

RUNEBOUND

SOLI CONTRO TUTTI

v 1.4 di sortilege, da un'idea di Frank La Terra (*Mr Skeletons*)
con durata impostabile da 45 minuti in su

GIOCO BASE

PREPARAZIONE

Posiziona sul tavolo la **Tabella di Sfinimento** allegata.

Poni un segnalino Ferita sul Livello di Sfinimento 0, un altro mettilo sotto, sulla Difficoltà 10, se sei già esperto del gioco, altrimenti sulla Difficoltà 8 o 9.



Dividi il mazzo Avventura in tre parti: Alleati, Armi e Armature, Artefatti e Rune. Se devi pescare a caso tira un dado: 1-3 pesca un Alleato, 4-6 pesca un Arma/Armatura, 7-10 pesca un Artefatto/Runa. All'inizio della partita metti 1 carta a caso in ogni città (Tamalir esclusa); durante la fase Mercato invece SCEGLI da quale dei 3 mazzi pescare.

Inizi il gioco con una dotazione di **3 ori**.

GIOCO

Gioca normalmente, senza altre varianti eccetto:

- quando sei sconfitto perdi solo la carta di valore più alto che hai in quel momento, alleati inclusi.
- per una durata di max 45 min: ottieni 1 segnalino Esperienza ogni 2 punti Esperienza.** Per impostare una durata maggiore puoi decidere di ottenere 1 segnalino ogni 3 punti XP o anche più.

CON IL GIOCO BASE, VINCI se sconfiggi Margath o prendi 3 Rune di Drago.

Inoltre devi eseguire la fase 6, il tiro di SFINIMENTO.

FASE 6: IL TIRO DI SFINIMENTO

Questa fase va giocata ogni turno di gioco, dopo la fase Esperienza.

“la fatica di questa avventura si fa sentire sempre di più e devi superare una Prova Sfinimento”

Lancia i 2 dadi da combattimento, senza poter aggiungere alcun bonus al risultato. Devi cercare di uguagliare o superare il numero dato dalla Difficoltà + il numero di segnalini Teschio presenti nella Pila.

Inizialmente la Pila dei Teschi è vuota.

Esempio: all'inizio di una partita con difficoltà impostata a 9, ho 0 segnalini Teschio nella Pila. Per superare il tiro di Sfinimento dovrò tirare i 2 dadi e ottenere almeno un totale pari a 9.

- Se superi il tiro di Sfinim. **aggiungi** un segnalino Teschio alla Pila
- Se lo fallisci, aumenti il Livello di Sfinimento e scarti tutti i segnalini Teschio che avevi accumulato nella Pila.

Appena il Livello di Sfinimento va oltre il livello 10 (cioè quando il Livello è già 10 e tu fallisci un Tiro Sfinimento nella fase 6), **PERDI IMMEDIATAMENTE la partita.**

ARTEFATTI E ALLEATI

Carte Mercato

Mantello di Oggetti Utili: prima di muovere, attivalo per acquistare un qualunque Oggetto (non un Alleato) presente in una pila mercato di una città a non più di 5 spazi di distanza dalla tua attuale posizione.

Cane Guardiano: se il tuo eroe viene sconfitto, il Cane Guardiano può eseguire una prova mentale (11). Se la supera, il tuo eroe non perde alcun oro e nemmeno l'oggetto a causa della sconfitta.

Veste dello Spazio e del Tempo: prima di muovere, attiva l'oggetto per ricevere in prestito un Alleato da una delle pile mercato al costo di un oro.

Questo Alleato non conta ai fini del tuo normale limite di Alleati.

Dopo che la Sfida è stata risolta, rimetti l'Alleato nella sua pila mercato senza alcun segnalino Ferita o Fatica, a meno che l'Alleato non sia stato ucciso, nel qual caso lo devi scartare.

Sorella della Misericordia: quando sei sconfitto, la Sorella della Misericordia riceve i segnalini Esperienza indicati sulla sua carta.

Sorella della Vendetta: quando tu sconfiggi un incontro con almeno 5 Vite, la Sorella della Vendetta, riceve i segnalini Esperienza indicati sulla sua carta.

Paramenti di Kellos: attiva l'oggetto per prendere un Alleato, solo per questo combattimento, da una pila mercato di una città entro 4 spazi.

Questo Alleato non conta ai fini del tuo normale limite di Alleati.

Dopo che la Sfida è stata risolta, anche se l'Alleato è stato ucciso, rimettilo nella sua pila mercato senza alcun segnalino Ferita o Fatica.

Sfera della Visione: la Sfera ti permette di ignorare immediatamente qualunque incontro che tu peschi, se lo desideri. Se scegli di affrontare l'incontro, puoi ritirare un tiro di abilità fallito indicato su quella carta, una volta per ogni tiro di abilità che devi fare

GLI ORRORI DELLA TOMBA

Carte Avventura

Un Antico Eroe si Risveglia: pesca a caso una carta Eroe inutilizzata. Ora puoi tenere quell'Eroe come se fosse un tuo Alleato, ignorando le sue Abilità speciali.

Maledizione del Nome Vero: se superi la prova di Diplomazia, scarti la carta senza fare altro.

Ombra Viva: se superi la Sfida ma fallisci la prova di Resistenza, aggiungi una moneta d'oro sulla carta e combatti subito nuovamente l'Ombra Viva.

Ogni volta che superi la Sfida devi rieseguire la prova di Resistenza aggiungendo +4 al tiro per ogni moneta d'oro che c'è sulla carta.

Quando riesci a superare la prova di Resistenza, scarta la carta con tutte le sue monete d'oro.

Orda di Ghouls: in aggiunta alla ricompensa di 3 Ori, se hai vinto questa Sfida durante la fase “Prima di Combattere”, puoi prendere l'Orda di Ghouls come Alleato. Sottrai 10 a tutti i suoi Valori per ottenere i Valori di Combattimento. L'Orda di Ghouls non può mai ricevere cure una volta presa come Alleato.

RELIQUIE LEGGENDARIE

Carte Mercato

Bandiera del Leone: fino a quando ci sono almeno due fatiche su questa carta, tutti i simboli di montagna dei dadi di movimento sono dei jolly, e possono essere usati per muoversi in un qualunque tipo di spazio.

Bandiera dell'Ariete: piazza 1 segnalino fatica su questa carta ogni volta che superi una sfida blu o rossa

Bandiera del Lupo: fino a quando ci sono almeno 3 segnalini fatica su questa carta, la sezione “Prima del Combattimento” delle carte Sfida è ignorata. Nota che questo non è opzionale, quindi vanno ignorate anche le sezioni “Prima del Combattimento” che ti sarebbero di beneficio.

SENUMENTO



DIFICOLTA'

