



**Benvenuti intrepidi Avventurieri, siamo Grosuk e Poncha, grandi esperti di Super Fantasy e Conoscitori-delle-Sacre-Regole.**

**Come chi è Grosuk e chi è Poncha? Io sono quello più bello mentre Poncha è quello più brutto!**

**Ora che abbiamo chiarito chi siamo, vorremmo spiegarvi come entrare nel sotterraneo per affrontarci. Abbiamo sempre voglia di carne fresca... ehm... di nuovi amici!**

**Vi spiegheremo tutto Super Fantasy passo dopo passo.**

**A me l'ha spiegato Zur'ill che è tanto furbo e intelligente e ho capito più o meno subito. A Poncha invece l'ha spiegato Tatanka con la sua nobile voce: non capiva molto ma dopo qualche mazzata ha capito immediatamente.**

**Ora preparatevi ad entrare nei nostri sotterranei!**



## IDEA DI GIOCO

**In una partita a Super Fantasy si affronta una particolare Missione scelta dal Manuale delle Missioni (il secondo volume che trovate in questa scatola), ma lasciatelo da parte per ora.**

**La partita è composta da un numero variabile di turni suddivisi in:**

- Fase degli Eroi: in questa fase userete i vostri Eroi, esplorerete il sotterraneo e ucciderete i Mostri;**
- Fase dei Mostri: in questa fase il gioco prenderà letteralmente vita e i Mostri si muoveranno, vi attaccheranno e arriveranno i loro rinforzi nel sotterraneo.**

**Ogni missione ha un obiettivo comune a tutti i giocatori. Se riuscirete a raggiungere l'obiettivo prima del turno limite indicato dalla Missione, avrete vinto. In caso contrario i Mostri, ovvero i Brutti Musi, vi avranno sconfitto. La prima parte del regolamento contiene le regole generali per consentirvi di iniziare subito. Nelle ultime pagine trovate tutti gli approfondimenti.**

Contenuto .....	2
Preparazione del Gioco .....	4
Fase degli Eroi .....	5
Azioni .....	6
Movimento.....	6
Aprire una Porta .....	7
Sfondare un Barile .....	7
Scassinare un Forziere .....	7
Attaccare .....	8
Difendersi .....	9
Caricarsi .....	9
Disarmare una Trappola .....	9
Fase dei Mostri .....	10
Abilità Speciali .....	13
Oggetti Magici .....	15
Piccoli Ritrovamenti .....	16
Trappole .....	17
Esperienza.....	18
Versione Solo .....	18
Versione Brutto Master .....	19
Versione Arena .....	19



# SUPER FANTASY

ASSALTO DEI BRUTTI MUSI

## CONTENUTO



### 3 CORRIDOI

Sono come Stanze, ma sono stretti e lunghi.



### 18 PORTE



### 11 STANZE

Abbastanza grandi e spaziose. Ottime come monolocale.



### 3 STANZONI

Sono come le Stanze, ma più grandi. Così grandi che mi ci posso perdere dentro!



### 3 LEVE



### 3 TOMI



### 1 PORTALE

ALTO

## ROBA DEI SOTTERRANEI

### 1 TESSERA FINE DEL GIOCO

### 1 PLANCIA SEGNATURNI



## ROBA DEI BRUTTI MUSI



### 21 BRUTTI MUSI

Tutti i miei fratelli Brutti Musi come me!  
13 Brutti Musi, 4 Gran Grugni, 4 M.U.S.O.



### 3 BOSS

I nostri grandi capi, che sono anche grossi e furbi. Da sinistra a destra: Dorbak, Zur'ill, Tatanka



### 1 STUO

Stud è Stud e fa STUO.  
STUO!

### 99 SEGNALINI

- |                          |                        |
|--------------------------|------------------------|
| 1 Segnalino Fortezza     | 1 Segnalino Mirino     |
| 31 Segnalini Dadi Scudo  | 1 Segnalino Lupo       |
| 24 Segnalini Punto Vita  | 1 Segnalino Cavalcato  |
| 18 Segnalini Ferita      | 6 Segnalini Avvelenato |
| 6 Segnalini Stordito     | 6 Segnalini Congelato  |
| 4 Segnalini Contrattacco |                        |



### 8 FORZIERI



### 54 BASETTE



### 24 CILINDRI

Ogni orda ha le sue bestie feroci.

E noi abbiamo le nostre!

Dall'alto verso il basso:

2 Grugnosi Spinati, 1 Ragno da Corsa  
2 Cose-Grigie-Che-Puzzano



# CONTENUTO



FRONTE

RETRO



**1 VARCO**

Zur'ill ha detto che è un varco spazio-qualcosa!



**2 PORTALI GRANDI**

Da qui arrivano grandi gruppi di noi!



**1 SCALA**

E' come un corridoio ma va su oppure giù.



**8 TRAPPOLE**

Le ha fatte tutte Dorbak, che ha la testa grossa! Ci sono 2 Gabbie Ferrose, 2 Massi-Che-Cadono, 2 Buchi Spinati e 2 Piccoli Portali

**3 MINI CORRIDOI**



**3 LUCCHETTI**



**2 BACCIERI**

**2 PULSANTI**

**1 STATUA**

**11 TESSERE STANZA ADDORMENTATA**



**4 TESSERE FATO**

**ROBA DEGLI EROI**

**1 TESSERA TURNO DEGLI EROI**



**6 DADI AZIONE**



FRONTE

RETRO

FRONTE

**36 TESSERE ABILITA'**

I super-mega-ultra poteri degli Eroi, quelli con cui menano forte!



**3 MURI DEVASTATI**

Quando sparano ai muri succede questo.

**30 OGGETTI MAGICI**

Tutta roba che brilla tanto. Solitamente la chiudiamo nei forzieri!



**6 EROI**

I 6 maledetti Eroi cattivi che vengono sempre a picchiare!

**6 COLONNE**



**1 DADO FATO**

FRONTE



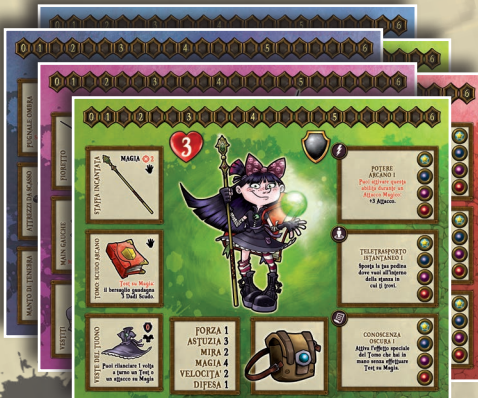
**POZIONE DI CURA**  
Recupera 1 Punto Vita perso.

**15 PICCOLI RITROVAMENTI**

Tutta roba che brilla, ma meno. Solitamente la chiudiamo nei barili!



RETRO



**6 PLANCE EROI**


**10 BARILI**


**SUPER FANTASY**


ASSALTO DEI BRUTTI MUSI



Scegliete una missione da affrontare dal Manuale delle Missioni e ricostruite il sotterraneo come indicato nella Mappa. Poi aprite la pagina Bestiario della missione che avete scelto: questa pagina mostra tutte le caratteristiche dei Mostri e dovrà essere consultata frequentemente durante la partita.

 Se all'interno del Sotterraneo sono presenti Trappole, prendete tutte le tessere Trappola, mescolatele e formate una pila a faccia in giù. Pescate quelle necessarie senza guardarle e posizionatele nei punti indicati sulla mappa della missione. Potete rimettere le restanti Trappole all'interno della scatola senza guardarle.

 Una volta preparato il sotterraneo, prendete tutte le tessere Oggetti Magici, mescolatele e formate una pila a faccia in giù che andrete a posizionare vicino al sotterraneo in modo che sia facilmente accessibile a tutti i giocatori. Fate la stessa cosa con le tessere dei Piccoli Ritrovamenti.

 Prendete tutti i segnalini Dadi Scudo, Ferita, Avvelenato, Stordito, Congelato e Contrattacco, divideteli per tipo e metteteli vicino al sotterraneo in modo che siano facilmente accessibili a tutti i giocatori.

Prendete la plancia Segnatura e posizionate la vicino al sotterraneo. Posizionate la tessera Turno Eroi sullo spazio "1" e la tessera Fine del Gioco sullo spazio indicato dalla Missione che avete scelto.

Ogni giocatore sceglie un personaggio tra i 6 disponibili e:

- 1- prende la plancia dell'Eroe scelto;
- 2- prende tutte le Tessere Abilità di livello II e III con lo stesso nome delle abilità presenti sulla plancia del proprio personaggio e le mette a faccia in su, come mostrato nell'esempio riportato qui sotto;
- 3- prende 4 Cilindri e ne posiziona uno sullo "0" della barra dell'esperienza e uno sul cerchio rosso di ogni abilità sulla plancia;
- 4- prende tanti segnalini Punto Vita quante sono le vite del personaggio (come indicato all'interno del cuore disegnato sulla plancia) e li posiziona sopra il cuore stesso;
- 5- prende il suo personaggio e lo monta su una delle basette disponibili.

Tenete a portata di mano il Dado Fato e decidete quale sarà l'ordine di turno nella prima Fase degli Eroi. Posizionatevi all'ingresso di conseguenza, mettendo davanti gli Eroi dei giocatori che inizieranno a giocare per primi e dietro gli Eroi degli ultimi giocatori. Ogni Pedina Eroe occupa esattamente uno spazio.



Il diagramma illustra la preparazione del gioco. In alto a destra, un set di dadi numerati da 1 a 20 è mostrato con frecce gialle che indicano la loro destinazione. A sinistra, un dado con una spada e un dado con un teschio sono mostrati con frecce gialle che indicano la loro destinazione. In basso, una plancia di personaggio è mostrata con frecce gialle che indicano la sua destinazione. La plancia include:

- Barra dell'esperienza (0-6)
- Statistiche: FORZA 1, ASTUZIA 3, MIRA 2, MAGIA 4, VELOCITÀ 2, DIFESA 1
- Abilità:
  - TELETRASPORTO ISTANTANEO II: Sposta la tua pedina o quella di un Eroe e le abilitazioni dove vuoi all'interno della stanza in cui ti trovi.
  - TELETRASPORTO ISTANTANEO III: Sposta la tua pedina o quella di un Eroe e le abilitazioni dove vuoi all'interno della stanza in cui ti trovi.
  - CONOSCENZA ONICIA II: Agiva l'effetto speciale del Tesoro che hai in mano senza effettuare Test su Magia. Puoi (facoltativamente) recuperare 1 dado e 1 punto vita.
  - CONOSCENZA ONICIA III: Agiva l'effetto speciale del Tesoro che hai in mano senza effettuare Test su Magia. Puoi (facoltativamente) recuperare 1 dado e 1 punto vita.
- Abilità di livello II e III (esempio):
  - POTERE ARCANO III: Puoi attivare questa abilità durante un Attacco Magico. +4 Addebi e 3 Fertilità e spodio.
  - TELETRASPORTO ISTANTANEO II: Sposta la tua pedina o quella di un Eroe e le abilitazioni dove vuoi all'interno della stanza in cui ti trovi.
  - CONOSCENZA ONICIA II: Agiva l'effetto speciale del Tesoro che hai in mano senza effettuare Test su Magia. Puoi (facoltativamente) recuperare 1 dado.



# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco è suddiviso in turni. Ogni turno inizia con la Fase degli Eroi dove potrete agire e usare i vostri personaggi e si conclude alla fine della Fase dei Mostri.

## FASE DEGLI EROI

In ogni Fase degli Eroi dovete decidere l'ordine di turno con cui attiverete i vostri personaggi. Discutete tra voi e decidete chi sarà il primo giocatore. Appena questo giocatore avrà finito di svolgere il suo turno, decidete chi sarà il secondo tra i giocatori rimanenti e così via. La Fase degli Eroi termina non appena tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno: nessun giocatore può svolgere due turni in una sola Fase degli Eroi. L'ordine di turno può cambiare ad ogni Fase degli Eroi successiva. Durante il proprio turno, ogni giocatore ha a disposizione una Scorta di 6 Dadi Azione con cui svolgere una o più azioni.




## I DADI AZIONE

Come funzionano i Dadi Azione? Sono più complicati di una Trappola di Tatanka! Hanno 6 facce e ogni faccia mostra un potente glifo:

 Questo glifo vale 1.

 Questo glifo vale 2.

 Questo glifo rappresenta il valore della caratteristica del personaggio usata dall'azione che state eseguendo!

Esempio: trovate una Porta e la volete sfondare (Forza). Sicuri di voi, decidete di tirare 3 dadi e ottenete 2 Spade, 1 Spada, Stella. Se il vostro personaggio è Zoe, la Stella vale 1 (Zoe ha Forza 1) e il tiro vale 4 in totale (2+1+1). Ottenete un bel fallimento e la Porta rimane ferma dov'è. Se lo stesso tiro lo avesse fatto Zanvor, la cui forza è 4, avrebbe ottenuto 7, ovvero un successo e la Porta si sarebbe frantumata!

## PIANIFICAZIONE

Molti maledetti Eroi all'entrata del sotterraneo perdono tempo. Guardano, fanno cose, esaminano mappe, discutono fra loro... I grandi capi dicono che "pianificano una strategia".

Cosa sia questa strategia non lo so, ma quelli che usano questo grande potere solitamente ci distruggono, gli altri non arrivano alla fine del sotterraneo. Non usatela! Per favore!



Le azioni possibili sono le seguenti:

1. **MOVIMENTO** (pag. 6)
2. **APRIRE UNA PORTA** (pag. 7)
3. **SFONDARE UN BARILE** (pag. 7)
4. **SCASSINARE UN FORZIERE** (pag. 7)
5. **ATTACCARE** (pag. 8)
6. **DIFENDERSI** (pag. 9)
7. **CARICARSI** (pag. 9)
8. **DISATTIVARE TRAPPOLE** (pag. 9)

Per svolgere un'azione, il giocatore dichiara quale vuole eseguire e quanti dadi della sua Scorta vuole tirare. Una volta tirati questi dadi non possono essere più usati per altre azioni durante questo turno. Quando non ci sono più dadi nella Scorta del giocatore, il suo turno è finito. Potete fare la stessa azione più volte in un turno, finché avete Dadi Azione disponibili.



## 1. MOVIMENTO

★ = VELOCITA'

Muoversi all'interno del sotterraneo è semplicissimo!

Tirate quanti dadi volete dalla vostra Scorta: il risultato rappresenta il numero massimo di caselle di cui potete muovere il vostro Eroe all'interno del sotterraneo durante questa azione. Se al termine della vostra azione di movimento vi avanzano ancora delle caselle da usare, sono perse: in ciascuna azione di movimento non potete accumulare movimento da usare in futuro. Alcuni oggetti nel gioco ostacolano il passaggio. Durante un'azione di movimento non potete attraversare:

- **PORTE:** vanno sfondate o scassinate prima di procedere oltre: scoprirete come farlo nella prossima pagina.
- **MOSTRI:** hanno tutti una Zona di Blocco con cui bloccano il movimento degli Eroi (vedete qui sotto).
- **EROI:** pianificate con attenzione i vostri movimenti per non trovarvi incastrati all'interno delle Stanze.
- **ARREDAMENTI:** tutti gli oggetti disegnati qui a lato.
- **OGGETTI:** tutti gli oggetti di legno come Colonne, Forzieri, Barili.

Tutto il resto, come Leve, teschietti, forconi, ossa e altro, non ostacolano il passaggio.

## MOSTRI: ZONE DI BLOCCO

Tutti i Brutti Musi hanno una Zona di Blocco composta dalle 8 caselle adiacenti a loro (10 caselle per i Mostri Grandi). Se passate all'interno di una Zona di Blocco dovete immediatamente interrompere il vostro Movimento perdendo tutto il movimento residuo. Se vi trovate in una Zona di Blocco non potete attivare azioni di Movimento per scappare.

Alcuni Eroi hanno Abilità Speciali che ignorano le Zone di Blocco. Se l'Abilità è attiva, il personaggio può muoversi liberamente senza considerare le Zone di Blocco dei Mostri. Le Porte bloccano le Zone di Blocco.

ESEMPPIO



TIRO:

†† = 5★

Luckylock

è pronto a muovere. Con il suo tiro ottiene 5 e decide di muovere 3 caselle in orizzontale e 1 in diagonale portandosi davanti alla Porta. Vorrebbe muovere ancora, ma la Porta lo ostacola: decide di non utilizzare l'ultimo punto movimento che gli è rimasto e si ferma davanti alla Porta.

## ARREDAMENTI



ESEMPPIO



La Zona di Blocco del Brutto Muso è evidenziata in Rosso. Zoe (VERDE) è all'interno e non può muoversi. Helena (MARRONE) può arrivare al massimo ai punti "A", indipendentemente dal risultato ottenuto con i dadi. Yang-Ping (BLU SCURO) non può raggiungere il corridoio: rimarrebbe bloccato in "B" a meno che non usi il suo Passo Ombra.

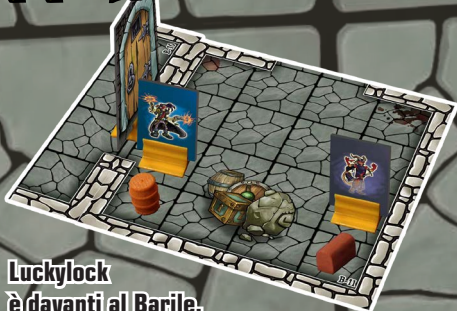


**ESEMPIO**



Helena e Barka sono bloccati davanti ad una Porta. Helena decide di aprirla scassinandola. Tira 2 dadi e ottiene 2 Spade e 1 Stella. Il totale è 4 (Helena ha Astuzia 2), fallito! Barka freme per l'attesa e decide di sfondare la Porta con una spallata. Tira 2 dadi e ottiene 2 Stelle, per un totale di 6 (Barka ha Forza 3). La Porta è aperta!

**ESEMPIO**



Luckylock è davanti al Barile, pronto a recuperare un Piccolo Ritrovamento. Sicuro della sua Forza, tira 3 dadi e ottiene 1 Stella e 4 Spade. Avendo Forza 3, il totale del tiro è 7. Rimuove il Barile dal gioco e pesca un Piccolo Ritrovamento, trovando un'utilissima Pozione di Cura. Dall'altra parte della Stanza, Yang-Ping è intento ad aprire un Baule. Tira 4 dadi e ottiene in tutto 4 Spade e 1 Stella. Avendo 3 di Astuzia, il totale è 7: il forziere è aperto. Pesca un Oggetto Magico e trova un nuovo Sai Magico da aggiungere al suo equipaggiamento.

## 2. APRIRE UNA PORTA

★ = FORZA / ASTUZIA

Tutte le Porte del sotterraneo sono chiuse a chiave e impediscono agli Eroi di proseguire oltre. Tutte le volte che si incontra una Porta si può provare ad aprirla in due modi:

- **SCASSINANDOLA:** un po' di sana astuzia non guasta mai (Stella vale Astuzia);
- **SFONDANDOLA:** un po' di forza brutta aiuta sempre (Stella vale Forza).

Per poter aprire una Porta dovete essere in una delle 4 caselle immediatamente adiacenti ad essa, mentre non potete farlo da una casella in diagonale. Dichiarate se intendete scassinarla o sfondarla, dopodiché scegliete quanti dadi tirare dalla vostra Scorta ed eseguite un Test su Forza o Astuzia. Se ottenete almeno 6, la Porta è aperta: potete prendere la Porta e rimuoverla dal gioco. Vi starete chiedendo se potete richiudere le Porte? La risposta è no: una volta aperte le Porte restano aperte. I nostri Eroi non sono abbastanza educati (o furbi) da richiuderle dietro di loro.

Attenzione: scassinare una Porta non sveglia i Mostri all'interno della Stanza. Sfondare una Porta invece attira la loro attenzione e li sveglia. Per informazioni consultate pag. 10.

## 3. SFONDARE UN BARILE

★ = FORZA

Se siete stati attenti avrete scoperto che i Brutti Musi nascondono Piccoli Ritrovamenti all'interno dei barili sparpagliati nel sotterraneo. Per poter prendere i Piccoli Ritrovamenti dovete sfondare il barile che li contiene. Muovetevi in una casella adiacente al barile, anche in diagonale, ed eseguite un Test su Forza. Se ottenete almeno 6 il barile è sfondato. Pescate a caso un Piccolo Ritrovamento e posizionalo a faccia in su all'interno dello zaino, sulla plancia del personaggio. Lo zaino può contenere fino a 2 Piccoli Ritrovamenti. Per sapere come funzionano i Piccoli Ritrovamenti in dettaglio consultate pagina 16.

## 4. SCASSINARE UN FORZIERE

★ = ASTUZIA

Se siete stati ancora più attenti avrete scoperto che i Brutti Musi nascondono gli Oggetti Magici all'interno di forzieri posizionati in punti strategici del sotterraneo. Per poter prendere gli Oggetti Magici dovete scassinare il forziere che li contiene. Non è possibile sfondarlo! Muovetevi in una casella adiacente al forziere, anche in diagonale ed eseguite un Test su Astuzia. Se ottenete almeno 6, il forziere è scassinato. Pescate a caso un Oggetto Magico: potete equipaggiarlo, inserirlo nello zaino se è vuoto oppure scartarlo. Per sapere come funzionano gli Oggetti Magici in dettaglio, consultate pagina 15.



# ORIENTAMENTO EROI E MOSTRI

Mentre muovete gli Eroi e i Mostri nel sotterraneo dovete sempre tenere d'occhio il loro orientamento: è importante sapere quali sono le spalle e il fronte di ogni Brutto Muso e di ogni Eroe. Delle 8 caselle attorno a loro, 5 sono considerate frontali (in verde) e 3 sono alle spalle (rosse). Alcuni Oggetti Magici e alcune Abilità Speciali richiedono che il personaggio sia alle spalle del bersaglio durante un attacco. Tutte le volte che eseguite un'azione, il bersaglio deve essere all'interno di una delle vostre caselle frontali. Orientare l'Eroe è sempre consentito nel vostro turno e non costa azioni. Quando i Mostri si muovono si orientano sempre in direzione dell'Eroe più vicino o dell'Eroe che vogliono attaccare, cercando di dare le spalle a meno Eroi possibili.



## 5. ATTACCARE

Finalmente arriviamo al combattimento! Ovviamente in Super Fantasy potete, anzi dovete, attaccare i Brutti Musi. Per attaccare un qualsiasi bersaglio dovete:

### 1. SCEGLIERE L'ARMA CON CUI ATTACCARE

E' importante dichiarare con quale arma state eseguendo l'attacco. Il tipo di arma determina anche il tipo di attacco che state effettuando e la Caratteristica che userete come Stella.

Esistono 3 tipi di Attacco:



### ATTACCO CORPO A CORPO

Tutte le armi con FORZA come Caratteristica sono armi che effettuano attacchi in corpo a corpo. Il raggio riportato sulle armi per gli attacchi a corpo a corpo è sempre 1.



### ATTACCO A DISTANZA

Tutte le armi con MIRA come Caratteristica sono armi che effettuano attacchi a distanza. Il raggio riportato sulle armi per gli attacchi a distanza può essere 2 o 3.



### ATTACCO MAGICO

Tutte le armi con MAGIA come Caratteristica sono armi che effettuano attacchi magici. Il raggio riportato sulle armi per gli attacchi magici può essere 1, 2 o 3.

★ = FORZA / MIRA / MAGIA

### 2. DICHIARARE IL BERSAGLIO DELL'ATTACCO

Scegliete con cura il vostro bersaglio in base al raggio della vostra arma (raggio pag. 16), alla sua Protezione e alla quantità di Dadi Azione che avete ancora nella vostra Scorta.

### 3. CONTROLLARE I BONUS SULL'ARMA

Controllate i bonus sull'arma che state usando. Alcune armi potrebbero darvi un bonus all'Attacco (esempio: Attacco +2), oppure potrebbero permettervi di recuperare alcuni Dadi Azione. Per maggiori informazioni sugli effetti degli Oggetti Magici consultate pag. 15.

### 4. TIRARE I DADI

Scegliete quanti Dadi Azione tirare ed eseguite l'Attacco. Per poter colpire il Mostro dovete ottenere almeno il suo valore di Protezione. Ogni Mostro ha il suo specifico valore ed è riportato nel Bestiario della Missione che state affrontando.

Se raggiungete la sua Protezione, infliggete 1 Ferita al Mostro. Nel caso il Mostro raggiunga 0 Punti Vita, eliminate la pedina dal sotterraneo. Altrimenti segnate la Ferita mettendo un segnalino Ferita vicino al Mostro. Se non raggiungete la sua Protezione, avete fallito l'attacco.



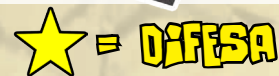
## ESEMPIO

Helena è in una situazione difficile: un Brutto Muso è in corpo a corpo con lei mentre un Gran Grugno li osserva da lontano. Barka intanto è rimasto nell'altra Stanza a piangnuolare sulla foto della sua dolce mamma.

Helena ha a disposizione 6 dadi. Decide di usarne 2 per effettuare un attacco con il suo Coltello da Caccia con raggio 1. Tira i dadi e ottiene 2 Spade e 1 Stella. È un attacco Corpo a Corpo quindi utilizza Forza che è 2. L'attacco totale è pari a 4. Il Brutto Muso ha Protezione 4: riceve 1 Ferita e muore. Visto che ha ancora 4 Dadi/Azione nella sua riserva, Helena decide di tentare la sorte attaccando con il suo Arco Composito il Grande Grugno che ha Protezione 9! Decide di usare tutti i dadi e ottiene 3 Spade totali e 1 Stella. È un Attacco a Distanza quindi la Stella vale quanto il suo valore in Mira, ovvero 4. Il totale è 7. Purtroppo ha mancato il Gran Grugno e il suo turno è finito!



## 6. DIFENDERSI



Ogni tanto dovrete pensare anche a difendervi dagli Attacchi dei Brutti Musi. Di base ogni Eroe è automaticamente colpito dai Brutti Musi: se non vi difendete o non avete armature/scudi, ogni attacco dei Brutti Musi infligge 1 Ferita. Durante il vostro turno potete scegliere di tenere alcuni dei vostri Dadi Azione da parte per la Fase dei Mostri. Per ogni Dado che decidete di scartare per effettuare questa azione, prendete 1 segnalino Dado Scudo e posizionatelo sullo scudo in alto a destra della vostra plancia Personaggio. Maggiori informazioni sul funzionamento della Difesa le trovate a pag. 11.

## 7. CARICARSI



Potete raccogliere le vostre energie interiori per caricare un'Abilità Speciale del vostro Eroe. Decidete quanti Dadi Azione usare dalla vostra Riserva e tirateli. Aumentate il livello di energia di un'Abilità Speciale di tanti spazi quanto il risultato del vostro tiro.

Attenzione: potete caricare solo un'abilità alla volta. Se avete degli spazi in eccesso perché l'abilità ha già raggiunto il limite massimo di carica, gli spazi extra sono persi! Anche in questa azione la Stella aggiunge un livello extra di carica. Per maggiori informazioni sulle Abilità Speciali, consultate pag. 13.

## 8. DISATTIVARE TRAPPOLE



Durante le vostre esplorazioni potreste incappare in qualche Trappola piazzata dai Boss dei Brutti Musi. In questi casi avete due possibilità: farla scattare (aprendo il Forziere, aprendo la Porta o passandoci sopra) oppure potete tentare di disattivarla. Muovetevi in una casella adiacente alla Trappola ed eseguite un Test su Astuzia. Se ottenete almeno 6 la Trappola è disattivata. Potete prendere la tessera e scartarla senza applicarne gli effetti. Per sapere come funzionano le Trappole consultate pag. 17.



## IL POTERE DELLA STELLA

Durante le lunghe notti d'estate Zur'ill ama raccontare la storia del Potere della Stella a tutti i piccoli Brutti Musi. Pare che queste storie li divertano molto (sto parlando di Zur'ill e Tatanka, non dei piccoli, che invece stanno rannicchiati ore e ore nelle loro tende a piangere, spaventati e allarmati).

Per farla breve, voi impavidi Eroi avete il Potere della Stella che dà energia ai vostri super-mega poteri con i quali fate solitamente un sacco male.

Tutte le volte che tirate Stella in un qualsiasi Test (Movimento, Attacco, Scassinare ecc.) aumentate di uno spazio di energia una vostra Abilità. Se le Stelle sono con voi, nessuno può fermarvi, a parte Tatanka, Zur'ill o Dorbak.

Non è detto quindi che serva caricarsi!



# SUPER FANTASY

ASSALTO DEI BRUTTI MUSI

Una volta che tutti i giocatori hanno eseguito le loro azioni è il momento di far entrare in scena i Brutti Musi!

## FASE DEI MOSTRI

In questa fase il sotterraneo prende vita: i Mostri si muovono, appaiono nuovi rinforzi dai Portali del Viaggio Bruttomusico e orde di nemici attaccano i vostri personaggi!

La fase dei Mostri si compone di 4 passi da eseguire in ordine:

- 1. SVEGLIARE LE STANZE** - Si controlla se le Stanze Addormentate si attivano!
- 2. APPAIONO NUOVI MOSTRI** - Arrivano i rinforzi dai Portali.
- 3. MOVIMENTO E ATTACCO** - I Mostri si muovono e attaccano.
- 4. PULIZIA DEI SEGNALINI** - Si rimuovono i segnalini ormai inutili.

## 1. SVEGLIARE LE STANZE

Solitamente all'inizio del gioco quasi tutte le Stanze del sotterraneo sono addormentate. Una Stanza addormentata si attiva **SICURAMENTE** se almeno un Eroe è entrato nella Stanza, se gli Eroi hanno sfondato una delle Porte della Stanza nella fase precedente o se Luckylock ha sfondato una parete della Stanza con la sua Abilità Speciale. Il rumore dei combattimenti nelle Stanze vicine **PUO'** svegliare una Stanza: tirate il Dado Fato per ogni Stanza addormentata adiacente e comunicante alla Stanza in cui avete ferito almeno un Mostro durante la precedente Fase degli Eroi. Se il simbolo uscito sul dado corrisponde all'icona Sveglia di almeno uno dei Mostri all'interno della Stanza, rimuovete il segnalino Stanza Addormentata: tutti i Mostri presenti sono ora considerati attivi.

## 2. APPAIONO NUOVI MOSTRI

In tutti sotterranei di Super Fantasy esistono dei Portali del Viaggio Bruttomusico come quello raffigurato qui a lato. Dovete controllare quanti rinforzi arriveranno ai Brutti Musi: per ogni Portale tirate il Dado Fato e confrontate il risultato con la tabella della Missione che state affrontando. Il numero rappresenta quanti Brutti Musi compariranno sul Portale. Prendete i Brutti Musi e posizionatevi sul Portale partendo dalla casella in alto a sinistra e continuando in senso orario. Se non ci sono Brutti Musi disponibili (ovvero sono tutti nel sotterraneo) o il Portale è pieno non compariranno ulteriori rinforzi.

I Brutti Musi che escono dal Portale sono considerati addormentati solo se sono all'interno di Stanze addormentate. Se un Mostro attivo entra in una Stanza addormentata la sveglia immediatamente.

## STANZE ADDORMENTATE

Zzzzz... Eh! Cosa? Eroi? Dove? Ero attentissimo! Le Stanze Addormentate? Semplicissimo! Non tutte le Stanze del sotterraneo sono attive. A stare lì ad aspettarvi ci viene sonno e solitamente ci addormentiamo.

Tutte le Stanze contrassegnate da un segnalino Addormentato non sono considerate in gioco. I Mostri in queste Stanze non agiscono durante la fase di Mostri ma dormono: cercate di non svegliarli tutti insieme!



## MOSTRI GRANDI

Tutti i Cuccioloni, Stud e i Boss sono così grandi da occupare molto spazio: ben 2 caselle! Per muoversi, devono avere sempre un corridoio di almeno due caselle libere. Inoltre hanno una Zona di Blocco più ampia (10 caselle) e quindi fronte e retro più ampi, come nell'esempio qui sotto.







## IL DADO FATO

Molte volte, mentre ci muoviamo velocemente per i sotterranei ci troviamo di fronte ad atroci dubbi. Meglio andare a destra e affrontare quello grande e grosso o girare a sinistra e attaccare quell'innocua bambina? Molti di noi sono morti nell'indecisione. Ma Zur'ill ha trovato la soluzione e ci ha dato uno strumento veloce per scegliere dove andare: il potente Dado Fato! Tutte le volte che siete indecisi su quale Eroe farci attaccare o verso quale Eroe farci muovere, tirate il Dado Fato e confrontate il colore del risultato con i nostri possibili bersagli. Se il colore uscito è uno degli Eroi, ci muoveremo/attaccheremo quel bersaglio. Se invece il colore non rappresenta nessuno degli Eroi, fate riferimento al nostro Comportamento: colpiremo il primo da sinistra!

### INIZIATIVA

Se più mostri sono alla stessa distanza si attivano in ordine crescente.

### PORTE

Indica se le Porte bloccano o meno il movimento del Mostro.

### SVEGLIA

Questo è il simbolo che deve uscire sul Dado Fato per svegliare il Mostro.

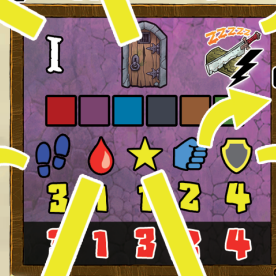
### COMPORTAMENTO

L'ordine di preferenza di bersaglio del Mostro.

### PASSI

Di quanti spazi muove il Mostro.

### BRUTTI MUSO



### ATTACCO

Quanti Dadi Azione si tirano per il Mostro.

### PROTEZIONE

La protezione totale del Mostro.

### VITA

Quante Ferite può ricevere il Mostro.

### STELLA

Questo è il valore della Stella quando tirate i Dadi Azioni del Mostro.

## 3. MOVIMENTO E ATTACCO

Ogni Mostro presente in una Stanza attiva si muove del numero di caselle riportate nel suo valore di Movimento utilizzando il percorso più breve possibile. Si muovono prima i Mostri più vicini agli Eroi e poi i più lontani. In caso di equidistanza muoveranno per primi i Mostri con il valore di iniziativa più basso. Come scegliere il percorso più breve? Niente di più facile! Calatevi momentaneamente nei panni del Mostro che state muovendo, come se fosse il vostro personaggio e cercate di portarlo il più vicino possibile al vostro bersaglio (l'Eroe più vicino). Nel caso in cui il Mostro sia equidistante da più di un Eroe bersaglio, affidatevi al Dado Fato per scegliere verso chi si muoverà il Mostro. Se anche il Dado è incerto seguite il Comportamento del Mostro. Se dopo il movimento il Mostro ha almeno un Eroe nella sua Zona di Blocco lo attacca. Tutti i Mostri attaccano a raggio 1.

### SE L'EROE BERSAGLIO NON HA SEGNALINI DADI SCUDO SULLA SUA PLANCIA:

L'attacco è un successo automatico. Il giocatore che controlla l'Eroe bersaglio perde 1 Punto Vita.

### SE L'EROE BERSAGLIO HA ALMENO 1 SEGNALINO DADI SCUDO SULLA SUA PLANCIA:

il giocatore che controlla l'Eroe deve decidere quanti segnalini scartare. Ogni segnalino scartato corrisponde ad un Dado Azione che il giocatore potrà tirare per difendersi. Decisi quanti Dadi Azione tirare, il giocatore effettua il tiro (Stella vale come Difesa) e ottiene la sua Protezione contro questo Attacco. Poi tirate i Dadi Azione per ottenere il valore del suo Attacco. Se il valore dell'Attacco è uguale o superiore alla Protezione dell'Eroe, l'Eroe è colpito e perde 1 Punto Vita (a meno che il Mostro non abbia particolari Abilità). Altrimenti l'Eroe ha parato il colpo.



# SUPER FANTASY

ASSALTO DEI BRUTTI MUSI

## SE UN EROE RAGGIUNGE 0 PUNTI VITA

E' morto? No! Gli Eroi non muoiono mai: semplicemente si prendono una pausa. Tuttavia è un punto a favore dei Brutti Musi. Spostate il segnalino di Fine del Gioco di uno spazio indietro sulla plancia Segnarni: ora avete meno tempo per finire la vostra missione! Sdraiate a terra la pedina dell'Eroe: questo Eroe non è più un bersaglio valido per questa Fase dei Mostri.

## 4. PULIZIA DEI SEGNALINI

Quando tutti i Mostri si sono mossi è giunto il momento di fare piazza pulita dei segnalini non più utili. Tutti i giocatori scartano dalla propria plancia tutti i segnalini Dadi Scudo che sono rimasti inutilizzati. Scartate anche i seguenti segnalini: Forza, Lupo, Mirino e tutti i segnalini Stato dei Mostri. Tutti i Personaggi sdraiati in questa Fase dei Mostri tornano in piedi e pronti all'azione: ricaricate tutti i loro Punti Vita.

La Fase dei Mostri è completata. Siete pronti ad iniziare una nuova Fase degli Eroi: spostate il segnalino Turno degli Eroi sulla plancia Segnarni di uno spazio in avanti. Avete ancora poco tempo per completare la vostra missione.

## UN APPELLO...

da un povero Brutto Muso a prodi Eroi come voi. Quando arriva il momento della Fase dei Mostri, per favore, non staccate il cervello come quando vedete un Brutto Film al cinema! Abbiamo una dignità anche noi! Cercate di usarci al massimo: preferiamo anche noi muoverci in diagonale anziché che a Zig-Zag e amiamo molto scaraventarci in corpo a corpo con più Eroi possibile. Se siamo attivi, ci piace correre tutti all'azione e non rimanere da soli negli anfratti bui dei sotterranei. Calatevi nei nostri panni: meglio ci userete, più divertente sarà la vostra partita.



## ESEMPIO

E' la Fase dei Mostri e i Brutti Musi sono pronti ad attaccare i nostri prodi Eroi! Si parte dai più vicini quindi da "A" che è in corpo a corpo con Barka. Il Brutto Muso in questa missione ha un Attacco pari a 2. Barka ha ben 3 Dadi Scudo in Protezione e decide di usarne 2 per difendersi. Tira e ottiene 2 Spade e 1 Stella: un totale di 5!

Il Brutto Muso tira per l'Attacco ma ottiene 3 Spade. Barka ha parato il colpo e ha anche caricato un'Abilità Speciale di 1 livello grazie alla Stella uscita nel tiro.

Passiamo al Brutto Muso "B" che non è in corpo a corpo. Deve scegliere di muovere verso il più vicino e la scelta è semplice: Barka è a distanza 1 mentre Luckylock è a distanza 2.

Muovete quindi la pedina del Brutto Muso di una casella verso Barka. Il Brutto Muso effettua ora il suo Attacco.

Barka ha ancora 1 Dado Scudo e lo usa ma ottiene solo 2, mentre Il Brutto Muso ottiene 2: Barka è colpito e subisce una Ferita.

Infine il Gran Grugno "C" è indeciso: Barka o Zoe? Entrambi sono alla stessa distanza. Si tira il Dado Fato ma il risultato è nero: nessuno dei due Eroi è di quel colore. Controllate il Comportamento del Gran Grugno e scoprite che preferisce attaccare le ragazzine innocenti: da sinistra a destra verde (Zoe) viene prima di rosso (Barka). Muovete quindi il Gran Grugno in corpo a corpo con Zoe che non ha Dadi Scudo! Il colpo va a segno: una Ferita per Zoe.





# ABILITA' SPECIALI

Come abbiamo visto i nostri Eroi hanno una serie di Abilità Speciali che possono utilizzare per ottenere bonus durante la missione.

Ogni Eroe inizia con 3 Abilità Speciali base descritte sulla plancia del suo personaggio. Le Abilità Speciali possono essere attivate durante il turno dell'Eroe solo se il livello di potere dell'Abilità è al massimo, ovvero se il segnalino ha raggiunto il cerchio contenente la Stella. Se volete attivarla, scaricate l'Abilità riposizionando il Cilindro sul primo livello di potere (quello rosso) e usufruite dei bonus descritti. Tutte le Abilità Speciali vanno utilizzate prima di effettuare il test/tiro a cui conferiscono il bonus. Puoi usare un'Abilità Speciale che non richiede l'utilizzo di Dadi Azione anche se hai esaurito la tua Scorta (es. Teletrasporto Istantaneo).

Le Abilità Speciali si caricano passivamente durante la partita (ogni Stella ottenuta su tiro dadi qualsiasi fa salire l'energia di un'Abilità Speciale a scelta di un livello) o attivamente utilizzando l'azione Caricarsi. Se un'Abilità Speciale fa riferimento alla Stanza si deve considerare la tessera sotterraneo in cui ci si trova.

Di seguito trovate approfondimenti sulle Abilità Speciali nel caso sorgessero dubbi durante la partita.

## ABILITA' DI BARKA (GUERRIERO)

### ASSALTO BRUTALE

Barka assale un nemico con violenza inaudita: questo movimento è gratuito e non richiede l'utilizzo di Dadi Azione. Barka deve Attaccare subito dopo il movimento, ma riceve un bonus all'Attacco.

### URLO DI GUERRA

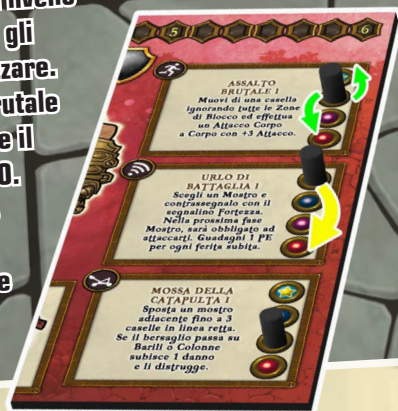
Barka lancia il suo urlo di battaglia: un misto tra un ruggito e una sequela di insulti alle mamme dei Brutti Musi. Guadagna segnalini Dadi Scudo per la successiva Fase dei Mostri. A livello I, obbliga un singolo Mostro nella Stanza ad attaccarlo. Durante la Fase dei Mostri, il bersaglio ignora le normali regole sul movimento/attacco, avvicinandosi il più possibile a Barka e, se può, lo attacca. A livello II e III l'effetto è su tutti i Mostri presenti nella Stanza. Inoltre ogni Ferita provocata a Barka da un Mostro sotto l'effetto di Urlo di Guerra conferisce all'Eroe 1 Punto Esperienza. **ATTENZIONE:** ha effetto solo sui Mostri presenti nella Stanza nel momento in cui viene usata l'abilità e non sugli eventuali nuovi rinforzi.

### MOSSA CATAPULTA

Grazie al suo braccio meccanico e ad una potente proiezione, Barka può lanciare Mostri nella Stanza, spostandoli fino a 3 caselle. A seconda del livello dell'Abilità, il Mostro può distruggere alcuni oggetti che incontra sul suo tragitto. Se vengono spaccati Forzieri o Barili, Barka può pescare l'oggetto relativo. Ogni oggetto distrutto viene eliminato dal gioco.

## ESEMPIO

È il turno di Barka e la situazione nel sotterraneo si fa scottante. Il guerriero decide di usare il suo Urlo di Battaglia sul Gran Grugno che è nella Stanza per obbligarlo ad attaccarlo. Scarica il livello di energia fino al cerchio rosso (freccia gialla). Dopodiché, utilizza 1 Dado per muoversi e avvicinarsi al M.U.S.O. Ottiene Stella! Si muove e carica il suo Assalto Brutale di un livello (freccia verde): quello che gli mancava per poterlo utilizzare. Scarica l'abilità Assalto Brutale (freccia Blu) per terminare il suo movimento sul M.U.S.O. e attaccarlo con un bonus +3 Attacco. Tira i Dadi Azione e ottiene in totale  $4+3=7$ , ma non è abbastanza!



## ABILITA' DI LUCKYLOCK (PISTOLERO)

### BULLET TIME

Quando la situazione si fa critica il tempo intorno a Luckylock rallenta, permettendogli di muoversi a velocità pazzesche e di effettuare incredibili acrobazie. Luckylock si sposta di alcune caselle: questo movimento è gratuito e non richiede l'utilizzo di Dadi Azione. Se al termine del movimento Luckylock non è all'interno di alcuna Zona di Blocco ottiene dei segnalini Dadi Scudo per la prossima Fase dei Mostri. A Livello III ottiene anche un bonus a Mira.

### RAFFICA IMPLACABILE

Luckylock scarica una raffica di colpi in tutta la Stanza (solo che il primo gli serve a prendere le distanze). Tutti gli Attacchi oltre al primo ottengono un bonus. A Livello III, Luckylock può scegliere di scaricare tutta la raffica di colpi su un muro della Stanza. Se scegliete questa opzione, prendete una tessera Muro Devastato (ce ne sono 3 disponibili) e piazzatela su un muro che divide la Stanza da una adiacente. Et voilà! A che servono le Porte?

### DOPPIO FUOCO

Luckylock può sparare simultaneamente con entrambe le pistole. Potete scegliere se colpire un solo Mostro con un bonus all'Attacco o se attaccare simultaneamente due bersagli. In questo caso, il tiro di Attacco è uno solo: decidete quanti Dadi Azione usare e tirate. Applicate gli eventuali bonus e confrontate il risultato dell'Attacco con la protezione dei vostri bersagli.

# SUPER FANTASY

ASSALTO DEI BRUTTI MUSI

## ABILITA' DI HELENA (CACCIATRICE)

### LUPO SPETTRALE

Helena manda il suo fedele lupo ad infastidire il bersaglio. Si sa, con un lupo attaccato ad un braccio è più difficile combattere! Contrassegnate un Mostro distante fino a 3 caselle con il segnalino Lupo. Nella prossima fase dei Mostri, quel Mostro subisce una penalità al suo attacco. A Livello III congela anche il bersaglio (per gli status, consultate pag. 17). Questa Abilità ha effetto fino al termine della Fase dei Mostri. Poi il segnalino viene scartato.

### MIRA INFALLIBILE

Helena è in grado di concentrare tutta la sua attenzione su un singolo bersaglio. Contrassegnate un Mostro distante fino a 3 caselle con il segnalino Mirino. Finché il Mostro è contrassegnato, Helena riceve un bonus a tutti gli Attacchi portati nella Fase degli Eroi a quel bersaglio. Questa abilità ha effetto fino alla fine della Fase dei Mostri quando il segnalino viene scartato.

### PASSO ELFICO

Nessuno può muoversi agilmente e delicatamente come gli elfi e anche Helena ne è in grado... ogni tanto! Attivate questa abilità, Helena può ignorare le Zone di Blocco fino alla fine del turno. Inoltre a livello II e III ottiene un bonus a Mira se al termine del suo movimento è fuori da qualsiasi Zona di Blocco. A livello III, recupera anche un Dado Azione: riprendete un Dado Azione già usato e aggiungetelo alla vostra Scorta per questa Fase degli Eroi.

## ABILITA' DI ZANVOR (QUELLANTE)

### BAZOOKA CONTUNDENTE

Zanvor può usare il suo Bazooka Contudente se è in corpo a corpo con un solo nemico. L'Attacco Corpo a Corpo successivo guadagna un bonus.

### BALZO NANICO

Zanvor balza contro il nemico per ingaggiarlo in un violento Corpo a Corpo. Il movimento deve terminare nella Zona di Blocco di un Mostro. A livello II e III, l'Eroe guadagna un bonus per tutti gli attacchi portati verso quel Mostro nella Fase degli Eroi corrente.

### SENZA UN DOMANI

Zanvor si scaraventa contro il nemico con furia omicida e impeto nanico. Se il suo primo attacco va a segno, il nemico è così sbilanciato che Zanvor può portare subito un secondo attacco gratuito! I dadi indicati sulla tessera sono extra: puoi aggiungere altri Dadi Azione o bonus a questo secondo attacco.

## ABILITA' DI ZOE (INCANTATRICE)

### POTERE ARCANO

Zoe può richiamare l'antica magia che avvolge il mondo intorno a lei. L'utilizzo di questa abilità le conferisce un bonus all'Attacco che sta effettuando. A livello III stordisce il bersaglio (per gli status consultate pag. 17).

### TELETRASPORTO ISTANTANEO

Conta fino a tre, oplà! Siamo da un'altra parte. Zoe può usare questa Abilità per spostarsi all'interno della Stanza. Questo spostamento non conta come Movimento e ignora qualsiasi Zona di Blocco. A livello II e III, lo spostamento può essere fino ad una Stanza adiacente a quella dove è presente Zoe: in questo caso, puoi mettere il bersaglio dove vuoi all'interno della nuova Stanza.

### CONOSCENZA OSCURA

Ad avere a che fare con la magia ci si deve sporcare le mani ogni tanto. Zoe è in grado di accedere a conoscenze oscure e farle fluire per lanciare automaticamente gli incantesimi contenuti nei Tomi. Quando attivate questa abilità a livello II dovete tirare il Dado Fato e potreste recuperare un Dado Azione già usato in questo turno e di aggiungerlo alla vostra Scorta per questa Fase degli Eroi. A livello III, oltre a recuperare un dado, potreste anche recuperare 1 Punto Vita perso.

## YANG-PING (OMBRA)

### ATTACCO FURTIVO

Yang-Ping è un cacciatore esperto come un felino (1/3 delle volte). Quando attiva questo potere ed è alle spalle di un avversario ottiene un bonus all'Attacco. A livello III il suo attacco infligge 2 Ferite anziché 1. So che ve lo state chiedendo. Se Yang-Ping è equipaggiato con un Oggetto Magico in grado di fare una Ferita addizionale e attiva questo potere, fa in tutto 3 Ferite.

### PASSO OMBRA

La sua metà demoniaca gli permette di diventare invisibile per brevi momenti. Di base, l'Abilità gli conferisce la possibilità di muoversi ignorando le Zone di Blocco. A livello II e III può passare attraverso le caselle occupate da Eroi, Mostri e Porte.

### DANZA DI LAME

Grazie alla sua metà umana, discendente di un'antica stirpe di ninja, Yang-Ping può eseguire una danza di fendenti mortali. Tutti i bonus dati dall'Abilità sono attivi fintanto che Yang-Ping rimane adiacente a due o più Mostri. Ad esempio, se siete in corpo a corpo con due Mostri e ne uccidete uno, il bonus sono persi.



# OGGETTI MAGICI

Ci siamo, abbiamo parlato di come funziona il gioco, delle Abilità Speciali, dei personaggi, dei Brutti Musi... ma ci mancano ancora gli Oggetti Magici!

Scassinando i forzieri potrete pescare oggetti con cui equipaggiare il vostro personaggio. Ogni tessera Oggetto Magico va posizionata su uno dei tre spazi equipaggiamento dell'Eroe. Potete avere al massimo 2 oggetti in mano e un'armatura indossata. Se nello spazio in cui volete posizionare il nuovo Oggetto Magico è già presente un'altra tessera, dovete scartare la precedente o spostarla temporaneamente nello zaino: lo zaino può custodire un solo Oggetto Magico ed unicamente se è vuoto.

Alla fine del vostro turno potete scambiare liberamente le posizioni dei vostri equipaggiamenti, scartarne qualcuno o passare qualche Oggetto Magico ad altri Eroi presenti nella vostra stessa Stanza.

Gli Oggetti Base disegnati sulla plancia non si perdono mai, anche se diventano inutilizzabili quando coperti da un Oggetto Magico.

Esistono tre categorie di Oggetti Magici: Armi, Armature/Scudi e Tomi.

## ARMI

Un'arma aggiunge potenza al vostro attacco ed è caratterizzata da una Posizione, una Caratteristica, un Bonus Speciale e un Raggio (vedi prossima pagina).

## ARMATURE/SCUDI

Armature e scudi aiutano il vostro Eroe a proteggersi dagli attacchi senza sacrificare Dadi Azione. Il numero riportato sull'icona scudo dell'Oggetto Magico rappresenta il numero di Segnalini Scudo da aggiungere alla vostra plancia a fine turno. La differenza tra scudi e armature è molto semplice: i primi coprono uno spazio mano, le seconde vengono indossate.

## TOMI

All'interno dei Tomi sono presenti antichi e potenti sortilegi. Per utilizzare un Tomo è richiesto di eseguire un Test su Magia (Stella vale Magia). Decidete quanti Dadi Azione utilizzare ed effettuate il tiro: se ottenete più di 6 l'incantesimo è stato attivato e otterrete gli Effetti descritti. Il bersaglio del Tomo deve essere ad un massimo di tre caselle di distanza dall'Eroe o l'Eroe stesso.

## ATTENZIONE: BONUS ALLE CARATTERISTICHE

Fate attenzione agli Oggetti Magici che danno bonus alle Caratteristiche. +1 in Forza non significa che avete +1 all'Attacco, ma che la vostra Forza vale 1 punto in più: il bonus diventerà utile non appena otterrete Stella con i dadi.

## CARATTERISTICA

Indica il tipo di Attacco (pag. 8).



## RAGGIO

Indica il raggio dell'Arma.

## POSIZIONE

Indica quale spazio occuperà l'oggetto sulla plancia una volta equipaggiato.

## BONUS SPECIALE

Indica gli eventuali Bonus Speciali che otterrete se userete quest'arma in Attacco.

## DADI SCUDO

Indica quanti segnalini Dadi Scudo potete aggiungere alla vostra plancia alla fine della Fase Eroi.

## ARMATURE/SCUDI



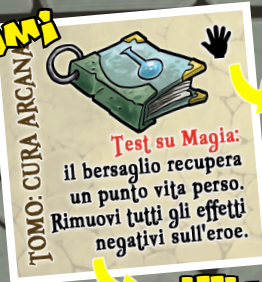
## POSIZIONE

Indica quale spazio occuperà l'oggetto sulla plancia una volta equipaggiato.

## BONUS SPECIALE

Indica gli eventuali Bonus Speciali che otterrete mentre indossate l'armatura.

## TOMI



## POSIZIONE

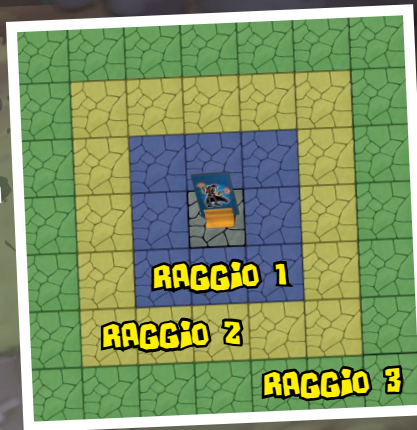
Indica quale spazio occuperà l'oggetto sulla plancia una volta equipaggiato.

## EFFETTI

Descrive l'effetto del Tomo.

## RAGGIO - QUESTO SCONOSCIUTO

Ogni Arma in Super Fantasy ha un valore di raggio che può essere 1, 2 o 3. In base al raggio le caselle colpibili cambiano come nell'esempio a lato. Un'arma di Raggio 1 può colpire SOLO le caselle blu, una di Raggio 2 può colpire SOLO le gialle e una di 3 può colpire SOLO le verdi. Per colpire un Mostro, dovete avere una traiettoria valida tra il vostro Eroe e il bersaglio. Si considera valida una traiettoria che parte dalla casella del vostro Eroe e termina nella casella del bersaglio. Perché la traiettoria sia valida deve proseguire in direzione del bersaglio senza tornare indietro, passando di raggio in raggio fino al bersaglio. Facciamo un esempio con Raggio 3: la prima casella deve appartenere a Raggio 1, la seconda deve appartenere a Raggio 2 e la terza deve appartenere a Raggio 3. La traiettoria può essere bloccata solo dalle porte e dai muri, mentre può passare attraverso Eroi, Mostri, Barili, Forzieri e ogni altro arredamento.



## RESTRIZIONI DEGLI OGGETTI MAGICI

Alcuni Oggetti Magici hanno restrizioni particolari. Le riportiamo per comodità in questa pagina con una descrizione dettagliata.

**X O PIU' IN ATTACCO** - Il bonus si attiva solo se il risultato totale del vostro Attacco è pari a X o superiore.

**NOME CLASSE** - Il bonus si applica solo se la classe del vostro Eroe è quella indicata.

**X★ O PIU' IN ATTACCO** - Il bonus si applica solo se nel tiro sono presenti almeno X Stelle.

**TEST SU MAGIA** - L'Effetto si attiva solo dopo aver effettuato con successo un Test su Magia. Tutti i Tomi hanno questa restrizione.

**ATTACCO ALLE SPALLE** - Il bonus si applica solo se stai effettuando il tuo attacco alle spalle del bersaglio (pag. 8).

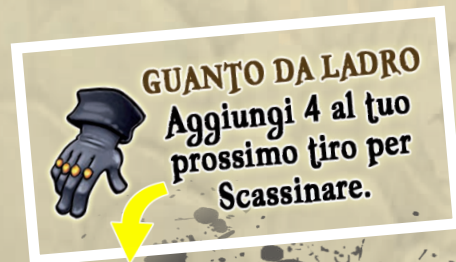
**SE SEI NELLA ZONA DI BLOCCO DI UN SOLO MOSTRO** - Il bonus si applica solo se sei nella Zona di Blocco di un solo Mostro, ovvero se non sei adiacente a 2 o più Mostri.

## PICCOLI RITROVAMENTI

All'interno dei Barili sparpagliati per il sotterraneo i Brutti Musi sono soliti nascondere dei Piccoli Ritrovamenti. Ma cosa sono?

I Piccoli Ritrovamenti sono piccoli accessori che vi potrebbero tornare utili durante la vostra Missione. Una volta pescati dalla pila, potete tenerli all'interno dello Zaino fino ad un massimo di 2. Durante il vostro turno potete decidere di scartare un Piccolo Ritrovamento per ottenere l'effetto descritto. Una volta scartato, il Piccolo Ritrovamento non è più disponibile e può essere rimesso nella scatola del gioco.

Come per gli Oggetti Magici, al termine del vostro turno potete passare uno o più Piccoli Ritrovamenti ad altri Eroi presenti nella vostra stessa Stanza.



### EFFETTI

Descrive l'effetto che avrà il Piccolo Ritrovamento una volta usato.



# TRAPPOLE

Un sotterraneo dei Brutti Musi non è tale se non è cosparso di Trappole pericolosissime. Durante la preparazione della Missione vi viene richiesto di posizionare le Trappole a faccia in giù sul sotterraneo, solitamente sotto forzieri e Porte. Se aprite la Porta o scassinare il forziere senza prima disattivare la Trappola, questa scatterà: girate la tessera Trappola e applicate gli Effetti descritti. Attraverso l'azione Disattivare Trappole potete rimuovere le Trappole (consultate pag. 9).



**GABBIA FERROSA** - Appena scatta, una gigantesca gabbia di metallo casca dal soffitto per bloccarvi. Mettete la tessera Trappola sotto l'Eroe che ha fatto scattare la Trappola. Questo Eroe non può più muoversi fino a che non si libera eseguendo un Test su Forza e ottenendo almeno 6. Altri Eroi adiacenti possono eseguire Test di Forza sulla gabbia per liberare il malcapitato. Il Teletrasporto Istantaneo di Zoe libera immediatamente l'Eroe senza effettuare alcun test.



**MASSO-CHE-CADE** - I massi che cadono dal soffitto piacciono molto a Tatanka che tende a piazzarli in tutti i sotterranei. Se avete Dadi Azione disponibili nella Scorta potete decidere di usarli per evitare il masso con un Test su Velocità. Se ottenete 6 o più, il masso è evitato e la Trappola non ha effetti. Altrimenti tirate il Dado Fato: con Fulmine il vostro Eroe subisce 1 Ferita, con Goccia 2 Ferite e con Teschio 3 Ferite.



**PICCOLO PORTALE** - Zur'ill ha dato una mano ad inventare questa Trappola. Se scatta posizionate la Trappola in una casella libera adiacente all'Eroe e posizionateci sopra un Brutto Muso (se disponibile). Se possibile, posizionateci adiacente a più Eroi. Durante il passo 1 di tutte le Fasi dei Mostri tirate il Dado Fato: con Goccia, compare 1 Brutto Muso sul Portale.



**BUCO SPINATO** - Un bel buco con lance si apre sotto lo sventurato Eroe, niente di più semplice! Posizionate la Trappola sotto l'Eroe. Quel personaggio subisce 1 Ferita e casca nel buco. Non può più muoversi finché non esce tirando un Test su Velocità (almeno 6 per uscire). Chiunque passi o venga spinto all'interno di un Buco Spinato subisce gli stessi effetti. Ricordate: i Mostri non sono proprio stupidi. Non passano spontaneamente su buchi spinati aperti (considerateli come ostacoli al movimento) e, se hanno Abilità Speciali in grado di spingervi, cercheranno sempre di lanciarvi in un Buco Spinato.

## STATUS: CONGELATO, AVVELENATO E STORDITO

Curiosando all'interno di Abilità Speciali, Oggetti Magici e Piccoli Ritrovamenti avrete sicuramente trovato le parole Congelato, Avvelenato e Stordito. Questi sono status che colpiscono il bersaglio e possono essere subito sia dai Mostri che dagli Eroi. Se subite uno status negativo, mettete il relativo segnalino sul cuore della plancia Eroe. Se infliggete uno status negativo ad un Mostro, mettete il segnalino relativo vicino alla pedina del Mostro che l'ha subito.

### STATUS DEI MOSTRI

**STORDITO** - Durante la prossima Fase dei Mostri, questo Mostro attacca con 1 dado in meno e muove di 1 casella in meno. Rimuovete il segnalino al termine della Fase dei Mostri.

**CONGELATO** - Durante la prossima Fase dei Mostri, questo Mostro subisce -4 alla Protezione e muove di 2 caselle in meno. Rimuovete il segnalino al termine della Fase dei Mostri.

### STATUS DEGLI EROI

**STORDITO** - Durante la prossima Fase degli Eroi, l'Eroe ha a disposizione 3 Dadi Azione anziché 6. Rimuovete il segnalino al termine della Fase degli Eroi.

**CONGELATO** - L'Eroe è bloccato in un iceberg e non può muoversi! Per liberarsi deve eseguire un Test su Forza e ottenere almeno 6. Altri Eroi adiacenti a lui possono eseguire il Test per rompere l'iceberg e liberare il compagno. Una volta distrutto l'iceberg rimuovete il segnalino Congelato.

**AVVELENATO** - L'Eroe è Avvelenato. All'inizio del turno del giocatore che lo controlla tirate il Dado Fato: con Fulmine non succede niente, con Goccia l'Eroe subisce 1 Ferita, con Teschio l'Eroe guarisce e potete rimuovere il segnalino Avvelenato.

## ESPERIENZA

Abbiamo lasciato la parte più importante alla fine del manuale: l'esperienza! Ovviamente i nostri Eroi uccidendo Mostri ed esplorando il sotterraneo faranno punti esperienza per migliorare le proprie Abilità Speciali e aumentare il loro potere.

La barra superiore sulla vostra plancia personaggio rappresenta la sua Esperienza e il segnalino su di essa il vostro livello attuale. Tutti gli Eroi partono a livello "0" per arrivare, se possibile, al livello "6".

Ogni volta che riuscite in una delle seguenti azioni guadagnate 1 Punto Esperienza, ovvero spostate il segnalino di una posizione in avanti:

- **FERITE UN MOSTRO:** 1 Punto Esperienza per ciascun attacco che causa almeno una Ferita, indipendentemente dal numero totale di Ferite inferte con l'attacco.
- **SCASSINATE UNA PORTA O UN FORZIERE**

Quando il segnalino raggiunge un numero sulla barra dell'Esperienza, siete passati di livello e le vostre Abilità Speciali miglioreranno! Scegliete un'Abilità Speciale di livello successivo a quella che già avete. Al primo livello sceglierete sicuramente un'Abilità di livello II, ma al secondo potreste scegliere di potenziare la stessa a livello III o un'altra a livello II.

Per potenziare un'Abilità Speciale prendete la nuova tessera e posizionate la sopra la plancia a coprire il testo della vecchia. Non toccate il livello di energia dell'Abilità: passare di livello non scarica né carica le vostre abilità!

## E' TEMPO DI GIOCARE A SUPER FANTASY!

Siete pronti per affrontare la vostra prima Missione a Super Fantasy.

Vi consigliamo di giocare le Missioni dal Manuale delle Missioni in ordine dalla prima all'ultima: hanno difficoltà crescente e sono legate tra loro da una storia.

Se avete terminato facilmente una missione a livello Normale, potete riprovarla in modalità Eroica o Epica (per ulteriori dettagli consultate il Manuale delle Missioni a pag. 1).

## VERSIONE SOLO (1 GIOCATORE)

Potete affrontare Super Fantasy in solitaria. Il gioco procede regolarmente come una qualsiasi partita standard: scegliete la missione che volete affrontare e usate gli Eroi indicati per la modalità SOLO di quella missione. Per quanto riguarda la preparazione del gioco e le regole dovete considerare come se steste giocando la partita in un numero di giocatori pari al numero di Eroi + 1.



## VERSIONE BRUTTO MASTER (DA 2 A 7 GIOCATORI)

Nella versione Brutto Master (BM) un giocatore impersonerà i panni del Signore dei Brutti Musi e comanderà le forze dei Mostri. Scegliete una missione e preparate il gioco come di consueto, ma posizionate il segnalino Fine del Gioco 2 caselle più avanti rispetto a quanto indicato sulla missione. I giocatori svolgeranno la Fase degli Eroi come in una partita standard. La Fase dei Mostri, invece, non è più controllata dal gioco: i passi 1, 2 e 3 della Fase dei Mostri vengono sostituiti dal Turno del BM. Se gli Eroi non riescono a portare a termine la missione entro il tempo previsto, la vittoria va al BM.

Al suo turno, il Brutto Master tira tutti i suoi 6 Dadi Azione (Stella vale quanto il numero dei giocatori) e li mette ben visibili davanti a sé. Questi dadi formano la Scorta del Brutto Master e possono essere usati come segue:

- **SVIGLIARE UNA STANZA:** Usate uno o più dadi dalla Scorta per ottenere un valore uguale o superiore al valore dei Punti Vita del Mostro con più Punti Vita presente nella Stanza. Da questo momento in poi tutti i Mostri della Stanza non sono più addormentati. Al contrario della versione base del gioco le Stanze si svegliano unicamente eseguendo questa azione. Le stanze dei Portali in questa modalità sono sempre attive.
- **MUOVERE UN MOSTRO:** Usate uno o più dadi dalla Scorta per ottenere un valore uguale o superiore al valore dei Punti Vita totali del Mostro (non addormentato) che volete muovere. Muovetelo fino al valore Movimento del Mostro.
- **EVOCARE UN RINFORZO:** Usate uno o più dadi dalla Scorta per ottenere un valore uguale o superiore al valore dei Punti Vita del Mostro che volete evocare. Potete evocare un qualsiasi Mostro di quelli usati nella missione che avete scelto, sempre che vi sia almeno una pedina disponibile. Non potete rievocare i Boss. Prendete il Mostro scelto e piazzatelo sopra una casella disponibile di un Portale a vostra scelta.

Quando il BM ha usato tutti i suoi dadi, tutti i Mostri in corpo a corpo con un Eroe effettuano un attacco. Il BM sceglie i bersagli, l'ordine di attacco e tira i dadi. Se causa almeno una Ferita ad uno degli Eroi deve sghignazzare rumorosamente.

Al Brutto Master potrebbe sembrare di muovere meno Mostri rispetto a quanti ne muove il gioco in una partita standard. E' vero, ma ricordate che non valgono più le normali regole di Movimento e Comportamento dei Brutti Musi. Il Brutto Master può muovere i Mostri come vuole (sempre rispettando le loro Abilità Speciali), può metterli in agguato all'interno delle Stanze, può attraversare le file degli Eroi per colpire l'Eroe più debole (gli Eroi non hanno Zone di Blocco) e può essere più cattivo di Dorbak e più furbo di Zur'ill.

## VERSIONE ARENA

Super Fantasy può essere giocato anche in modalità giocatori contro giocatori grazie agli scenari Arena presenti nel Manuale delle Missioni. Questi scenari sono pensati per permettervi di giocare tutti contro tutti in uno scontro con un solo vincitore. Consultate le regole di questi scenari sul Manuale delle Missioni.

- **CACCIA GROSSA (DA 2 A 4 GIOCATORI):** E' il momento di vedere chi è il più forte tra gli Eroi. Ognuno di voi ne controllerà uno in una corsa all'interno di una grossa Arena. Più Mostri uccidete, più punti fate. Chi sarà l'Eroe con più tacche sulla sua arma?
- **TOMO A MANO (DA 4 A 6 GIOCATORI):** Ecco lo sport più apprezzato dagli stati membri della Federazione Fantasy dello Sport. Due squadre si sfidano per portare un Tomo del potere dal centro dell'arena alla propria base. Placcaggi, spinte, lanci di Tomi: chi più ne ha più ne metta e vinca la squadra migliore!

## IL GIOCO

### FASE DEGLI EROI

Eseguite tutti il vostro turno di gioco utilizzando la vostra Scorta di Dadi Azione.

### FASE DEI MOSTRI

#### 1. SVEGLIARE LE STANZE (pag. 10)

Svegliate le Stanze in cui siete entrati, di cui avete sfondato una Porta o di cui avete rotto un muro. Se avete ferito almeno un Mostro tirate il Dado Fato per svegliare le Stanze adiacenti e comunicanti.

#### 2. APPAIONO NUOVI MOSTRI (pag. 10)

Tirate il Dado Fato per ogni Portale presente nel sotterraneo ed evocate altri Brutti Musi!

#### 3. MOVIMENTO E ATTACCO (pag. 11)

Muovete e attaccate con i Mostri: ricordate di usarli in maniera intelligente!

#### 4. PULIZIA DEI SEGNALINI (pag. 12)

Rimuovete tutti i segnalini Dadi Scudo, Lupo, Mirino, Fortezza e tutti gli status dei Mostri.

## LE AZIONI

### 1. MOVIMENTO

STELLA VALE VELOCITA' (pag. 6)

### 2. APRIRE UNA PORTA (pag. 7)

SFONDANDOLA. TEST SU FORZA 6+  
SCASSINANDOLA. TEST SU ASTUZIA 6+

### 3. SFONDARE UN BARILE

TEST SU FORZA 6+ (pag. 7)

### 4. SCASSINARE UN FORZIERE

TEST SU ASTUZIA 6+ (pag. 7)

### 5. ATTACCARE (pag. 8)

IN CORPO A CORPO - STELLA VALE FORZA  
A DISTANZA - STELLA VALE MIRA  
MAGICO - STELLA VALE MAGIA

### 6. DIFENDERSI

STELLA VALE DIFESA (pag. 9)

### 7. CARICARSI

STELLA VALE MAGIA (pag. 9)

### 8. DISATTIVARE TRAPPOLE

TEST SU ASTUZIA 6+ (pag. 9)

## GLI STATUS (pag. 17)

### MOSTRI



**STORDITO** - Il Mostro attacca con 1 dado in meno e -1 Movimento.



**CONGELATO** - Il Mostro subisce -4 alla Protezione e -2 Movimento.

### EROI



**STORDITO** - Durante la prossima Fase degli Eroi, l'Eroe ha a disposizione solo 3 Dadi Azione nella sua Scorta.



**CONGELATO** - L'Eroe non può muoversi. Per liberarsi (o liberarlo) Test su Forza 6+.



**AVVELENATO** - All'inizio del turno dell'Eroe, tirate il Dado Fato:  
- **FULMINE**: non succede niente;  
- **GOCCIA**: subisce una Ferita;  
- **TESCHIO**: il Veleno è rimosso.

## LE TRAPPOLE (pag. 17)



**GABBIA FERROSA** - L'Eroe non può muoversi. Per liberarsi (o liberarlo) Test su Forza 6+.



**MASSO-CHE-CADE** - Test Velocità 6+ per schivarlo. Se fallite, Tirate Dado Fato:  
**FULMINE** - 1 Ferita  
**GOCCIA** - 2 Ferite  
**TESCHIO** - 3 Ferite



**PICCOLO PORTALE** - Posionate un Brutto Muso sul Portale. Durante il passo "Appaiono Nuovi Mostri" con Goccia compare un Brutto Muso.



**BUCO SPINATO** - 1 Ferita quando ci cadete dentro. Test Velocità 6+ per uscire.

Una produzione Red Glove Edizioni - 2013

Red Glove di Dumas Federico - Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia

Game Designer: Marco Valtriani

Impaginazione: Federico Dumas

Illustrazioni: Guido Favaro

Revisione testi: Mario Cortese

Supporto Revisione: Sollenda Cacini, Giacomo Maltagliati, Claudio de Simone, Fabio San Pietro, Andrea Evangelista, Giovanni Scalabrini, Francesco Velotto, Mirco Veschi.

Playtester: Iacopo Benigni, Marco Bertini, Carlo Bombonati, Dennis Cogo, Simone Ferrari, Millo Franzoni, Iacopo Frigerio, Pietro Galiazzo, Simone Giovannozzi, Paolo Guccione, Alex Isabelle, Davide Losito, Francesco Pelosi, Evelin Pettigli, Matteo Turini, Riccardo Zulian, Valentina Consolo, Federico Bianchi.

Blind Test a cura di: Margherita Cagnola, Davide Cavagnuolo, Arianna Bigi, Luigi Andrea Giusti

L'autore Marco Valtriani ringrazia: Francesca e Gabriel Valtriani, Diego Cerretti, Francesco Giovo e BGDItalia, Maresa Bertolo; David Brevik; Michael Toy e Glenn Wichman; tutti i giocatori e i playtester.

La produzione ci tiene ad informare che nella realizzazione di questo gioco e durante i playtest nessun Brutto Muso è stato ferito o maltrattato né trattenuto in cattività. Grosuk e Poncha sono nomi d'arte scelti dai due protagonisti per non essere riconosciuti dal loro Clan. Ringraziamo la tribù di Dorbak per aver gentilmente prestato a Red Glove Edizioni il sotterraneo per la preparazione del gioco. Le armi, le trappole e gli equipaggiamenti speciali sono di proprietà intellettuale di Zur'ill.

