



Variante in solitario v.2.0

(tratta dall'idea di **Marco Signore**, sviluppata e testata da **Luca Callegaro**)

Scenario: *i Seguaci del Male*

Preparazione e varianti:



- ❖ predisporre di un ulteriore dado D6.
- ❖ le miniature non utilizzate rappresentano i *Seguaci del Male*.
- ❖ le carte evento non reintegrano i segnalini avventura
- ❖ viene stabilito un punteggio per rendere ogni partita diversa
- ❖ le restanti regole del gioco Runebound 2° ed. vengono rispettate

Scopo del gioco: uccidere il Signore Supremo Margath o raccogliere 3 Rune di Drago. Se l'Eroe muore, la partita termina.

Personaggi:

- ❖ **Eroe (E):** inizia a *Tamalir* con 5 monete e 1 carta mercato random.
 - 1 segnalino esperienza ogni 5 punti esperienza guadagnati
- ❖ **Seguace del male (S):** inizia sempre dall'esagono *Palude di luce lunare*. Si consiglia la partenza con 2 S
 - Ogni 5 carte scartate, avventura o mercato, porre un nuovo S sulla mappa
 - i S muovono prima dell'E
 - ↪ Un 1° tiro D6 per la **direzione**: 1 rappresenta il nord (secondo l'orientamento della mappa), a seguire in senso orario i restanti numeri. Tuttavia se il S è adiacente all'E, S attacca l'E.
 - ↪ Un 2° tiro D6 per l'**avanzamento**. I S si muovono senza interruzioni per i terreni; i confini della mappa deviano la direzione secondo l'angolo descritto. Tuttavia se passano adiacenti all'esagono dell'E, i S attaccano l'E.
 - Quando tutti i S (degli 11 a disposizione) sono stati posti sulla mappa, i S muovono sempre verso l'E.
 - ↪ Se tutti i S vengono eliminati, passare alla fase "*Scontro finale*" della variante "*la linea del Fato*"



Azioni e Incontri

- NB: in qualunque luogo l'Eroe e il Seguace si incontrano, eseguire prima l'azione Eroe-Seguace
- ❖ **Seguace entra in città**
 - Pescare una carta mercato e porla in città; il S tiene quella del valore più basso e l'aggiunge alla sua dotazione. Anche il S è soggetto al limite d'oggetti dell'E. L'eccedenza rimane in città.
- ❖ **Seguace - Segnalino avventura**
 - Se nel movimento incontra un segnalino avventura verde, giallo o blu,  si ferma e tira il D20.
 - ↪ D20 + (n. S morti) = 15+ si scarta il segnalino verde
 - ↪ D20 + (n. S morti) = 17+ si scarta il segnalino giallo
 - ↪ D20 + (n. S morti) = 19+ si scarta il segnalino blu
- ❖ **Eroe-Seguace**, come al capitolo "*combattimento tra gli Eroi*" con le seguenti eccezioni
 - Nessuno applica le abilità speciali e le carte "*prima di combattere*" 
 - Dopo ogni round solo l'E può fuggire. Con 6+ al D20 la fuga ha successo ma E riceve 3 segnalini fatica.
 - 2+ S che attaccano simultaneamente, eseguono un unico attacco ma sommano i propri valori di combattimento e danni.
 - In ogni fase di combattimento (distanza, corpo a corpo, magico) gli alleati sommano i propri valori di combattimenti al proprio E o S (no per i danni). Le ferite vengono inflitte dapprima sugli alleati (finché in vita), a seguire sull'E o S.
 - Ogni S sconfitto lascia all'E l'oggetto del valore più alto e 5 monete prelevate dalla riserva

Buon divertimento

