi la catena attorno al collo e perderai automaticamente.

3. Se incontri un Goblin o un Lupo (Vorf), puoi prenderli come seguaci. Combatteranno con te nella tua prossima battaglia, aggiungendo la loro forza alla tua solo per quella battaglia. Dopo la battaglia andranno nel mazzo degli scarti.



Halfling

1. Dopo che hai effettuato il tuo movimento, puoi decidere di nasconderti. Tira un dado. Se tiri un 4,5 o 6 allora riesci a nasconderti e non farai incontri in quel turno. Se tiri un 1,2 o 3 allora devi risolvere l'incontro normalmente.

2. Quando devi fare un tiro che comporta l'utilizzo dell'astuzia, puoi ignorare il primo risultato e tirare ancora. Devi accettare il secondo risultato.

3. Siccome sei molto agile e piccolo, devi essere sconfitto in battaglia o combattimento psichico di almeno 2 punti. Se vieni sconfitto di un punto, il risultato è un pareggio.

4. Sei immune alla Sirena (Siren).



High Priest (Alto Prete)

1. Inizi il gioco con un incantesimo.

2. Dopo aver tirato il dado per pregare, puoi aggiungere 1 al risultato.

3. Quando incontri uno Spirito (Spirit), invece di combatterlo puoi decidere di scacciarlo movendolo in un altro spazio della regione non occupato da un altro giocatore.



Knight Templar (Cavaliere Templare)

1. Prendi una spada larga (broadsword), un'elmetto (helmet) e un'armatura (armour) dalla carte acquisto all'inizio del gioco.

2. Tu puoi ignorare il primo risultato del dado quando tiri per pregare. Se decidi di farlo devi accettare il secondo risultato.



Minotaur (Minotauro)

1. Tu non tiri il dado quando sei nel Dirupo (Crag). Se lo fai devi accettare il risultato.

2. Sei immune agli effetti del Labirinto (Maze) e della Sirena (Siren).

3. Non puoi portare elmetti (helmet).

Ranger

1. Prendi una spada larga (broadsword) e un'arco (Bow) dalle carte acquisto all'inizio del gioco.

2. Non tiri il dado nel Dirupo (Crag), Foresta (Forest) o Abisso (Chasm) a meno che non lo desideri. Se decidi di tirare, devi accettare il risultato.

3. Puoi scegliere di ignorare gli effetti della Tempesta (Storm) e della Tormenta (Blizzard).

4. Non perdi una vita nel Deserto (Desert).



Shaman (Sciamano)

1. Inizi il gioco con un incantesimo.

2. Il tuo potere di predire il futuro ti permette se peschi una carta evento (event), di evitarne gli effetti.

3. Quando un altro giocatore scarta un incantesimo nel mazzo degli scarti, puoi decidere, se la tua astuzia lo permette, di raccogliarlo e di tenerlo.



Skaven

1. Prendi una spada larga (broadsword) dalle carte acquisto all'inizio del gioco.

2. Ogni qualvolta tiri un "6" per il tuo movimento, puoi prenderli come seguaci. Combatteranno con te la tua prossima battaglia, aggiungendo la loro forza alla tua per quella battaglia soltanto.

3. Quando incontri uno Skaven, Topo Gigante (Giant Rat) o Topo Ogre (Rat Ogre), puoi prenderli come seguaci. Combatteranno con te la tua prossima battaglia, aggiungendo la loro forza alla tua per quella battaglia soltanto.

4. Sei immune alla Sirena (Siren).



Sorceress (Sacerdotessa)

1. Inizi il gioco con un incantesimo

2. Se all'inizio del tuo turno non possiedi alcun incantesimo, allora ne puoi pescare uno nuovo dal mazzo degli incantesimi.



Swashbuckler (Spaccone)

1. Prendi una spada larga (broadsword) dalle carte acquisto all'inizio del gioco.

2. Se vinci una battaglia durante il tuo turno, puoi prendere un movimento in più. Puoi ricevere un solo movimento in più per turno.

3. Puoi aggiungere uno al tiro del dado nella Taverna (The Tavern).



Warrior (Guerriero)

1. Prendi una spada larga (broadsword) dalle carte acquisto all'inizio del gioco.

2. Puoi tirare due dadi in battaglia, ed usare quello più alto per determinare il tuo punteggio. Non puoi usare quest'abilità nei combattimenti psichici.

Witch Elf (Strega Elfica)

1. Se perdi o pareggi una battaglia, puoi ignorare il risultato e combattere immediatamente di nuovo la battaglia. Ogni incantesimo o oggetto usato per la



prima battaglia, può essere riusato per la seconda. Devi accettare il risultato della seconda battaglia. Non puoi usare quest'abilità per i combattimenti psichici.

2. Le tue armi sono avvelenate. Se vinci una battaglia contro un altro giocatore e decidi di infligger-

li una ferita invece di rubargli una moneta d'oro o un oggetto, allora gliene infliggi due anziché una.

3. Sei immune alla Sirena (Siren).



Wizard (Mago)

1. Inizi il gioco con un incantesimo.

2. Puoi tenere una carta incantesimo dopo averla utilizzata, se lo desideri, ma devi però scartare un'altra carta incantesimo al suo

posto.

3. Puoi usare i punti esperienza per guadagnare incantesimi. Per ogni sette punti esperienza che scarti guadagni un incantesimo.



Wood Elf (Elfo dei Boschi)

1. Prendi un arco (bow), una spada larga (broadsword) e una faretra di frecce (quiver of arrows) dalle carte acquisti all'inizio del gioco.

2. Non hai bisogno di tirare il dado nella Foresta (Forest) a meno che non lo desideri. Se scegli di tirare, devi accettare il risultato.

3. Puoi *fuggire* da una battaglia quando se nei boschi (woods). Se scegli di fuggire, il risultato della battaglia è automaticamente una pesca; non c'è bisogno di tirare il dado.

4. Sei immune alla Sirena (Siren).

