

MINIONS BEARING GIFTS: THE DUNGEON LORDS MAGIC ITEMS EXPANSION



Solo i migliori sono insigniti col titolo di Underlord. Tenete a mente, comunque, che il valore è relativo. Dovete lavorare per elevare la vostra posizione, e per essere sicuri di ciò, non trascurare le opportunità di ostacolare i vostri avversari.

Certamente i Signori dei Dungeon non si umiliano attaccandosi il dungeon tra di loro. Non direttamente. Ma se un gruppo di avventurieri si trova all'ingresso di un dungeon altrui pronti a fare il loro sporco lavoro, perché non dargli una mano?

Sicuramente avete già sentito voci su stranieri incappucciati che si uniscono agli avventurieri con oscure alleanze e che offrono loro oggetti o un po' d'aiuto per la loro impresa. Ora sapete il perché.

Questa mini espansione aggiunge gli oggetti magici al gioco. Hai solo bisogno di questo regolamento. I venti oggetti magici sono già inclusi nella scatola base del gioco.

Queste regole si riferiscono a una partita per quattro giocatori. Caselle di testo speciali spiegano le varianti per la partita a due o tre giocatori.

Gli oggetti magici aumentano l'interazione tra i giocatori. Ci sono due modi per utilizzarli. Nella Variante Semplice aiuti in modo diretto gli avventurieri degli altri giocatori. La Variante Difficile implica più abilità deduttive e pianificazioni segrete. Entrambe le Varianti complicano di più il gioco e rendono i combattimenti più punitivi.



Pensi che il gioco originale sia troppo semplice e lineare? Allora questa espansione NON fa per te. Probabilmente non hai ancora capito bene come giocare.

Se, invece, hai capito, quanto è difficile il gioco originale e vuoi maggiori sfide, avanti allora.

Tessere Oggetto

Per ogni colore sono presenti cinque Tessere Oggetto: uno è la Tessera Vuota mentre gli altri quattro sono oggetti magici, uno per ogni tipo di avventuriero.

Illustrazione →




Abilità →

← Avventuriero

Tipi di Avventuriero che può usare l'oggetto



Bacchetta Magica

Permette a un guerriero di aggiungere un punto magia  al Party. Pergamene e Rune possono confonderli, ma anche i guerrieri sanno maneggiare un bastone.



Amuleto del Coraggio

Dona al mago un colpo extra. Portando quest'amuleto anche il mago più smidollato migliorerà la sua costituzione, sia la potenza magica sia il suo peso.



Pozione Guaritrice

Permette ai ladri di curare il gruppo. Al ricevimento della pozione, essi dovranno firmare un contratto di licenza che li vincola al rispetto delle regole dei Chierici. Sì, fanno le loro veci. Ai ladri non importa andare contro la legge, ma sanno quanto sia pericoloso andar contro gli avvocati.



Quadrifoglio della Fortuna

Abilita i Chierici ad aiutare il gruppo nell'evitare le ferite da trappola. Affinché il Quadrifoglio funzioni, deve essere colto a mezzanotte e immerso in sangue di unicorno. Non porta così fortuna agli unicorni.



Tessera Vuota

Varianti di gioco

Ci sono due varianti di gioco:

La Variante Semplice è la più facile da spiegare e da giocare. Se vi piace l'ambientazione del gioco e volete più interazione fra i giocatori, provatela.

Nella Variante Difficile l'interazione è meno diretta. Se sbagliate, lo dovete alla vostra pianificazione. Questa variante è per chi apprezza il manipolamento del Cattivometro, la previsione degli eventi di gioco e lo sfruttamento dei minimi dettagli in combattimento.

La Variante Semplice

Questa variante aggiunge l'interazione diretta nel gioco. La raccomandiamo per la prima partita con gli oggetti magici dato che è più facile da spiegare e da giocare.

All'inizio dell'ultimo Round di ogni Annata, ogni giocatore invia un oggetto magico a ogni accampamento di fronte al dungeon avversario.

Prima del combattimento, gli oggetti sono distribuiti agli avventurieri che possono utilizzarli. Durante il combattimento rinforzano gli avventurieri, rendendoli più ostici da sconfiggere.

D'altro canto, gli avventurieri sconfitti cedono i loro oggetti magici ai Signore del Dungeon che li cattura, fornendogli punti extra alla fine del gioco. Così se inviate un oggetto a un gruppo che non può usarlo, voi effettivamente aiuterete il vostro avversario.

Disposizione

All'inizio del gioco prendi le cinque Tessere Oggetto del tuo colore (4 oggetti magici e un Tessera vuota).



In due Giocatori prendete anche le Tessere del Non-giocatore assegnatevi. Non prendete la Tessera Vuota. (avrete così otto oggetti magici e un Tessera Vuota.)

La Fase Oggetti

Ogni annata ha una Fase Oggetti aggiuntiva nella quale i vostri servitori spacciano oggetti magici agli avventurieri che attendono all'ingresso dei Dungeon avversari.



Il loro prezzo copre giusto le spese di produzione. Gli oggetti non sono venduti per fini di lucro. Il piacere di sovvertire i piani avversari è la giusta ricompensa.


La Fase Oggetti avviene all'inizio dell'ultimo round dell'Anno, dopo aver piazzato i mostri (o spettri) e le stanze, e prima della Fase Ordini. Quando sistemate il Tabellone Avanzamento, utilizzate un Imp per marcare questa casella come promemoria per la Fase Oggetti.



Se volete, potete utilizzare un Segnalino Troll invece dell'Imp. È più bello da vedere, e giustifica il fatto che ci siano quattro Segnalini Troll e tre soli Troll nella scatola del gioco.

Spacciare gli Oggetti

Quando il Segnalino dei progressi raggiunge lo spazio marcato con l'Imp (o col Segnalino Troll), come illustrato qua sopra, dovete distribuire gli Oggetti Magici nei Dungeon avversari. Date un Tessera Oggetto, a faccia coperta, a ogni giocatore avversario.

In quattro Giocatori, dovrai dare la Tessera Vuota  a un giocatore e un Oggetto Magico agli altri due. Nel primo anno scegliete due Oggetti da mandare e due da tenere per l'anno successivo. Decidete a chi dare quale oggetto.

Dopo che tutti hanno ricevuto un Oggetto da ciascun avversario, le Tessere Oggetto sono scoperte. Le Tessere Vuote vanno restituite ai rispettivi proprietari. Le restanti Tessere Oggetto (quelle effettivamente magiche) vanno piazzate accanto agli avventurieri che le hanno ricevute. Saranno poi assegnate a membri del gruppo all'inizio del combattimento. (vedi sotto.)



È già, gli Oggetti sono spacciati nei Dungeon prima che sia assegnato l'ultimo avventuriero, così avete ancora tempo per giocare con il Cattivometro. Questo vuol dire essere un Signore dei Dungeon: anche la Variante Semplice può essere complicata.

Dopo la Fase Oggetti del Primo Anno vi rimarranno tre Tessere Oggetto (del vostro colore), una delle quali sarà la Tessera Vuota. Nel Secondo Anno passerete le tre Tessere Oggetto. (Non sarete in grado di scegliere quali Tessere spacciare nel Secondo Anno, ma potrete ancora scegliere a chi spacciarle). Alla fine della Fase Oggetti del Secondo Anno la vostra Tessera Vuota vi tornerà indietro. Sarà quindi l'unica Tessera che avrete.



In tre Giocatori darete via solo due Tessere Oggetto, una di queste potrebbe essere la Tessera Vuota, ma anche no, la scelta è vostra.

In tre Giocatori, la vostra Tessera Vuota non vi tornerà indietro. Sarà invece scartata nella Plancia delle Terre Lontane. Quindi, se nel Primo Anno spacciate un oggetto magico e la Tessera Vuota, avrete a disposizione nel Secondo Anno solo Oggetti Magici. Li spacerete durante la Fase Oggetti e, alla fine del gioco, ve ne avanzerà uno. In altre parole, se conservate la Tessera Vuota, spacciate due oggetti magici nel Primo Anno e la Tessera Vuota sarà disponibile nel Secondo Anno. Puoi passarla a qualcuno durante la Fase Oggetti o puoi scegliere di dare via i rimanenti oggetti magici e tenere la Tessera Vuota fino alla fine.



In due Giocatori avrete Tessere Oggetto di due colori. Dovrete spacciarne una per ogni colore, sia al vostro avversario sia al vostro Non-giocatore.

In totale darete via quattro Tessere Oggetto, due per colore. Voi riceverete una Tessera Oggetto per ogni colore del vostro avversario e del Non-giocatore.

Voi potete sia conservare sia spacciare la Tessera Vuota. Potete darla sia al vostro avversario sia al non-giocatore. Se la spacciate, non vi tornerà indietro. Sarà scartata nella Plancia delle Terre Lontane quando le Tessere saranno scoperte. La Tessera Vuota può quindi essere giocata una volta soltanto durante la partita.

Contano solo le Tessere Oggetto che passate al vostro avversario. Le Tessere inviate al Non-giocatore vanno scartate sulla Plancia delle Terre Lontane al momento della scoperta delle Tessere. (Questo riduce le vostre possibilità di scelta nel Secondo Anno). Le Tessere Oggetto scartate vanno lasciate a faccia scoperta in modo che sia possibile dedurre quali Oggetti sono rimasti nel Secondo Anno.

Il Secondo Anno segue le stesse regole del Primo. Userete quattro delle vostre cinque Tessere Oggetto rimanenti e ne terrete una (che sarà del vostro colore).



Sappiamo che non è importante quali Tessere Oggetto passerete al Non-giocatore nel Secondo Anno, ma fatelo lo stesso. I Non-giocatori si annoiano se non prestate loro attenzione.

Riepilogo (per due, tre o quattro Giocatori)

◆ Cominci con cinque Tessere Oggetto del tuo colore. (In due Giocatori avrai anche quattro Tessere Oggetto del Non-giocatore, tutte tranne la Tessera Oggetto)

◆ Ogni Anno spaccierai una Tessera Oggetto per ogni avversario. (In due Giocatori ne spaccierai una al tuo avversario e una al Non-giocatore, una per ognuno dei tuoi colori).

• In quattro Giocatori spaccierai la Tessera Vuota in entrambi gli Anni e ti tornerà indietro. In due Giocatori se decidi di passarla, alla rivelazione degli oggetti sarà scartata.

• Alla fine del gioco vi resterà sempre in mano una Tessera Oggetto indipendentemente dal numero di giocatori.

Combattimento

Durante la Fase Oggetti, i vostri avventurieri riceveranno da zero a tre oggetti magici che potrebbero essere sia tutti uguali sia diversi. Contano solo gli oggetti magici ricevuti dagli altri giocatori. Gli oggetti del tuo colore non hanno rilevanza nella Fase Combattimento.

Distribuzione degli Oggetti

Durante la preparazione, mettere gli oggetti accanto agli avventurieri. Ogni oggetto può essere usato solo da un tipo di avventuriero. Gli altri non possono utilizzarlo.

Per ogni tipo di oggetto magico posseduto procedi come segue:

- Se avete esattamente un solo avventuriero del tipo richiesto, date a lui tutti gli oggetti. (Metteteli sopra la sua testa.)
- Se avete più avventurieri del tipo richiesto, distribuite gli oggetti in modo uniforme partendo dall'avventuriero più arretrato. Se c'è un oggetto per ognuno, allora tutti ne avranno uno. Se non ce n'è abbastanza, allora chi sta davanti resterà senza. Se avete tre oggetti e due avventurieri quello più indietro ne avrà due e quello davanti uno.
- Se non avete avventurieri del tipo richiesto, il gruppo non userà quegli oggetti. Piazzateli in fondo alla fila a indicare che il gruppo li ha insacchettati.

Il Paladino non riceve alcun oggetto.



Alcuni dicono che i Paladini rinnegano gli oggetti magici a causa della loro purezza. Altri dicono che hanno fatto un voto che gli impedisce di prenderli. La verità è che il Paladino è così borioso che gli altri avventurieri rifiutano di dividerli con lui.




I seguenti esempi mostrano la corretta distribuzione degli oggetti:



Incidenza degli Oggetti in Battaglia



Gli oggetti magici assegnati agli avventurieri possono influenzare l'esito di una battaglia. Gli oggetti insacchettati invece non hanno alcun effetto. (Potete girarli a faccia coperta così non vi distraggono).



L'effetto di un oggetto è semplice: fornisce l'abilità extra indicata sulla Tessera Oggetto. un Danno Extra **+1**, una abilità Anti Trappola , un'abilità Magia  o un'Abilità Curatrice .

Per un Mago i Punti Danno Extra funzionano aumentando di uno il numero rosso sulla Carta Avventuriero. La sua eliminazione costerà un Segnalino Danno in più. (Comunque la Trappola Cibo Avvelenato "Poisoned Meal Trap", se colpirà il mago farà un danno in più). Quest'abilità è cumulativa, quindi due amuleti daranno al mago due Punti Danno Extra.

Le altre abilità vanno semplicemente aggiunte al totale dei punti abilità Antitrappola, Magia e Curatrice del Party. Hanno le stesse funzioni delle abilità stampate sulle Carte Avventuriero. Per esempio cureranno i Punti Danno alla stessa maniera:

- Un gruppo senza chierici e un ladro con due pozioni guaritrici.
- Un gruppo senza chierici e due ladri, ognuno con una pozione guaritrice.
- Un gruppo con un chierico con una icona  e un ladro con una pozione guaritrice.
- Un gruppo con un chierico con due icone  e nessuna pozione guaritrice.

Gli oggetti magici si possono utilizzare ogni volta che sia possibile, non si consumano. (Immaginate un ladro che dispensa un sorso di pozione guaritrice ad ogni round, nessuno la beve tutta). Il solo modo di sbarazzarsi di un oggetto magico è quello di eliminare l'avventuriero che lo porta con sé.

Il regolamento fa riferimento al tipo di avventuriero (guerriero, chierico, etc.) riferendosi unicamente al tipo indicato sulla Tessera Avventuriero. Per esempio, un ladro con una pozione guaritrice è ancora un ladro, non un chierico. Può ancora essere attaccato dai vampiri e le Freccie Antimagia (Anti-Magic Dart) non hanno effetto su di lui se lo colpiscono. Comunque, se una Freccia Antimagia colpisce un chierico, ne impedisce l'abilità guaritrice anche al ladro poiché la trappola è progettata in modo che l'abilità curatrice sia inibita a tutto il Party. Allo stesso modo un guerriero con una bacchetta magica non è un mago. Egli può aiutare il gruppo lanciando l'invisibilità, ma l'incantesimo non avrà effetto su di lui. La Freccia Antimagia impedirà alla bacchetta magica di lanciare incantesimi solo se colpisce un vero mago.

Il testo sulla Carta Freccia Avvelenata (Poisoned Dart) richiede una correzione. Il: "due Danni che i ladri non possono prevenire" sarà intesa come: "due Danni che non possono essere prevenuti dalle abilità Antitrappola" così la regola si applica anche ai paladini e ai chierici con un quadrifoglio della fortuna. Per saperne di più consultate le FAQs ufficiali su www.czechgames.com.

Oggetti catturati

Quando eliminate un avventuriero che ha uno o più oggetti magici, poneteli nella vostra prigione accanto all'avventuriero. Gli oggetti catturati non contano più nella Fase Combattimento.

Se ci sono oggetti insacchettati (es. oggetti magici che non possono essere usati da nessun avventuriero) li catturate solo se eliminate tutti gli avventurieri (incluso il paladino, se presente).

Se il combattimento termina prima dell'eliminazione degli avventurieri, gli oggetti portati dagli avventurieri sopravvissuti, così come quelli insacchettati, vanno scartati nella Plancia delle Terre Lontane.

Caso particolare: se sconfiggi tutti gli avventurieri e poi cominci a combattere di nuovo perché il paladino si è mosso verso il tuo dungeon, conservi tutti gli oggetti catturati inclusi quelli insacchettati, indipendentemente dall'eliminazione o meno del paladino in arrivo.

Punteggio

Alla fine del gioco, quando si conteggiano i punti per gli avventurieri catturati, vi assegnerete anche un punto per ogni oggetto magico nella prigione.



Utilizzate saggiamente la vostra Tessera Vuota, assicuratevi di scegliere oggetti che causeranno scompiglio ai piani dei vostri avversari. Altrimenti potranno solo che dire: "Grazie dei punti bonus!" e lanciare l'oggetto catturato in deposito.

Variante Oggetti Difficile

Se adorate le difficoltà del gioco, la manipolazione del Cattivometro, fuorviare gli avversari, etc. provate questa variante. L'interazione è meno diretta e l'impatto delle vostre azioni è più difficile da controllare. Anche le regole sono più difficili da spiegare. Se volete solo più interazione utilizzate la Variante Oggetti Semplice.

In questa variante invece di spacciare oggetti magici agli altri giocatori, li spacterete direttamente agli avventurieri in attesa sulla Plancia Progresso. Non sarete mai completamente sicuri di quale giocatore riceverà quale avventuriero giacché assegnate gli oggetti prima che l'ordine di assegnazione degli avventurieri di questo round sia risolto. Siccome tutti i giocatori lo fanno simultaneamente in segreto, potrebbe anche capitare che un tuo oggetto ti sia assegnato.

Ciascun avventuriero può avere solo un oggetto. Non si assegnano punti vittoria per gli oggetti catturati. Invece dovrete constatare se l'oggetto può essere utilizzato dall'avventuriero. In questo caso saranno assegnati due punti vittoria.

Disposizione

All'inizio del gioco, prendete le cinque Tessere Oggetto del vostro colore (quattro oggetti magici e una Tessera Vuota).

(Le regole sono le medesime, qualunque sia il numero di giocatori).

Fase Ordini

Nel round dove gli avventurieri sono assegnati ai dungeon (es. il secondo, il terzo e il quarto round di ogni Anno) i giocatori possono mandare un oggetto magico ad uno degli avventurieri.

Quando scegliete gli ordini durante la Fase Ordini (non durante l'inverno), scegliete anche una delle vostre Tessere Oggetto e piazzatela a faccia coperta accanto agli avventurieri. Come giocare gli ordini diventa fondamentale. Il Primo Giocatore piazza la sua Tessera Oggetto accanto alla Tessera Avventuriero (la più lontana dal lato destro). Il giocatore successivo piazza il suo oggetto accanto alla seconda tessera avventuriero e così via.

Gli ordini non sono rivelati fino a quando tutti i giocatori non hanno scelto un Oggetto Magico. Gli oggetti magici non sono ancora scoperti ma sono tenuti a faccia coperta fino a che gli avventurieri non sono assegnati ai giocatori.



In due o tre Giocatori potete anche scegliere a caso gli Ordini per il(i) Non-giocatore(i). La scelta casuale degli Ordini è rivelata prima che voi selezionate i vostri Ordini e i vostri Oggetti Magici.

Durante il Primo Anno, in primavera, avrete cinque Tessere Oggetto tra cui scegliere. Nei round successivi ne avrete di meno, ma la Tessera Vuota sarà sempre a vostra disposizione (come spiegato qua sotto).

Fase Avventurieri

Appena prima che gli avventurieri siano assegnati ai dungeon, gli oggetti sono distribuiti.

Scoprite le Tessere Oggetto in ordine (cominciando da quello accanto al primo avventuriero). Per ciascun Oggetto procedete come segue:

- Se è una Tessera Vuota, restituirla al proprietario.
- Se è un Oggetto Magico, mettetelo sopra il primo avventuriero che lo può utilizzare (il più lontano dal lato destro) e che non ha ancora alcun Oggetto. Per esempio, se ci sono due guerrieri, la prima Bacchetta Magica va al primo guerriero e la seconda Bacchetta va al secondo guerriero.
- Se in questo turno non vi sono avventurieri che possono utilizzare l'Oggetto o se tutti gli avventurieri ne possiedono già uno, restituirlo al proprietario.

Esempi:



Questi oggetti saranno distribuiti così:



Questi oggetti saranno distribuiti così:



Gli avventurieri sono assegnati ai giocatori seguendo le normali regole di assegnazione. Essi portano con loro l'oggetto magico che gli è stato assegnato. Notare che gli oggetti non assegnati vanno restituiti ai proprietari immediatamente così che il gruppo di avventurieri non abbia oggetti insacchettati.



In due Giocatori un oggetto magico può essere assegnato ad un avventuriero che va da un Non-giocatore. Quando la Tessera Avventuriero è scartata nella Plancia delle Terre Lontane, la Tessera Oggetto non si scarta, ritorna invece al suo proprietario.



Proprio così. Fai un agguato e riprenditi il tuo regalino. Spargere malvagità qui in giro tiene parecchio occupati. Abbandonate le Terre Lontane al proprio destino.



Avrete notato che in questa variante nessun avventuriero può portare più di un oggetto. Essi conservano l'oggetto che è assegnato loro. Non sono ridistribuiti all'inizio del Combattimento.

Combattimento

In Combattimento gli oggetti magici funzionano come nella Variante Semplice. (Vedi sopra).

In più dovete controllare se i vostri oggetti magici sono usati. Se un oggetto è usato in battaglia (come spiegato in Appendice), segnalo con un Segnalino Oro.

Quando un avventuriero con un oggetto è eliminato, o alla fine del Combattimento, il Segnalino Oro evidenzia se l'oggetto è stato usato. Se sì, il giocatore che ha mandato la Tessera Oggetto (il giocatore col medesimo colore) la prende e la piazza nell'Ufficio delle Lettere Morte. Se no, la Tessera Oggetto è scartata nella Plancia delle Terre Lontane.



Marchi gli oggetti per indicare che sono stati usati. Non sono diventati inutili. Potranno essere usati nuovamente fino a che gli avventurieri che li portano non sono eliminati. Va marcato solo il primo utilizzo, quante volte è utilizzato non è rilevante. (ai fini del punteggio).

Alla fine del Combattimento, tutti gli oggetti magici che sono stati usati almeno una volta vanno messi nell'Ufficio delle Lettere Morte di chi li ha originariamente spacciati.



Non importa se un avventuriero è eliminato oppure no, le Tessere Oggetto che si trovano nell'Ufficio delle Lettere Morte non sono più disponibili ad essere spacciate durante il Secondo Anno. Non sono più visti come Oggetti Magici, rappresentano invece la gioia di aver messo a soqquadro un dungeon altrui (e possibilmente anche l'invio di una d'ingiurie).

Eccezione: può succedere che ti capiti un avventuriero che porta un tuo oggetto magico. Ciò è male. L'oggetto è usato normalmente, ma alla fine del Combattimento va scartato nella Plancia delle Terre Lontane anche se è stato usato. In questa variante i giocatori non acquisiscono oggetti se sono usati contro loro stessi; sono solo segnati gli oggetti che sono usati almeno una volta contro gli altri signori del dungeon.



Spedire una lettera d'ingiurie a voi stessi risulterebbe alquanto stupido.

Punteggio

Gli oggetti magici non sono contemplati nella Lista Ministeriale dei Punteggi Ufficiali. Se termini con zero o meno Punti Vittoria peggio per te, non otterrai la licenza. (e nemmeno i punti derivanti da essi).

Altresì, se hai raggiunto un punteggio positivo otterrai due Punti Malizia extra per ogni Tessera Oggetto situato nell'Ufficio delle Lettere Morte (cioè per gli oggetti che sono stati usati correttamente almeno una volta contro gli altri Signori del Dungeon).

Appendice: Oggetti Usati con Successo

Nella Variante Oggetti Difficile dovete determinare se un oggetto magico è stato usato. Raccomandiamo vivamente ai giocatori di risolvere le battaglie in ordine in modo che ciascuno possa controllare accuratamente.



Pozioni Guaritrici

Le pozioni guaritrici sono considerate correttamente utilizzate se, in una qualsiasi Fase Cura, il Gruppo cura almeno un Punto Danno in più di quelli che potrebbe curare senza le pozioni. In questo caso marcare tutte le pozioni del Gruppo di avventurieri come usate.

Esempio:



Se mandate la vostra melma contro il Party, essa infliggerà un Punto Danno a ciascun avventuriero. In fase di cura il Party curerà i tre Punti Danno. Entrambe le Pozioni sono marcate come usate dato che senza, il Party avrebbe curato solo due Punti Danno.

Se mandate il vostro Goblin, esso causerà due Punti Danno. Entrambi saranno curati nella Fase Cura. Dato che il chierico può curare entrambi i Punti Danno anche senza l'utilizzo delle pozioni, le Pozioni non saranno marcate come usate.

Se mandate sia il Goblin sia la Melma nello stesso round, allora l'esito dipende dall'ordine di attacco. Quale mostro dovrebbe attaccare per primo per evitare di marcare come usate le pozioni guaritrici? (in entrambi i casi il primo ladro è eliminato e il suo oggetto è scartato senza essere usato. L'unica differenza è se il secondo oggetto è usato o meno).



Quadrifogli della Fortuna

Se usati correttamente, i quadrifogli della fortuna evitano un Punto Danno che potrebbe essere inflitto senza di loro durante la Fase Trappola. In questo caso, tutti i quadrifogli del Party sono marcati come usati.

Esempio:



Se scegliete il Dardo Avvelenato, nessun quadrifoglio è marcato come usato. Solo un Punto Danno è evitato, si evita anche senza il quadrifoglio. I due Punti Danno extra sono un effetto speciale che non può essere evitato.

Se scegliete l'Anello Maledetto evitate i tre Punti Danno. Entrambi gli oggetti sono marcati come usati (nonostante un solo quadrifoglio sia sufficiente).

Se scegliete il Diavoleto Kamikaze, sono evitati quattro dei cinque Punti Danno. Il Punto Danno rimanente è inflitto all'ultimo chierico, che è quindi eliminato. Però, prima che sia eliminato il suo quadrifoglio è marcato come usato e va riposto nell'Ufficio delle Lettere Morte del giocatore che lo ha spacciato al Party. (Se uno dei quadrifogli invece è il vostro, va scartato).



Bacchette Magiche

Le bacchette magiche si attivano se il Party lancia un incantesimo che non potrebbe essere lanciato senza di esse. In questo caso, tutte le bacchette magiche sono marcate come usate indipendentemente se l'incantesimo ha avuto effetto o meno. Anche il lancio della Palla di Fuoco provoca il marcamento della bacchetta come usato.

Esempio:



La Carta Combattimento per il primo round è la Suggestione. È un incantesimo rapido, quindi è attivata dopo la trappola ma prima dell'attacco dei mostri.

Supponiamo che scegliate di attaccare con la vostra Strega. L'incantesimo è lanciato prima del suo attacco. Il Mago è in grado di lanciare questo incantesimo senza il supporto della Bacchetta Magica del guerriero, quindi non è marcata come usata. Se pagate il costo extra per tenere la strega in battaglia, sarà in grado di eliminare il guerriero e il suo oggetto sarà scartato come non usato.

Se non eliminate il Guerriero o il Mago al primo round allora essi saranno in grado di lanciare un incantesimo anche nel secondo round. Se ciò avviene la Bacchetta sarà marcata come usata dato che senza di essa il Party sarebbe stato in grado di lanciare l'incantesimo solo al primo round.

Supponiamo invece di usare solo il Pendolo come trappola al primo turno e non usare mostri. Il Mago sarà eliminato prima dell'uso dell'incantesimo rapido. Grazie alla Bacchetta Magica il Party lancerà la Suggestione. La bacchetta sarà marcata come usata anche se non vi sono mostri che ne subiscono l'effetto.

Supponiamo infine che al primo round utilizzate il Dardo Antimagia e la Strega. Il Dardo infliggerà un Punto Danno al Mago e impedirà il lancio dell'incantesimo. (Notare che se è colpito il Guerriero anziché il Mago, il lancio dell'incantesimo non sarà impedito). Usate i due attacchi della Strega contro il Mago per eliminarlo e, al round successivo il Party non avrà abbastanza energia da lanciare l'incantesimo. La Bacchetta Magica resterà inutilizzata per il resto del Combattimento e verrà scartata. (Sempre che il Paladino non si faccia vedere).



Amuleti del Coraggio

Un Amuleto del Coraggio si considera usato se permette a un Mago di sopravvivere a un Danno che avrebbe potuto eliminarlo. In altre parole, se il Mago subisce un numero di Punti Danno pari ai suoi Punti Danno (il numero rosso sulla Tessera Avventuriero) l'Amuleto viene marcato come usato.

Se il Danno inflitto è abbastanza da eliminare il Mago con un Amuleto non ancora usato, l'Amuleto non viene considerato come usato e viene scartato. Da notare, tuttavia, che il Danno inflitto dalla Fatica viene inflitto un Punto Danno alla volta. Se un Punto Danno dovuto alla Fatica raggiunge il totale dei Punti Danno del Mago, l'Amuleto verrà marcato come usato anche se poi il secondo Punto Ferita dovuto alla Fatica eliminerà il Mago. (L'Amuleto gli permetterà di inciampare nel dungeon ancora un pochino).

Nota: se il Party ha un'Abilità Antitrapola e la Carne Avvelenata viene usata contro un Mago che possiede un Amuleto del Coraggio, esso viene marcato come usato sia che il Mago sopravviva sia che venga eliminato. Il fatto che il Danno possa essere inferiore senza l'Amuleto non viene considerato in questo caso.

Esempio:



In un successivo round di Combattimento ti troverai in questa situazione: la Carta Combattimento per questo round infliggerà due Punti Danno da Fatica (l'incantesimo non è importante dato che il Party ha solo un Punto Magia). La Battaglia si svolge in una stanza.

Se attacchi con la Strega che infligge quattro Punti Danno, il Mago sarà eliminato nonostante abbia un Amuleto del Coraggio. L'oggetto non sarà usato e verrà scartato. Ciò impedirà al vostro Vampiro di attaccare. Il Chierico curerà un Punto Danno dei due dovuti alla Fatica e sopravvivrà al round.

In alternativa, puoi usare l'altro attacco della Strega per eliminare il Chierico. Se attacchi il Mago col Vampiro per tre Punti Danno, il Mago sopravvivrà grazie all'Amuleto del Coraggio che inoltre sarà anche marcato come usato. Il Mago sarà eliminato a causa della Fatica e l'Amuleto andrà nell'Ufficio delle Lettere Morte del suo proprietario.

Se il Vampiro attacca solo per due Punti Danno, l'Amuleto non sarà marcato come usato, però, quando il Mago subirà i Punti Danno per la Fatica, il primo Punto Danno farà usare al Mago l'Amuleto, il secondo Punto Danno lo eliminerà e l'Amuleto usato sarà mandato all'Ufficio delle Lettere Morte del suo proprietario.

Siete in grado di trovare un modo per eliminare i due Avventurieri dell'esempio senza provocare l'utilizzo dell'Amuleto?

Free expansion to *Dungeon Lords*
by Vlaada Chvátil

Illustration: David Cochard
Graphic design: Filip Marmak
Translation: Jason Holt
Lead tester: Petr Marmak

Special thanks: to dilli, LemonyFresh, Vítek, Ellife.

© Czech Games Edition, March 2010, www.CzechGames.com

Dungeon Lords English-language distribution:
Z-Man Games, Inc., www.zmangames.com

CGE
Czech Games Edition