

RUNEBOUND

L'ATTACCO DEI SIGNORI DEI DRAGHI

(da un'idea di Will di Boardgamegeek - traduzione e variante clessidra4000)

OBIETTIVO

Gli eroi devono distruggere Margath (**prima che egli distrugga Tamalir**) o **distruggere 6 draghi rossi prima del risveglio di Margath.**

Gli eroi perdono se Tamalir viene distrutta da Margath o da un altro drago.

SETUP



1) Non piazzare segnalini avventura rossi. Rimuovi Margath dal mazzo avventura rosso e scegli altri 6 draghi, il restante del mazzo viene tolto dal gioco. (se si ha un mazzo di espansione di nuovi incontri si può usare anche un settimo drago preso da tale mazzo, il settimo drago facoltativo verrà segnalato con il numero 7)

2) **Ogni drago scelto è rappresentato da un numero da 1 a 6 (7) e vengono posizionati coperti sugli spazi delle sfide non sconfitte.**

3) **Margath può essere rappresentato da un segnalino doom.**

4) **Piazza un segnalino doom sulla linea del fato alla prima città.**

5) **I segnalini ferita sono anche i segnalini distruzione delle città.**

6) **Gli eroi non possono fuggire dai draghi e da Margath.**

7) **Gli eroi possono essere sconfitti solo 1 volta, alla 2° l'eroe muore. (in solitario il gioco finisce)**

8) **Gli eroi sconfitti ripartono dalla città più vicina che non è sotto assedio, e perdono solo l'oggetto o l'alleato più costoso e metà dei soldi arrotondato per difetto (su 5 soldi ne perdono 2). Inoltre il segnalino doom avanza di una città.**

9) Le sfide non superate vengono scartate e non vanno sulla traccia delle sfide non superate.

GAMEPLAY



Il gameplay è uguale al gioco base, considerando che i segnalini esperienza si comprano con 4 punti esperienza, che nelle città si parte con 2 carte mercato (anche in Tamalir), che si parte con 5 monete e un oggetto random . E' facoltativa la variante dei mostri erranti.

Dopo la fase esperienza vi è:

FASE: DOOM TRACK

Alla fine del turno degli eroi, il segnalino doom avanza di una città. Quando oltrepassa frostgate accade ciò:

I draghi rossi si risvegliano.

RISVEGLIO DEI DRAGHI

Quando i draghi si risvegliano piazza un numero (segnalino della traccia sfide non superate) corrispondente nei seguenti punti avventura rossi:

- Boscomele;
- Montagne della disperazione;
- Bosco Nerspino;
- Foresta dei sussurri;
- Boschi pensili;
- Foresta scarlatta;
- Angolo in alto a destra del tabellone.

Se si hanno solo 6 draghi (non si ha nessun mazzo avventure espansioni da cui prendere il 7 drago l'ultima zona in elenco non viene occupata dal drago)

Il piazzamento del numero può essere casuale e i draghi sono coperti fino a che non vengono incontrati o non entrano in una città.

FASE: MOVIMENTO DRAGONI

Una volta che i draghi sono svegli questa fase si aggiunge alle precedenti.

Ad ogni fine turno di un eroe tira 1D10 per ogni eroe e muovi i corrispondenti dragoni di un esagono in questa direzione:

Drago in Boscomele → Riverwatch;

Drago in Montagne della disperazione → Vynelvale;

Drago in Bosco Nerospino → Dawnsmoor;

Drago in Foresta Sussurri → Forge;

Drago in Boschi Pensili → Greyhaven;

Drago in Foresta Scarlatta → Nerckhall;

Drago in Angolo alto a destra del tabellone (se si ha un 7° drago) → Frostgate

Se al tiro esce un 8-9 (e 7 se non si ha il 7° drago) nessun dragone si muove, se esce 0 tutti i dragoni si muovono.

Se esce il numero di un dragone morto viene utilizzato da Marghat per uno spostamento ulteriore, oltre al proprio, verso Tamalir, se Margath è sul tabellone.

Se un eroe entra in uno spazio occupato da un dragone può decidere di attaccarlo o meno, lo stesso vale se è un dragone ad entrare in uno spazio occupato da un eroe. Comunque se l'eroe non combatte il dragone si sposta in uno spazio adiacente e subisce una ferita.

CITTA' SOTTO ASSEDIO

Quando un dragone arriva in una città tutte le carte mercato si girano (la città chiude) (se un eroe è in città può combattere il dragone o fuggire uscendo dalla città ma subendo una ferita)

Un eroe può entrare in una città sotto assedio solo per combattere il dragone, quindi non vi sarà fase mercato in essa.

Se un dragone è in una città e viene fuori il suo numero nella fase di movimento dragoni la città subisce un segnalino distruzione.

Se su una città vi sono 4 segnalini distruzione la città è distrutta e il dragone comincerà a muoversi verso Tamalir.

Appena Tamalir viene distrutta si perde la partita.

I draghi uccisi danno 1 segnalino avventura rosso (cioè danno 4 p.ti esperienza)

Se si gioca in cooperativa (più eroi) e un certo numero di eroi combattono un drago e lo uccidono decideranno come dividersi esperienza e ricompense.

Una città liberata dall'assedio riapre il mercato, ma conserva i punti distruzione, a meno che un eroe non spenda 5 monete per riparare la città.

Una città distrutta chiude per sempre a meno che non viene ricostruita con 8 monete.

FASE: RISVEGLIO E MOVIMENTO DI MARGATH

Quando una città viene distrutta da un drago Margath si risveglia, piazza un segnalino doom sull'esagono sotto lo spazio sfida non superato numero 1. Questo segnalino rappresenta Margath.

D'ora in poi questa fase si aggiunge alle precedenti

Ad ogni fine turno Margath si muoverà verso Tamalir di un esagono, e raggiunta la città ad ogni fine turno piazzerà un segnalino distruzione su di essa (ovviamente anche gli altri draghi si muoveranno come spiegato prima).

ALTRE REGOLE

4 PUNTI ESPERIENZA SONO NECESSARI PER AVANZARE DI LIVELLO.

Se un eroe combatte più dragoni e Margath in Tamalir combatterà prima I draghi e se sopravvive combatterà Margath.