



# GAMEPLAY



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

Dopo la fase esperienza vi è:

## FASE: DOOM TRACK

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

**I draghi rossi si risvegliano.**

## RISVEGLIO DEI DRAGHI

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

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

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

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

## **FASE: MOVIMENTO DRAGONI**

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

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

**Drago in Boscomele → Riverwatch;**

**Drago in Montagne della disperazione → Vynelvale;**

**Drago in Bosco Nero spino → Dawnsmoor;**

**Drago in Foresta Sussurri → Forge;**

**Drago in Boschi Pensili → Greyhaven;**

**Drago in Foresta Scarlatta → Nerckhall;**

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

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

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

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

## **CITTA' SOTTO ASSEDIO**

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

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

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

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

**Appena Tamalir viene distrutta si perde la partita.**

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

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

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

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

## **FASE: RISVEGLIO E MOVIMENTO DI MARGATH**

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

**D'ora in poi questa fase si aggiunge alle precedenti**

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

## **ALTRE REGOLE**

**4 PUNTI ESPERIENZA SONO NECESSARI PER AVANZARE DI LIVELLO.**

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