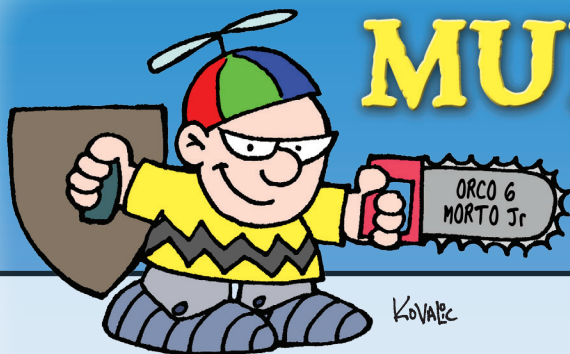
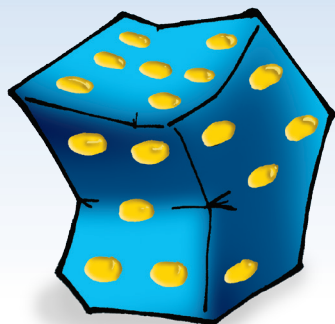




MUNCHKIN® EPICO

INDICE DEI CONTENUTI

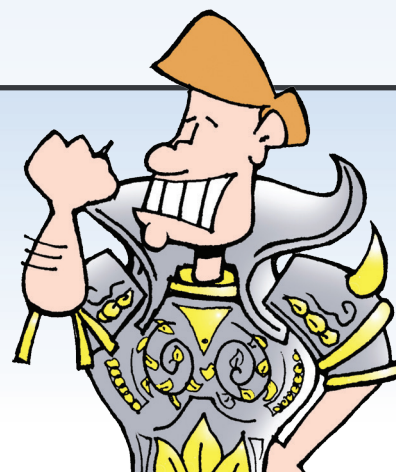
Giocare Epicamente	2	<i>Munchkin Impossible</i>.....	10
<i>Munchkin</i>.....	3, 4	<i>Munchkin Leggende</i>.....	11
<i>Munchkin Apocalisse</i>	5	<i>Munchkin Morde</i>	12
<i>Munchkin Axe Cop</i>.....	5	<i>Munchkin Pathfinder</i>	13
<i>Il Buono, il Brutto</i>		<i>Munchkin Oz</i>	14
<i>e il Munchkin</i>.....	6	<i>Star Munchkin</i>.....	15, 16
<i>Munchkin dei Caraibi</i>.....	7	<i>Munchkin Steampunk</i>.....	17
<i>Munchkin Conan</i>	8	<i>Super Munchkin</i>	18
<i>Munchkin Cthulhu</i>	9	<i>Munchkin Zombi</i>	18
<i>Munchkin Fu</i>	9		



Idea originale e hackeraggio
del regolamento:
Paul Chapman



Aggiornata e migliorata da:
Steve Jackson, Philip Reed
e Andrew Hackard



Editing e Sviluppo:
Andrew Hackard
e Steve Jackson

Playtest e idee perverse di Michaela Barrett, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Giles Schildt,
Mia Sherman, Monica Stephens e Erik Zane.

Epic Munchkin, *Munchkin*, i personaggi *Munchkin*, la piramide che tutto vede e i nomi di tutti gli altri prodotti della Steve Jackson Games sono marchi o marchi registrati della Steve Jackson Games Incorporated e vengono qui utilizzati con licenza dalla Raven Distribution srl. *Epic Munchkin* è un copyright © 2004-2016 della Steve Jackson Games Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Tutti i personaggi di *Axe Cop*, le storie, i temi, le voci e altri elementi sono copyright © 2010, 2011, 2012 di Ethan Nicolle. *Axe Cop*™ è un trademark di Ethan Nicolle e qui utilizzati con licenza. Tutti i diritti riservati.

CONAN, CONAN IL BARBARO, HYBORIA e i logo relativi, i personaggi, i nomi e i tratti che contraddistinguono la serie sono marchi o marchi registrati della Conan Properties International LLC ("CPI"). Tutti i personaggi di Conan e a lui collegati, le storie, i temi, le dinamiche, le illustrazioni e altri elementi sono copyright © 2012 della CPI. Qui utilizzati con licenza. Tutti i diritti riservati.

Pathfinder® è un marchio registrato della Paizo Publishing, LLC. *Munchkin*® *Pathfinder*® è un copyright © 2013 della Steve Jackson Games Incorporated.

Edizione italiana © 2016 Steve Jackson Games Incorporated - Regole versione 3.3 (Settembre 2015)

munchkin.sjgames.com - www.raven-distribution.com

MUNCHKIN EPICO

Regole Versione 3.3 (Settembre 2015)

La tua partita a **Munchkin** finisce troppo in fretta? Ti ritrovi con più Razze e più Classi, con tre mani piene di oggetti terrificanti, pompato di tutto punto con seguaci e stili **Munchkin Fu...** e la partita termina? Proprio sul più bello? Naaa... Rallegrati, il **Munchkin Epico** è qui! Questo regolamento è valido per tutti i set di **Munchkin** e per tutti i supplementi usciti fino alla fine del 2015.

COME INIZIARE

Giocate normalmente fino a quando qualcuno non avrà raggiunto il Livello 10 (che con queste regole non richiede più l'eliminazione di un mostro). A quel punto, invece di terminare la partita, considererete tutti i Munchkin di Livello 10-19 come "Epici" e applicherete queste regole. Chi sarà ancora di Livello 9 o inferiore non sarà "Epico" per niente (la vita alle volte è dura...) e chi torna dall'Epico al Livello 9 o inferiore, perderà i suoi poteri Epici (nota che **Munchkin 5, 6 e 7 – Tutti i Mostri Fatti a Fette** include le carte Epico Junior, che permettono ai Munchkin di Livello più basso di fare uso dei poteri Epici)!

Vincere la Partita

I Livelli 19 e 20 possono essere raggiunti soltanto uccidendo mostri. Gioca fino al Livello 20: a questo punto è veramente finita.

Note per chi Mescola Tutto

- Le regole relative alle Maledizioni, Trappole o Disastri si applicano anche agli altri due.
- Le regole relative a Seguaci, Compagni, Monghi, Lacché, Alleati e via dicendo si applicano anche agli altri.
- Le regole relative ai Destrieri si applicano anche ai Veicoli.

APRIRE LE PORTE

Quando un Munchkin Epico apre una porta, gira 2 (due) carte e procede nel seguente modo:

(1) Prima Trappole e Maledizioni, nell'ordine in cui il giocatore preferisce.

(2) Qualunque altra cosa tranne Stanze, Mostri e Potenzamenti per i mostri, nell'ordine che il giocatore preferisce. Sì, se trovi una Classe, Razza, Lealtà, Accento, Stile, Potere o Addestramento, puoi giocarle immediatamente prima del combattimento.

(3) Stanze. Se hai pescato una carta Stanza, questa viene applicata al combattimento. Se ne peschi DUE, la prima che hai pescato ha effetto immediato, la seconda, va nella tua mano.

(4) Mostri e Potenzamenti per i mostri. Se ci sono 2 mostri, combattili entrambi. Se peschi un mostro ed un potenziamento per il mostro (come ad esempio Radioattivo che incrementa il Livello del mostro o Partner che duplica il mostro) il bonus si applica al mostro (ma, se peschi un potenziamento e nessun mostro, la carta finisce normalmente nella tua mano). Infine, un Potenzamento di Potenzamenti come Veramente Allucinantemente, va sempre nella tua mano).

Se stai facendo uso delle regole del Gioco Veloce e stai Ascoltando Rumori alla Porta, segui le regole come scritte: pesca una carta Porta coperta all'inizio del tuo turno, e non due.

CAPACITÀ EPICHE

I Munchkin Epici possono anche compiere Epiche Azioni Munchkinose! Le Capacità Epiche che rimpiazzano o modificano quelle esistenti sono indicate con un * Asterisco.

DESTRIERI EPICI! YEE-HAI

Non vi sorprenderà immaginare il vostro Destriero raggiungere status Epico (per poi perderlo) assieme a voi! Un Destriero Epico permette di trasportare un Oggetto Grande extra, e in qualunque momento lo status Epico verrà perso, quell'Oggetto dovrà essere scartato.

SUGGERIMENTI PER IL GIOCO EPICO

Non Morire. La morte è uno scomodo inconveniente per un Munchkin Epico perché lo priva di ogni suo giocattolo, e senza di essi è veramente difficile ottenere Livelli!

Aiuta i Mostri. Gioca i Potenzamenti sui tuoi stessi mostri prima di combatterli. Ai Livelli Epici, puoi avere sufficienti bonus per sconfiggere il Grande Cthulhu e il suo Clone, tutto da solo... e vincere la partita a botte di quattro Livelli alla volta è davvero da Munchkin!

MUNCHKIN

CLASSI

BARDO[‡]

Super Fortuna Bardica. Come la Fortuna del Bardo, ma pesca due Tesori in più di quanti dovresti, e scarta immediatamente due Tesori a tua scelta.*

CHIERICO

Prega per un Miracolo. In qualunque momento, anche durante un combattimento, puoi scartare due carte dalla tua mano O dal tavolo, per prendere la carta in cima al mazzo dei Tesori, coperta. Se puoi usarla, puoi metterla in gioco immediatamente.

GUERRIERO

Forza Allucinante. Gli Oggetti “A due Mani” richiedono solo 1 Mano per te, e puoi portare e fare uso di due Oggetti Grandi.

LADRO

Ruba dalle Ombre. Scartando una carta dalla tua mano, puoi rubare una carta (scelta a caso) dalla

mano di un rivale. Nessun tiro è richiesto. Puoi farlo solo durante il tuo turno e una volta sola per turno, e (ovviamente) non durante un combattimento.

MAGO

Addio Maledizione. Quando peschi una Maledizione, o te ne viene giocata una contro, puoi scartare una carta dalla tua mano per tentare la Fuga da essa. Tira normalmente, se fallisci puoi scartare un'altra carta e ritentare fino a quando ti sarà possibile.

RANGER[§]

I Bastardi sono le Bestie Migliori. Ti hanno sempre commosso le faccette pelose. Quando un mostro viene scartato, nel turno di chiunque, puoi scartare la tua intera mano (almeno 3 carte) e prendere quel mostro. E' automaticamente addestrato e diventa il tuo nuovo Destriero. Il suo bonus in combattimento è pari al numero di Tesori che portava.

POTENZIAMENTI PER CLASSI E RAZZE

ALTO^{||}

Sei Così Utile. Sei davvero una “persona per le persone”, sempre pronta a dare una mano a chi ha bisogno. Se ti viene chiesto di aiutare in combattimento, non solo usi il tuo Livello e bonus, ma ci aggiungi anche un tiro di dado. Se il mostro viene sconfitto, puoi pescare la carta sulla cima di una delle pile degli scarti come aggiunta al tuo compenso.

ANTICO^{||}

Rispetta i tuoi Anziani. Il tuo Livello conta doppio quando combatti nel tuo turno, che tu sia solo o meno.*

ELITE^{||}

Ultra-Elite. Ricevi un bonus al combattimento contro ogni mostro pari al doppio dei Tesori che porta.*

LEGGENDARIO^{||}

Sempre più Mito. Se nessuna delle carte Porta pescate quando Apri la Porta mostra un mostro, pesca

una terza carta Porta (dopo le Maledizioni, nel caso). Se è un mostro, lo combatti normalmente.

MASTRO^{||}

Sei Così Fico. Essendo un Mastro Epico, attrai apprendisti. Non ci sono limiti al numero di Seguaci (Compagni, Lacchè, Monghi, etc.) che puoi avere.

SCURO^{||}

Sei Così Cattivo. E pensavano che fossi cattivo prima. Visto che sei uno Scuro Epico qualchecosa, sei diventato maestro nell'arte di manipolare gli altri per soddisfare le tue vili necessità. Se la tua richiesta di aiuto durante un combattimento viene rifiutata, tira un dado: se il risultato è 5 o 6 il mostro si volge verso il giocatore che ha rifiutato di aiutarti. Il combattimento ha luogo normalmente ma poi continua il tuo turno. Se il mostro viene sconfitto, sei tu a raccogliere i Tesori e anche ad ottenere il Livello. Il povero malcapitato che ti ha rifiutato l'aiuto, non ottiene nulla.

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

† Si trova in *Munchkin 2 - L'Ascia o Raddoppia* e seguenti.

‡ Si trova in *Munchkin 3 - Errori Clericali* e seguenti.

§ Si trova in *Munchkin 5 - De-Ranged* contenuto in *Munchkin 5,6 e 7 - Tutti i Mostri Fatti a Fette*.

|| Si trova in *Munchkin 4.5 a Colori*.

MUNCHKIN

RAZZE

CENTAURO[†]

Capomandria. Quando un altro giocatore scarta un Destriero, puoi scartare due carte dalla tua mano per metterlo nella tua mano.

ELFO

Freccializzato. Puoi lanciare frecce in un combattimento nel quale non sei coinvolto come principale o aiutante. Funziona come l'Attacco Furtivo dei Ladri: scarta una carta e dai al mostro o al giocatore un -2. Inoltre, un Elfo Epico può scoccare due frecce per turno, per un massimo di -4. Un Elfo Epico Ladro può scoccare due frecce E colpire furtivamente, se ha tre carte da scartare.

GNOMO[‡]

Piccola Peste Ingegnosa. Se Fuggi con successo da un combattimento, ricevi due carte Tesoro coperte!

HALFLING

Vendita in Giardino. Puoi vendere DUE Oggetti a turno per il doppio del loro valore, oppure un Oggetto per il triplo del suo valore.*

LUCERTOLOIDE[§]

Cambio di Pelle. Se effettui una Fuga con successo da un combattimento con più di un mostro, puoi giocare un altro turno non appena termini il tuo (non potrai fare più di due turni in ogni caso).

NANO

La Mano degli Dèi. Puoi avere un qualunque numero di carte nella tua mano.*

ORCO[†]

Mangiamunchkin. Quando scopri un mostro (o anche se Cerchi Guai) di Livello 1, puoi semplicemente... MANGIARLO. Gli altri non possono giocare alcuna carta per impedirtelo... è un mostro di Livello 1, lo mangi e ogni bonus a lui applicato viene scartato, gnam gnam, ecco fatto.

Avanzi di Livello per il pasto gratis, e visto che si tratta di una eliminazione degna di questo nome, questo può essere il livello vincente.

UMANO

Seguace Cucciolo. Ebbene sì, ai Livelli Epici anche gli Umani hanno poteri razziali! Invece di combattere un mostro di Livello 5 o inferiore, puoi renderlo un Cucciolo Seguace (se non ne hai già un altro in gioco) con bonus pari al suo Livello, ponendolo di fronte a te sul tavolo. Puoi usarlo come bonus al combattimento a "Uso Singolo", per aiutare o interferire nel combattimento di un Munchkin (incluso te stesso) o di un mostro, altrimenti vale come Mostro Errante: le sue abilità speciali valgono, i Potenziamanti funzionano su di lui e nel caso non venga sconfitto, si potrà tentare la Fuga! In qualunque momento venga perso lo stato di Epico o Umano, anche se il Cucciolo non è mai stato usato, esso si allontanerà per sempre.

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

† Si trova in *Munchkin 2 - L'Ascia o Raddoppia* e seguenti.

‡ Si trova in *Munchkin 3 - Errori Clericali* e seguenti.

§ Si trova in *Munchkin 5 - De-Ranged* contenuto in *Munchkin 5,6 e 7 - Tutti i Mostri Fatti a Fette*.

§ Si trova in *Munchkin 8 - Purosangue Mezzosangue*.

¶ Si trova in *Munchkin 4.5 a Colori*.

MUNCHKIN APOCALISSE

CLASSI

BLOGGER

Accesso agli Archivi. Quando usi una delle tue abilità di Classe, puoi scegliere di prendere la carta in cima al mazzo degli scarti appropriato piuttosto che pescare dai mazzi.*

MILIZIA

Ero Pronto Anche a Questo. Puoi scartare quattro carte per prevenire l'apertura di un Sigillo, a meno che non sia il Settimo Sigillo.

RAGAZZINO

Fionda a Distanza Ravvicinata. Puoi usare la tua abilità di Fionda anche se sei in combattimento.*

SCAVEZZACOLLO†

Non Ti Basta Mai. Se nel tuo turno non riesci in una Fuga contro un mostro le cui Brutte Cose non includono la Morte, puoi scegliere di combatterlo di nuovo immediatamente (dopo aver risolto altri tentativi di Fuga, nel caso). Tutte le carte giocate in combattimento, tranne il mostro, vengono scartate. Puoi fare uso di questa abilità una volta per turno, ma puoi farne uso su più di un mostro nel medesimo combattimento, cominciando una nuova lotta contro tutti i mostri coinvolti insieme.

SCIENZIATO

Materia Oscura. Puoi fare uso della Trasmutazione Atomica su quante carte dalla tua mano desideri, ma devi scambiarle tutte contemporaneamente.*

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

† Si trova in *Munchkin Apocalypse 2 – Sheep Impact* contenuto in *Munchkin Apocalisse*.

MUNCHKIN AXE COP

CLASSI

GUERRIERO

Forza Allucinante. Gli Oggetti “A due Mani” richiedono solo 1 Mano per te, e puoi portare e fare uso di due Oggetti Grandi.

POLIZIOTTO

Per Servire e Proteggere. Quando un Poliziotto Epico aiuta un altro Munchkin o riceve aiuto, entrambi i giocatori ricevono +2 alla Fuga se non riescono a vincere i mostri.

SOLDATO

Rinforzi. Quando un altro giocatore scarta un Alleato, puoi scartare due carte dalla tua mano per prenderlo nella tua mano. Inoltre, puoi avere tre Alleati extra.*

UOMO

Più Potere Manuale. Gli Alleati con “Uomo” o “Man” nel loro nome daranno +2 ognuno all’Uomo Epico!

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

IL BUONO, IL BRUTTO E IL MUNCHKIN

CLASSI

BELLIMBUSTO

Bellizioso. Il bonus “Tutto bellimbustato” aumenta. Ogni Copricapo, Calzatura o Armatura che indossi fornisce un +2. Vale anche per ogni Oggetto per Destriero indossato dal Destriero.*

CAVALLEGGERO†

Che Cavallerizzo! Ricevi un +2 per ogni Destriero in gioco.*

COWBOY

Ah Ah, Mancato! Un Cowboy che abbia almeno un Destriero, può urlare “Ah Ah Mancato!” dopo aver fallito la Fuga e sacrificare un Livello per allontanarsi da tutti i mostri in combattimento. Non è obbligatorio che lo faccia se preferisce affrontare le Brutte Cose, e può anche decidere di sacrificare il Livello anche se le Brutte Cose sono già avvenute (ma questo non ne impedirà gli effetti).

Inoltre, il Cowboy Epico vince al Livello 19 se ha un Destriero.*

FUORILEGGE

Cattivo Fino al Midollo. Assolutamente nulla può farti perdere la tua Classe di Fuorilegge contro la tua volontà, o un qualunque Oggetto per Fuorilegge in tuo possesso. Puoi ancora scegliere di scartare, scambiare o vendere le carte legalmente possibili. Puoi anche decidere di ignorare le restrizioni “Non utilizzabile da un Fuorilegge”.

INDIANO

Faccia da Totem. Quando vinci un combattimento senza aiuto, invece di pescare fino a due dei Tesori ottenuti, puoi pescarli come Porte coperte.

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

† Si trova in *The Good, the Bad, and the Munchkin 2 – Beating a Dead Horse* contenuto in *Il Buono, il Brutto e il Munchkin*.

MUNCHKIN DEI CARAIBI

ACCENTI

BRITANNICO

La Britannia Governa i Mari. Il bonus per ogni Nave che possiedi sale a +3 e ricevi anche un +1 per ogni Potenziamiento per Nave che hai in gioco.*

FRANCESE

Copri Vous Ciàpett. Se sei stato aiutato ma devi comunque tentare la Fuga, i tuoi tiri sono a +1. Inoltre, tu scappi automaticamente con ogni tiro che sia superiore a quello del tuo aiutante, anche se normalmente non te lo permetterebbe.

OLANDESE

Carpenteria Sopraffina. Puoi scambiare una Nave in tuo possesso con la Nave più in alto nella pila degli scarti, anche durante il combattimento. Puoi spostare i tuoi Potenziamiénti per Nave sulla nuova, come al solito.*

SPAGNOLO

El Dorado. Ogni Oggetto che vendi per ottenere Livelli, vale 100 Pezzi d'Oro in più.

CLASSI

ESPLORATORE†

Sentiero di Fuoco. Quando Apri la Porta e trovi un mostro o Maledizione, puoi scartare tre carte dalla tua mano e prendere quella carta in mano. Non avrà effetti. E potrai anche Svuotare la Stanza o Cercar Guai dopo.

MERCANTE

Poliglotta. Puoi avere due carte Accento in gioco senza fare uso di Bilingue. Se sei anche Bilingue, puoi avere un qualunque numero di carte Accento.

PIRATA

Sulla Cassa del Morto. Quando un avversario muore, hai la prima scelta anche se gli altri sono di Livello più alto (se c'è più di un Pirata Epico, arrrr, si guarda il Livello ma entrambi scelgono prima di tutti gli altri cani rognosi. Se siete pari, lanciate un paio di dadi d'osso). Nel caso tu muoia, il tuo corpo va a Davy Jones, e nessuno può saccheggiarlo.

UFFICIALE

Piè Leggero. Ogni Nave ti darà un +1 alla Fuga, e questo bonus si somma a qualunque altro. Puoi ancora far uso della tua abilità di Disciplina.

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

† Si trova in *Munchkin Booty 2 – Jump the Shark* contenuto in *Munchkin dei Caraibi*.

MUNCHKIN CONAN

CLASSI

CHIERICO

Prega per un Miracolo. In qualunque momento, anche durante un combattimento, puoi scartare due carte dalla tua mano O dal tavolo, per prendere la carta in cima al mazzo dei Tesori, coperta. Se puoi usarla, puoi metterla in gioco immediatamente.

GUERRIERO

Forza Allucinante. Gli Oggetti "A due Mani" richiedono solo 1 Mano per te, e puoi portare e fare uso di due Oggetti Grandi.

LADRO

Ruba dalle Ombre. Scartando una carta dalla tua mano, puoi rubare una carta (scelta a caso) dalla mano di un rivale. Nessun tiro è richiesto. Puoi farlo solo durante il tuo turno e una volta sola per turno, e (ovviamente) non durante un combattimento.

MAGO

Addio Maledizione. Quando peschi una Maledizione, o te ne viene giocata una contro, puoi scartare una carta dalla tua mano per tentare la Fuga da essa. Tira normalmente, se fallisci puoi scartare un'altra carta e ritentare fino a quando ti sarà possibile.

RAZZE

UMANO

Seguace Cucciolo. Ebbene sì, ai Livelli Epici anche gli Umani hanno poteri razziali! Invece di combattere un mostro di Livello 5 o inferiore, puoi renderlo un Cucciolo Seguace (se non ne hai già un altro in gioco) con bonus pari al suo Livello, ponendolo di fronte a te sul tavolo. Puoi usarlo come bonus al combattimento a "Uso Singolo", per aiutare o interferire nel combattimento di un Munchkin (incluso te stesso) o di un mostro, altrimenti vale come Mostro Errante: le sue abilità speciali valgono, i Potenziamanti funzionano su di lui e nel caso non venga sconfitto, si potrà tentare la Fuga! In qualunque momento venga perso lo stato di Epico o Umano, anche se il Cucciolo non è mai stato usato, esso si allontanerà per sempre.

CIMMERO

Ricevi un +4 se sei un Guerriero. Le Spade non contano più per il tuo limite di Mani.*

KUSHITA

Ricevi un +4 se sei un Chierico. Scettri o Bastoni non contano più per il tuo limite di Mani.*

STYGIANO

Ricevi un +4 se sei un Mago. E ottieni un +2 per ogni Anello che hai in gioco anche se sono Oggetti a "Uso singolo" che non hai ancora utilizzato.*

ZAMORANO

Ricevi un +4 se sei un Ladro. Ottieni la capacità dei Ladri di Attacco Furtivo (scarta una carta per dare un -2 ad un Munchkin in combattimento) e se SEI un Ladro, il tuo Attacco Furtivo vale -4 invece di -2.*

LIGNAGGIO

BARBARO

Puoi trasportare un Oggetto Grande extra.

NOBILE

Il tuo bonus di combattimento è +3 ora. Inoltre puoi avere due Compagni extra.*

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

MUNCHKIN C'THULHU

CLASSI

CULTISTA

Zelota. La fine è vicina e ci sono ancora troppi miscredenti da convertire. Dovranno vedere la luce ora. Ottieni un +1 al combattimento per ogni non-Cultista in gioco.

INVESTIGATORE

Ficchi il Naso Dove Non Devi. Ti piace ficcanasare e tirare un po' troppo la corda a volte. In qualunque momento un altro giocatore dia una carta ad un altro, per qualunque ragione, puoi guardare la carta e se ti piace, prenderla scambiandola con due carte dalla tua mano.

PICCHIAMOSTRI

Pesta, Pesta, Pesta! Sei maestro nella segreta arte della lotta, capace di fare uso di tecniche a lungo dimenticate per... ohh, ma lascia stare! **Spacca Tutto!** Hai un bonus +3 contro mostri di Livello 10 o inferiore e un +2 contro mostri di Livello 11 o superiore. Non soffri più in alcun modo del Panico.*

PROFESSORE

Enciclopedia Cultanica. Sei una vera e propria biblioteca ambulante e sai tutto su ogni schifosa bestia esistente. Hai un bonus +1 contro tutti i mostri. Inoltre, in qualunque momento una carta ti dica "Diventi un Cultista", puoi invece tirare un dado e sacrificare quel numero di carte dalla tua mano o in gioco, per resistere al richiamo del culto. Se non hai (o non vuoi) carte da sacrificare, diventi un Cultista.

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

MUNCHKIN FU

CLASSI

Ogni carta Classe di *Munchkin Fu* che hai in gioco ti permette di avere uno Stile extra.

MONACO

Chiaroveggenza. Puoi guardare le mani dei giocatori alla tua sinistra e alla tua destra, in qualunque momento. Devono anche mostrarti tutto quel che pescano coperto.

NINJA

Combatti un Altro Giorno. Se stai affrontando più di un mostro e se superano il doppio del tuo Livello (e quello del tuo alleato, nel caso), puoi sgattaiolare via dalla lotta e lasciare gli altri a combattere. Questo non aiuta i tuoi alleati a fuggire... anzi.

SAMURAI

Estrazione Rapida. Durante il combattimento, scarta la tua intera mano (minimo 3 carte) per rimuovere un mostro dal combattimento. Questa azione conta come uccisione. Ma nel caso il mostro non sia solo, e Fuggi dagli altri, otterrai solo 1 Livello e nessun Tesoro.

YAKUZA

Signore del Crimine. Puoi avere un qualunque numero di Monghi in gioco.

MUNCHKIN IMPOSSIBLE

CLASSI

Ogni carta Classe di *Munchkin Impossible* che hai in gioco ti permette di avere un Addestramento extra.

ASSASSINO

Killer Professionista. Un esperto del settore studia sempre la missione prima di compierla. Quando stai combattendo un mostro ottieni un bonus pari al numero di vocali nel nome del mostro (così come appare sulla carta). Inoltre i Potenzamenti non contano.

PLAYBOY

Solo un Momento Cara. Essendo fichissimo in ciò che sei e fai, anche i mostri si interromperanno per un attimo se glielo chiedi, dandoti la possibilità di vendere

un po' di Tesoro. Puoi vendere Oggetti una volta sola durante un combattimento, ma i loro vantaggi non saranno più validi.

TURISTA

Sorridi! Niente fa pensare a "turista" come una lunga collezione di brutte foto. Durante un tuo combattimento, o mentre stai aiutando qualcun altro, puoi fermare tutti scartando una carta dalla tua mano e urlando "Sorridi!". Tutti i coinvolti si interrompono e sorridono alla macchina, mentre nel frattempo puoi prendere la carta dal fondo di entrambe le pile degli scarti. Una sola volta per combattimento.

LEALTÀ

AMERICANA

Parlare a Voce Alta. Essendo Americano, tendi a parlare in maniera un po' troppo rumorosa. Questo comportamento però distrae i mostri: hai +1 contro i mostri e puoi avvantaggiarti della loro distrazione (ma solo per una volta a combattimento) per scambiare Oggetti durante il combattimento o durante la Fuga.

BRITANNICA

Per la Regina! Sei orgogliosamente devono alla Corona, come tutti gli altri Britannici. Urlando forte "Per la Regina!" quando combatti un mostro e scartando nel contempo una carta dalla tua mano, puoi forzare una spia Britannica a tua scelta ad aiutarti.

CINESE

Superiorità Industriale. Le fabbriche della tua nazione producono oggetti utilizzati in tutto il mondo. In qualunque momento un altro giocatore faccia uso di una carta Oggetto, prima che venga utilizzata puoi scartare una carta dalla tua mano e tirare un dado: con un 6 l'Oggetto è stato fabbricato in Cina ed è difettoso. L'Oggetto viene scartato immediatamente e non ha effetti.

RUSSA

Conosciamo Metodi per Renderti Utile. Anche se il vecchio regime è oramai andato, i suoi insegnamenti e metodologie rimangono. Durante un combattimento nel tuo turno, puoi scartare una carta dalla tua mano e prendere in prestito un Seguace da un qualunque altro giocatore. Quel Seguace farà ciò che vuoi in questo combattimento ma alla fine del turno (nel caso sia ancora vivo!) tornerà al suo legittimo proprietario.

MUNCHKIN LEGGENDE

CLASSI

CHIERICO

Prega per un Miracolo. In qualunque momento, anche durante un combattimento, puoi scartare due carte dalla tua mano O dal tavolo, per prendere la carta in cima al mazzo dei Tesori, coperta. Se puoi usarla, puoi metterla in gioco immediatamente.

GLADIATORE[‡]

Nessun Timore della Dipartita. Puoi scartare una carta dalla tua mano per aggiungere Morte alle Brutte Cose di un qualunque mostro che stai combattendo che non l'abbia già. In questo modo ricevi +5 per ogni mostro con Morte nelle Brutte Cose.*

GUERRIERO

Forza Allucinante. Gli Oggetti "A due Mani" richiedono solo 1 Mano per te, e puoi portare e fare uso di due Oggetti Grandi.

LADRO

Ruba dalle Ombre. Scartando una carta dalla tua mano, puoi rubare una carta (scelta a caso) dalla mano di un rivale. Nessun tiro è richiesto. Puoi farlo solo durante il tuo turno e una volta sola per turno, e (ovviamente) non durante un combattimento.

MAGO

Addio Maledizione. Quando peschi una Maledizione, o te ne viene giocata una contro, puoi scartare una carta dalla tua mano per tentare la Fuga da essa. Tira normalmente, se fallisci puoi scartare un'altra carta e ritentare fino a quando ti sarà possibile.

RAZZE

ELFO

Freccializzato. Puoi lanciare frecce in un combattimento nel quale non sei coinvolto come principale o aiutante. Funziona come l'Attacco Furtivo dei Ladri: scarta una carta e dai al mostro o al giocatore un -2. Inoltre, un Elfo Epico può scoccare due frecce per turno, per un massimo di -4. Un Elfo Epico Ladro può scoccare due frecce E colpire furtivamente, se ha tre carte da scartare.

FAUNO[†]

Fortuna Più Che Sfrenata. In qualunque momento tu debba tirare un dado, puoi scartare un tuo Oggetto tra quelli in gioco per scegliere il risultato invece di lanciarlo.

HALFLING

Vendita in Giardino. Puoi vendere DUE Oggetti a turno per il doppio del loro valore, oppure un Oggetto per il triplo del suo valore.*

NANO

La Mano degli Dèi. Puoi avere un qualunque numero di carte nella tua mano.*

UMANO

Seguace Cucciolo. Ebbene sì, ai Livelli Epici anche gli Umani hanno poteri razziali! Invece di combattere un mostro di Livello 5 o inferiore, puoi renderlo un Cucciolo Seguace (se non ne hai già un altro in gioco) con bonus pari al suo Livello, ponendolo di fronte a te sul tavolo. Puoi usarlo come bonus al combattimento a "Uso Singolo", per aiutare o interferire nel combattimento di un Munchkin (incluso te stesso) o di un mostro, altrimenti vale come Mostro Errante: le sue abilità speciali valgono, i Potenziamanti funzionano su di lui e nel caso non venga sconfitto, si potrà tentare la Fuga! In qualunque momento venga perso lo stato di Epico o Umano, anche se il Cucciolo non è mai stato usato, esso si allontanerà per sempre.

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

† Si trova in *Munchkin Legends 2 – Faun and Games* contenuto in *Munchkin Leggende 2 e 3 Fauni e Arena*.

‡ Si trova in *Munchkin Legends 3 – Myth Prints* contenuto in *Munchkin Leggende 2 e 3 Fauni e Arena*.

MUNCHKIN MORDE!

RAZZE

CHANGELING

Glamour delle Fate. Quando giochi un Potenziamento per Mostri o un Potenziamento di Potenziamento, puoi riprenderlo a fine combattimento scartando un'altra carta dalla tua mano.

LICANTROPO

Forma Mostruosa. Un singolo Potenziamento per Mostri, o anche due il cui totale non superi +10, possono essere usati su di te come bonus permanente. Li perdi se muori. Se una Trappola o Brutte Cose ti costano 1 Livello, puoi scartare un potenziamento invece.

MUMMA†

Bacino e Contentino! Dopo aver dato un Bacino sulla Bua, puoi scartare una seconda carta e prendere nella tua mano la Maledizione o Trappola che hai cancellato.*

UMANO

Seguace Cucciolo. Ebbene sì, ai Livelli Epici anche gli Umani hanno poteri razziali! Invece di combattere un mostro di Livello 5 o inferiore, puoi renderlo un Cucciolo Seguace (se non ne hai già un altro in gioco) con bonus pari al suo Livello, ponendolo di fronte a te sul tavolo. Puoi usarlo come bonus al combattimento a "Uso Singolo", per aiutare o interferire nel combattimento di un Munchkin (incluso te stesso) o di un mostro, altrimenti vale come Mostro Errante: le sue abilità speciali valgono, i Potenziamenti funzionano su di lui e nel caso non venga sconfitto, si potrà tentare la Fuga! In qualunque momento venga perso lo stato di Epico o Umano, anche se il Cucciolo non è mai stato usato, esso si allontanerà per sempre.

VAMPIRO

Volontà Incrollabile. Nessuna carta o potere speciale può forzarti ad aiutare in combattimento se non vuoi. Puoi anche scartare carte extra alla fine del tuo turno invece che darle agli altri per alcuna ragione.

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

† Si trova in *Munchkin Bites! 2 – Pants Macabre* contenuto in *Munchkin Morde*.

MUNCHKIN

CLASSI

MAGO

Addio Maledizione. Quando peschi una Maledizione, o te ne viene giocata una contro, puoi scartare una carta dalla tua mano per tentare la Fuga da essa. Tira normalmente, se fallisci puoi scartare un'altra carta e ritentare fino a quando ti sarà possibile.

PROFESSORE

Probabilità Applicata. Quando ti viene richiesto di tirare un dado, tira due volte e scegli il risultato che preferisci.

SOLDATO

Rinforzi. Quando un altro giocatore scarta un Alleato, puoi scartare due carte dalla tua mano per prenderlo nella tua mano. Inoltre, puoi avere tre Alleati extra.*

SOVRANO

Monarca Assoluto. Ricevi un +1 al combattimento per ogni Alleato in gioco, non importa di chi sia.*

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

MUNCHKIN PATHFINDER

CLASSI

ALCHIMISTA

Mastro delle Pozioni Supremo. Gli Oggetti a “Uso singolo” che usi in combattimento valgono un +3 extra, da aggiungere *dopo* il raddoppio per Mescere Pozioni.

CONVOCATORE

Alleati Mostruosi. Puoi fare uso di qualunque carta nella tua mano come se fosse un **Mostro Errante**. Scarta la carta prescelta dalla tua mano per aggiungere un mostro (sempre preso dalla tua mano) al combattimento.

FATTUCCHIERE

Familiarità Esagerata. Quando il tuo famiglia ti protegge da una Maledizione, invece di metterla in fondo al mazzo delle Porte, la metti nella tua mano.*

NECROMANTE

Resilienza. Se aggiungi un mostro ad un combattimento e questo viene ucciso, rimetti pure quel mostro nella tua mano.

FAZIONI

ASSASSINO DELLA MANTIDE ROSSA

Super Furtività. Ignora qualunque penalità alla Fuga. Puoi ancora essere forzato a perdere automaticamente la Fuga, ad ogni modo.

CAVALIERE DELL'AQUILA

Ancor Più Possente. Non hai più penalità alla Fuga nel fare uso della tua abilità Possente.*

CAVALIERE INFERNALE

Niente Roba Inferiore. Puoi scartare carte Armatura e Copricapo dalla tua mano o dal tavolo per fare uso

del loro bonus base come arma a “Uso singolo” per una delle due parti.

CERCATORE

Alcuni Segreti Rimangono Tali. Prima di Aprire una Porta, guarda le prime tre carte in cima al mazzo. Scartane una, mettile una nella tua mano, e riponi l'altra in cima al mazzo, poi Apri la Porta normalmente.*

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

STAR MUNCHKIN

CLASSI

AMBASCIATORE[‡]

Plenipotenziario. Ricevi il bonus di tutte le Navi in gioco.

CACCIATORE DI TAGLIE

Il Meglio del Meglio. Puoi pescare due carte Porta scoperte o una carta Tesoro coperta dopo aver aiutato qualcuno ad uccidere un mostro. Peschi inoltre una carta Porta coperta quando vinci un combattimento da solo.*

COMMERCIANTE

Maestro del Commercio. Puoi usare il tuo potere di Commercio per ogni Oggetto presente tra le prime tre carte della pila degli scarti dei Tesori.*

INVENTORE

Signore delle Trappole. Il tuo potere di disattivazione ora funziona anche sulle Trappole giocate su di te dagli altri giocatori. Inoltre, scartando tre carte, puoi deviare la Trappola contro qualcun altro!*

PSICHICO

Questi Non Sono i Bocconcini Che State Cercando. Durante il combattimento puoi scartare la tua intera mano (minimo 2 carte) per confondere uno dei mostri che stai affrontando, che attaccherà invece il giocatore alla tua sinistra! Costui dovrà combatterlo in aggiunta ad ogni altro mostro trovato quando pescherà la sua(e) carta Porta.

Se stai combattendo più mostri, scegli tu quale mostro spostare. Non puoi chiedere aiuto nel combattimento in cui fai uso di questa tua abilità, e non ricevi il bonus di +2 del combattere da solo.

RANGER SPAZIALE[†]

Sei Stato Arruolato. Puoi pescare un qualunque Compagno che sia in cima alla pila degli scarti, in qualsiasi momento. Non puoi superare il numero legale di Compagni che puoi possedere, ma puoi scartarne uno in qualunque momento per ottenerne un altro.

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

† Si trova in *Star Munchkin 2 – The Clown Wars* contenuto in *Star Munchkin*.

‡ Si trova in *Star Munchkin - Impunità Diplomatica*.

STAR MUNCHKIN

RAZZE

CYBORG

Assimilazione. In combattimento, invece di combattere un mostro, puoi scartare tre Oggetti qualsiasi ed assimilarlo. Non ottieni Livelli o Tesori, ma il mostro diventa il tuo Drone... tienilo di fronte a te. Può essere sacrificato come se fosse un Seguace per permetterti la Fuga, oppure puoi usarlo per negare la prossima Trappola giocata contro di te, dopodiché viene scartato.

FELINO

Iper-Curiosità. Il tuo potere Curiosità può essere usato su una o entrambe le carte Porta pescate all'inizio del tuo turno. Se una di queste è un mostro e l'altra non lo è, puoi usare la Curiosità sulla carta che non è mostro prima del combattimento. Se nessuna delle carte è un mostro, puoi aprire una o due porte aggiuntive, e non devi decidere se scoprire una quarta carta Porta se non dopo aver visto cosa si nasconde dietro la terza.*

INSETTOIDE†

Rigenerazione. Le Brutte Cose non ti fanno più perdere Livelli: ignora questa parte nelle Brutte Cose che dovessero accaderti. Ricorda di gongolarti di questa tua caratteristica descrivendo in che modo spettacolare la tua gamba stia ricrescendo da sola.

MUTANTE

Assolutamente Bizzarro. Puoi avere una qualunque cosa tra le seguenti: tre Copricapi; tre Calzature; due

Copricapi E due Calzature; 2 Mani extra per gli Oggetti; due Copricapi E una Mano extra; due Calzature E una Mano extra. Come per un normale Mutante, puoi scambiare queste caratteristiche in qualsiasi momento.*

UMANO

Seguace Cucciolo. Ebbene sì, ai Livelli Epici anche gli Umani hanno poteri razziali! Invece di combattere un mostro di Livello 5 o inferiore, puoi renderlo un Cucciolo Seguace (se non ne hai già un altro in gioco) con bonus pari al suo Livello, ponendolo di fronte a te sul tavolo. Puoi usarlo come bonus al combattimento a "Uso Singolo", per aiutare o interferire nel combattimento di un Munchkin (incluso te stesso) o di un mostro, altrimenti vale come Mostro Errante: le sue abilità speciali valgono, i Potenziamanti funzionano su di lui e nel caso non venga sconfitto, si potrà tentare la Fuga! In qualunque momento venga perso lo stato di Epico o Umano, anche se il Cucciolo non è mai stato usato, esso si allontanerà per sempre.

VEGETOIDE‡

Modifica Transgenica. Puoi avere una Armatura, Calzatura o Copricapo senza fare uso di una carta **Baro!** a meno che non venga espressamente impedito da un'altra tua Razza o Classe.*

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

† Si trova in *Star Munchkin 2 – The Clown Wars* contenuto in *Star Munchkin*.

‡ Si trova in *Star Munchkin - Impunità Diplomatica*.

MUNCHKIN STEAMPUNK

CLASSI

ESPLORATORE

Sentieri Battuti. Quando Apri la Porta e trovi un mostro o Maledizione, puoi scartare tre carte dalla tua mano e mettere quella carta nella tua mano. Non ci sono altri effetti. Puoi ancora Cercar Guai o Svuotare la Stanza.

MAGNATE

Caveat Emptor. Quando vendi Oggetti per avanzare di Livello, tira il dado per ognuno di essi: con un 6 puoi tenere l'Oggetto. Il suo valore ovviamente conta per avanzare di Livello (no, non puoi venderlo di nuovo... per quel turno).

MECCANICO

Equipaggiamento Superiore. Ricevi un +2 extra per ogni Meccanismo equipaggiato e un +1 extra per ogni Meccanismo non equipaggiato.*

UFFICIALE

Voce del Reclutamento. Quando riesci nell'uso di Voce del Comando, se desideri puoi prendere quel mostro nella tua mano.*

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

SUPER MUNCHKIN

CLASSI

CERVellone[†]

Tutta Testa. I mostri non ricevono bonus contro la Classe, Razza, sesso, etc. contro il giocatore che stai aiutando in combattimento, o che ti sta aiutando.

ESOTICO

Assurdo Adattamento. Se perdi un Potere a causa di Trappole o Brutte Cose, puoi scorrere la pila degli scarti e prendere il primo Potere di Rango più basso che trovi.

MISTICO

Controllo Cosmico. Ti basta scartare una sola carta per ritentare un qualunque lancio di dado.*

MUTANTE

Ratto di Laboratorio alla Conquista del Mondo. Non puoi perdere Poteri a causa di Brutte Cose.

TECNOLOGO

Tuffo tra i Rifiuti. Quando qualcuno perde, scarta o vende un Oggetto, puoi scartare tre carte per ottenerlo. Se due Epici tentano la stessa cosa contemporaneamente, tirano un dado: il risultato più alto scarta e vince l'Oggetto. E sì, si può far uso del **Dado Appesantito** (o del Controllo Cosmico se sei anche Mistico) per ottenere il risultato vincente.

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

[†] Si trova in *Super Munchkin 2 – The Narrow S Cape* contenuto in *Super Munchkin*.

MUNCHKIN ZOMBI

MOJO

ACCOZZAGLIA[†]

Sei Tutto Incasinato. Puoi ignorare tutte le restrizioni di Mojo e Poteri sugli Oggetti tranne "Non utilizzabile da uno Zombi Accozzaglia".

APPESTATO

Fiatella Più Mortale. La tua Fiatella ora ti dà +3 per ogni scarto, e non hai limiti al numero di scarti dalla tua mano.*

ATOMICO

Senti Davvero Come Brucia. Gli Oggetti che indossi (Armatura, Copricapo, Calzatura) sono tutti a +1 e contano come fuoco/fiamme. Se sei anche In Fiamme, nulla potrà spegnerti.*

VOODOO

Mr Mojo è Giunto. Quando vieni colpito da una Maledizione, puoi scartare un mostro dalla tua mano per annullarla, o scartare un mostro più un'altra carta dalla tua mano per prendere la Maledizione nella tua mano.

* Rimpiazza o modifica un'abilità esistente.

[†] Si trova in *Munchkin Zombies 2 – Armed and Dangerous* contenuto in *Munchkin Zombi*.