

DUNGEON FIGHTER™

VENTI TEMPESTOSI

ESPANSIONE

Regolamento

Chi l'avrebbe mai detto! Siete davvero voi, ragazzi? Stavo giusto pensando a voi mentre lanciavo quest'incantesimo di Teletrasporto sul mio negozio! Queste coincidenze iniziano a diventare un po' troppe, non vi pare? Potrebbe sembrarvi che io vi stia cercando di proposito, ma posso assicurarvi che non è assolutamente così!

Bene bene, dal momento che non lo vedo, devo supporre che la cosa strisciante sotto i miei piedi che cerca di mordermi lo stinco sia il vostro amico barbaro. Ti piace davvero finire la sotto Torm, no? Che qualcuno lo aiuti... non c'è molto tempo e abbiamo molte affari urgenti da sbrigare.

Avete fatto un'ottimo lavoro giù alle Caverne Umidicce! Sì, sì, lo so, vi avevo promesso che non ci sarebbe stato nessun boss gigante e tentacolare laggiù, ma come potevo sapere che il Grande Cibulbu stava semplicemente dormendo? Non si parlava di lui da eoni, pensavo fosse morto! Sciocchi dei antichi, mi dispiace. Ma non rivanghiamo il passato, è andato. E ora che le magie del Fuoco e dell'Acqua sono state ripristinate nell'intero reame, sono sicuro che vi sentite più potenti che mai! E dovete esserlo, altrimenti non sareste qui! Non vivvi, quantomeno.

Siete sempre di fretta, lo so. Scappare dalle Guardie del Re e quant'altro. Se volete sul serio evitare di finire tra le sue grinfie, c'è solo una via che potete prendere da qui: seguite il fiume e attraversate la Gola Ventosa del Vorticante Terrore, poi scalate il Nuvoloso Precipizio della Paura e dell'Afflizione e raggiungete infine l'Isola Sospesa dell'Orribile Sciagura. Non fate caso ai nomi pittoreschi, è poco più di una passeggiata panoramica. Non vi dirò bugie (non che l'abbia mai fatto), incontrerete qualche bizzarra creatura, ma con le vostre portentose abilità e tutti gli incantesimi che vi ho venduto l'ultima volta non avrete certo problemi a sconfiggerli.

E non devo certo dirvelo, potete anche comprare qualcosa di nuovo! Già, date uno sguardo ai miei nuovi prodotti! Magia dell'Aria! Non è... rinfrescante? Vi sconvolgerà, avete la mia parola! Offro solo il meglio del meglio, lo sapete...



Questa espansione per **Dungeon Fighter** contiene una miscela di nuovi materiali. Ma soprattutto, dà accesso ai giocatori ai segreti della Magia dell'Aria, la più trascinante delle arti elementali. I vostri avventati eroi potranno ora rigirare e scagliare ogni cosa intorno a loro per rendere la situazione ancora più interessante. Presto gli eroi avranno l'occasione di imparare altri arcani incantesimi elementali nell'ultima espansione: terra. Quella del fuoco è in giro già da un po', e l'acqua è fuoriuscita più recentemente, quindi se non le avete ancora...cosa state aspettando?! Fate una visitina al vostro negoziante di fiducia e iniziate a lanciare palle di fuoco e globi d'acqua sui vostri nemici!

Componenti

1 REGOLAMENTO



6 CARTE EQUIPAGGIAMENTO



6 CARTE MOSTRO



1 SCHEDA EROE



1 SCHEDA MAPPA
(A DUE FACCE)



1 CARTA BOSS

6 CARTE POTERE



1 DADO ELEMENTALE
DELL'ARIA



12 segnalini XP



1 SEGNALINO NEBBIA



1 RAMPA



1 SAGOMA FULMINI A
CATENA



1 SUPPORTO VOLANTE
(CON 12 PEZZI)

*Date un'occhiata al dado
Elementale dell'Aria! 8 facce di
potere puro e semplice e seconde
occasioni salvavita! Stupendo.*

Due ritocchi alla Preparazione

Oltre a nuove meccaniche di gioco, l'espansione **Venti Tempestosi** include nuove carte e schede. Per integrare i nuovi componenti nella vostra partita, prendete ciascun nuovo tipo di componente e mischiatelo nel rispettivo gruppo (le carte Equipaggiamento con le altre carte Equipaggiamento, la scheda Eroe con le altre schede Eroe, ecc.). Se possedete più di un'espansione, potete includerle tutte (o solo qualcuna) a vostro piacimento.

Le carte sono contrassegnate con un simbolo d'aria, così che possiate dividerle e ordinarle con facilità.

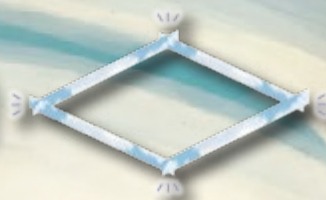
Grazie a quest'idea rivoluzionaria, potete sistemare le vostre componenti in un soffio... mph... abababa! Che simpatico!

La preparazione è la stessa del gioco base, fatta eccezione per alcune componenti aggiuntive da preparare durante il punto 8 (Preparare gli Altri Componenti):

-  Create la riserva di XP posizionando i segnalini XP accanto alla torre.
-  Posizionate il dado Elementale dell'Aria accanto ai dadi Bonus bianchi.
-  Posizionate il mazzo Potere accanto al mazzo Equipaggiamento.
-  Assemblate il supporto Volante come mostrato nell'immagine a destra. Poi posizionate il segnalino Nebbia, la Rampa, il supporto Volante e la sagoma Fulmini a Catena vicino alla Torre.

Qualcosa di interessante si nasconde nella nebbia...ma il più delle volte non vi piacerà scoprirlo.

Naturalmente sarete ansiosi di combattere i nuovi mostri con i nuovi equipaggiamenti e incantesimi. Durante la prima partita, vi diamo il permesso di barare un pochino, inserendo le nuove carte in cima ai rispettivi mazzi, in modo che escano di sicuro. Poi avrete il pieno controllo dell'aria!



Nuove Regole XP (Punti Esperienza)

Questa espansione include dei segnalini di plastica nera (d'ora in poi XP), che rappresentano l'Esperienza. L'XP è una nuova risorsa che i giocatori possono conservare sulla tessera Scigno, come l'oro.



Penso che si possa considerare il Boss come una sorta di "Dungeon Master", ma se volete una dritta, eviterei di supplicarlo per XP bonus.

Se un dado atterra mostrando l'icona eroe (non importa se abbia colpito il bersaglio o meno) e l'eroe non può attivare la sua Abilità Speciale, allora guadagna **2 XP**. Nel caso in cui l'eroe possa attivare un'Abilità Speciale, **può scegliere di non attivarla** e guadagnare 2 XP.

Oro, dadi e XP. Finalmente anche Dungeon Fighter ha tutto ciò che serve a un gioco fantasy che si rispetti! Se vi state chiedendo a cosa serva tutta questa faccenda dell'XP, andate avanti a leggere e lo scoprirete! Vi scompiglieranno l'acconciatura, ve lo garantisco!

Gli XP guadagnati vengono piazzati sulla tessera Scigno.

I segnalini XP appartengono all'intero gruppo, non a un eroe in particolare.

Carte Potere

COMPRARE CARTE POTERE

Le carte Potere di questa espansione permettono agli eroi di usare potenti incantesimi magici, molto utili per sopravvivere ai pericoli del Dungeon.

Le magie potenti richiedono esperienza. accumulata con i segnalini XP appena presentati.



Nei negozi, dopo che hanno finito di comprare equipaggiamenti con l'oro, gli eroi possono anche comprare carte Potere.

Solo un mago con la testa fra le nuvole metterebbe magie COSI' potenti in mano ad eroi alle prime armi!

Il Leader pesca **3 carte Potere** dal mazzo (indipendentemente dal numero di giocatori) e le posiziona sul tavolo a faccia in su. Le carte Potere possono essere comprate usando l'XP che gli eroi hanno accumulato finora. Il gruppo può comprare quante carte Potere a faccia in su desidera. **Ciascuna carta Potere costa 1 XP.**

Assicuratevi di leggere con attenzione ogni carta Potere in modo che sia chiaro quale vantaggio potrebbe trarne il gruppo e quale eroe dovrebbe portarla. Il gruppo decide assieme quali carte comprare e a quale eroe affidare ognuna di esse. Se gli eroi non riescono a trovare un accordo, sarà il Leader a decidere.

Quando riceve una carta Potere, l'eroe deve posizionarla a faccia in su accanto alla propria scheda Eroe.

Quella delle 3 carte Potere è un'antica tradizione millenaria. I proprietari di negozi magici devono mettere in vendita 3 Poteri... non 2, non 4, certo non 5 e, cosa più importante di tutte, mai, e poi mai 6. Così dice l'Almanacco della Magia, capitolo 3, paragrafo 3... ma alcune fonti suggeriscono si tratti solo di un problema di limiti tra domanda e offerta.

Ciascun eroe può portare fino a **3 carte Potere**. Se ne riceve una quarta, deve scartarne una di quelle già in suo possesso.

...saranno 3 nuove carte tra cui scegliere ad ogni negozio, quindi se non trovate quel che cercate non infuriatevi. Non c'è bisogno di creare una tempesta in un bicchier d'acqua.

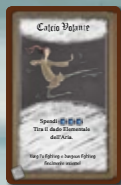
La magia non è una cosa passeggera, se un'ero ha imparato un incantesimo, se lo ricorderà per sempre... Quindi non siate metereopatici. Ci saranno XP per ogni stagione.

Le carte Potere non possono essere scambiate tra i giocatori.

Le carte Potere scartate o non acquistate vanno a formare una pila degli scarti a faccia in su. Quando il mazzo si esaurisce, mischiate questa pila e create un nuovo mazzo di carte Potere.

Quanto spesso dovrete rimescolare il mazzo Potere? Con 3 negozi in un Dungeon e 6 carte Potere, perfino le limitate capacità matematiche di Torm dovrebbero essere sufficienti a capirlo.

Se avete più di un'espansione, tuttavia, un nuovo mondo vorticante di variabilità statistiche si dispiegherà di fronte ai vostri occhi, qualora cercate di rispondere un'altra volta a questo arduo quesito.



Esempio: Gli eroi stanno facendo shopping a un negozio. Dopo aver terminato gli acquisti di carte Equipaggiamento, procedono a esaminare le carte Potere a disposizione. Marco, il Leader, pesca tre carte Potere dal mazzo. Il gruppo ha accumulato 2 XP sulla tessera Scrigno, e gli eroi scelgono di acquistare il Calcio Volante per 1 XP. Poiché Marco non possiede ancora alcun Equipaggiamento, gli eroi scelgono di affidare a lui la carta Potere.

Le carte Potere vi danno davvero un grande potere... per questo sono chiamate "carte Potere" e non "carte Nuvoletta paffutella di zuccherio filato" o altri nomi ridicoli.

ATTIVARE LE CARTE POTERE



All'inizio del proprio turno un giocatore può attivare una carta Potere in suo possesso. Per fare questo deve pagare tanti XP quanti sono riportati sulla carta..

Per pagare, prende i segnalini XP dalla tessera Scrigno e li rimette nella riserva di XP.

Ricordate, l'eroe che possiede una carta Potere può scegliere se attivarla o meno.

Usare la magia non è uno scherzo. A ogni incantesimo enunciato, perdete un po' di voi... un po' come quando vi schiacciate un brufolo.

Sagome

Questa espansione include carte che richiedono l'uso di sagome. Se una carta richiede a un eroe di usare una certa sagoma, quel giocatore deve prendere la sagoma indicata e **lanciarla sul Bersaglio**.

A meno che non sia specificato diversamente, le sagome seguono le seguenti regole:

➡ Una sagoma viene lanciata come una moneta, cioè deve venir lanciata col vostro pollice e deve girare a mezz'aria almeno una volta di 180°.



➡ Se la sagoma atterra con almeno una porzione di essa che sporge dal Bersaglio e **tocca il tavolo**, il giocatore che l'ha lanciata subisce 1 danno e deve tirarla di nuovo..

➡ Durante la fase di Pulizia, rimuovete tutte le sagome dal Bersaglio.

➡ Se un dado atterra su una sagoma durante un combattimento, si attivano tutti gli effetti della sagoma. Il lancio conta come se avesse normalmente colpito il mostro, non importa che l'eroe abbia subito

Lanciare una sagoma vicino al bordo del Bersaglio è un atto di vero coraggio... ma diciamocelo, a nessuno qui importa un bel niente del coraggio. Tuttavia coprire il centro da 10 danni vi procurerà ben più di qualche sguardo sdegnato.

 danni dalla sagoma o meno. Se il dado mostra l'icona Eroe, l'eroe può anche usare la sua Abilità Speciale.

Se un dado atterra sulla sagoma solo parzialmente, i giocatori devono controllare cos'altro esso stia toccando:

- Se il dado **tocca il Bersaglio**, il lancio conta come un lancio normale, che infligge danni al mostro, ignorando tutti gli effetti della sagoma.
- Se il dado **tocca il tavolo**, il lancio conta come un mancato.
- Se il dado non tocca **altro che la sagoma**, conta come un lancio portato con successo sulla sagoma e ne attiva l'effetto.

Non ci posso credere! alla nostra terza espansione insieme volete davvero che ve lo ripetate?! Vuoi attivare la sagoma? COLPISCILA! Non la colpisci? Non la attivi. Non mi sembra così difficile da capire, suvvia!

SAGOMA FULMINI A CATENA

Questa sagoma di solito viene lanciata all'inizio di un combattimento. Se un dado atterra sulla sagoma Fulmini a Catena, il giocatore infligge 3 danni al Mostro, poi recupera dalla sagoma il dado appena tirato e lotira nuovamente, the player deals 3 damage to the monster. È simile all'Abilità Speciale di Murka, Doppio Attacco, e dopo ogni colpo potete aggiungere modificatori al danno da armi/oggetti, se presenti; ma al contrario dell'Abilità di Murka, potete recuperare il dado e lanciarlo di nuovo ogni volta che colpite la sagoma; questo effetto può succedere più volte durante lo stesso turno.



Esempio: Il dado atterra sulla sagoma Fulmini a Catena. Il mostro riceve 3 danni, quindi il giocatore recupera il dado e lo tira di nuovo. Il dado colpisce ancora la sagoma, quindi il mostro riceve altri 3 danni. Il dado viene recuperato e lanciato nuovamente, ma questa volta atterra sull'anello 2 del Bersaglio. Il mostro non è ancora sconfitto, ma si è beccato una sberla da 8 danni.

Supporto Volante

Questa espansione include inoltre carte che richiedono l'uso del **supporto Volante** (mostri con l'abilità Volante, e una carta Potere). Quando questo avviene, dovrete combattere un mostro...volante, guarda caso.

Sono sicuro che non l'avete visto arrivare, eh?

Quando ciò avviene, dovete posizionare il supporto Volante sotto il Bersaglio: la parte grande, quadrata sotto la parte centrale del Bersaglio, e ciascuna delle parti a forma di "X" sotto ciascun osso agli angoli (vedi illustrazione qui sotto). Assicuratevi che i **buchi** del Bersaglio restino **totalmente vuoti**.



Il Bersaglio sarà quindi letteralmente (beh, quasi) volante sul tavolo! Vi sembrerà difficile, ma fidatevi: non lo è poi tanto ed è comunque molto divertente!

Qualsiasi somiglianza che gli effetti della sagoma Fulmini a Catena possano avere con una certa famosa carta di un certo famoso gioco fantasy di carte è assolutamente casuale. Possiamo giurarlo. Quindi non fatemi causa, eh? Mi raccomando!

Dado Elementale

Un dado Elementale funziona in maniera leggermente diversa rispetto ai normali dadi Base colorati.

Può essere usato solo quando un mostro, un Equipaggiamento o un'Abilità Speciale lo richiedono esplicitamente.

I dadi Elementali seguono le seguenti regole, a meno che non sia specificato diversamente:

-  I dadi Elementali non possono mai essere conservati sulla tessera Scrigno.
-  I dadi Elementali seguono le normali regole di lancio dei dadi (vedi pag. 7 del regolamento del gioco base).
-  Se un dado Elementale atterra mostrando un simbolo, si attiva l'effetto corrispondente, come spiegato nel regolamento qui di seguito.
-  Il dado Elementale non rimpiazza alcun altro dado. Se un giocatore lancia il dado Elementale, non deve lanciare altri dadi durante il suo turno. Qualsiasi dado inutilizzato, Base o Bonus che sia, sarà disponibile al giocatore successivo, e il gioco procede in senso orario come sempre.

DADO ELEMENTALE DELL'ARIA



Il dado Elementale dell'Aria è un dado a 8 facce con due differenti icone. **Non è un dado Base blu.**



L'icona speciale sul dado Elementale dell'Aria si comporta come un'icona speciale su un dado Bonus bianco. L'eroe può attivare una delle sue Abilità Speciali a scelta (o invece guadagnare 2 XP).



Se il dado atterra con quest'icona a faccia in su, l'eroe può rilanciare il dado (proprio come l'Abilità Speciale **Ritiro**, vedi pag. 10 del regolamento del gioco base).



Segnalino Nebbia

Alcuni mostri (cioè quelli con l'abilità Nebbia) e alcune carte Equipaggiamento e Potere richiedono di lanciare il segnalino Nebbia.

Quando lo faranno i mostri non vi piacerà. Ma quando lo farete voi vi piacerà eccome! Il 50% è comunque qualcosa, non credete?

I mostri con l'abilità Nebbia, **quando colpiti**, fanno tirare all'eroe il segnalino Nebbia. Quando viene tirato, se atterra con **la faccia Nebbia in su**, il mostro riceve **-3 danni**. I mostri con questa abilità sono più difficili da abbattere, ma avrete gli eroi possono avere la stessa occasione.

Infatti, alcune carte Equipaggiamento e Potere permettono all'eroe di lanciare il segnalino Nebbia **quando mancano il Bersaglio**. Se l'eroe decide di lanciare il segnalino e questo atterra **con la faccia Nebbia in su**, l'eroe **riceve -3 danni**, proprio come un mostro con l'abilità Nebbia.

Nascondersi nella nebbia è una vile abitudine. Utile, certo, ma sempre vile. Lo sto solo dicendo... senza pressione...



Tiri Speciali

Come nel gioco base, gli eroi dovranno talvolta tirare i dadi in modi speciali. Ci sono tre nuovi tiri correlati all'elemento Aria:

Tiro al Volo:

Il giocatore alla sinistra del giocatore che deve tirare gli lancia il dado, questi deve prenderlo al volo e tirarlo con un unico movimento.



Tiro Rampa:

Il giocatore piazza la Rampa di fronte a sé, con la parte più bassa verso di sé e la parte più alta verso il Bersaglio. Poi posiziona il dado sulla parte bassa e lo colpisce con un dito in modo che scivoli sulla Rampa e decolli dalla parte più alta verso il Bersaglio.



Crediti

Game Design Espansione: Lorenzo Silva

Game Design Gioco Base: Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino & Aureliano Buonfino.

Illustrazioni & Grafica: Giulia Ghigni

Editing: Heiko Eller and Alessandro Prà

Production Management: Heiko Eller e Lorenzo Silva

Editing & Design grafico: Fiona Carey, Marina Fahrenbach

Ringraziamenti speciali: Steven Kimball, Gabriel Durnerin, Evelyn Bigelmaier e i giocatori presenti al Burgevent 2014 organizzato dalla Heidelberger a Stahleck

Okay, tre sono andate, ne manca una. Non vedo l'ora di incontrarvi nell'ultima espansione... la terra! Avete presente fango, melma, fosse biologiche... quel genere di cose?

Tiro Occhiali:

Il giocatore che possiede gli occhiali con le lenti più spesso deve tirare **senza indossarli**; gli altri giocatori invece **devono indossare** quegli occhiali.



Se nessuno di voi porta gli occhiali, beh, buon per voi, eroi fortunelli. Questa carta non ha effetto su di voi, occhi di falco. E no, non vi chiederemo di scambiare le lenti a contatto...

Stanze Speciali dell'Aria



Idolo d'Aria

All'inizio del combattimento, il primo giocatore tira il dado Elementale dell'Aria. Il giocatore successivo avrà ancora tutti e tre idadi Base colorati tra cui scegliere.



Stanza dell'Addestramento

Alla fine del combattimento in questa stanza, il gruppo riceve tanti segnalini XP quanti sono indicati sulla scheda Mappa.

E questo è tutto, cari amici, per favore, non cercate di trattenere le risate, so che sono simpatico e mi farebbe piacere avere dei riscontri... niente? Neanche un sorrisetto? Bah, come al solito regalo perle ai porci...

INFO@CRANIOCREATIONS.COM
WWW.CRANIOCREATIONS.COM
WWW.HORRIBLE-GAMES.COM

