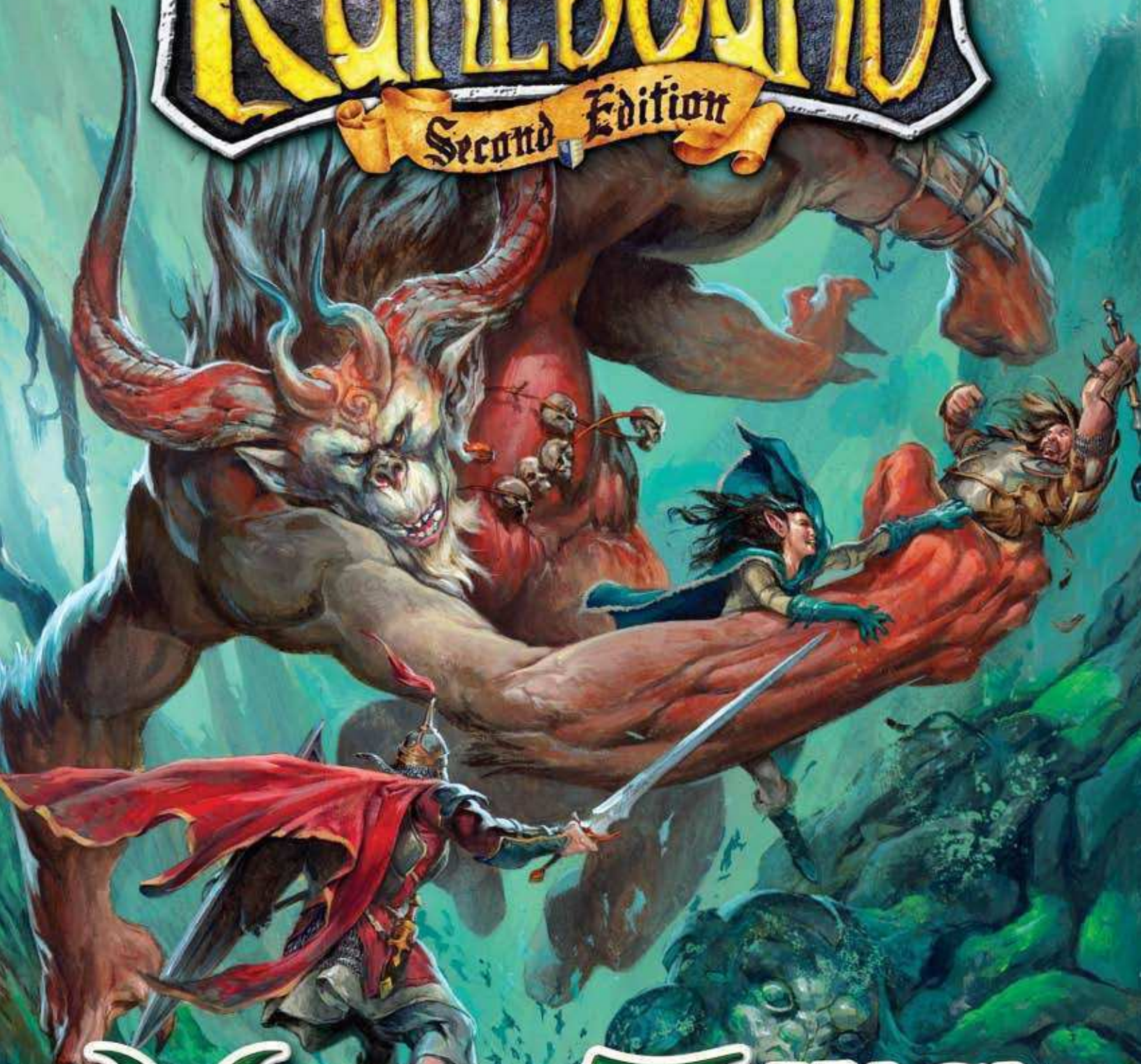


RUNEBOUND

Second Edition



MISTS OF TANAGA

RULES OF PLAY

Benvenuti nelle Nebbie di Zanaga!

Una Scoperta Importante

Trent'anni dopo che le guerre dei draghi devastarono Terrioth, una spedizione delle Città Libere scoprì una terra dimenticata, accessibile solo da un tratto di oceano insidioso. Questi primi esploratori stettero in piedi sulle loro navi a guardare la terra di Zanaga avvolta nelle nebbie, sognando di inimmaginabili ricchezze e indicibili meraviglie che avrebbero trovato. Città di pietra, piene d'oro e pietre pregiate, presto scoperte nella jungla. Animali esotici con tane preziose, con vene di rari metalli e gemme preziose, rare piante, spezie, ed erbe medicinali, da là i tesori di Zanaga sembravano non avere fine. Ma Zanaga si rivelò invece molto più insidiosa di quello che appariva.

La savana e le pianure sono terre dominate dai leonini Singhara, una raa di cacciatori e fieri guerrieri. Attraversare i loro domini significa essere pronti ad offrire doni e massimo rispetto, di quei mercanti ed esploratori che hanno offeso gli Singhara, non si è saputo più nulla. La jungla e le paludi sono la casa dei Mahim quattro braccia, una razza di rettili che abitano sia la terra che l'acqua. Timidi e solitari, i Mahkim sembrano essere i custodi di un grande segreto. Gli altipiani e le colline sono usate come nascondiglio dalle Roving bande di selvaggi orchi e dagli uomini. Disperati e pericolosi, questi individui sembrano essere sopravvissuti o discendenti di spedizioni precedenti provenienti da Mennara... e fallite. E poi ci sono le città di pietra deserte degli uomini lucertola. L'impero degli uomini lucertola è scomparso quasi del tutto, ed ora essi vivono come barbari, uccidendo tutti quelli che incontrano.

La nebbia ricopre tutto, la notte appartiene a questi luoghi selvaggi wilderness. Feroci predatori e sciame di mortali insetti rendono pericoloso viaggiare. Anche i guerrieri più abili e coraggiosi sono caduti a selvaggi sauri e Thundertusks inferociti. Ultimamente, cose ancora più terribili sono state viste nelle fetide paludi – cose innaturali – la morte che cammina e peggio.

C'è del marcio nel cuore di Zanaga, e si sta diffondendo.

L'Infezione di Tarakhe

Nelle profondità sotto Zanaga, Tarakhe dorme. È una divinità, un demone o una forza primordiale, sconosciuto e inaccessibile, oltre l'umana capacità mentale. Questa entità ha toccato il mondo prima, in altri luoghi, ed è stato conosciuto con molti nomi. In Torue Albes, egli era Assif Shib-Sa. In Terrinoth, era conosciuto come Zorek, il dio della disperazione. In Zanaga, i Mahkim lo chiamano Tarakhe, e lo temono e lo odiano come come altro.

Tarakhe si rafforza a Zanaga. È la corruzione di Tarakhe che in questa terra deforma le bestie in forme nuove e più pericolose. È la contaminazione di Tarakhe che ha indotto gli uomini lucertola a lasciare il loro impero e diventare barbari. È l'influenza di Tarakhe che mette le tribù e le persone di Zanaga le une contro le altre. Ed è l'avidità di Tarakhe che spinge gli esploratori "civili" a sfruttare la terra e sconvolgere gli equilibri della natura.

Se lasciato senza controllo, Tarakhe inquinerà tutto, fino a che questo verde continente sarà ridotto a niente, come un deserto primordiale.

Forze della Natura

Gli Mahkim hanno ideato un disperato e pericoloso piano. Per combattere Tarakhe, essi vogliono risvegliare uno degli dei primordiali creatori di Zanaga all'alba dei tempi. Gli Mahkim credono che solo un dio primordiale abbia il potere di purificare Zanaga dalla contaminazione e riportare tutto al proprio stato originario. Nascosti lontano nelle paludi e nei sacri luoghi di Zanaga, gli Mahkim lavorano alle loro grandi cerimonie del sole e della luna per risvegliare gli dei primordiali dai loro sonni.

Una volta sveglio, tuttavia, gli dei primordiali non si acconteranno di sconfiggere Tarakhe. Essi si infurieranno con tutto il continente e distruggeranno le vestige della civiltà, e tutto quello che riterranno innaturale o impuro. Solo un eroe con grande coraggio e forza può garantire non solo la sconfitta di Tarakhe, ma anche la tutela di questo equilibrio.

Introduzione

The Mists of Zanaga è un'espansione di *Runebound Second Edition* e per giocare necessita del gioco base *Runebound*.

I giocatori assumono il ruolo di un eroe che attraversa la terra di Zanaga in cerca di avventure. Durante il gioco, gli eroi affrontano molte sfide (rappresentate dalle carte avventura) inclusi mostri, banditi, pericoli naturali e pericolose trappole. Confrontandosi e superando queste sfide, gli eroi ricevono vari tipi di ricompense, incluso oro, magici manufatti e leali alleati.

The Mists of Zanaga può essere giocato dal numero di giocatori indicato nel regolamento di *Runebound* base, i giocatori possono decidere di modificare la difficoltà del gioco in base al numero dei giocatori (vedi "Regole Opzionali" a pag. 13).

L'Avventura

The Mists of Zanaga è una nuova ed inedita grande avventura per *Runebound*. In questa avventura, i Mahkim celebrano rituali per svegliare il dio primordiale la follia chiamata Tarakhe aumenta di potere. I eroi devono sconfiggere il dio primordiale che si risveglia prima che acquisisca la forza necessaria per distruggere il mondo. L'eroe che sconfigge il dio primordiale vince il gioco!



Componenti

Di seguito troverai la descrizione dei componenti che troverai nella tua copia di *The Mists of Zanaga*.

- questo regolamento
- 94 Carte Avventura (30 Verdi, 26 Gialle, 22 Blu, 16 Rosse)
- 60 Segnalini Rituale (16 Sole, 16 Luna, 16 Teschio, 12 Jolly)
- 36 Carte Rituale (12 Verdi, 10 gialle, 8 Blu, 6 Rosse)
- 10 Carte Dio Primordiale
- 19 Carte Mercato (14 Oggetti, 5 Alleati)
- 6 Carte Eroe
- 6 Miniature Eroe
- 27 Segnalini da Sopravvivenza (9 Trappole Tagliola, 9 Bussole dei Morti, 9 Ossa di Sciamano)
- 1 Segnalino Citta' Perduta
- 1 Tabellone da sovrapporre

Panoramica Componenti

Di seguito una breve descrizione dei componenti del gioco.

Carte Avventura

Questa espansione contiene nuovi mazzi di avventura verdi, gialli, blu e rossi, che contengono tutte le sfide. Questi mazzi sostituiscono in quelli di *Runebound* base, quando si si gioca a *The Mists of Zanaga*.

Questi mazzi vengono messi negli appositi spazi a fianco del tabellone al posto dei mazzi di *Runebound* base, mentre questi ultimi non vengono usati quando si gioca a *The Mists of Zanaga*.



Segnalini Rituale

I segnalini rituale rappresentano vari spostamenti dalle mistiche forze di Zanaga. Durante il gioco, questi segnalini sono messi sulle carte rituali e portare quei rituali più vicini al proprio compimento.



Carte Rituale

Le carte rituali rappresentano una serie di eventi nella terra di Zanaga, come una cerimonia per svegliare un dio primordiale, un sacrificio oscuro per propagare la corruzione di Tarakhe, o anche una danza tribale per celebrare il cambio delle stagioni.



Alcune carte rituali sono un benefiche per gli eroi e li aiuta nelle quest; however, most rituals empower the dark and primal forces of nature, making the untamed land of Zanaga even more dangerous!

Carte Dio Primordiale

Queste carte rappresentano la manifestazione delle forze della natura. Quando un dio primordiale si sveglia, rivendica la terra di Zanaga fino a quando qualsiasi segno di civiltà sia annientato. Un dio primordiale è l'ultima sfida che un eroe deve sconfiggere per vincere il gioco.



Carte Mercato

Le nuove carte mercato rappresentano potenti oggetti ed alleati che gli eroi possono comprare. Queste carte seguono esattamente le stesse regole di quelle in *Runebound* base.



Carte Eroe e Miniature

The Mists of Zanaga presenta sei nuove carte eroe e le corrispettive miniature in plastica. Le carte e le miniature seguono esattamente le stesse regole di *Runebound* base e possono essere usate al posto di, o insieme a, i 12 eroi del gioco base.



Segnalini Sopravvivenza

Le città di Zanaga offrono tre diversi tipi di segnalini sopravvivenza da vendere agli eroi, incluse trappole tagliola, bussole dei morti ed ossa di sciamani.



Segnalino Città Perduta

La città perduta era una volta una serie di templi costruiti dagli uomini lucertola. Ogni tempio è collocato in un nodo di energia mistica, e si dice essere edificata su di un luogo dove riposa un dio primordiale. I maestosi templi di una volta sono ormai rovine e tane per creature selvagge. La jungla di Zanaga sembra divorare i templi e tenerli nascosti sotto un groviglio di alberi e liane. growth of trees and vines. Sebbene molto difficile da trovare, la città perduta offre meravigliosi benefici a chi vi entra.



Tabellone da Sovrapporre

Il gioco *The Mists of Zanaga* ha un tabellone con un differente aspetto rispetto al tabellone di *Runebound* base, con nuovi tipi di caselle città.



Componenti Standard di Runebound

Alcuni dei componenti di *Runebound* base sono usati quando si gioca a *The Mists of Zanaga* nello stesso modo in cui si usano giocando a *Runebound* base, mentre altri componenti di *Runebound* base vengono usati in maniera diversa o addirittura rimossi. Nella sezione "Preparazione del Gioco", verrà descritto nel dettaglio quali come usare tutti i componenti.



Preparazione del Gioco

Prima di giocare a *The Mists of Zanaga* per la prima volta, stacca attentamente le pedine di cartone dal loro supporto. Dopo, segui le seguenti fasi per preparare il gioco. Ulteriori istruzioni sono nel regolamento base di *Runebound*.

1. **Posiziona il tabellone:** prendi il tabellone di *Runebound* base e mettilo al centro del tavolo. Metti il tabellone di *The Mists of Zanaga* sopra in modo da coprire la parte della mappa del tabellone di *Runebound*.
2. **Posiziona i segnalini avventura:** metti un segnalino avventura faccia in alto in ogni esagono della mappa che contiene una gemma avventura. Il colore del segnalino deve essere lo stesso della gemma (un segnalino verde su ogni gemma verde, uno giallo su ogni gemma gialla e così via).
3. **Segnalini rituale:** metti tutti i segnalini rituale coperti e mescolati. Se preferisci possono essere messi anche in una tazzina o in un sacchetto. Questa rappresenta la riserva dei segnalini rituale.
4. **Mazzi avventura:** i mazzi avventura di *Runebound* base non si usano quando si gioca a *The Mists of Zanaga* e sono sostituiti dai mazzi avventura contenuti in *The Mists of Zanaga*. Separa le carte avventura in base ai colori nei quattro mazzi (verdi, gialle, blu, e rosse). Mescola tutti i mazzi e ponili negli appropriati spazi sul tabellone a faccia in giù.
5. **Metti i mostri erranti:** pesca tre carte dal mazzo avventura verde e mettile scoperte sul bordo inferiore del tabellone. Questa zona e' ora considerata la **Traccia dei Mostri Erranti**. Poi pesca tre segnalini rituale dalla riserva e mettili scoperti uno sopra ogni carta che si trova sulla Traccia dei Mostri Erranti.

6. **Mazzi Rituale:** separa le carte rituale in base al colore in quattro mazzi (verde, giallo, blu, e rosso). Mescola tutti i mazzi e metti il mazzo verde coperto sul tabellone nello spazio eventi. Poni gli altri mazzi rituale da parte fino a quando non entreranno in gioco durante il corso della partita.
7. **Poni le carte rituale:** pesca tre carte dal mazzo rituale verde e mettile scoperte sulla traccia delle sfide non superate. Ora questa area e' considerata la **Traccia Rituale**.
8. **Poni gli Dei primordiali:** metti le 10 carte Dei primordiali a fianco del tabellone. Disponi le carte per mostrare in maniera facilitata i simboli risveglio posti sul lato destro della carta.
9. **Mazzi mercato:** mescola il nuovo mazzo carte mercato con quello di *Runebound* base e mettilo coperto dove indicato sul tabellone. Prendi una carta da sopra il mazzo e mettila scoperta in tutti gli spazi mercato delle città. Metti poi una carta addizionale sugli spazi mercato delle città di Onasan, Terr's Crossing, Xitotl, e Stonefang.
10. **Segnalini:** metti tutti i segnalini ferita, fatica, oro, esperienza e segnalini sopravvivenza sul tavolo dove siano facilmente accessibili a tutti.
11. **Ricevere oro e segnalini sopravvivenza:** ogni giocatore riceve tre oro, una trappola tagliola, una bussola dei morti, e uno ossa di sciamano.
12. **Scegli l'eroe:** ogni giocatore prende una carta eroe a caso che rappresenterà l'eroe con cui giocare. Oppure, i giocatori di comune accordo sceglieranno l'eroe con cui giocare. Ogni giocatore prenderà poi la relativa miniatura di plastica del proprio eroe. Le carte eroe non utilizzate insieme alle rispettive miniature verranno poste nella scatola in quanto non servono.
13. **Scegliere il primo giocatore:** scegliere in maniera casuale chi giocherà per primo.
14. **Posizionare l'eroe:** il giocatore che comincia pone la propria miniatura su una città a sua scelta. Tutte le città possono essere usate. Continuando in senso orario intorno al tavolo, gli altri giocatori mettono la propria miniatura seguendo le regole sopra scritte. Da una città possono partire un numero qualsiasi di eroi.

Dopo che sono state effettuate queste operazioni, il gioco e' pronto per cominciare!



Preparazione del Gioco



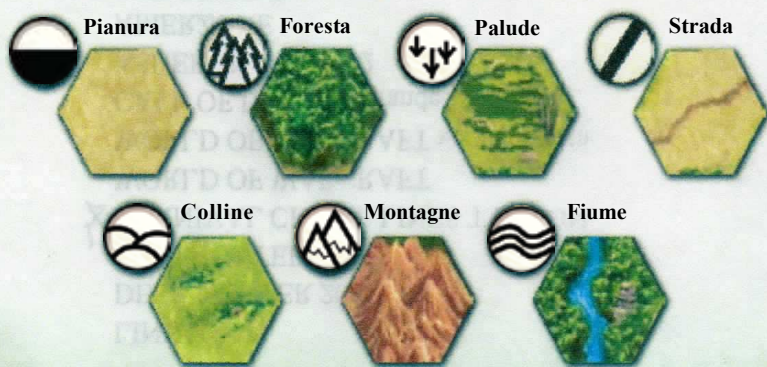
Le Nebbie di Zanaga Regole Espansione

Queste regole sono usate insieme a quelle di *Runebound* base quando si gioca a *The Mists of Zanaga*.

Tipi di Terreno

Mentre l'aspetto degli esagoni terreno e' cambiato in questa espansione, le regole per il movimento in *The Mists of Zanaga* sono identiche a *Runebound* base, eccetto che gli eroi possono decidere di stare fermi **dopo** dopo aver lanciato i dadi movimento, invece di decidere prima del lancio (vedi "Restare" a pag. 13).

I tipi di terreno sono elencati qui:



Caselle Citta'

Ci sono tre tipi di citta' differenti in *The Mists of Zanaga*. Gli eroi possono comprare e vendere oggetti, assoldare alleati, e comprare cure proprio come nelle citta' di *Runebound* base. Comunque, ogni categoria di citta' garantisce diversi vantaggi agli eroi, come descritto di seguito.

Villaggi dei Nativi

Gli esagoni citta' con un simbolo capanna vicino al titolo sono villaggi dei nativi. Queste comunita' sono conosciute per i loro cacciatori tribali, che aiutano volentieri gli eroi con le loro conoscenze di quelle terre selvagge e di piste segrete.



Villaggi dei Nativi

Dopo che un eroe completa la fase mercato in un villaggio di nativi, egli puo' continuare la sua fase movimento utilizzando i simboli dei dadi movimento che non aveva usato prima. Dopo che l'eroe ha finito il movimento, egli prosegue con la fase avventura seguendo le ormale regole.

Gli eroi possono effettuare anche solo una fase mercato nel turno. Se un eroe dopo la fase mercato continuando a muovere entra in un'altra citta', egli puo' passare direttamente alla fase esperienza.

Avamposto Commerciale

Gli esagoni città con il simbolo della spada e dello scudo sul nome sono avamposti commerciali. Queste città sono rinomate per avere una grande varietà e disponibilità di oggetti ed alleati.



Quando un eroe inizia una fase mercato in un avamposto, egli deve aggiungere **due** carte al mazzo mercato invece che una. Gli eroi possono comprare carte mercato normalmente, così come possono commerciare con gli oggetti (non alleati) in loro possesso.

Avamposto Commerciale

Gli eroi commerciano mettendo un loro oggetto nel mazzo mercato di quella città e prendendo un altro oggetto da quel mazzo che deve avere un valore inferiore. Scambiando l'oggetto, l'eroe **non** può ricevere la differenza in oro. Nota che si può commerciare solo oggetti; gli alleati **non** possono essere commerciat.

Gli eroi possono commerciare tutti gli oggetti che vogliono durante la fase mercato, con alcune restrizioni:

- Gli eroi non possono comprare nessuno degli oggetti che commerciano nel medesimo turno.
- Gli eroi non possono commerciare alcun oggetto che hanno acquistato durante lo stesso turno.
- Tutti gli indicatori, segnalini, o carte che si trovano sull'oggetto, ci restano quando esso è comprato, venduto, o commerciato.

Città Perduta

La città perduta era una volta un complesso di templi costruiti dagli uomini lucertola. Queste sacre rovine appaiono misteriosamente per breve tempo, solo per essere di nuovo divorate dalla jungla sotto un intricato groviglio di alberi e liane.



Alcuni rituali e carte avventura indicano agli eroi di mettere il segnalino città nel proprio spazio. Se la città perduta è già sul tabellone, l'eroe deve spostarla sul proprio esagono. Nell'estremo e rarissimo caso in cui all'eroe viene indicato di mettere il segnalino città perduta mentre si trova in un esagono città, egli deve metterlo in una casella adiacente.

La città perduta ha sia il simbolo degli avamposti, sia quello dei villaggi nativi, permettendo agli eroi di beneficiare dei vantaggi nella fase mercato che si hanno negli avamposti e nei villaggi: gli oggetti possono essere commerciat e gli eroi possono continuare la fase movimento dopo aver effettuato la fase mercato.

La città perduta non ha uno spazio mercato. Invece, gli eroi pescano cinque carte da sopra al mazzo mercato all'inizio della loro fase mercato, queste rappresentano il mercato. Alla fine della fase mercato, tutte le carte che restano nella città perduta sono rimesse in fondo al mazzo mercato.

La città perduta è considerata una città ai fini del movimento, quando un eroe è battuto. Comunque, essa **non** è considerata una città per i rituali o per gli effetti di un evento.

Un eroe deve cominciare il proprio turno nella città perduta prima di confrontarsi con un dio primordiale (vedi "Vincere il Gioco" pag. 12).

Eroe Attivo

Quando le carte ed il regolamento fanno riferimento all' "eroe attivo", si riferiscono al giocatore che attualmente è di turno. Perciò, quando un altro giocatore inizia il proprio turno, egli diventa l'eroe attivo.

Affrontare le Sfide

Le carte sfida in *The Mists of Zanaga* seguono regole leggermente diverse dalle carte sfida di *Runebound* base. recisamente, queste carte sfida portano un segnalino rituale in gioco, e possono diventare un mostro errante, come descritto in questo paragrafo.

Ogni volta che viene pescata una carta sfida dal mazzo, il giocatore attivo **deve** pescare un **segnalino rituale** a caso dalla riserva e metterlo scoperto sulla carta sfida. Ogni volta che la sfida è sconfitta o scartata, il giocatore attivo prende il segnalino rituale che era su di essa e lo mette su una carta rituale in gioco.

La sfida non viene mai messa sulla traccia delle sfide non superate, esse diventano invece mostri erranti. Se un eroe è battuto o sfugge ad una sfida, questa carta sfida è posta sulla traccia dei mostri erranti sul lato inferiore del tabellone di gioco e diventa un mostro errante (vedi "Mostri Erranti" a pag. 7). Tutti i mostri erranti hanno un simbolo terreno che rappresenta in quale tipo di luogo selvaggio egli preferisce aggirarsi. I mostri erranti attaccheranno gli eroi che terminano il proprio movimento nel tipo di terreno uguale a quello rappresentato sulla propria carta.

Mazzo Avventura Corrente

Alcune carte e regole si riferiscono al corrente mazzo avventura. Il mazzo avventura corrente è lo stesso delle carte che si trovano nella linea rituale (vedi "Linea Rituale Corrente" a pag. 10).

Se il mazzo avventura corrente finisce le carte, il mazzo di livello subito superiore diviene il corrente mazzo avventura. Se l'ultima carta del mazzo rosso viene pescata, tutte le carte scartate del mazzo avventura rosso devono essere recuperate e mescolate, così che diventino il corrente mazzo avventura.

Simbolo Terreno



Mostri Erranti

Le terre di Zanaga brulcano di mostruose creature e bestie feroci. Gli avventurieri che lasciano la protezione e la sicurezza delle città sono sotto la costante minaccia di incontrare un mostro errante. La parte inferiore del tabellone di gioco vedi figura sotto, e' detta Traccia dei Mostri Erranti.

Durante lo svolgimento del gioco, le sfide sono messe nella traccia dei mostri erranti ed attaccano gli eroi durante la fase controllo mostri erranti.



Fare il Controllo Mostri Erranti

L'eroe che termina il movimento in una casella al di fuori delle città e non affronta alcuna sfida o non incontra un'altro eroe, **deve** effettuare un controllo mostri erranti durante la propria fase avventura.

Quando un eroe effettua una fase controllo mostri erranti, per prima cosa deve controllare se sulla traccia m.e. ci siano carte con lo stesso simbolo terreno di quello dove si trova l'eroe. Se una sfida lo ha, l'eroe **deve** affrontarla. Se due o più carte hanno lo stesso tipo di terreno, l'eroe sceglie quale sfida affrontare.

Se nessuna carta sfida posta sulla traccia dei mostri erranti ha il simbolo dello stesso tipo di terreno sul quale si trova l'eroe,

egli deve pescare una carta dal corrente mazzo avventura ed aggiungerla alle sfide che si trovano sulla traccia dei mostri erranti (vedi "Aggiungere Sfide alla Traccia dei Mostri Erranti" di seguito). (Ricorda che ogni volta che viene pescata una carta sfida dal mazzo avventure, il giocatore attivo deve pescare anche un segnalino rituale dalla relativa riserva e posizionarlo sopra di essa.) Se la nuova carta pescata ha lo stesso tipo di terreno sul quale si trova l'eroe, egli dovrà affrontare questa sfida. Se la nuova carta pescata **NON** ha lo stesso tipo di terreno sul quale si trova l'eroe, il suo turno prosegue con la fase esperienza.

L'eroe che termina il suo movimento in una casella città **non** deve effettuare il controllo mostri erranti.

Alcune carte danno come indicazione all'eroe di effettuare un controllo mostri erranti (anche agli eroi che si trovano in una casella città). E' importante notare come gli esagoni città siano considerati ai fini del movimento zone "selvage", ma **non** sono paragonati a nessun simbolo terreno presente sulle sfide. Se un eroe si trova in una casella città ed effettua un controllo mostri erranti, automaticamente pesca una carta dal mazzo avventure e la posiziona sulla traccia mostri erranti, senza affrontare alcuna sfida.

Sconfiggere i Mostri Erranti

Quando un eroe sconfigge un mostro errante, egli riceve normalmente la ricompensa della sfida. Invece, **l'eroe non riceve** punti esperienza dai mostri erranti a meno che la ricompensa della carta sfida specifichi diversamente. In altre parole, un eroe che sconfigge un mostro errante dal mazzo avventura verde non riceve il segnalino avventura verde a meno che la stessa sfida non specifichi che la propria ricompensa siano punti esperienza, anche se la sfida viene vinta mentre ci si trova su di una casella contenente un segnalino avventura verde.

Aggiungere Sfide sulla Traccia dei Mostri Erranti

Le carte sfida vanno aggiunte sulla traccia dei mostri erranti seguendo le seguenti condizioni:

- Un eroe effettua un controllo mostri erranti, e nessuna carta che si trova sulla traccia dei mostri erranti reca lo stesso tipo di terreno sul quale si trova la miniatura dell'eroe.
- Un eroe tenta una sfida ed e' battuto oppure riesce a fuggire da essa.
- Un effetto di qualche carta indica di aggiungere una carta alla traccia dei mostri erranti.

Ogni volta che viene aggiunta una carta alla traccia dei mostri erranti, deve essere messa a **destra** delle altre carte che si trovano sulla traccia.

La traccia dei mostri erranti può contenere solo **sei** carte. Se una sfida deve essere aggiunta alla traccia, ed in essa ci sono già sei carte, la sfida che si trova all'estrema sinistra viene scartata. Quando una sfida viene eliminata in questa maniera, il segnalino rituale che trovava su di essa viene posto sulla carta rituale che si trova all'estrema sinistra (vedi "Posizionare Segnalini Rituale" a pag. 9).

Esempio di Controllo Mostri Erranti

Maliki termina il suo movimento in una casella colline con una gemma avventura gialla ma decide di non tentare la sfida. Non tentando e non avendo incontrato nessun altro eroe, egli deve ora effettuare un controllo dei mostri erranti.



Nessuna carta sulla traccia dei mostri erranti ha un simbolo terreno colline, così Maliki non può incontrare nessuna di esse. Maliki deve pescare una sfida dal corrente mazzo avventura e perla a destra della fila sulla traccia dei mostri erranti. Maliki deve poi pescare un segnalino rituale dalla riserva e metterlo scoperto sopra la nuova carta sfida pescata.



Sulla nuova carta pescata "Naga Acolyte" c'è un simbolo terreno dello stesso tipo sul quale si trova Maliki. Egli deve quindi affrontare il "Naga Acolyte."



Se sulla nuova carta pescata **non** appariva il simbolo colline, Maliki non avrebbe incontrato nessun mostro errante durante questo turno ed avrebbe potuto proseguire con la sua fase esperienza.

Rituali

Zanaga vive grazie alle primordiali forze della natura, e molte di esse sono pericolose per gli estranei. Balli cerimoniali, il cambiamento delle stagioni, cacce tribali, oscure offerte a Tarakhe... questi e molti altri eventi sono rappresentati dalle carte e segnalini rituali.

Panoramica delle Regole

Durante il gioco, ogni volta che viene pescata una carta avventura, un segnalino rituale preso a caso viene messo sopra. Ogni volta che la sfida viene superata, il segnalino rituale su di essa viene messo sopra ad una carta rituale avente lo stesso simbolo.

Ogni carta rituale ha un certo numero di slot su di essa, rappresentati dai simboli sole, luna e teschio. Il rituale della carta è completo quando tutti gli slot sono stati coperti da un segnalino. Molte carte rituali una volta completate causano un effetto che deve essere risolto.

Le prime tre carte rituali che vengono completate determinano quale dei 10 dei primordiali è stato svegliato. Quando uno di essi si sveglia, le carte rituali che sono state completate attivano il segno del dio primordiale. Questo effetto è dannoso per gli eroi, e può rendere il dio primordiale sempre più forte in combattimento. L'eroe che sconfigge il dio primordiale in combattimento vince la partita!

Traccia Rituale

Durante il gioco, carte rituali sono aggiunte alla traccia, posizionata sul bordo superiore del tabellone, ogni carta sulla traccia rituale è considerata essere in gioco.



Segnalini Rituale

Ogni segnalino rituale raffigura uno dei quattro simboli (sole, luna, teschio o jolly). Il segnalino jolly puo' rappresentare il sole, la luna o il simbolo teschio. Alcune carte effetto e regole richiedono all'eroe di mettere un segnalino rituale su una carta rituale, portando quel rituale piu' vicino ad essere completato (vedi "Completare Carta Rituale" di seguito in questa pagina).



Simbolo Sole



Simbolo Luna

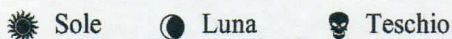


Simbolo Teschio



Simbolo Jolly

Nel testo delle carte di *The Mists of Zanaga* sono usati i seguenti simboli per le carte ed i segnalini rituale:



Durante la preparazione del gioco, tutti i segnalini rituale sono messi coperti e mescolati a formare la riserva dei segnalini rituale. Quando un eroe pesca un segnalino, deve prenderlo da questa riserva a caso. Scartare un segnalino rituale significa rimetterlo coperto e mescolarlo con quelli della suddetta riserva.



Simboli Corrispondenti

I segnalini rituale devono avere lo stesso simbolo delle carte rituale per essere considerati corrispondenti.

Mettere un Segnalino Rituale

I segnalini rituale sono principalmente messi sulle carte rituale da una carta svida quando viene battuta; comunque, alcuni effetti di carte possono dire all'eroe di pescare e posizionare un segnalino.

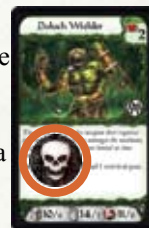
L'eroe che piazza un segnalino rituale, deve comunque metterlo sempre su una carta rituale avente lo slot con lo stesso simbolo. Se due o piu' carte hanno lo stesso simbolo, l'eroe sceglie su quale carta mettere il segnalino.

Se nessuna carta rituale ha quel simbolo, l'eroe deve pescare una nuova carta rituale (vedi "Pescare Carte Rituale" a pag. 10) fino a quando non pesca una carta con quel simbolo o la traccia delle carte sia piena con sei carte rituale. Se la traccia rituale e' piena e non ci sono carte con il simbolo richiesto, il segnalino e' messo alla sinistra delle tracce delle carte rituale.

Nota che il simbolo jolly puo' essere messo su qualsiasi slot di una carta in gioco,

Esempio di Posizionamento di Segnalino Rituale

Maliki sconfigge "Doloch Wielder" e deve ora posizionare il segnalino rituale che si trova sulla carta in gioco. Il segnalino presenta un simbolo teschio, pertanto deve essere messo su una carta rituale avente uno slot teschio.



Non ci sono carte rituale con tale slot in gioco, cosi si deve pescare una nuova carta dal mazzo o rituale corrente e metterla sulla traccia rituale.



La nuova carta ha slot con il simbolo luna e non teschio, un'altra carta deve essere pescata da mazzo e messa sulla traccia rituale.



La nuova carta ha uno slot col simbolo teschio, cosi il segnalino rituale viene messo sopra di essa.



Completare le Carte Rituale

Ogni carta rituale ha da uno a quattro slots, che rappresentano i simboli sole, luna o teschio. Solo i segnalini rituale con lo stesso simbolo dello slot possono essere messi sulla carta. Quando tutti gli slot con un simbolo sono ricoperti da un segnalino il rituale e' completo, e non puo' essere posizionato nessun altro segnalino.

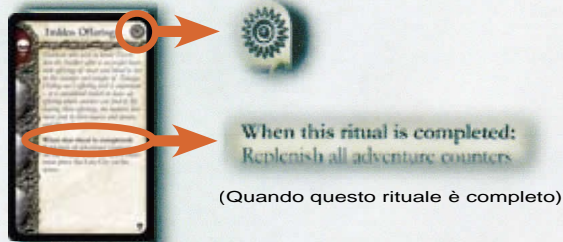
Dopo che il rituale e' completato, tutti i segnalini sono rimessi coperti nella riserva. La carta rituale completata e' tolta dalla traccia e messa vicino al mazzo delle carte degli dei primordiali fino a quando uno di loro si sveglia (vedi "Svegliando un Dio Primordiale" a pag. 11).

Effetti Rituali

Molte carte rituali una volta completate producono un effetto, ma solo gli effetti di alcune restano in gioco per tutta la durata della partita.

Innescare gli Effetti

La maggior parte dei rituali innescano un effetto quando sono completati, come ripristinare i segnalini avventura sul tabellone o fare effettuare all'eroe un controllo mostri erranti. Le carte con l'innescano hanno la frase "quando questo rituale è completo," ed una icona esplosione sul lato superiore destro.



Attivare Effetti

Alcuni rituali, in particolare quelli sul mazzo rosso, hanno un effetto sul gioco che dura per tutto il tempo che quel rituale rimane in gioco. Questo tipo di carte rituali hanno il testo "Mentre questo rituale è in gioco," ed hanno un'icona freccia verde sul lato superiore sinistro.



Mazzo Rituale Corrente

Il mazzo rituale posto nell'area eventi a sinistra del tabellone di gioco, è considerato il Mazzo Rituale Corrente. Durante la preparazione del gioco, il mazzo rituale verde è posto nell'area eventi. Benché il gioco cominci con il mazzo rituale verde, esso può essere sostituito con il mazzo giallo, blu, e rosso come gli eroi sconfiggono sfide sempre più pericolose. Ogni colore delle carte, mazzi e segnalini avventura, appartengono a categorie qui sotto classificate, il colore di partenza è verde, e' il più basso, mentre l'ultimo colore il rosso appartiene alla categoria più elevata:

Categoria 1
(Verde)



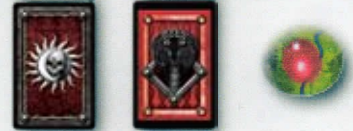
Categoria 2
(Giallo)



Categoria 3
(Blu)



Categoria 4
(Rosso)



Il corrente mazzo rituale viene sostituito quando viene battuta una sfida di categoria superiore. La categoria del mazzo rituale segue la stessa categoria delle sfide che vengono sconfitte.

Esempio: l'attuale categoria delle carte rituali è verde, ma un eroe ha appena sconfitto una sfida gialla. Siccome la sfida gialla è di categoria superiore rispetto al mazzo rituale verde, il mazzo rituale verde viene sostituito da quello giallo. Il mazzo rituale giallo è ora il corrente mazzo rituale fino a quando sarà sostituito da un altro mazzo rituale di categoria superiore.

In questa maniera, il mazzo rituale aumenta di categoria seguendo gli eroi che aumentano il livello di difficoltà delle sfide. È possibile che si verifichi un "salto" di colore quando si passa ad una categoria superiore.

Esempio: attualmente il colore del mazzo rituale è verde, ma un eroe ha sconfitto una sfida blu. Il mazzo rituale giallo è saltato, ed il mazzo rituale blu diventa il corrente mazzo rituale.

Pescare Carte Rituali

Una nuova carta rituale è generalmente pescata quando ad un eroe viene richiesto di posizionare un segnalino rituale su una carta in gioco e nessuna di esse ha il simbolo richiesto (vedi "Mettili Segnalini Rituali" a pag.9). Una nuova carta è quindi pescata dal corrente mazzo rituale e messa a destra di tutte le carte presenti sulla traccia rituale.

Se il corrente mazzo rituale esaurisce le carte, il mazzo di categoria superiore lo sostituisce. Se viene pescata l'ultima carta del mazzo rituale rosso, tutte le carte rituali rosse scartate sono recuperate e mescolate, per divenire il corrente mazzo rituale.

Esempio di Completamento di Carta Rituale

Maliki ha appena piazzato un segnalino rituale sulla carta rituale "Rite of the New Moon."



Quando i segnalini rituali hanno occupato tutti e tre gli slot della carta, il rituale è completo. Il rituale ha un effetto innescato che ora dovrà essere risolto.

Dei Primordiali

Ogni Dio primordiale e' l'espressione di un distinto aspetto della natura. Mentre un Dio dorme, i suoi poteri mantengono un armonioso equilibrio ed infondono energie mistiche alla terra di Zanaga. Pero' quando si desta completamente, nella sua essenza si incarna la distruzione.

Anatomia Carta Dei Primordiali

Queste carte hanno due facciate, con informazioni usate in diverse fasi del gioco.

Lato dello Scontro



Lato Presagio



- 1 **Attributi:** i valori ed il danno di vita, mente, fisico e spirituale quando un eroe si scontra con il Dio primordiale (vedi "Vincere il Gioco" a pag. 12).
- 2 **Abilita' Speciale:** questo testo descrive gli effetti e le speciali regole quando un eroe si confronta con il Dio (vedi "Vincere il Gioco" a pag. 12).
- 3 **Simboli Risveglio:** i tre simboli della carta rito che sono richiesti per svegliare il Dio primordiale (vedi "Svegliare il Dio Primordiale" in questa pagina).
- 4 **Effetti Presagio:** Ogni Dio primordiale e' dotato di uno o piu' effetti presagio descritti a fianco dei simboli rituali. Una volta sveglio, ogni carta rituale completata che ha gli stessi simboli degli effetti presagio, attiva queste speciali abilita' (vedi "Risolvere gli Effetti Presagio" a pag. 12).

Svegliare il Dio Primordiale

Durante il corso del gioco, le prime tre carte rituali completate, sono messe accanto alla traccia delle carte degli dei primordiali. La combinazione di queste tre carte rito determina quale dei dei primordiali si sveglia e che deve essere sconfitto per vincere il gioco.

Il lato scontro della carta di ogni dio primordiale mostra differenti combinazioni di tre simboli risveglio. Dopo che la terza carta rituale e' risolta, i giocatori cercano la combinazione sulle carte degli dei primordiali con gli stessi simboli delle tre carte rituali completate. Nota che solo il **tipo** di simbolo indicato sulle carte rituali e' importante; il **numero** degli slot sulla carta dove il simbolo appare oppure l'**ordine** di come sono stati completati i rituali, non sono tenuti in considerazione.

Quel Dio primordiale e' posto di fianco al tabellone, lato presagio scoperto tutte le altre carte Dei sono rimesse nella scatola e non sono usate in questo gioco. Le tre carte rituali usate per risvegliare il Dio sono scartate e non hanno altri effetti.

Esempio di Risveglio di un Dio Primordiale

In un gioco, i primi tre rituali compiuti includono una luna e due teschi carte rituali. Il Dio Primordiale "Moakileki the Destroyer" ha una luna e due teschi simboli per essere risvegliato.



Di conseguenza, i giocatori mettono Moakileki di fianco al tabellone e rimettono le carte degli altri Dei nella scatola. Le tre carte utilizzate per il risveglio sono scartate e non hanno altri effetti.

Risolvere gli Effetti Presagio

Carte rituali con simboli corrispondenti ai simboli effetti presagio sono considerate corrispondenti.

Quando un Dio primordiale si sveglia, ogni carta rituale completata avente lo stesso simbolo di un effetto presagio, attiva tale abilità'. Gli effetti presagio sono sempre risolti dopo che tutti gli effetti sulla carta rituale sono stati effettuati.

Dopo aver risolto gli effetti presagio, la carta rituale completa e' rimossa dal gioco e tutti i segnalini rituale della carta sono rimessi nella riserva coperti e mescolati.

Fasi per Risolvere gli Effetti Rituale e Presagio

Alcuni rituale ed effetti presagio chiedono all'eroe di pescare e piazzare segnalini rituale, con cui completare altre carte rituali durante lo stesso turno. Dopo aver risolto i rituali e gli effetti presagio, gli eroi devono espletare le seguenti fasi:

Fase 1: Piazzare i Segnalini Rituale

Se un eroe deve posizionare uno o piu' segnalini rituale, questi devono essere posizionati prima delle seguenti fasi.

Fase 2: Risolvere gli Effetti del Rituale

Tutti gli effetti e le istruzioni elencate nel rituale completato alla sinistra della traccia rituale vanno risolti. Se questi effetti richiedono di pescare un' altro segnalino rituale, questo deve essere piazzato prima di continuare con la fase 3. Dopo aver risolto gli effetti del rituale, la carta rituale e' rimossa dalla traccia rituale e messa vicino alle carte Dei primordiali, per ricordare quali effetti presagio si attiveranno.

Fase 3: Risolvere gli Effetti Presagio

Salta questa fase se nessun Dio Primordiale si e' risvegliato.

Risolvi l'effetto presagio del Dio se ha lo stesso simbolo della carta rituale completata. Se questo richiede all'eroe di pescare e piazzare un altro segnalino rituale, deve essere fatto prima di passare alla fase 4. Dopo aver risolto gli effetti presagio, la carta rituale completata viene scartata e tutti i segnalini rituale che si trovavano su di essa vengono rimessi nella riserva, coperti e mescolati.

Fase 4: Risolvere il prossimo Rituale

Per risolvere il prossimo rituale che si trova subito a destra del rituale appena eseguito, ripartire dalla fase 2.

L'eroe attivo continua in questo modo fino a quando tutti i rituali non siano stati risolti.

Esempio di Risoluzione di un Effetto Presagio

Il Dio primordiale "Moakileki the Destroyer" si sta' ormai svegliando ed il rituale "Rite of Suffering" e' stato completato. Dopo che gli effetti del "Rite of Suffering" sono stati risolti, la carta rituale viene rimossa dalla traccia rituale e messa vicino alle carte Dio Primordiale.

L'effetto presagio di Moakileki che corrisponde al simbolo teschio deve essere risolto, indicando all'eroe attivo di mettere due segnalini fato su Moakileki e poi di pescare e piazzare due segnalini rituale.



Dopo aver risolto gli effetti presagio, il rituale "Rite of Suffering" viene scartato e tutti i segnalini rituale sulla carta vengono rimessi nella riserva.

Vincere la Partita

Una volta che un dio primordiale e stato **svegliato**, gli eroi possono affrontarlo se **cominciano il proprio turno** sulla casella Citta' perduta ed il mazzo rituale rosso sia il mazzo rituale corrente. Nel raro caso in cui il corrente mazzo rituale sia rosso e la citta' perduta **non** sia presente sul tabellone, un eroe puo' mettere la citta' perduta sulla sua casella all'inizio del proprio turno, ma poi egli **deve** confrontarsi con il Dio primordiale.

Quando un eroe affronta un Dio primordiale, il suo turno consiste solo nel risolvere il combattimento; le proprie fasi Rinnovamento, Movimento, avventura, mercato ed esperienza devono essere saltate.

La carta del Dio primordiale e girata sul lato scontro fino a quando il combattimento e' risolto. Se l'eroe fugge o viene battuto, la carta del Dio viene rigirata sul lato effetti presagio. Il combattimento con il Dio primordiale e' risolto seguendo le normali regole del combattimento con le sfide, con l'eccezione che gli eroi per fuggire non possono usare le trappole tagliola.

L'eroe che sconfigge il Dio primordiale vince la partita!

Segnalini Sopravvivenza

I segnalini sopravvivenza aiutano gli eroi nelle terre di Zanaga. Gli eroi cominciano il gioco con tre segnalini e possono comprarne altri in tutte le città. Essi possono comprare quanti segnalini sopravvivenza desiderano nella propria fase mercato. Comunque, se non sono disponibili segnalini di un qualche tipo (perché già acquistati), il giocatore non può comprarli di quel tipo fino a che non saranno disponibili di nuovo (essendo scartati). I segnalini sopravvivenza contano a tutti gli effetti come oggetti, eccetto per il fatto che non si trovano nei mazzi mercato.

Gli effetti dei vari segnalini sono descritti qui sotto.

Trappola Tagliola (10):

Un eroe può scartare una trappola tagliola prima di effettuare un test di fuga per avere automaticamente successo. Le trappole possono essere usate solo con le sfide dei mazzi avventura; esse non possono essere usate con Dei primordiali o contro altri eroi.



Bussole dei Morti (10):

Un eroe può scartare un segnalino bussola dei morti durante la sua fase movimento per cambiare il risultato di un dado movimento in un altro risultato a propria scelta.



Ossa dello Sciamano (10):

Un eroe può scartare un segnalino ossa di sciamano subito dopo avere pescato una sfida (ma prima di metterci il segnalino rituale) per mettere la carta sotto il proprio mazzo, ma egli deve poi pescare una nuova carta dallo stesso mazzo.



Oppure, un eroe può scartare un segnalino ossa di sciamano dopo aver pescato un segnalino rituale per rimmetterlo nella riserva, egli deve poi pescare un nuovo segnalino rituale dalla riserva.

Regole Cambiate

Questa sezione evidenzia i cambiamenti delle regole di *Runebound* base quando si gioca con l'espansione *The Mists of Zanaga*.

Restare Fermi

Gli eroi possono scegliere di restare fermi **dopo** aver lanciato i dadi movimento invece di deciderlo prima del lancio (vedi "Altre Regole Movimento" a pag. 4 del regolamento di *Runebound* base). Semplicemente egli scarta alcuni dei dadi lanciati, e rimuove un segnalino fatica dall'eroe o dai suoi alleati per ogni dado che ha rimosso. Quando un dado viene rimosso per restare fermi, esso **non** può essere usato per effettuare il movimento.

Ripristinare i Segnalini Avventura

Alcune carte nel mazzo rituale dicono agli eroi di ripristinare tutti i segnalini avventura sul tabellone. Per ripristinarli si seguono regole simili a quelle di *Runebound* base (vedi "piazzare i segnalini avventura" a pag. 5 del regolamento di *Runebound* base, eccetto per il fatto che non ci sono caselle con il simbolo del sole. Invece, i segnalini avventura sono messi in tutti gli esagoni atti a contenerli che attualmente ne sono sprovvisti.

Prendere Segnalini Esperienza

Se un eroe aumenta il suo valore vita con un segnalino esperienza, perde il diritto di pescare carte sfida dal mazzo sfide più semplice disponibile (vedi "Segnalini Esperienza" a pag. 5 del regolamento di *Runebound* base). Comunque, questa regola si applica solo quando un eroe si appresta a prendere un segnalino avventura. L'eroe che incontra un mostro errante, segue le normali regole per il controllo dei mostri erranti, indipendentemente dal numero dei segnalini vita-esperienza che posseggono. Gli eroi possono sempre confrontarsi sempre con un Dio primordiale a prescindere dai segnalini vita-esperienza che hanno ottenuto.

Regole Opzionali

Se i giocatori vogliono usare le seguenti regole, devono essere sicuri che tutti le conoscano e siano d'accordo nel applicarle prima di cominciare a giocare.

Safari del Mostro

Questa opzione consente all'eroe di incontrare un mostro errante anche se il simbolo terreno della sfida è diverso dalla propria casella. L'eroe **può** effettuare un safari del mostro se esegue un controllo mostri erranti durante la sua fase avventura e non ci sono mostri erranti che hanno lo stesso tipo di terreno della casella dove si trova la miniatura dell'eroe.

Se l'eroe sceglie di effettuare un safari del mostro, egli deve scartare uno dei suoi dadi movimento non utilizzati con un tipo di terreno uguale ad un simbolo terreno dei mostri erranti. L'eroe allora affronta questa sfida come se fosse un mostro errante con un simbolo avente lo stesso tipo di terreno della propria casella.

Rituali Implacabili

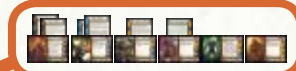
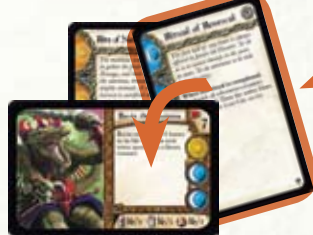
(raccomandato per 1-2 giocatori)

Usando questa opzione i riti si completeranno più velocemente. In seguito, molti effetti rituali saranno risolti durante il gioco, attivando molti effetti presagio degli Dei primordiali.

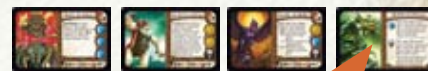
Quando viene pescata una nuova sfida dal mazzo avventura, due segnalini rituali vengono posti su di essa, invece che un solo segnalino rituale.

Quando un Dio primordiale si sveglia, le tre carte rituali usate per svegliarlo, risolvono immediatamente gli effetti presagio del Dio. Tali effetti vanno risolti nell'ordine in cui appaiono sulla carta del Dio primordiale.

Esempio di Scontro Epico



Quando un Dio primordiale si sveglia, egli deve essere messo a destra degli altri Dei svegli. Gli eroi possono confrontarsi con **tutti** gli Dei primordiali che sono stati svegliati.



Solo il Dio più a destra risolve gli effetti presagio quando un rituale viene completato.

In questo esempio, un rituale è stato completato e rappresenta un simbolo luna deve così essere messo sotto alla prima carta da sinistra degli Dei primordiali che abbia lo stesso simbolo. Tuttavia, la prima carta utile ha già tutti i simboli luna occupati da carte rituali, così il rituale completato deve essere messo sotto la successiva carta utile verso destra degli Dei primordiali.

Scontro Epico (raccomandato per 5-6 giocatori)

Questa opzione richiede all'eroe di sconfiggere tre Dei primordiali per vincere la partita, invece che solo uno. Quando si gioca con questa opzione, usate le seguenti regole.

Completare Carte Rituali

Quando una carta rituale è completata, è sempre messa sotto al Dio primordiale in alto sul tabellone. Essa deve essere messa all'estrema sinistra del Dio primordiale avendo gli stessi simboli risveglio. Se il Dio ha già abbastanza carte che corrispondono ai simboli del risveglio, il rituale va posizionato prima della successiva carta verso destra Dio primordiale avente i simboli risveglio corrispondenti. Se tutti gli Dei primordiali hanno già abbastanza carte che corrispondono ai simboli risveglio, il rituale è scartato ed il Dio primordiale all'estrema sinistra si sveglia automaticamente.

Risveglio di un Dio primordiale

Quando un Dio primordiale si sveglia, è posizionato in basso al tabellone, vicino alla traccia mostri erranti. Quando un altro Dio primordiale si sveglia, deve essere posizionato a **destra** di qualsiasi altro Dio primordiale già sveglio.

Effetti Presagio

Quando più Dei primordiali sono svegli, solo quello posizionato a **destra** risolve gli effetti presagio. Dopo aver risolto gli effetti presagio, i rituali completati sono posti sotto agli Dei primordiali in alto sul tabellone (vedi "Completare Carte Rituali" sopra).

Vincere la Partita

Gli eroi possono confrontarsi con **ogni Dio primordiale che si è svegliato**. Quando un eroe sconfigge un Dio, egli prende la sua carta come **TROFEO**. Il primo eroe che colleziona tre trofei vince la partita! Se i 10 Dei primordiali vengono sconfitti senza che nessun eroe abbia preso tre trofei, l'eroe con più trofei vince la partita. Se due o più eroi hanno lo stesso numero di trofei, l'eroe con il livello più alto vince. (Il livello di un eroe è uguale alla somma dei segnalini esperienza che possiede.)

Credits

Game Design: John Goodenough

Game Development: John Goodenough

Flavor Text: Daniel Clark

Editing: Mark O'Connor

Graphic Design: Andrew Navaro

Art Direction: Zoë Robinson

Cover Art: Jesper Ejsing

Miniature Design: Felicia Cano

Map Art: Tim Arney-O'Neil

Card Art: Banu Andaru, Christopher Burdett, Felicia Cano, John Moriarty, Frank Walls, Joe Wilson, and Kevin Yan

Playtesters: Donald Bailey, Greta Berg, Ed Browne, Daniel Clark, Mike David, Elliott Eastoe, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Michael Hurley, Sally Karkula, William Ketter, Brett Klooster, Daniel Klooster, Corey Konieczka, Rachel Kronick, Jason Little, Steve Miller, Andrew Navaro, Jon New, Mark O'Connor, Paul O'Connor, Peter O'Connor, Sam Stewart, Richard Tatge, Thorin Tatge, Terry Unger, Tim Uren, Barac Wiley, and Sara Yordanov

Production Manager: Gabe Laulunen

FFG Lead Designer: Corey Konieczka

FFG Lead Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Runebound*, *The Mists of Zanaga*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

For additional material, support, and information, please visit us on the web:

www.FantasyFlightGames.com



Notizie sugli Dei Primordiali

Jararr the Hunter (il Cacciatore)

Il Dio pantera Jararr e' l'incarnazione della caccia. Egli e' pronto a scattare, il ruggito del predatore dietro di te, il fremito della vittoria quando le mascelle si chiudono sulla preda. Se fuggi, egli deve inseguirti. Per Jararr, tutti gli altri o sono predatori o prede - e sicuramente, Jararr e' il predatore piu' grande.

Se Jararr si sveglia, la caccia selvaggia comincia. La vita a Zanaga sara' niente piu' che una costante lotta per restare un passo avanti al predatore che t'insegue, mentre cattura tutte le prede che incontra. La civilta' cadra' in anarchia, perche' tutte le persone diventeranno prede e predatori. Se l'umanita' sopravvivera', si dividera' in tante tribu' tribali di cacciatori e di agricoltori, costantemente in fuga ed in cerca di riparo.

Set the Deceiver (l'Ingannatore)

Il Dio serpente Set e' un mistico, un enigma, ed esoterico. Egli e' un serpente che con una danza ipotica ti confonde, la piccola lucertola le cui scaglie si confondono perfettamente con l'ambiente, la rana il cui corpo gronda veleno. Set e' uno dei piu' "civilizzati" degli Dei primordiali, arte ed artificio sono per lui cose piacevoli.

Mentire, truffare, rubare, e uccidere per ottenere un vantaggio sono comportamenti perfettamente normali agli occhi di Set.

Se Set si sveglia, inizialmente sembrera' l'alba di una nuova eta' dell'oro. Grandi tempi saranno erette in sua gloria, l'apprendimento e la conoscenza saranno valorizzate. Tuttavia, la disonestà e l'inganno intrinseca di tutti gli esseri viventi causera' la dissoluzione della societa' come ogni persona lottera' per dominare tutti gli altri. else. La gente non lavorera' piu' insieme, e la civilta' di una generazione crollera' dall'interno.

Moakileki the Destroyer (il Distruttore)

Alcuni dicono che Moakileki il distruttore, il Dio-lucertola, e' gia' caduto sotto la corruzione del caos, e questo ha dato inizio alla caduta degli uomini-lucertola.

Questo spiegherebbe il fatto che gli uomini-lucertola improvvisamente fermarono la costruzione di grandi templi ed altri lavori d'arte. Moakileki il distruttore, tutto quello che era una volta, e' l'albero che divide la roccia dall'acqua che erode il tempio. Egli e' la fora della natura che erode e distrugge tutte le cose permanenti, specialmente i lavori della civilta'. Moakileki non sara' soddisfatto fino a che nessuna pietra sara' su di un'altra e non ci sia piu' alcuna lingua parlata ed ascoltata nelle foreste, solo il ruggito delle bestie.

Ravin the Ravenous (l'insaziabile)

Il Dio coccodrillo Ravin e' sempre affamato. Egli aspetta immobile sotto ogni stagno e ruscello, e' il desiderio e la necessita' sotto l'aspetto di un uomo civile. Tutti gli animali devoo mangiare, e Ravin esemplifica il fatto che essi fanno di tutto per farlo. Quando le creature diventano disperate, diventano come Ravin l'insaziabile.

Se Ravin si svegliasse, egli vorra' mangiare e mangiare, crescendo e divorando fino a che non abbia consumato ogni citta'. Egli si allarghera' in Zanaga come una macchia d'olio, e come un fuoco rinvigorito dalla terra. Al suo passaggio avverra' un fiorire di cose verdi che diverranno un'orda famelica di piccoli animali, che mangeranno e cresceranno.

Arachne the Weaver (il Tessitore)

Il desiderio di rimodellare il mondo per soddisfare se stesso e' l'impulso di Arachne, il tessitore. Proprio come il ragno tesse la sua tela, l'orso segna il suo territorio e l'uomo edifica le sue citta', Arachne il tessitore rimodella Zanaga per soddisfare se stesso. Di tutti gli Dei primordiali, Arachne e' il piu' simpatizzante per lesistenza della civilta'. Tuttavia, anche nel loro ordine e monotonia, le citta' sono troppo squallide, brutte, e caotiche per i suoi gusti. Egli preferisce le perfette simmetrie dell'alveare, o la curva frattale del nautilus.

Se Arachne si svegliasse, coprirebbe Zanaga con un manto di ragnatele. Continuera' a muoversi fino a quando tutto non diventera' tranquillo e statico, e poi Zanaga infine conoscerà la pace.

Var Ni the Nightlord (il Signore della Notte)

A Zanaga, la gente e' impaurita dal buio. E' la paura di Var Ni il Signore della Notte, il Dio-pipistrello delle tenebre, la notte, e terrore. Dal piu' piccolo topo che trema nella sua tana al piu' possente zanna-tonante che scappa dalla tempesta, ogni cosa selvaggia conosce la paura perche' sa che Var Ni e' dietro di essa, nascosto nelle

ombre piu' profonde. Var Ni e' anche lo spettro della morete per malattia, incidenti ed altre cause che le creature non possono combattere. Di tutti gli Dei primordiali, il Signore della notte e' il meno compreso ed il piu' temuto dai viaggiatori delle citta' libere. Dopo tutto, coca fa piu' paura della paura stessa?

Se Var Ni si svegliasse, l'oscurita' coprirebbe tutta Zanaga e terribili predatori notturni regnerebbero supremi. La speranza e l'amore si spegnerebbero piu' in fretta di una candela in una notte senza fine, e non esisterebbe piu' nulla oltre agli strani e sconvolgenti richiami in tutta la giungla delle creature della notte.

Gor-Bor-Gor the Savage (il Feroce)

Gor-Bor-Gor e' l'essenza della rabbia, rabbia incontrollata, rabbia sconfinata. La rabbia del Dio delle scimmie non e' quella del giusto difensore - e' la rabbia della bestia ferita, la rabbia del predatore negato ad uccidere, la rabbia dell'offeso da un torto. La sua influenza e' estremamente pericolosa per la civilta', perche' potrebbe esplodere in qualsiasi momento e puo' covare sotto la cenere per offese immaginarie e crescere sempre piu' forte...

Se Gor-Bor-Gor si svegliasse, si infuriera' immediatamente, distruggendo qualsiasi cosa si trovasse sulla sua strada. Egli lascerà una fascia di distruzione attraverso le foreste. I rumori e la puzza delle citta' dell'uomo lo faranno infuriare, ed egli li colpira' fino a che non ce ne saranno piu'. E come la furia di Gor-Bor-Gor, essa si accendera' nel petto di tutte le bestie e uomini, fino a che non rimarra' piu' nessun villaggio, clan, branco o citta'.

Harridan the Stalker (l'Inseguitrice)

Le ali sileniose del gufo e la spariione dei timidi cervi della foresta, fanno parte del dominio di Harridan l'inseguitrice, la Dea-uccello. Anche se spesso raffigurato come un predatore (le somiglianze e la furtivita' a una bestia da caccia sono evidenti), animali da preda sono appena graditi ad Harridan l'inseguitrice. Essere abbastanza intelligente da nascondersi e paziente da aspettare sono virtu' che Harridan l'inseguitrice mostra al mondo. Essa e' la spia e l'assassino del mondo naturale - il falco che s'impenna e la pantera che striscia.

Se Harridan l'inseguitrice si svegliasse, essa prontamente sparirebbe per colpire con un'imboscata, ucciderebbe inesorabilmente le mandrie di Zanaga. Le citta' si vuterebbero dei loro abitanti che andrebbero nelle foreste, muovendosi in piccoli gruppi sileniosi per rimanere nascosti. Fiducia e coraggio spariranno e con loro la civilta'.

Hamzah the Pridelord (il Capobranco)

Il Dio-leone Hamzah e' il protettore della natura e dei giovani. Hamzah e' spesso raffigurato assieme a Hari, la sua compagna, come i genitori di tutti e tutto. La ferocia del padre protegge i suoi piccoli, la fiera del lupo che corre alla testa del suo branco, ed il ruggito del leone che segna il suo territorio sono le cose che Hamzah il Capobranco ama. Mentre egli evita gli ornamenti materiali della civilizzazione, Hamzah capisce bene il bisogno di riunirsi in tribu' e clan, e potrebbe essere frainteso come fosse in sintonia con i modi di vivere delle citta' di Zanaga. Tuttavia, credo sarebbe corretto. Per Hamzah il Capobranco, la comunita' e' famiglia e per definizione armoniosa. Le squallide baraccopoli e la criminalita' di cui sono piene le citta' umane, per lui sono un anatema.

Se Hamzah il Capobranco si svegliasse, unirebbe tutte le bestie di Zanaga orgogliosamente insieme per andare in guerra. Egli colpirebbe le squallide e puzzolenti fosse della civilta', punirebbe la minima trasgressione contro le leggi naturali, e regnerebbe come il re di tutti gli animali.

Tarakhe the Corruptor (il Corruptore)

Tarakhe non e' un Dio primordiale, di per se, ma qualcosa di molto simile. Tarakhe - il cui nome gli e' stato dato dai mahkim - e' la corruzione e l'entropia dell'universo. Il suo tocco deforma le creature in cose innaturali, e la sua influenza deforma le menti degli esseri intelligenti in follia e depravazione. Mentre gli Dei primordiali sono ostili nei confronti della civilta', Tarakhe e' ostile alla vita in generale.

La corruzione di Tarakhe ha messo radici in Zanaga, e gli Dei primordiali ed i loro seguaci si stanno organizzando per cacciarlo. Solo una profonda purificazione ci riuscirà, ed e' improbabile che la civilta' sopravviva all'esperienza.

Tipi di Terreno



Fasi per risolvere Rituali ed Effetti Presagio

Fase 1: Posizionare i Segnalini Rituale

Se un eroe deve posizionare uno o più segnalini rituale, tutti i segnalini devono essere posizionati prima delle prossime fasi.

Fase 2: Risolvere gli Effetti Rituale

Tutti gli effetti e le istruzioni elencati nella carta rituale completata che si trova più a destra sulla traccia devono essere risolti. Se tali effetti richiedono all'eroe di pescare e piazzare un segnalino rituale, piazzalo prima di passare alla fase 3. Dopo che gli effetti rituale sono stati risolti, la carta rituale è rimossa dalla traccia e messa vicino alle carte Dio primordiale a ricordare quali effetti presagio sono attivati.

Fase 3: Risolvere gli Effetti Presagio

Salta questa fase se il Dio primordiale non è sveglio.

Risolvi gli effetti presagio del Dio primordiale che hanno gli stessi simboli della carta rituale completata. Se questi effetti richiedono all'eroe di pescare un segnalino rituale, piazzalo prima di passare alla fase 4. Dopo aver risolto gli effetti rituale, la carta rituale completata viene scartata e tutti i segnalini rituale posti su di essa sono rimessi nella riserva coperti e mescolati.

Fase 4: Risolvere altri Rituali

Per risolvere il prossimo rituale completato a destra vai alla fase 2.

L'eroe attivo continua a seguire questo procedimento fino a quando tutti i rituali completati sono stati risolti.

Città Perduta

L'eroe che inizia una fase mercato nella città perduta, riceve i benefici che ha chi intraprende una fase mercato negli avamposti commerciali e anche nei villaggi dei nativi.



La città perduta non ha un mazzo mercato. Invece, gli eroi pescano cinque carte mercato dal mazzo all'inizio della loro fase mercato per formare il mazzo mercato della città perduta. Tutte le carte che rimangono nel mercato della città perduta alla fine della fase, vanno scartate e rimesse in fondo al mazzo mercato.

Villaggi dei Nativi

Dopo aver concluso la propria fase mercato in questi villaggi, un eroe può continuare il movimento usando i dadi movimento non utilizzati. Terminata la fase movimento l'eroe continua con la fase avventura seguendo le normali regole.



Avamposti Commerciali

Quando un eroe inizia la fase mercato in un avamposto, egli deve aggiungere due carte al mazzo mercato invece che una. L'eroe può commerciare mettendo uno dei suoi oggetti nel mazzo mercato di quella città e prendere un qualsiasi altro oggetto con un costo inferiore. Quando un eroe commercia con degli oggetti, egli non può ricevere la differenza in oro.



Segnalini Sopravvivenza

Trappola Tagliola (10):

Un eroe può scartare uno dei suoi segnalini trappola tagliola prima di eseguire un tiro di fuga per vincerlo automaticamente. La tagliola può essere usata solo per le sfide dei mazzi avventura e non può essere usata nel combattimento contro un Dio primordiale od un altro eroe.



Bussole dei Morti (10):

Un eroe può scartare uno dei suoi segnalini bussola dei morti durante la propria fase movimento per cambiare il risultato di uno dei dadi movimento in un risultato a sua scelta.



Ossa di Sciamano (10):

Un eroe può scartare uno dei suoi segnalini ossa di sciamano dopo avere pescato una sfida (ma prima di metterci un segnalino rituale) per rimetterla in fondo al suo mazzo, egli deve poi pescare un'altra carta dallo stesso mazzo.



Oppure, un eroe può scartare un segnalino ossa di sciamano dopo avere pescato un segnalino rituale per rimetterlo nella riserva, deve pescare poi un nuovo segnalino rituale.

Simboli Rituale



Sun Symbol



Moon Symbol



Skull Symbol

