

Runebound

Un gioco creato da Martin Wallace – FantasyFlight Games 2004
Traduzione di Michele Lo Mundo (michelelomundo@libero.it)



Benvenuti nel mondo di Runebound

Il mondo di **RUNEBOUND** è un mondo magico e pericoloso, popolato da potenti stregoni, nobili cavalieri, mostri malvagi, e tiranni avidi di potere. E' un mondo di grandi ricerche e straordinarie imprese. Soprattutto, è un mondo di eroi leggendari, ed è giunto il tempo che tu ti unisca a loro.

RUNEBOUND è un gioco da tavolo di avventure fantasy per 2-6 giocatori, giocabile in 2-4 ore.

Introduzione

In **RUNEBOUND**, tu e i tuoi avversari assumerete il ruolo di Eroi in viaggio per il regno in cerca di avventure. Lungo il cammino, troverete artefatti magici e astuti alleati (rappresentati da Carte Oggetto e Alleato) che vi aiuteranno nella vostra ricerca. Incontrerete anche terribili personaggi malvagi e trappole diaboliche (rappresentate da Carte Avventura) che dovrete sconfiggere per completare la vostra ricerca.

Avventure

Il cuore di **RUNEBOUND** è l'**avventura**. L'avventura determina l'obiettivo della tua ricerca, e le sorprese e gli ostacoli che incontrerai lungo il cammino. L'avventura inclusa in questo set è "Il Risveglio dei Dragonlords." In quest'avventura, lo spregevole negromante Vorakesh sta tentando di trovare le antiche Rune di Drago per utilizzarle allo scopo di far resuscitare Margath, il Primo Signore dei draghi malvagi, morto da lungo tempo. Come Eroe del regno, è tuo dovere fermare Vorakesh ed impedirgli di attuare i suoi folli progetti.

Scopo del Gioco

L'obiettivo di **RUNEBOUND** è determinato dall'avventura che stai giocando.

Ne "Il Risveglio dei Dragonlords", l'obiettivo del gioco è di uccidere il Primo Signore Margath o di raccogliere tre Rune di Drago.

Il primo giocatore a raggiungere uno di questi due obiettivi è il vincitore. (L'uccisione di Margath e la raccolta delle Rune di Drago sono spiegati dettagliatamente in seguito in questo regolamento.)

Componenti

12 Carte Eroe	50 Gettoni Avventura (20 verdi, 14 gialli, 9 blu, 7 rossi)
72 Carte Avventura (28 verdi, 22 gialle, 15 blu, 7 rosse)	60 Gettoni Esperienza
84 Carte Emporio (28 Alleati, 55 Oggetti)	6 Gettoni Avventura non Superata
50 Gettoni Oro (28 da uno, 12 da cinque, 10 da dieci)	5 Dadi Movimento
12 Segnalini Eroe	1 Dado a 20 facce
6 Stand in plastica	1 Mappa di gioco
60 Gettoni Ferita	1 Regolamento
50 Gettoni Stanchezza	

Prima di giocare per la prima volta, stacca con attenzione i vari pezzi di cartone fustellati in modo da non strapparli.

Carte Eroe

All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve una carta Eroe. La carta Eroe indica le caratteristiche e le abilità speciali dell'Eroe con cui giocherai durante la partita. (Vedi il diagramma "Anatomia delle Carte" per i dettagli.)

Carte Avventura

Nel corso del gioco, pescherai delle carte Avventura per scoprire quali avventure ti aspettano. Le carte Avventure sono divise per difficoltà in vari colori: le avventure verdi sono le più facili; le avventure gialle sono più impegnative; le avventure blu sono difficili; le avventure rosse sono le più difficili del gioco. Ci sono tre tipi di carte Avventura: Sfide, Eventi, e Incontri. Le **Sfide** sono le più comuni, ed in genere includono un nemico da sconfiggere. Gli **Eventi** determinano l'andamento generale della partita, e rimangono in gioco, modificando le regole del gioco per un certo periodo di tempo. Gli **Incontri** possono essere qualsiasi cosa; possono richiedere prove d'abilità, combattimenti, o che il tuo Eroe porti a termine una ricerca secondaria.

Carte Alleato

Le carte Alleato rappresentano gli altri personaggi che si sono uniti a te nella tua ricerca. Gli Alleati hanno caratteristiche e abilità speciali proprio come gli Eroi, ma hanno anche un **costo**, che indica la quantità di Oro da spendere per assumerli.

Carte Oggetto

Le carte Oggetto rappresentano le armi, l'armatura, e ogni altro equipaggiamento che il tuo Eroe sta portando con sé. Come gli Alleati, gli Oggetti hanno un **costo**, che indica la quantità di Oro che devi spendere per il loro acquisto. Gli Oggetti ti danno delle abilità speciali, come indicato sul testo della carta relativa. Il testo di ogni Oggetto ti indica anche a quale **tipo** appartiene (artefatto, armatura, ecc.) che può limitare gli Oggetti che puoi trasportare. (I limiti Oggetto sono spiegati in dettaglio in questo regolamento.)

Segnalini Eroe

Il tuo segnalino Eroe indica la posizione sulla mappa del tuo Eroe e dei tuoi Alleati. All'inizio della partita, inserisci con cura il segnalino Eroe all'interno di un porta segnalino in plastica in modo che, sulla mappa, possa stare in posizione verticale.



Gettoni Ferita e Stanchezza

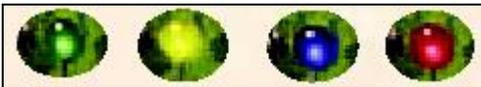
Questi gettoni si usano per registrare la quantità di Ferite e di Stanchezza che gli Eroi e gli Alleati hanno subito.

Stanchezza - Ferita



Gettoni Avventura

Questi gettoni si piazzano sulla mappa per indicare i luoghi dove si trovano le Avventure. Come le carte Avventura, i gettoni Avventura sono divisi in vari colori per difficoltà: le Avventure verdi sono le più facili; le gialle sono più impegnative; quelle blu sono difficili; mentre le rosse sono le più difficili. I gettoni Avventura sono illustrati su entrambi i lati. La parte superiore raffigura una gemma del colore appropriato; il retro indica il numero di punti esperienza che l'avventura farà guadagnare.



Gettoni Esperienza

Superando le Sfide si guadagnano dei punti Esperienza, che puoi spendere in gettoni Esperienza. Ogni gettone Esperienza dà al tuo Eroe la caratteristica bonus permanente indicata.



Gettoni Avventura non Superata

Se fallisci in un'avventura, devi piazzare un gettone Avventura Non Superata sullo spazio della mappa dove è stata trovata l'avventura. Questi gettoni sono numerati (1-6) e corrispondono alle sei posizioni sulla linea Avventura Non Superata ai margini della mappa (come descritto dopo in questo regolamento).



Gettoni Oro

I gettoni Oro sono disponibili in tagli da 1, 5, e 10 Oro (indicati come I, V, e X). Di solito l'Oro si guadagna superando le avventure, e si spende nelle città per assumere Alleati, comprare Oggetti, e guarire il tuo gruppo.



Dado a Venti Facce

Questo dado si utilizza per le prove d'abilità, tiri di combattimento, e qualsiasi altro tiro (diverso dal movimento) da fare. Il testo sulle carte che menziona un "dado" si riferisce a questo dado salvo che non indichi specificatamente "dado movimento."

Dadi Movimento

I simboli su questo dado corrispondono ai sette tipi di terreno della mappa. Durante il tuo turno, tiri un certo numero di questi dadi per determinare su quali spazi il tuo Eroe si può muovere. (Il movimento è spiegato dopo in questo regolamento.)

La Mappa di Gioco

La caratteristica principale del piano di gioco è una grande mappa del mondo di **RUNEBOUND**, divisa in **spazi** esagonali. Ogni spazio rappresenta un tipo di terreno (pianura, strada, fiume, palude, foresta, collina, o montagna) oppure una **città**. (gli spazi Città sono degli spazi “jolly” e si considerano *come qualsiasi tipo di terreno*.) Molti spazi hanno delle Gemme Avventura in uno dei quattro colori Avventura (verde, giallo, blu o rosso) ad indicare quali gettoni Avventura devono essere piazzati su tali spazi.

Le altre sezioni del piano di gioco includono la linea Avventura non Superata, e gli spazi per ogni pila carte Mercato cittadino, i quattro mazzi Avventura, il mazzo Mercato, la pila Eventi.

Anatomia Carte

(Per le illustrazioni vedere immagine a pag. 3 del regolamento)

Hero Card (Carta Eroe) - Ally Card (Carta Alleato) - Event Card (Carta Evento) - Item Card (Carta Oggetto) - Challenge Card (Carta Sfida) - Encounter Card (Carta Incontro)

- 1. Vita:** Questo valore indica quante ferite può subire la carta prima di essere sconfitta (se un Eroe) o scartata (se un Alleato o Sfida). (Le ferite e la sconfitta sono spiegate dopo in questo regolamento.)
- 2. Resistenza:** Gli Eroi e gli Alleati possono ricevere un numero di gettoni Stanchezza uguale alla loro Resistenza, senza ricevere alcuna penalità. La Stanchezza che si riceve in eccesso rispetto alla propria Resistenza, tuttavia, si converte immediatamente in Ferite.
- 3. Testo:** Questo testo descrive gli effetti della carta nel gioco. Questo testo ti indica anche **le abilità** possedute da un Eroe, le **ricompense** offerte da una Sfida, ed il **tipo** di oggetto rappresentato da una Carta Oggetto (arma, armatura, ecc.). Il testo in *italico* è solo per fini descrittivi; non ha alcun effetto nel gioco. Se il Testo di una carta indica una **Fase** (attacco a distanza, corpo a corpo, magico, o qualsiasi altro), l'effetto di quella carta può essere utilizzato solo durante quella Fase di combattimento.
- 4. Caratteristiche della Carta:** Questi simboli e numeri indicano le caratteristiche della carta (vedi 7-12).
- 5. Costo:** Ti indica la quantità di Oro da spendere per aggiungere questa carta al tuo Inventario o gruppo. (La spesa di Oro viene spiegata nella “Fase Mercato.”)
- 6. Numero dell'Evento:** Questo numero viene utilizzato quando si determina quali eventi avranno luogo e quali saranno scartati (come indicato in “Carte Evento”).
- 7. Valore “Mente”:** Per gli Eroi e gli Alleati, questo bonus viene aggiunto alle prove di abilità mentale e ai tiri di combattimento a distanza. Per le Sfide, questo valore è il numero da raggiungere per i tiri di combattimento a distanza.
- 8. Danno da Attacco a Distanza:** Questo ti indica il numero di ferite inflitte dalla carta durante il combattimento a distanza.
- 9. Valore “Corpo”:** Per gli Eroi e gli Alleati, alle tue prove di abilità fisica ed ai tiri di combattimento corpo a corpo. Per le Sfide, questo valore è il numero da raggiungere per i tiri di combattimento corpo a corpo.
- 10. Danno da Scontro Fisico:** Questo ti indica il numero di ferite inflitte dalla carta durante il combattimento corpo a corpo.
- 11. Valore “Spirito”:** Per gli Eroi e gli Alleati, questo bonus viene aggiunto alle tue prove di abilità sociale o di forza di volontà e agli attacchi magici. Per le Sfide, questo valore è il numero da raggiungere nei tiri di combattimento magico.
- 12. Danno da Magia:** questo ti indica il numero di ferite inflitte dalla carta durante il combattimento magico.

Preparazione del Gioco

1. Distendi la mappa e piazzala al centro di un grande tavolo.
2. Piazza tutti i gettoni Avventura a faccia in su, sulla mappa, negli spazi contrassegnati dalle gemme Avventura dello stesso colore. Vale a dire, piazza i gettoni verdi sugli spazi verdi, i gettoni gialli sugli spazi gialli, i gettoni blu sugli spazi blu, ed i gettoni rossi sugli spazi rossi.
3. Piazza ogni gettone Avventura non Superata sulla sua posizione corrispondente sulla linea Avventura non Superata. (Cioè, gettone 1 nella posizione 1, ecc.)
4. Mescola le carte Oggetto ed Alleato in un unico **mazzo carte Mercato**. Piazza il mazzo carte Mercato dove indicato sulla mappa. Pesca una carta per città (tranne Tamalir) e piazzala, scoperta, nel punto corrispondente sulla mappa alla pila carte Mercato per quella città. Ogni città *tranne Tamalir* inizia la partita con una carta sulla sua pila carte Mercato.
5. Separa le carte Avventura per colore (verde, giallo, blu, e rosso) in quattro **mazzi carte Avventura**. Mescola ogni mazzo e piazzalo dove indicato sulla mappa.
6. Raggruppa tutti i gettoni Oro in una riserva. Dai ad ogni giocatore 3 monete d'oro per l'inizio della partita. Quando guadagnerai Oro durante la partita, prendilo dalla riserva. Quando spenderai Oro, rimettilo nella riserva e scambia monete d'Oro se necessario.
7. Piazza tutti i gettoni Ferita, Stanchezza, ed Esperienza in una pila centrale accessibile a tutti i giocatori.
8. Ogni giocatore sceglie a caso una Carta Eroe, indicante l'eroe con cui giocherà durante la partita. (In alternativa, i giocatori possono accordarsi sugli Eroi con cui ognuno di loro giocherà.)

9. Ogni giocatore riceve il segnalino Eroe corrispondente e lo inserisce con cura in uno stand in plastica in modo da poter rimanere in posizione verticale. Le carte ed i segnalini Eroe inutilizzati si rimettono nella scatola; non verranno utilizzati nella partita.

10. Si decide a sorte il primo giocatore.

La preparazione del gioco è ora terminata, e la partita può iniziare.

Preparazione del Piano di Gioco

(Per le illustrazioni vedere immagine a pag. 4 del regolamento)

Undeclared Adventure Track (Linea Avventura non Superata)

Piazza i gettoni Avventura non Superata (1-6) nelle posizioni corrispondenti di questa linea.

Adventure Decks (Mazzi carte Avventura)

Piazza i mazzi Avventura rosso, blu, giallo, e verde sugli spazi dei rispettivi colori.

Market Deck (Mazzo carte Mercato)

Piazza qui il mazzo Mercato.

Event Stack (Pila carte Evento)

Quando si rivelano gli Eventi, si piazzano qui. Qui non ci sono eventi all'inizio della partita.

Market Stacks (Pile carte Mercato)

Piazza una carta Mercato scoperta su ciascuno di questi spazi *tranne* lo spazio corrispondente a Tamalir.

Adventure Counters (Gettoni Avventura)

Piazza tutti i gettoni Avventura a faccia in su sulla mappa negli spazi raffiguranti le gemme Avventura dello stesso colore.

Basi dello Svolgimento di Gioco

Ecco un'introduzione alle basi di **RUNEBOUND**.

Eseguire Prove e Combattimenti

Il meccanismo centrale di **RUNEBOUND** è basato su un tiro di dado. Ogni qualvolta devi effettuare un combattimento, una prova d'abilità, o qualsiasi altro tipo di impresa, devi eseguire il procedimento che segue per vedere se hai successo:

1. Tira il dado.

2. Somma tutti i modificatori rilevanti (generalmente uno dei tuoi valori-abilità).

3. Confronta il risultato ad un numero da raggiungere (determinato dalla sfida, e spesso indicato in parentesi). Se il risultato è uguale o superiore al numero da raggiungere, superi la sfida. Se non lo è, fallisci.

I dettagli delle prove d'abilità e dei tiri di combattimento sono spiegati nel paragrafo "Fase 3: Avventura", in questo regolamento.

Accumulare Ferite e Stanchezza

Ogni volta che il gioco ti dice di ricevere una o più **ferite**, devi piazzare il corrispondente numero di gettoni Ferita sulla tua carta Eroe.

Se ricevi un numero di Ferite uguale o superiore al valore di Vita del tuo Eroe, il tuo Eroe è **sconfitto** (come spiegato dopo in questo regolamento).

Allo stesso modo, ogni volta che il gioco ti dice di subire **stanchezza**, devi piazzare il corrispondente numero di gettoni Stanchezza sulla tua carta Eroe. **Se devi ricevere più Stanchezza del Valore di Resistenza del tuo Eroe, la Stanchezza in eccesso viene immediatamente convertita in ferite.**

Per esempio, se la Resistenza del tuo Eroe è 3, tu hai già ricevuto 2 gettoni Stanchezza, e ne devi ricevere altri 3, ricevi in realtà 1 gettone Stanchezza e 2 gettoni Ferita.

Nota che *puoi* decidere di ricevere Stanchezza (per usare un'abilità speciale, ad esempio) che ti farà subire una Ferita.

Quando scarti gettoni Ferita e Stanchezza, rimettili nella pila centrale dei gettoni.

Attivare le Carte

Molte carte devono essere **attivate** per essere usate. Per attivare una carta, girala a faccia in giù. Una volta attivata, una carta non può essere usata nuovamente fino a quando non viene **rinnovata** e girata di nuovo a faccia in su.

Testo sulle Carte

Durante il gioco, le carte possono avere del testo che modifica, ignora, o viola le regole del gioco. In tutti i casi, il testo sulle carte sostituisce e rimpiazza questo regolamento.

La Sequenza del Turno

RUNEBOUND si gioca in una serie di **turni**. Ogni giocatore esegue un turno, dopo il gioco passa al giocatore alla sua sinistra. In questo modo, il gioco continua in senso orario fino al termine della partita. Ogni turno si divide in quattro **Fasi**. Durante il tuo turno, esegui le seguenti Fasi in ordine:

Fase 1: Rinnovamento

Fase 2: Movimento

Fase 3: Avventura

Fase 4: Mercato

Fase 5: Esperienza / Fine del Turno

Fase 1: Rinnovamento

In questa Fase, gira tutte le tue carte attivate (a faccia in giù) in modo da metterle a faccia in su. Queste carte ora possono essere attivate di nuovo.

Se non hai carte attivate (per esempio all'inizio del gioco), puoi saltare questa Fase.

Fase 2: Movimento

In questa Fase, puoi muovere il tuo segnalino Eroe per la mappa. Il tuo segnalino Eroe rappresenta il tuo Eroe ed i tuoi Alleati.

Gli Eroi iniziano le proprie ricerche nella città di Tamalir. Nel tuo primo turno, prima di muovere, piazza il tuo segnalino Eroe sullo spazio città di Tamalir (vicino alla parte inferiore destra della mappa).

Dadi Movimento

Tirando i dadi movimento si determinano gli spazi in cui può muovere il tuo Eroe. Il *numero* di dadi movimento da tirare è determinato dal tipo di spazio in cui si trova il tuo Eroe all'inizio del turno, come mostrato di seguito:

Spazio	Numero di Dadi Movimento
Città	5
Ogni altro spazio	4

In altre parole, se il tuo Eroe è in uno spazio città (come Tamalir), tiri 5 dadi movimento. Se il tuo Eroe si trova in ogni altro spazio, tiri 4 dadi movimento.

Simboli Terreno

Ogni faccia del dado movimento ha due o più **simboli terreno**.

Ogni simbolo terreno corrisponde ad uno dei sette tipi di terreno che trovi sulla mappa:

Plains (Pianura) – Forest (Foresta) – Swamp (Palude) – Road (Strada)
Hill (Collina) – Mountain (Montagna) – River (Fiume) Town (Città)



Dopo aver tirato i dadi movimento, ogni simbolo terreno risultante indica uno spazio di quel tipo di terreno in cui può entrare il tuo Eroe.

Per esempio, se i dadi indicano tre simboli Fiume, puoi muovere il tuo Eroe dentro ad un massimo di tre spazi Fiume.

Nota che ogni lato del dado mostra più simboli, e tu puoi scegliere *qualsiasi* simbolo tra questi per muovere. Per esempio, se il dado movimento mostra una pianura, collina, e strada, puoi usare quel dado per muovere dentro una pianura *o* una collina *o* una strada.

Altre Regole per il Movimento

- Non devi necessariamente muovere il tuo segnalino Eroe utilizzando tutti i simboli movimento ottenuti con i dadi. Tuttavia, i dadi movimento non utilizzati sono sprecati.
- Puoi usare *qualsiasi* simbolo terreno per entrare in uno spazio città.
- I gettoni Avventura, Avventura non Superata, e gli altri segnalini Eroe sulla mappa non influenzano il tuo movimento. Puoi muovere il tuo segnalino Eroe dentro, attraverso, o fuori da uno spazio contenente questi segnalini senza alcun effetto.

- Prima di tirare i dadi movimento, puoi **riposare** tirando meno dadi movimento rispetto a quelli permessi. Per ogni dado che decidi di non tirare, puoi immediatamente (prima del tiro) scartare 1 gettone Stanchezza dal tuo Eroe o da un Alleato nel tuo gruppo. Per esempio, se hai 4 dadi movimento, ma ne tiri solo 2, puoi scartare 2 gettoni Stanchezza dal tuo Eroe (o 2 da un Alleato, o 1 dal tuo Eroe e 1 da un Alleato). Puoi decidere di non tirare *alcun* dado, e di non muoverti completamente.
- Prima di tirare i dadi movimento, puoi decidere *di non tirare alcun dado* e muovere il tuo Eroe di uno spazio. Non puoi far ciò nello stesso turno in cui ti riposi.
- Se termini il tuo movimento che non contiene gettoni o città, devi saltare le Fasi Avventura e Mercato, e terminare immediatamente il tuo turno.

Esempio di Movimento

(Per le illustrazioni vedere immagine a pag. 4 del regolamento)

In questo esempio, Brian ha tirato 4 dadi movimento per Varikas con i seguenti risultati:

Sebbene possa usare i dadi in molti modi diversi, tre delle migliori opzioni sono indicate di seguito:

1 - (Pianure, Fiume, Foresta, Collina): Varikas può entrare in uno spazio Avventura blu.

2 - (Strada, Strada): Varikas può entrare a Greyhaven. (Nota che egli può utilizzare *qualsiasi dado* per entrare in uno spazio città, non solo la Strada.)

3 - (Collina, Montagna): Varikas può entrare in uno spazio Avventura giallo.

Fase 3: Avventura

Se termini il movimento in uno spazio con un gettone Avventura, puoi decidere se affrontare o no l'avventura.

Se decidi di *non* affrontare l'avventura, il tuo turno termina immediatamente.

Se decidi di affrontare l'avventura, pesca una carta avventura dello stesso colore del gettone Avventura. Se il gettone Avventura è verde, per esempio, pesca la carta in cima al mazzo Avventura verde. Mostra la carta agli altri giocatori (puoi trovare divertente anche leggere il testo descrittivo a voce alta), quindi risolvi l'avventura.

Le avventure si risolvono tramite **combattimenti** e **prove d'abilità**.

Combattimenti

Ci sono tre tipi di combattimento: **a distanza**, **corpo a corpo**, e **magico**. Il tipo di combattimento determina quale caratteristica aggiungerai al tiro del dado, e quale caratteristica dell'impresa indica il numero da raggiungere:

Combattimento	Caratteristica	Numero Obiettivo
A distanza	Mente (@)	Mente nemica
Corpo a corpo	Corpo (%)	Corpo nemico
Magico	Spirito (<)	Spirito Nemico

Simboli e Valori

Il testo sulle carte di **RUNEBOUND** usa dei simboli per rappresentare le caratteristiche ed altri termini di gioco. Ecco una guida ai simboli ed ai rispettivi significati:

@	Valore "Mente"	^	Ferite
%	Valore "Corpo"	>	Stanchezza
<	Valore "Spirito"	\$	Oro

Per effettuare un combattimento, tira il dado, aggiungi la caratteristica appropriata, e confronta il totale al numero obiettivo. Se il tuo totale è uguale o maggiore al numero obiettivo, hai successo; altrimenti, fallisci.

Per esempio, per compiere un combattimento magico, devi tirare il dado, aggiungere il Valore "Spirito", e confrontare il totale con il Valore "Spirito" del nemico. (il combattimento è spiegato nel paragrafo "Combattimento", sotto.)

Prove d'Abilità

Le Prove d'Abilità sono descritte nel formato seguente: Test [caratteristica] [nome abilità] (numero obiettivo)

Per compiere una prova d'abilità, tira il dado, aggiungi la caratteristica del tuo Eroe, e confronta il totale al numero obiettivo. Se il tuo totale è uguale o maggiore al numero da raggiungere, hai successo; altrimenti, fallisci.

Se hai l'**abilità** indicata nella prova, puoi prendere gettoni Stanchezza prima di tirare il dado per aggiungere un bonus addizionale al tuo risultato.

Per ogni gettone Stanchezza ricevuto, riceverai il bonus Abilità indicato sulla tua carta Eroe.

Esempio: Varikas deve superare un baratro: "Test % Jump (18)" (Prova di Salto). Varikas ha un valore Corpo di 4 e Jump (Salto) +2, per cui il suo giocatore prende 1 Stanchezza per aggiungere un bonus +2 bonus al suo tiro. Egli tira i dadi e ottiene

10, aggiunge 4 per il valore Corpo di Varikas, e 2 per l'utilizzazione dell'abilità, per un totale di 16—mancando però il numero Obiettivo e non riuscendo nella Prova.

Esempio 2: Varikas affronta uno stregone: “Test <Resist (15)” (Prova di Resistenza). Varikas ha un valore Spirito di 4 e Resistenza di +4, per cui il suo giocatore prende 2 gettoni Stanchezza per aggiungere un bonus di +8 al suo tiro. Egli tira i dadi e ottiene un 6, aggiunge 4 per il valore Spirito di Varikas, e 8 per l'utilizzazione dell'abilità, per un totale di 18, superando con facilità la Prova.

Esempio 3: Varikas deve trattare la sua fuga da un conflitto: “Test < Diplomacy (15)” (Prova di Diplomazia). Varikas ha un Valore Spirito di 4 ma non ha abilità di Diplomazia. Il suo giocatore ottiene 11 ai dadi ed aggiunge 4 per lo Spirito di Varikas, per un totale 15, che gli è sufficiente per superare la prova.

Nota che lacune prove d'abilità non indicano affatto delle abilità. Non ci sono abilità rilevanti per queste prove, per cui tu devi semplicemente aggiungere il corrispondente valore della tua caratteristica.

Nota anche che gli alleati non hanno abilità, e non possono affrontare prove d'abilità. Solo gli Eroi possono affrontare delle prove d'abilità.

Modificatori

Molte carte forniscono bonus e penalità nelle prove d'abilità e nei combattimenti. Tranne che non sia diversamente indicato sulle carte stesse, questi modificatori si applicano tutti prima del lancio del dado.

Le Carte Avventura

Ci sono tre tipi di carte Avventura: Challenges (Sfide), Events (Eventi), e Encounters (Incontri). Ognuna si risolve in un modo diverso:

Carta Avventura: Challenge (Sfida)

La maggior parte delle carte Avventura è costituita dalle carte Challenge, e quasi tutte le carte Challenge prevedono un combattimento. Per vincere una Sfida, devi prima risolvere il testo descritto come “Before Combat” (Prima del combattimento) e dopo iniziare il combattimento.

Prima del Combattimento

Molte Sfide hanno un testo il cui effetto viene attivato prima del combattimento. Quando scopri una di queste Sfide, devi risolvere immediatamente il testo “Before Combat” — persino prima di usare le tue abilità speciali “Before Combat”.

Nota che tra il tuo Eroe, Oggetti ed Alleati, è possibile avere varie abilità speciali che si attivano prima del combattimento.

Dopo aver risolto il testo della Sfida “Before Combat”, puoi utilizzare tutte le abilità speciali “Before Combat” in tuo possesso che desideri.

Tuttavia, *ciascuna* abilità “Before Combat” può essere utilizzata *una volta per turno* se non è diversamente stabilito sulla carta.

Combattimento

Il combattimento si esegue in **round**. Ogni round di combattimento si divide in quattro **fasi**, che devono essere eseguite in ordine:

- 1. Fuga:** Puoi tentare di fuggire dall'avventura.
- 2. Attacco a distanza:** Puoi eseguire un attacco a distanza o difenderti.
- 3. Attacco corpo a corpo:** Puoi eseguire un attacco corpo a corpo o difenderti.
- 4. Attacco magico:** Puoi eseguire un attacco magico o difenderti.

Durante le Fasi di Attacco a Distanza, Corpo a Corpo, o Magico tu puoi **attaccare o difenderti**. Il tuo Eroe ed ogni tuo Alleato può *attaccare* una volta per round. Il tuo Eroe può *difendersi* un qualsiasi numero di volte per round, ma i tuoi Alleati non possono difendersi.

Come descritto sotto, l'attacco e la difesa si eseguono nello stesso modo. L'unica differenza è che puoi infliggere delle ferite quando attacchi, ma *non puoi* infliggere ferite quando ti difendi.

Suggerimento Strategico: Generalmente, dovresti attaccare nelle prime fasi del round (per esempio nella Fase a Distanza) per uccidere il tuo nemico il più velocemente possibile. A volte, tuttavia, è meglio difendersi nella prima o nelle prime due fasi in modo da poter causare danni maggiori (o attaccare un numero obiettivo più basso) durante una fase successiva.

Fase 1: Fuga

Persino gli Eroi più forti possono non avere la forza sufficiente per portare a termine alcune avventure. Durante la prima fase di combattimento, *puoi* compiere un **tentativo di fuga**.

Per compiere un tentativo di fuga, tira il dado e somma il tuo Valore Mente. Se il totale è *inferiore* al Valore Mente della Sfida, hai fallito: subisci 1 ferita e puoi tentare nuovamente o avanzare alla Fase a Distanza.

Se riesci nel tentativo di fuga, devi muovere il tuo segnalino Eroe indietro di uno spazio nella direzione dalla quale è venuto.

Dopo, rimuovi tutti i segnalini dalla carta Sfida e piazzala adiacente alla mappa accanto alla successiva posizione disponibile della linea Avventura non Superata. Infine, prendi il corrispondente gettone Avventura non Superata e piazzalo sullo spazio della mappa con il gettone Avventura da cui sei fuggito. Il tuo turno è ora terminato.

Esempio: Varikas Vuole evitare una Sfida che vede coinvolti due draghi infuriati, e deve raggiungere o superare il loro valore *Mente* di 12. Egli tira i dadi e ottiene 8, somma il suo valore *Mente* di 1, per un totale di 9 — non abbastanza. Egli subisce 1 ferita e decide di tentare di nuovo. Questa volta egli ottiene 13, per un totale di 14, per cui riesce a fuggire. Il giocatore muove il suo segnalino *Eroe indietro* di uno spazio, piazza la carta *Sfida* nella posizione #1 della *Linea Avventura non Superata*, e piazza il segnalino *Avventura non Superata* #1 sullo spazio da cui è appena fuggito Varikas.

Nota: Se tutti i sei spazi sulla *Linea Avventura non Superata* sono occupati, rimuovi la carta presente da più tempo sulla linea (generalmente la carta #1), scartala coperta in fondo al mazzo *Avventura*, e rimpiazzala con la carta *Challenge* corrente. Sposta il gettone *Avventura non Superata* corrispondente dalla casella in cui si trovava al nuovo spazio sulla mappa.

Fase 2: Attacco a Distanza

Se attacchi: Scegli il tuo Eroe o uno dei tuoi Alleati come attaccante. Effettua un tiro di combattimento a Distanza per l'attaccante. Se hai successo, la carta *Challenge* riceve un numero di ferite uguale al valore di *Danno a Distanza* dell'attaccante. Se fallisci, l'attaccante riceve un numero di ferite uguale al valore di *Danno a Distanza* della carta *Challenge*.

Se ti difendi: Il tuo Eroe deve difendersi. Effettua un tiro di combattimento a Distanza per il tuo Eroe. Se hai successo, non accade nulla. Se fallisci, il tuo Eroe riceve un numero di ferite uguale al valore di *Danno a Distanza* della carta *Challenge*. (Nota che se il *Danno a Distanza* della carta *Challenge* è 0, non è necessario tirare il dado, poiché nessuna parte può infliggere danni.) La fase di *Attacco a Distanza* è ora finita. Se non hai superato la *Sfida* ed il tuo Eroe non è stato sconfitto, devi avanzare alla fase di *Attacco Corpo a Corpo*.

Fase 3: Attacco Corpo a Corpo

Se attacchi: Scegli il tuo Eroe o uno dei tuoi Alleati come attaccante. Effettua un tiro di combattimento *Corpo a Corpo* per l'attaccante. Se hai successo, la carta *Challenge* riceve un numero di ferite uguale al valore di *Danno da Scontro Fisico* dell'attaccante. Se fallisci, l'attaccante riceve un numero di ferite uguale al *Danno da Scontro Fisico* della carta *Challenge*.

Se ti difendi: Il tuo Eroe deve difendersi. Effettua un tiro di combattimento *Corpo a Corpo* per il tuo Eroe. Se hai successo, non accade nulla. Se fallisci, il tuo Eroe riceve un numero di ferite uguale al valore da *Scontro Fisico* della carta *Challenge*. La fase di *Attacco Corpo a Corpo* è ora finita. Se non hai superato la *Sfida* ed il tuo Eroe non è stato sconfitto, devi avanzare alla fase di *Attacco Magico*.

Fase 4: Attacco Magico

Se attacchi: Scegli il tuo Eroe o uno dei tuoi Alleati come attaccante. Effettua un tiro di combattimento *Magico* per l'attaccante. Se hai successo, la carta *Challenge* riceve un numero di ferite uguale al valore di *Danno da Magia* dell'attaccante. Se fallisci, l'attaccante riceve un numero di ferite uguale al valore di *Danno da Magia* della carta *Challenge*.

Se ti difendi: Il tuo Eroe deve difendersi. Effettua un tiro di combattimento *Magico* per il tuo Eroe. Se hai successo, non accade nulla. Se fallisci, il tuo Eroe riceve un numero di ferite uguale al valore di *Danno da Magia* della carta *Challenge*. La fase di *Attacco Magico* è ora finita, così come il round di combattimento. Se non hai superato la *Sfida* ed il tuo Eroe non è stato sconfitto, inizia un nuovo round con la Fase di *Fuga*.

Vincere le Sfide

Se una carta *Challenge* riceve un numero di ferite uguale o superiore al suo valore di *Vita*, viene immediatamente **sconfitta**. Tu ricevi la ricompensa indicata sulla carta. Questa è composta generalmente da *Oro*, che prendi dalla riserva. A volte ti viene indicato di prendere la carta *Challenge* stessa che diventa un *Oggetto* o un *Alleato*, ed è sottoposta alle regole ed al testo che influenzano gli *Oggetti* e gli *Alleati*.

Quando sconfiggi una carta *Challenge*, devi anche prendere il gettone *Avventura* dallo spazio in cui hai tentato l'avventura. Piazza il gettone *Avventura* di fronte a te, coperto, in modo che solo tu possa vedere quanti **punti esperienza** vale. (Le avventure *Verdi* valgono 1 punto, quelle *Gialle* 2, le *Blu* 3, e le *Rosse* 4.) Puoi spendere gettoni *Avventura* al termine del tuo turno per acquistare **gettoni esperienza**, come viene spiegato dopo in questo regolamento.

Dopo che hai ricevuto la tua ricompensa ed il gettone *Avventura*, scarta dal gioco la carta *Challenge* sconfitta.

Ferite, Morte, e Sconfitte

Se uno dei tuoi *Alleati* riceve un numero di ferite uguale o superiore al suo valore di *Vita*, viene immediatamente **ucciso**. Rimuovi tutti i gettoni dalla carta *Alleato* e scartala a faccia in giù in fondo al mazzo di carte *Mercato*.

Se il tuo Eroe riceve un numero di ferite uguale o maggiore del suo valore di *Vita*, il tuo eroe viene immediatamente **sconfitto**. Devi scartare tutti i tuoi gettoni *Ferita*, *Stanchezza*, e *Avventura non ancora spesi* nella riserva dei gettoni, scartare metà del tuo *Oro* (arrotondato per difetto) nella riserva, muovere il tuo segnalino *Eroe* nello spazio *Città* più vicino. (Se due città sono ugualmente vicine, puoi decidere quale visitare.) Disponi la carta *Challenge* sulla *Linea Avventura non Superata* e piazza il gettone *Avventura non Superata* proprio come se fossi fuggito dall'avventura. Il tuo turno è finito.

Fallire in una Sfida

E' possibile fallire alcune Sfide senza fuggire e essere sconfitti. Se fallisci una *Sfida*, piazza la carta sulla *Linea Avventura non Superata* e disponi il gettone *Avventura non Superata* proprio come se fossi fuggito dall'avventura. Tuttavia, non muovere il tuo segnalino *Eroe*. Durante il prossimo turno, l'*Avventura non Superata* non influenza il tuo movimento; puoi ignorarla se vuoi, o puoi decidere di non muoverti, e affrontare nuovamente l'avventura.

Esempio di Challenge

(Per le illustrazioni vedere immagini a pag. 6 del regolamento.)

Brian sta giocando con il suo Eroe Varikas. Egli ha terminato il suo movimento in uno spazio con un gettone Avventura verde, per cui pesca una carta Avventura verde, rivelando “Lord Farrow.”

Prima del Combattimento

Per primo, Varikas deve superare una prova < Resistenza (11). Egli possiede l'abilità di Resistenza, ma Brian decide di non utilizzarla, ed aggiunge al tiro soltanto il suo valore Spirituale di 4. Ottiene un 8, per un totale di 12, per cui supera la prova di Resistenza.

Dopo, Varikas ha la possibilità di ricevere 1 gettone Stanchezza per effettuare un Attacco Magico. Brian decide di compiere l'attacco, piazza un gettone Stanchezza sulla sua carta Eroe e tira il dado. Ottiene un 5 e aggiunge il valore di Spirito di Varikas di 4, per un totale di 9, che è inferiore al valore di Spirito di 13 di Lord Farrow. Varikas fallisce l'attacco. (Se avesse avuto successo, avrebbe inflitto 1 ferita, che è il suo Danno Magico.)

Fase di Fuga

Brian è convinto di poter sconfiggere Lord Farrow, quindi decide di non fuggire.

Fase di Attacco a Distanza

Poiché Brian vuole che Varikas attacchi durante la fase di Attacco Corpo a Corpo, decide di difendersi durante la fase di Attacco a Distanza. Tira il dado e ottiene un 10, somma il suo valore Mente di 1 per un totale di 11, che è uguale al valore Mente di Lord Farrow — un successo! (Se avesse fallito, avrebbe ricevuto 1 ferita, che è il Danno a Distanza di Lord Farrow.)

Fase di Attacco Corpo a Corpo

Varikas attacca! Brian tira il dado e ottiene un 7, aggiunge il suo valore Corpo di 4, per un totale di 11, superando il valore Corpo di Lord Farrow — un successo! Brian piazza un segnalino Ferita sulla carta Lord Farrow. (Se avesse fallito, Varikas non avrebbe subito ferite poiché il valore di Danno da Scontro Fisico di Lord Farrow è 0.)

Fase di Attacco Magico

Poiché Varikas ha già attaccato, egli non ha altra scelta che difendersi durante questa fase. Brian tira il dado e ottiene un 2, aggiunge il suo valore Spirito di 4, per un totale di 6, di molto inferiore rispetto al valore Spirito di 13 di Lord Farrow. Egli fallisce il tiro di combattimento, per cui riceve 1 ferita, che è il Danno da Magia di Lord Farrow. (Se avesse avuto successo, egli non avrebbe subito o inflitto alcuna ferita.)

Nuovo Round

Sia Varikas che Lord Farrow hanno subito 1 ferita a testa, inizia un nuovo round con la Fase di Fuga.

Carta Avventura: Eventi

Gli Eventi sono carte con effetti generali che possono rimanere in gioco dopo essere rivelate. Ogni carta Evento ha un numero Evento (I, II, o III), utilizzato per determinare se la carta rimane in gioco o viene scartata.

Dopo aver pescato e rivelato una carta Evento, controlla la pila Evento sulla mappa.

Se non ci sono Eventi in pila, piazza la carta Evento sullo spazio relativo. La carta ha effetto immediatamente, e rimane in gioco fin quando non viene sostituita da una carta Evento successiva. Se ci sono una o più carte nella pila Carte Evento, confronta il numero Evento sulla carta in cima alla pila (I, II, o III) con il numero sulla carta che hai appena pescato.

Se il numero della carta che hai pescato è *superiore* di quella della carta in gioco, piazza la nuova carta in cima alla pila Carte Evento, ricoprendo la carta precedente. Il nuovo Evento ha effetto immediatamente e rimane in gioco fin quando non viene rimpiazzato.

Se il numero sulla carta che hai appena pescato è *uguale* o *inferiore* a quello della carta in gioco, scarta immediatamente il nuovo Evento dal gioco. Non ha alcun effetto.

Nota: E' possibile “saltare” gli Eventi. Se, per esempio, hai un Evento I in gioco e peschi un Evento III, il secondo Evento non solo sostituisce il primo, ma assicura anche che non si possano giocare carte Evento II.

Dopo aver risolto la carta Evento, pesca una nuova carta Avventura.

Carta Avventura: Encounters (Incontri)

Gli incontri sono simili alle carte Challenge, poiché in genere richiedono prove d'abilità e talvolta combattimenti. Ma talvolta richiedono altro, e possono essere necessari molti turni per superarli.

Gli Incontri offrono anche ricompense come Oro, ma spesso offrono anche bonus e abilità speciali.

Quando peschi un Incontro, rivelalo e risolvillo come se fosse una carta Challenge. Prendi la carta o scartala come indicato nel testo sulla carta stessa. Quando scarti un Incontro, rimuovilo dal gioco.

Dopo aver risolto la carta Incontro, pesca una nuova carta Avventura.

Gettoni Avventura non Superata

Se termini il movimento in uno spazio con un gettone Avventura non Superata, controlla lo spazio corrispondente sulla linea Avventura non Superata per vedere quale avventura si trova in quello spazio. Se decidi di affrontare l'avventura in questo spazio, non pescare una carta Avventura, ma usa la carta sulla linea Avventura non Superata.

Attaccare gli altri Eroi

Se termini il movimento in uno spazio occupato da un altro Eroe, puoi attaccarlo nello stesso modo in cui affronteresti una carta Challenge, con le seguenti eccezioni:

- Per primo, il giocatore il cui Eroe viene attaccato (il difensore) può utilizzare qualsiasi numero delle sue abilità "Before Combat" prima del combattimento.
- Dopo che il difensore ha utilizzato le sue abilità "Before Combat", tu puoi utilizzare qualsiasi numero delle tue abilità "Before Combat".
- Il difensore *non può* tentare di fuggire durante la Fase di Fuga.
- Durante ogni fase di combattimento, il difensore per primo tira il dado e aggiunge il risultato alla caratteristica relativa del suo Eroe, per determinare il numero da che devi raggiungere per quella fase. (In altre parole, entrambi i giocatori tirano il dado, aggiungono le relative caratteristiche dei propri Eroi, e confrontano i risultati.)
- Se un Eroe (attaccante o difensore) viene sconfitto, l'altro Eroe è il vincitore. Il vincitore può prendere un Oggetto o Alleato a sua scelta dal giocatore sconfitto. Il giocatore sconfitto perde i gettoni Avventura e Oro come da regolamento, e viene piazzato nella città più vicina.
- Al termine del combattimento (per la sconfitta di un Eroe, o per la fuga dell'attaccante), il tuo turno finisce.

Nota che se termini il movimento in uno spazio con un gettone Avventura e uno o più Eroi avversari, devi decidere se affrontare l'avventura o attaccare uno degli altri Eroi. Non puoi attaccare un Eroe e affrontare un'avventura nello stesso turno. Né puoi attaccare due Eroi differenti (o lo stesso Eroe per due volte) nello stesso turno.

Fase 4: Mercato

Dopo aver giocato la fase Avventura, se il tuo Eroe si trova in uno spazio Città, puoi eseguire la Fase Mercato. Se il tuo Eroe *non* si trova in uno spazio Città, devi saltare la Fase Mercato e terminare il tuo turno.

La Pila Carte Mercato

Ogni città ha uno spazio, sul bordo della mappa, per una pila di carte Mercato. (Puoi vedere quale pila corrisponde alla relativa città controllando il loro simbolo araldico.) La pila di carte Mercato di una Città ti indica quali Oggetti ed Alleati sono disponibili in quella Città.

Azioni Mercato

La prima cosa da fare durante la Fase Mercato è pescare una carta dal mazzo di carte Mercato e piazzarla, scoperta, sullo spazio della pila carte Mercato della Città che stai visitando. (Nota che mentre Tamalir inizia la partita senza carte nella sua pila Mercato, le carte vengono aggiunte normalmente durante il gioco.) Dopo aver aggiunto una carta alla pila carte Mercato, puoi eseguire un numero qualsiasi tra le seguenti azioni, in qualsiasi ordine, e nel numero di volte che desideri (e ti puoi permettere):

- **Comprare un Oggetto:** Scegli una carta Oggetto dalla pila carte Mercato e pagane il costo, in Oro, mettendolo nella riserva. Se non ti puoi permettere un Oggetto, non puoi comprarlo. Quando compri un Oggetto, questo viene aggiunto al tuo **inventario**. Nota che ci sono dei limiti al numero di armi ed armature che puoi avere nell'inventario (come spiegato dopo).
- **Assumere un Alleato:** Scegli una carta Alleato dalla pila carte Mercato e pagane il costo, in Oro, mettendolo nella riserva. Se non ti puoi permettere un Alleato, non puoi assumerlo. Quando assumi un Alleato, questo viene aggiunto al tuo **gruppo**.
- **Vendere un Oggetto:** Scegli un Oggetto dal tuo Inventario. Aggiungi l'Oggetto alla pila carte Mercato della Città, e prendi la metà del suo costo (arrotondato per eccesso) dalla riserva. Per esempio, se vendi un Oggetto con un costo di 3 monete d'Oro, ricevi 2 monete d'Oro dalla riserva.
- **Guarire:** Per 1 moneta d'Oro, puoi scartare tutti i gettoni Ferita e Stanchezza dalla tua carta Eroe o da un tuo Alleato. Se vuoi guarire più Alleati, devi spendere 1 moneta d'Oro per Alleato.

Limiti agli Oggetti

Non puoi mai avere, nel tuo inventario, più di 2 **armi** e 1 **armatura**. Se vuoi comprare un nuovo Oggetto Armatura o Arma eccedendo questi limiti, devi prima venderne uno dal tuo inventario. Se entri in possesso di un'Arma o Armatura extra senza comprarla (come ricompensa, per esempio), devi scartare il nuovo Oggetto immediatamente o scartare un Oggetto dal tuo inventario per farli posto. (Le carte Oggetto scartate si piazzano coperte in fondo al mazzo carte Mercato.)

Fase 5: Esperienza e Fine del Turno

Al termine del tuo turno, puoi decidere di spendere dei gettoni Avventura per acquistare gettoni Esperienza, i quali danno al tuo Eroe dei bonus permanenti al suo valore di Corpo, Mente, e Spirito.

Punti Esperienza

Sul retro di ogni gettone Avventura è stampato un numero che indica quanti punti Esperienza vale quel gettone. A seconda del numero dei giocatori, devi spendere un certo numero di questi punti per acquistare un gettone Esperienza.

N. di Giocatori	Punti Esp. Per 1 Gettone Esp.
2	6
3-4	5
5	4
6	3

In una partita a quattro giocatori, per esempio, dovresti spendere 5 punti Esperienza per un gettone Esperienza. I gettoni Avventura spesi si piazzano in una pila centrale a portata di tutti i giocatori. Se hai bisogno di “scambiare” quando spendi gettoni Avventura, puoi farlo prelevando i gettoni da questa pila. (Nel caso raro in cui non ci fossero gettoni “da scambio” nella pila, annota i punti Esperienza non spesi su un foglio di carta.)

Gettoni Esperienza

I gettoni Esperienza sono a due facce. Alcuni hanno un bonus +1 su di un lato, e +2 sull'altro. Altri gettoni hanno +3 e +4. Ogni gettone Esperienza ha anche il simbolo di una caratteristica (Corpo, Mente, o Spirito).

Quando acquisti un gettone Esperienza, il tuo Eroe riceve un bonus permanente di +1 nella caratteristica di tua scelta. Scegli il gettone +1 che desideri dalla pila e piazzalo vicino alla tua carta Eroe ad indicare che il tuo Eroe ha questo bonus.

Se hai già un gettone +1 e vuoi comprarne un altro per la stessa caratteristica, capovolgi il gettone in modo da mostrare il lato +2. Se acquisti un gettone aggiuntivo per quella caratteristica, puoi scartare il primo gettone e sostituirlo con un gettone +3. (Nota che puoi continuare a tenere i gettoni +1 se lo desideri, ma la tua area di gioco può ingombrarsi troppo.)

***Esempio:** Donna sta giocando una partita a 4 giocatori. Spende 1 gettone Avventura verde (1 punto) e 2 gialli (4 punti), per un totale di 5 punti Esperienza. Donna vuole migliorare la Mente del suo Eroe, per cui prende un gettone Esperienza “Mente” +1. In seguito, Donna compra un altro gettone “Mente”, e gira il gettone +1 mostrando il lato +2.*

Altre regole per l'Esperienza

- Puoi acquistare diversi gettoni Esperienza in un'unica volta — poiché non ci sono vantaggi nel conservare i gettoni Avventura.
- Non ci sono limiti alla quantità di gettoni Esperienza per puoi possedere.
- I tuoi gettoni Esperienza hanno un **valore in punti esperienza**. Questo valore indica quanti punti Esperienza devi spendere per acquistare questi gettoni, come indicato nella tabella sopra. (non hai bisogno di tenere il conto di questo valore, ma alcune carte ne fanno riferimento.)
- Puoi sempre acquistare gettoni Esperienza alla fine del tuo turno, indipendentemente dal momento in cui finisce il tuo turno, ma non se il tuo Eroe viene sconfitto.

Fine del Turno

Il tuo turno è finito. Il giocatore alla tua sinistra esegue il tuo turno, iniziando dalla Fase di Rinnovamento.

Vittoria e Fine del Gioco

Le condizioni di vittoria di **RUNEBOUND** variano a seconda dell'avventura giocata. Non appena un giocatore raggiunge queste condizioni, la partita termina immediatamente con la sua vittoria.

Per vincere l'avventura “Il Risveglio dei Dragon Lords”, devi:

- Superare la Sfida (Challenge) “High Lord Margath”

o

- Possedere tre Rune di Drago nel tuo inventario.

La Sfida “High Lord Margath” è una carta Challenge rossa — la più difficile del gioco. Con molta probabilità fallirai se lo affronti senza gettoni Esperienza, forti Alleati, e Oggetti potenti.

Le Rune di Drago si trovano anche nelle carte Challenge rosse. Ogni carta Challenge rossa diversa da Margath offre una Runa di Drago come ricompensa.

Nota: Poiché le Rune di Drago sono oggetti, una volta che tu ne possiedi una nel tuo inventario, gli Eroi avversari possono tentare di sconfiggerti per prenderla.

Note, Termini e Definizioni

Il tuo nemico: Quando una carta si riferisce al “tuo nemico”, si riferisce ad ognuno contro cui stai attualmente combattendo. Generalmente è una Sfida, ma potrebbe essere anche un altro Eroe o un nemico creato da un Incontro o Evento.

Tu: Quando una carta si riferisce a “te”, generalmente si riferisce al tuo Eroe. Per esempio, se il testo di una carta afferma che tu devi effettuare una prova d’abilità, ciò significa che è il tuo Eroe a doverlo effettuare. A volte, “tu” si riferisce a te, come giocatore, ma questo viene chiaramente specificato quando è il caso.

Cancellare: Molte carte “cancellano” le ferite. Questo si verifica *immediatamente*; la ferita non viene inflitta. Non puoi cancellare una ferita dopo che è stata inflitta (cioè dopo quel turno, o durante quel turno).

Il dado: Se il testo di una carta menziona il “dado”, si riferisce al dado a 20 facce, a meno che non indica specificamente “il dado movimento.”

Tiro d’attacco: Il termine “tiro d’attacco” si riferisce ad un tiro di combattimento effettuato quando si attacca, non quando ci si difende.

Successo/Fallimento: Se il testo di una carta non specifica cosa accade se fallisci o hai successo ad una data prova, si presuppone che non accade nulla, ed il gioco continua normalmente.