

The Ice King

Frozen Wastes Adventure Variant

Il drago bianco Acessiwal e' un antico malvagio, servitore del male e crescente flagello per l'umanita'. Per millenni, la sua potenza e' cresciuta e la sua guerra contro il clan dei giganti di ghiaccio conclusasi trenta anni fa con il suo totale dominio sul grande ghiacciaio che copre la corona del mondo. Con la ricchezza ed il potere dei regni rivali, Acessiwal ha ora spostato la sua attenzione a sud verso le deboli e divise terre degli uomini. Migliaia di vite saranno perse a meno che un manipolo di eroi non si avventuri attraverso il continente fino alla tana del drago alla fortezza di Coldheart per fermare fermare la bestia una volta per tutte. Astuto e feroce, chiamato il re del ghiaccio ha gia' visto la morte di centinaia di cacciatori di draghi e la sua tana potrebbe rivelarsi mortale ancora una volta a meno che gli eroi non riescano a guadagnarsi la fiducia di alcuni improbabili alleati, i draghi traditori e la strega Baba Yaga.

Regole per i Dadi Storia: ogni volta che un eroe termina il suo movimento nella caverna di Coldheart o nella capanna di Baba Yaga, il giocatore deve lanciare i Dadi Storia (i dadi movimento) e consultare la specifica tabella degli eventi piu' sotto. Ogni simbolo terreno rappresenta un singolo evento storia che puo' essere per l'eroe positivo o negativo. Puoi risolvere gli eventi della storia in qualsiasi ordine preferisci. Questa avventura di Runebound e' basata sull'avventura di D&D "Glacier Season" pubblicata sul nr.87 di Dungeon Magazine scritta da David Eckelberry. Il modello di queste regole e' stato pubblicato originariamente dalla Wizards of the Coast e Paizo Publishing.



Cercare Baba Yaga: la posizione della capanna non e' nota all'inizio del gioco. Gli eroi devono usare le carte del mazzo principessa e scoprire la locazione seguendo le stesse regole usate per trovare la principessa nel gioco Frozen Wastes. In questo caso immaginando che il volto della principessa sia quello della strega Baba Yaga.

Quando un eroe decide di rivelare il rifugio, rivela e scarta le necessarie carte principessa, poi lancia i dadi movimento e li risolve come storia seguendo la tabella sotto. Una volta risolti tutti gli eventi ottenuti con il lancio, il turno dell'eroe termina immediatamente.

Nel suo prossimo turno l'eroe muove normalmente e il rifugio si sposta magicamente. Essendo questo in costante movimento, gli eroi durante il gioco devono trovarlo piu' volte ed in diverse locazioni.

Fortezza di Coldheart: Coldheart e' rappresentato da 12 carte dungeon, una di queste e il drago bianco ACESSIWA. All' inizio del gioco scegliere a caso un giocatore. Questo sceglie un segnalino avventura rosso sulla mappa e mette il primo segnalino sfida non superata in questa casella. Rimuovere la carta "Rifugio di Coldheart" dal mazzo dungeon. Mescola poi il mazzo dungeon e mettilo coperto sulla prima casella delle sfide non superate. Metti la carta "Rifugio di Coldheart" scoperta in cima a questo mazzo. Ogni eroe che termina il suo

movimento in questa casella deve affrontare la sfida "Rifugio di Coldheart", se questa non viene superata, lanciare i dadi movimento in modalita' storia seguendo la tabella della pagina successiva. Gli eventi possono essere risolti nell' ordine che si preferisce.

Tornaconto: alcuni degli alleati del drago hanno propri piani e possono scegliere di allearsi al tuo eroe se sei disposto a contrattare. Tali sfide hanno un costo tornaconto. Puoi pagare questo costo scritto sulla carta per tenerla come alleato.

Se decidi di fare questo, prendi la carta sfida dungeon. Questa sfida non e' considerata battuta, ma come tuo alleato, alla fine della partita ti fornira' dei punti vittoria.

Golem di Ghiaccio: queste carte sono un riferimento e non devono essere mescolate nel mazzo dungeon all' inizio del gioco.

Vittoria: il gioco termina subito quando un eroe uccide il drago bianco ACESSIWA o l'ultima carta del mazzo dungeon viene risolta.

Ogni giocatore conta poi i propri punti vittoria. Il giocatore con piu' punti vince. Se due o piu' giocatori sono in parita', il giocatore che ha sconfitto ACESSIWA vince indipendentemente dai punti. Il totale dei punti vittoria vanno tenuti segreti durante lo svolgimento della partita.

Durante il gioco i giocatori guadagnano esperienza pari ai punti vittoria di ogni sfida dungeon superata.

Green Vale: questa casella citta' in questa avventura conta come una citta' normale. Tuttavia, non beneficia di alcun vantaggio ne delle citta' Weik ne dei villaggi Onoit.

Se si utilizza la variante Citta' Avventurose, le regole per la citta' di Green Vale si trovano nella variante Tomb of Ice nella sezione files sul sito boardgamegeek.

Regole Addizionali: tutte le altre regole dell'espansione Frozen Wastes restano invariate; inclusi i segnalini Sopravvivenza, Dicerie, carte Leggendarie, ecc.

Per una sfida piu' dura, consiglio la variante "Condizioni Ardue" variante che si trova a pag. 14 del regolamento di Frozen Wastes.





Coldheart un tempo era poco piu' di una piccola rete di grotte dove ACESSIWAL poteva riposare, godere delle sue provviste e consumare un abbondante pasto. Negli ultimi venti anni, il drago ha ampliato Coldheart per fare spazio ai servitori che ha radunato sotto la sua bandiera. Ora Coldheart e' una tentacolare casa prigione per immonde e glaciali creature, inclusi gli agghiacciati golem dei ghiacci. Fortunatamente per gli eroi, il drago ha alcuni punti deboli nella sua fortezza, incluse le ambizioni di alcuni suoi servitori inaffidabili.

Fiume: ghiaccio totale: il tuo eroe ed i suoi alleati subiscono 1 segnalino ghiaccio.

Strada: scendere le scale: dopo aver risolto gli altri dadi storia,

pesca e risolvi la prossima carta dungeon.

Pianura: golem di ghiaccio: ti scontri subito con un golem di ghiaccio. Vedi la relativa carta di riferimento.

Palude: mostro errante: pesca e risolvi immediatamente una carta sfida rossa.

Foresta: perduto: pesca la carta in cima al mazzo dungeon e scartala dal gioco senza risolverla. Se questa carta e' "ACCESSIWAL", allora rimettila nel mazzo e rimescolalo. Altrimenti questa carta non sara' piu' usata nel gioco.

Montagna: stanza del tesoro: pesca dal mazzo mercato fino a che non trovi un arma, armatura o artefatto. Puoi prendere questa carta gratis.

Palude: eserciti del re del ghiaccio: gli eserciti del re del ghiaccio hanno cominciato la loro guerra alla civiltà'. Scegli a caso una città' e distruggila. Se viene distrutte tutte le città', tutti gli eroi perdono la partita.





Colline: antica arma: guarda il mazzo degli oggetti delle carte leggendarie non rivelate, sceglينه una e prendila.

Foresta: la profezia prende forma: pesca le prime tre carte del mazzo dungeon e guardale in segreto. Per ogni carta puoi scegliere di: metterla coperta in cima al mazzo, scartarla dal gioco, o metterla in fondo al mazzo.

Montagna: ragioni nascoste: il tuo eroe puo' prendere la carta alleato di Baba Yaga. Per tutto il tempo che si possiede questa carta, gli altri eroi non possono scoprire il rifugio di Baba Yaga.

Palude: strega traditrice: "Lo straziero, miei cari... rompero' le sue ossa... come stuzzichini."

Lotta con Baba Yaga.

Le sue caratteristiche sono:

Vita: 5

Prima di combattere: prova \otimes resistere (19) o comincia il combattimento dalla fase magica.

♣ 16/2 ♠ 18/3 ♣ 20/4

Ricompensa: 50 e 5 punti vittoria.

Se vinci questa battaglia, Baba Yaga e' distrutta e la sua capanna non puo' essere piu' trovata per il resto della partita.

Il folclore vuole che Baba Yaga abiti in una casa magica con zampe di pollo che vaga per la tundra gelata di giorno e di notte, come il suo proprietario in perenne ricerca di antiche conoscenze e torbidi segreti. Coloro abbastanza coraggiosi potrebbero cercare questa dimora, ma bisogna essere cauti perche' per la strega sarebbe piu' facile bollirvi piuttosto che aiutarvi.

Fiume: tesoro nascosto: lancia 1D5 e pesca i corrispettivi segnalini diceria.

Strada: portale magico: alla fine del tuo turno puoi muovere il tuo eroe in una casella qualsiasi sul tabellone.

Pianura: vita da strega: il tuo eroe e' vittima di un incantesimo della strega e perde la cognizione del tempo. Prendi 3 ♣ e salti il tuo prossimo turno.



15



Warduke

Tutti i danni ♥ inflitti a Warduke sono ridotti della meta' (arrotondati per difetto).

Immune ai danni del ghiaccio

6
4
7/3 7/3 5/2

6



Spymaster Tomar

Tomar non attacca. All' inizio di ogni round di combattimento, il tuo nemico subisce automaticamente una ferita.

Immune ai danni da ghiaccio

"Dammi cinque minuti per mettermi in posizione."

4
0
*

15



Baba Yaga

Fase Magica: se Baba Yaga sbaglia un attacco magico ♠, puo' ripetere l'attacco. Deve pero' tenere obbligatoriamente il secondo risultato.

Immune ai danni del ghiaccio

5
3
6/2 6/2 9/4

9



Samakel

"Tutto quello che chiedo e' il controllo di Coldheart quando questo sara' finito. Non avete mai combattuto guerre nelle terre del sud."

Immune ai danni del ghiaccio

5
3
6/2 8/3 5/2

6



Pattuglia Veterana

"Grazie per averci liberati, avrete con voi le nostre spade ed i denti dei nostri furetti per tutto il tempo che ne avrete bisogno."

Immune ai danni del ghiaccio

4
2
5/2 5/2 5/1

9



Helios il Veggente

Prima di Combattere: Helios puo' spendere 4 ♠ per ridurre il danno magico ♠ di qualsiasi nemico a zero.

Immune ai danni del ghiaccio

4
4
4/1 3/1 7/3



Spymaster Tomar  5



Una spia ed assassino, Tomar riceve grosse somme dai villaini che cercano di sterminare parassiti fastidiosi.
Tornaconto: 10 oro

Prima di combattere: ogni eroe ed alleato devono effettuare una prova resistere ♣(16) o subire 1 ♥

Ricompensa: 2 punti vittoria e 40.

 18/3  16/2  16/2

Ambush Gigante del Ghiaccio!  6



Poco piu' che schiavi, i giganti del ghiaccio uccidono per cibo e non per gloria.

Prima di combattere: prova nascondersi ♣ (16) o cominci immediatamente il combattimento nella fase corpo a corpo ♣.

Ricompensa: 2 punti vittoria e 40.

 14/2  18/4  18/0

Baba Yaga  5



Carta di Riferimento

"Lo straziero, miei cari... rompero' le sue ossa... come stuzzichini."

Prima di combattere: prova resistere ♣(19) o cominci il combattimento dalla fase magica.

Ricompensa: 5 punti vittoria e 50.

 16/2  18/3  20/4

Pattuglia Veterana  3



Non tutti quelli che risiedono a Coldheart sono nemici. Potreste trovare una pattuglia di elfi ed i loro furetti giganti tenuti prigionieri. Purtroppo la loro cella e una trappola chiusa.

Ricompensa: 1 punto vittoria e prendi la carta alleato "Pattuglia veterana".

 19/1  19/1  19/1

Wendigo  **6**



Uno spirito d'ira, la fame ed il freddo terribile... chi lo uccide acquista la sua resistenza maledetta.

Combattimento: questa sfida infligge danni gelo anziche' ferite.

Ricompensa: 4 punti vittoria e tieni questa carta. E' un **artefatto**: **immunita'** a tutti i danni da ghiaccio.

 18/3  18/3  18/3

Warduke  **6**



"Gold spends a lot easier than loyalty... with less complications."

Tornaconto: 15 oro

Combattimento: tutti i danni  inflitti a Warduke sono dimezzati (arrotondando per difetto).

Ricompensa: 6 punti vittoria e 120.

 19/3  21/4  17/2

Doppio Tradimento

Se il tuo eroe ha qualche alleato con tornaconto, allora devi ripagare subito il suo tornaconto, o combattere con le loro carte dungeon. Se il tuo eroe ha piu' alleati con tornaconto di cui non puoi pagare il costo, allora sceglينه una a caso contro cui combattere. Gli altri restano fedeli.

Se vieni sconfitto dall' alleato tornaconto, rimetti la sua carta coperta in cima al mazzo carte dungeon.

Dragonlord Aecessiwal  **8**



"I miei servitori ed adoratori troppo sciocchi... devono morire!"

Combattimento: all' inizio di ogni round di combattimento ogni eroe ed alleati subiscono 3 danni da ghiaccio.

Ricompensa: 10 punti vittoria e la partita termina.

 21/4  24/6  21/4





