

FILIP NEDUK

ADRENALINA DLC

MANUALE DELLE ARMI

ABILITÀ E ARMI

Ogni personaggio è ora dotato di un'abilità specifica e inizia la partita con un'arma che sfrutta tale abilità. L'arma iniziale viene assegnata in modo casuale, come spiegato nel Manuale dei Personaggi DLC.

PRINCIPI GENERALI

Le regole di base delle armi sono spiegate nel Manuale delle Armi, incluso nel gioco base. In questa espansione tali regole rimangono inalterate. Ripeteremo alcune di esse, in modo da chiarire alcune situazioni che potrebbero venirsi a creare con questa espansione:

- » Se un effetto infligge un certo quantitativo di danni a un bersaglio non potete scegliere di assegnare meno danni a quel bersaglio.
- » Se un effetto vi permette di selezionare bersagli multipli, potete decidere di selezionarne meno di quanto consentito. Potete scegliere i bersagli come preferite, anche decidendo di ignorare una scelta più "performante" in termini di danni.
- » Se un effetto danneggia tutti i personaggi presenti in un luogo, non potete scegliere di non assegnare danni a uno o più bersagli presenti nel luogo.
- » Non potete essere danneggiati dalla vostra arma. Nelle partite in squadra, i vostri compagni di squadra non possono essere danneggiati dalla vostra arma. Quando un'arma colpisce "chiunque" in un luogo, significa "chiunque non appartenente alla vostra squadra".
- » In generale, potete usare l'effetto opzionale di un'arma anche se non selezionate alcun bersaglio per il suo effetto base (questo aspetto non è mai stato specificato nel gioco base in quanto, con le armi del gioco base, non aveva alcun senso usare un effetto opzionale senza l'effetto base).



VELENO DI SPROG



Le armi di Sprog possono iniettare veleno nei vostri nemici.

I teschi verdi sono i segnalini veleno di Sprog. Durante la preparazione, piazzate sulla carta abilità di Sprog un numero di teschi verdi pari al numero dei vostri avversari.



Quando un'arma di Sprog **avvelena un bersaglio**, piazzate un segnalino veleno vicino allo spazio inferire della tessera Scarica di Adrenalina del personaggio bersaglio, a meno che sia già presente un segnalino veleno.

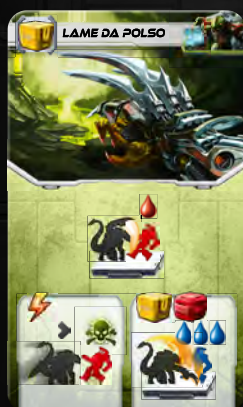
Un personaggio può essere avvelenato (ha esattamente 1 segnalino veleno) o non avvelenato (non ha alcun segnalino veleno). Quando avvelenate un personaggio già avvelenato, questo non ottiene un secondo segnalino veleno.

Alla fine del turno di Sprog, tutti i personaggi

avvelenati subiscono 1 danno da Sprog. (questo danno non è opzionale: Sprog deve assegnare questo danno). In una partita a squadre, questo danno viene inflitto direttamente, non attraverso il buffer del danno.

Il segnalino veleno rimane, danneggiando il bersaglio alla fine di ogni turno di Sprog. Quando un personaggio avvelenato muore, riprendete il segnalino veleno e rimettetelo sulla carta abilità di Sprog.

I segnalini veleno non sono influenzati dalla morte e rigenerazione di Sprog.



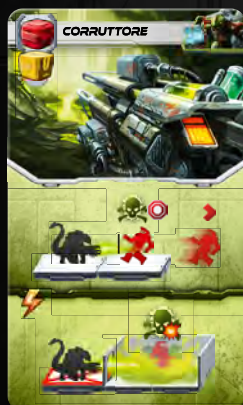
LAME DA POLSO

Effetto base: infliggete 1 danno a 1 bersaglio sul vostro quadrato.

Con lama avvelenata: avvelenate il bersaglio dell'effetto base. Potete spostarvi di 1 quadrato prima o dopo aver applicato l'effetto base.

Con gancio sinistro: infliggete 3 danni ad un bersaglio diverso sul vostro quadrato. La movimento concesso della lama avvelenata può essere usata prima o dopo questo effetto.

Note: Potete usare i tre effetti in qualsiasi ordine. Potete muovervi su un quadrato e attaccare 2 bersagli. Potete attaccare 2 bersagli e poi muovervi. Potete attaccare, poi muovere per attaccare un altro bersaglio e infliggere i 3 danni al primo o al secondo bersaglio, a vostra scelta. In ogni caso, il bersaglio che riceve i 3 danni non può essere quello avvelenato. È consentito usare il movimento concesso dalla lama avvelenata e il gancio sinistro senza dover scegliere un bersaglio per l'effetto base.



CORRUTTORE

Modalità base: selezionate 1 bersaglio a esattamente 1 mossa di distanza. Avvelenatelo e dategli 1 marchio. Potete poi muovere il bersaglio di 1 quadrato verso qualsiasi direzione.

In modalità gas tossico: selezionate una stanza che potete vedere, ma non quella in cui vi trovate. Avvelenate chiunque in quella stanza.

Note: Sprog e i suoi compagni di squadra non possono mai essere avvelenati dalle sue armi.



CONTROLLO MENTALE DI BANSHEE



Banshee può controllare le menti dei suoi nemici.

Durante la preparazione formate una pila di segnalini controllo mentale sulla carta abilità di Banshee. Vi servirà un segnalino per ogni personaggio nemico. Quando Banshee usa **ipnotizzare un bersaglio**, inserite un segnalino controllo mentale nel supporto della miniatura del personaggio bersaglio (usate i supporti previsti per le partite a squadre). Il segnalino rimane fino a quando verrà usato da Banshee, anche se il personaggio bersaglio dovesse morire e rigenerarsi. Un personaggio è ipnotizzato (ha esattamente 1 segnalino controllo mentale) oppure non ipnotizzato (non ha alcun segnalino controllo mentale). Quando ipnotizzate un personaggio già ipnotizzato, questo non riceve un secondo segnalino controllo mentale.

Se un effetto richiede un personaggio ipnotizzato, dovete spendere il segnalino controllo mentale. Rimettetelo sulla carta abilità di Banshee una volta conclusa

l'azione. Il bersaglio non è più considerato ipnotizzato (ma può essere nuovamente ipnotizzato).

Alla fine del suo turno, Banshee può ipnotizzare 1 bersaglio che è in grado di vedere. Banshee può ipnotizzare bersagli anche con la sua arma Omnicontrollore. Non può ipnotizzare sé stessa o i suoi compagni di squadra.

I segnalini controllo mentale non sono influenzati dalla morte e rigenerazione di Banshee.



OMNICONTROLLORE

Effetto base: selezionate 1 bersaglio che potete vedere ad almeno 1 movimento di distanza. Ipnottizetelo e dategli 1 marchio.

Con burattinaio: selezionate altri 2 bersagli ipnotizzati. Potete muovere ciascuno di essi di 1 quadrato. Devono finire entrambi il loro movimento su un quadrato dal quale possono vedere il vostro primo bersaglio. Poi infliggete 4 danni al primo bersaglio.

Note: questo effetto conta come danno inflitto da Banshee (e può quindi essere bersagliato da una granata venom). Se il primo bersaglio è già ipnotizzato riceve un marchio, ma non un secondo segnalino controllo mentale. Per usare l'effetto del burattinaio, Banshee deve prima usare l'effetto base e poi selezionare 2 diversi bersagli che possano vedere il primo bersaglio (eventualmente muovendoli, portandoli in una posizione da cui possano vedere il primo bersaglio). Tuttavia, non è necessario che Banshee debba vedere i 2 bersagli ipnotizzati perché questi eseguano il suo ordine.



PROGRAMMATORE

Effetto base: selezionate 1 bersaglio ipnotizzato e infliggete 2 danni a un secondo bersaglio che il primo possa vedere.

Con marionetta: date 2 marchi a un bersaglio ipnotizzato. Potete muoverlo di 1 quadrato, prima o dopo l'effetto base.

Con collegamento mentale: infliggete 2 danni a un terzo bersaglio che il bersaglio ipnotizzato è in grado di vedere. Questo effetto può essere applicato prima o dopo il movimento della marionetta.

Note: non importa chi Banshee può o non può vedere, perché usa il punto di vista del bersaglio ipnotizzato. Potete sparare a 2 bersagli che il bersaglio ipnotizzato può vedere e poi muoverlo. Potete sparare a 1 bersaglio, muovere, poi sparare all'altro. Potete muovere e sparare a 2 bersagli. Il danno conta come inflitto da Banshee (e può quindi essere bersagliato da una granata venom). È consentito usare quest'arma anche solo per il suo effetto burattino.

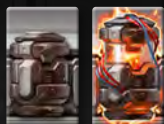


SOVRACCARICO DI DOZER



Dozer possiede l'abilità di sovraccaricare la sua arma.

Durante la preparazione, piazzate 4 segnalini sovraccarico sulla carta abilità di Dozer. Iniziano la partita con il lato freddo rivolto verso l'alto, come mostrato in figura.

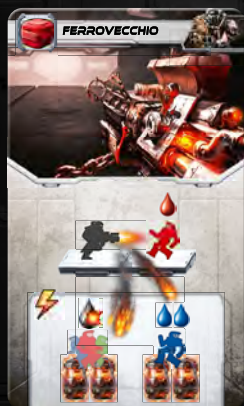


Lato
freddo

Lato
caldo

Alla fine del suo turno, Dozer può sovraccaricare la sua arma specifica del personaggio. Girate uno dei segnalini sovraccarico dal lato freddo a quello caldo. Se volete, potete pagare 1 munizione di qualsiasi colore per girare un secondo segnalino dal lato freddo a quello caldo. Se tutti i segnalini sovraccarico sono già sul lato caldo, non ne girate nessuno.

I segnalini sovraccarico non sono influenzati dalla morte e rigenerazione di Dozer.



FERROVECCHIO

Effetto base: infliggete 1 danno a 1 bersaglio esattamente a 1 movimento di distanza.

Con sovraccarico di shrapnel: girate tutti i segnalini sovraccarico dal lato caldo a quello freddo. Se ne avete girati almeno 2, scegliete uno dei seguenti effetti: infliggete 1 danno a chiunque in un quadrato che potete vedere; oppure assegnate 2 danni a 1 altro bersaglio che potete vedere. Se invece avete girato tutti e 4 i segnalini, applicate entrambi gli effetti.

Note: il bersaglio del vostro effetto base e il bersaglio che subisce 2 danni possono trovarsi sullo stesso quadrato o su quadrati differenti. Inoltre, il quadrato nel quale qualsiasi nemico subisce 1 danno può essere uno di questi due quadrati, entrambi o nessuno di essi. Se decidete di usare il sovraccarico di shrapnel non potete decidere di non girare parte dei segnalini dal lato caldo a quello freddo (dovete per forza girare tutti quelli disponibili). Il sovraccarico di shrapnel può essere usato anche se non selezionate alcun bersaglio per l'effetto base. Come al solito, il sovraccarico di shrapnel non danneggia Dozer o i suoi compagni di squadra.



FOLGORATORE

Effetto base: infliggete 2 danni a 1 bersaglio nel vostro quadrato.

Con sovraccarico di voltaggio: girate tutti i segnalini sovraccarico dal lato caldo a quello freddo. Infliggete 1 danno addizionale per ogni segnalino girato.

Note: se usate il sovraccarico di voltaggio dovete usare tutti i segnalini disponibili dal lato caldo a quello freddo (non potete conservarne per un attacco successivo).



MUNIZIONI HACKERATE DI ECHO

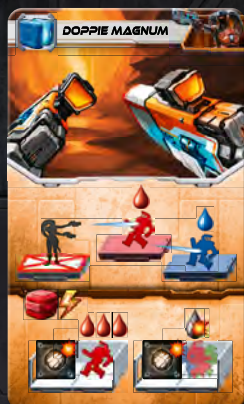


Echo ha l'abilità di hackerare le munizioni sparse per l'arena.

Alla fine del suo turno, Echo può hackerare una tessera munizioni presente in un quadrato che riesce a vedere, ma non quello in cui si trova. Girate a faccia in giù la tessera per segnalare che è stata hackerata.

Una tessera munizioni hackerata può comunque essere raccolta da qualsiasi giocatore. Fornisce 2 munizioni a scelta del giocatore. Echo può anche **fare esplodere** munizioni hackerate per innescare alcuni effetti delle sue armi. In questo caso la tessera va scartata.

Se una tessera munizioni hackerata viene raccolta o fatta esplodere, va rimpiazzata alla fine del turno come al solito. Tenete presente che Echo attiva la propria abilità di fine turno dopo che tutte le tessere munizioni mancanti sono state rimpiazzate.



DOPPIE MAGNUM

Modalità base: infliggete 1 danno a 1 o 2 bersagli presenti su quadrati diversi che potete vedere, ma non sul quadrato in cui vi trovate.

In modalità kaboom: potete fare esplodere una tessera munizioni hackerata per infliggere 3 danni a 1 bersaglio presente nella stessa stanza della tessera munizioni hackerata. Potete anche fare esplodere una tessera munizioni hackerata per infliggere 1 danno a chiunque nella stanza.

Note: in modalità kaboom potete scegliere di applicare uno solo dei due effetti o entrambi. Se scegliete di applicarli entrambi, dovete fare esplodere due diverse tessere, che possono trovarsi anche nella stessa stanza. Le tessere possono trovarsi su quadrati che non potete vedere. Come al solito, questo effetto non infligge danni né a voi né ai vostri compagni di squadra.



LAMA OSCURA

Effetto base: infliggete 3 danni a 1 bersaglio presente sul vostro quadrato.

Con passo nelle ombre: fate esplodere 1 tessera munizioni hackerate per teletrasportarvi in quel quadrato e pescate una carta potenziamento. Questo teletrasporto può essere usato prima o dopo l'effetto base.

Note: ovviamente è molto più fico

teletrasportarsi e poi suonarle di santa ragione a un avversario (infliggendogli 3 danni), ma potete anche suonargliele per poi teletrasportarvi via in tutta sicurezza. Potete anche decidere di non attaccare nessuno e usare il semplice effetto di passo nelle ombre.



UPGRADE DI :D-STRUTT-OR3



:D-strutt-OR3 può potenziare il suo corpo con le carte potenziamento.

Le armi di :D-strutt-OR3 hanno effetti speciali che richiedono l'uso di carte potenziamento. Per pagarne il costo, scartate il numero richiesto di carte potenziamento (non potete pagare il costo dei potenziamenti spendendo munizioni).

Alla fine del suo turno, :D-strutt-OR3 può pagare 1 munizione per pescare un potenziamento, oppure pagare 1 munizione e 1 potenziamento per pescare 2 potenziamenti (è consentito pagare il costo in munizioni spendendo un potenziamento, come al solito).

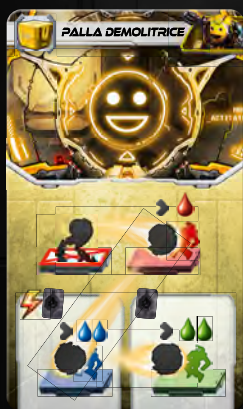


BOMBA A MANO

Modalità base: selezionate un quadrato che potete vedere, che non sia quello in cui vi trovate. Selezionate fino a 3 bersagli diversi presenti in quel quadrato. Infliggete 2 danni a uno dei bersagli e 1 danno a ciascuno degli altri due.

In modalità bombarolo: selezionate fino a 3 diversi bersagli su quadrati che potete raggiungere muovendovi in linea retta. Infliggete 3 danni a un bersaglio, 2 danni a un altro e 1 danno all'ultimo.

Note: per la modalità bombarolo, immaginatevi che le bombe si muovano in linea retta, attraversando porte aperte (ma non muri). Queste bombe possono colpire bersagli in direzioni multiple, persino sul vostro stesso quadrato. In ciascuna modalità è consentito scegliere bersagli che subiscano meno danno. Per esempio, in modalità bombarolo, potete infliggere 3, 2 o 1 danno se scegliete un solo bersaglio.



PALLA DEMOLITRICE

Effetto base: spostatevi su un quadrato adiacente. Potete infliggere 1 danno a 1 bersaglio presente in quel quadrato.

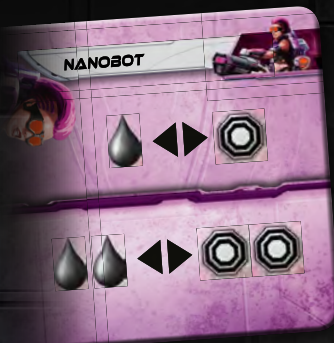
Con 2° passaggio: dopo l'effetto base, spostatevi su un nuovo quadrato adiacente. Potete infliggere 2 danni a 1 bersaglio in quel quadrato.

Con 3° passaggio: dopo il 2° passaggio, spostatevi su un nuovo quadrato adiacente. Potete infliggere 2 danni a 1 bersaglio su quel quadrato.

Note: l'effetto può essere eseguito solo in questo ordine specifico. Ogni movimento è obbligatorio, mentre infliggere danno è opzionale. Nessun movimento può riportarvi sul quadrato di partenza e nemmeno su un quadrato in cui siete entrati precedentemente a seguito di uno dei tre movimenti.



NANOBOT DI VIOLETTA



I marchi assegnati da Violetta sono, in realtà, nanobot che possono infliggere danni.

Alla fine del proprio turno, Violetta può selezionare un nemico e convertire in danni fino a 2 dei propri marchi assegnati a quel nemico – o viceversa.

Se non state giocando una partita a squadre, scegliete la plancia di un avversario ed eseguite la conversione piazzando i vostri segnalini danno sugli spazi appropriati. Potete sempre convertire i vostri marchi, ma non potete convertire il danno a meno che i vostri segnalini danno siano il primo o il secondo segnalino danno più recente piazzati su quella plancia – ovvero quelli più a sinistra. Se convertite il vostro colpo mortale in marchio, questo non conta più come uccisione.

In una partita a squadre, tutti i vostri marchi vanno nel buffer del danno. Tutti i marchi contano come "vostri" e potete convertire qualsiasi di essi. Se convertite 2 segnalini, questi devono essere dello stesso colore. Tenete presente che tale conversione si applica prima di valutare il buffer del danno.

Quando convertite danno in marchi, non dimenticate la regola per cui un giocatore non può avere più di 3 marchi dello stesso giocatore.

Quando usate l'abilità di Violetta per convertire marchi in danno, questo non trasforma marchi non convertiti in danni. Tuttavia, quando rimuovete marchi per pagare l'effetto di un'arma, questo applica il normale danno causato dai marchi. Potete rimuovere un qualsiasi numero di marchi di Violetta per pagare questo effetto, anche eventuali marchi generati da armi e potenziamenti del gioco base. Nelle partite a squadre, i marchi assegnati dai compagni di squadra di Violetta contano come suoi.



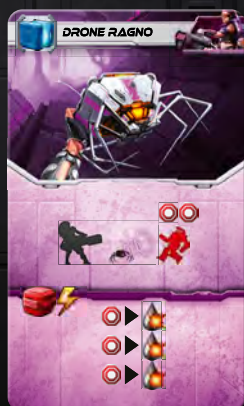
NANOTRACCIANTE

Effetto base: infliggete 2 danni a un bersaglio che potete vedere.

Con nanoesplorazione: selezionate un diverso bersaglio che abbia almeno 1 dei vostri marchi. Rimuovete 1 marchio per infliggere al bersaglio 3 danni. Potete rimuovere un secondo marchio per infliggere 2 danni addizionali.

Note: l'effetto base e la nanoesplorazione devono avere bersagli differenti.

È consentito scegliere di non selezionare un bersaglio per l'effetto base ed eseguire solo la nanoesplorazione. Non è necessario vedere il bersaglio della nanoesplorazione. La nanoesplorazione infligge 3 o 5 danni, a seconda che decidiate di rimuovere 1 o 2 marchi.



DRONE RAGNO

Modalità base: date 2 marchi a un bersaglio che potete vedere.

Modalità detonazione: selezionate un qualsiasi bersaglio che abbia almeno un vostro marchio. Rimuovete 1, 2 o 3 marchi da quel bersaglio per infliggere, rispettivamente, 1, 2 o 3 danni a chiunque nel quadrato del bersaglio.

Note: come al solito, nelle partite a squadre, né voi né i vostri compagni di squadra possono essere danneggiati dalla modalità detonazione. Non è necessario vedere il bersaglio per la modalità detonazione.



RIASSUNTO DELLE REGOLE DEI PERSONAGGI

PREPARAZIONE DEI GIOCATORI NELLA MODALITÀ PARTITA MORTALE

1. Selezionate casualmente un gruppo di personaggi, pari al numero di giocatori più uno (usate tutti e sei i personaggi in partite con 5 e 6 giocatori). Assegnate casualmente a ciascun personaggio una delle sue due armi specifiche.
2. In ordine di gioco, ogni giocatore sceglie un personaggio; rimettete nella scatola il personaggio rimanente
3. Preparate le plance giocatore con la carta abilità e la tessera Scarica di Adrenalina.
4. Pagate il costo per raccogliere l'arma specifica del personaggio (se presente).

SCARICA DI ADRENALINA

- » Inizialmente la tessera Scarica di Adrenalina copre gli spazi colpo mortale e infierire della plancia del giocatore.
- » Per pagare una Scarica di Adrenalina, spostate la tessera di uno spazio verso sinistra.
- » Potete usare una Scarica di Adrenalina per:
 - Sbloccare tutte le vostre azioni adrenalinniche per il resto del vostro turno, oppure;
 - Pagare certi effetti delle armi specifiche dei personaggi.
- » La tessera rappresenta la fine della vostra plancia giocatore.
- » Se vi manca 1 solo danno prima di essere uccisi, tutte le successive Scariche di Adrenalina sono gratuite.

FINE DEL TURNO

1. Rimpiazzate tutte le armi e tessere munizioni che sono state raccolte (o fatte esplodere!).
2. Usate l'abilità speciale del vostro personaggio.
3. Ricevete punti per ogni plancia che ha ricevuto un colpo mortale.
 - Se avete infierito su un giocatore, potete spostare la vostra tessera Scarica di Adrenalina di uno spazio verso destra, a meno che non si trovi già a limite destro della plancia giocatore.
4. Ricaricate.

UN GIOCO DI FILIP NEDUK

Illustrazioni: Jakub Politzer

Capo sviluppatore: Petr Čáslava

Sviluppatori: Filip Murmak

Vít Vodička

Petr Murmak

Direzione Artistica

e Layout: Filip Murmak

Layout: František Horálek

Regolamenti: Jason Holt

Capo Tester: Michal Štách

Artista 3D: Radim "Finder" Pech

Edizione italiana: Riccardo Rodolfi

Tester: Zhan Shi, Filip, Kreten, Vítek, Elwen, Tom, Chasník, Justin, V. Bogdanić, H. Čop, I. Hamarić, M. Salopek, T. Munda, L. Krleža, Z. Grom, J. Zuppa, J. aHladek, Š. El Assadi, I. Ferenčák, H. Kordić, M. Romić, M. Plačko, E. Hrelja, e i tanti membri dei club di boardgame deskoherní přístav Zlín, Deskoviště Hradec Králové, and iHRYsko Banská Bystrica e Bratislava.

Un ringraziamento speciale a: Petr Čáslava per aver gestito con professionalità e idee magnifiche questo progetto, Petr Murmak per la sua pazienza e il suo supporto, Filip Murmak per questo fondamentale upgrade al gioco, Jakub Politzer per tutte le armi fichissime e le meravigliose illustrazioni, Paul Grogan per l'aiuto fondamentale, il team di sviluppo CGE per le infinite ore di lavorazione su questo gioco, le meravigliose persone di Czechgaming, la mia compagnia croata, tutti quelli che ho dimenticato e, ultima ma non meno importante, la mia magnifica moglie Anja.

© Czech Games Edition
Settembre 2018
www.CzechGames.com
© Cranio Creations s.r.l.
Marzo 2020
www.craniocreations.it

