

Gli Eroi di Wirlamor

Introduzione

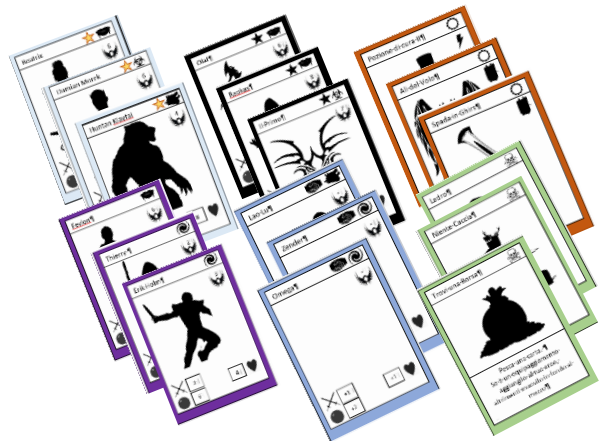
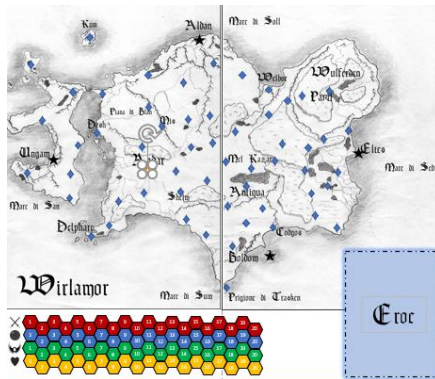
Grazie a questo regolamento potrete immergervi nel mondo di Wirlamor, vestendo i panni di alcuni degli eroi che popolano questo mondo. Vi batterete per l'onore di Wulferden e per la grandezza di Asdar, sarete chiamati a sconfiggere potenti avversari, combattendo spalla a spalla con fidati compagni.

NB: Il gioco è stato pensato per essere giocato da un solo eroe, ma le regole possono essere facilmente adattate anche per due giocatori.

Preparazione del gioco

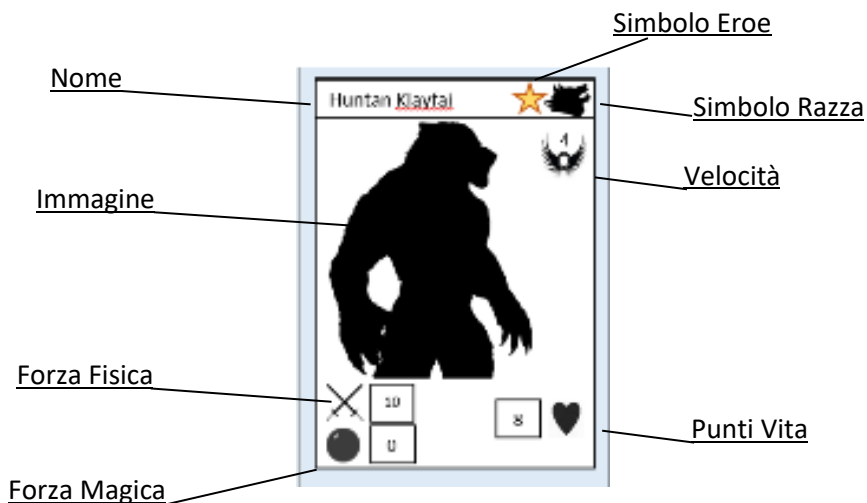
La prima operazione da effettuare sarà stampare le carte e il tabellone di gioco.

***Astuzia:** Per irrigidire le carte, incollatele su un cartone di cereali prima di ritagliarle; oppure inserire le carte nelle bustine per carte di altri giochi (es. Magic The Gathering®)*



Le carte si dividono in sei tipologie:

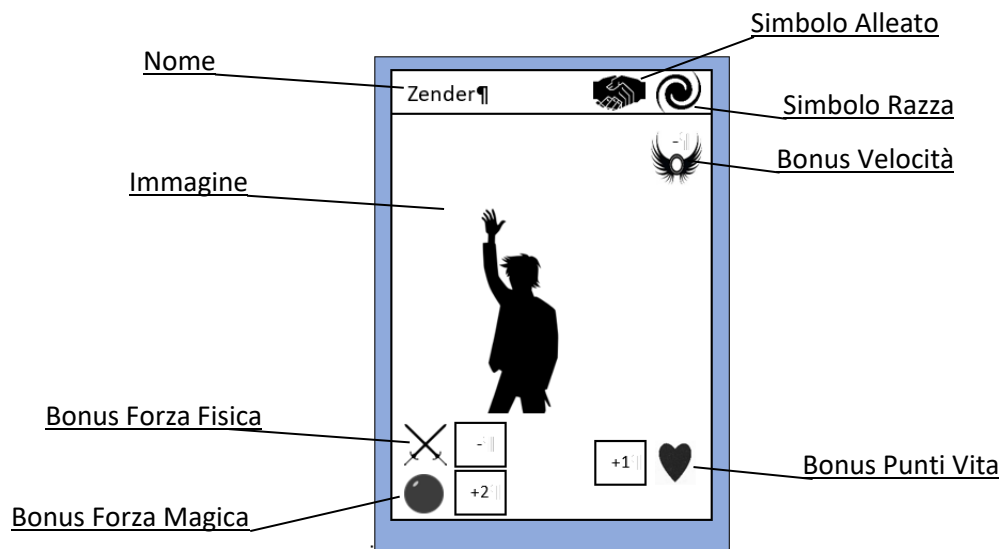
Le carte **Eroe**, contrassegnate dal bordo celeste e una stella gialla, rappresentano l'eroico protagonista del nostro gioco.



Le carte **Nemico**, contrassegnate da bordo e stella neri, rappresentano l'avversario finale da battere e hanno la stessa struttura delle carte eroe.

Le carte **Rivale**, caratterizzate dal bordo viola, rappresentano delle possibili sfide che si pareranno davanti al vostro cammino e dovranno essere sconfitte prima di poter passare oltre. Anche queste carte condividono la medesima struttura delle precedenti.

Le carte **Alleato**, dal bordo azzurro, rappresentano i vostri compagni d'avventura e vi attribuiranno dei bonus ad alcune caratteristiche.



Le carte **Equipaggiamento**, caratterizzate dal bordo arancio, rappresentano degli oggetti che troverete durante il vostro cammino. Potranno essere permanenti o istantanei.



Le carte **Imprevisti**, caratterizzate dal bordo verde, rappresentano delle casualità, principalmente negative, che arriveranno durante lo svolgimento dell'avventura. Hanno la stessa struttura delle carte equipaggiamento.

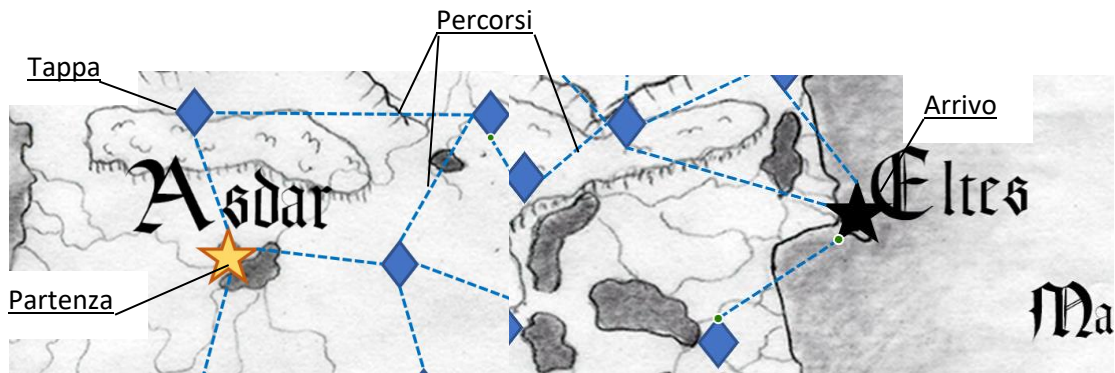
Primi passi

Il tabellone rappresenta tutto il continente di Wirlamor, il luogo dove si svolgeranno le vostre avventure.

Sulla mappa si trovano i simboli che indicano i luoghi dove il nostro eroe dovrà passare durante il suo viaggio.

La **Partenza** (Asdar e Payil), rappresentata da una stella gialla, indica il luogo iniziale da cui poter far partire il nostro eroe. Il Giocatore potrà scegliere ogni volta la casella di partenza che preferisce.

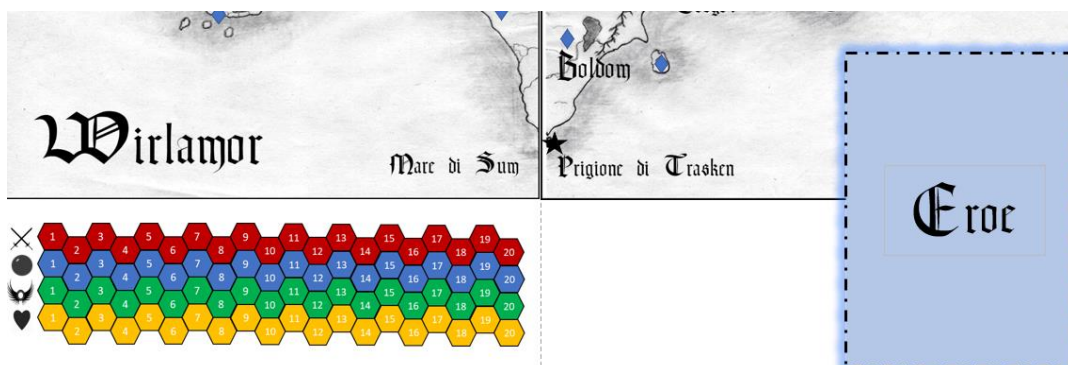
Le varie **Tappe** sono collegate le une alle altre da un **Percorso** tratteggiato su cui l'eroe si muoverà durante i vari turni.



All'inizio della partita, come prima azione, è necessario mescolare le carte alleato, rivale, equipaggiamento e imprevisti. Successivamente, il giocatore dovrà lanciare due dadi da 6 che definiranno il numero di turni di gioco (se il risultato sarà fra 2 e 5, si consideri un minimo di turni pari a 6).

Il giocatore, nel numero di turni ottenuti, dovrà farsi strada fra nemici e imprevisti, cercando alleati ed equipaggiamento che lo prepareranno ad affrontare il nemico finale dell'avventura in uno dei quattro punti **Arrivo** contrassegnati da una stella nera (Ungam, Eltes, Aldan e la Prigione di Trasken).

In basso a sinistra nel tabellone è inserito uno schema dinamico dei punteggi dell'eroe che si potranno modificare durante lo svolgimento dell'avventura. A destra, inoltre, vi è un apposito spazio dove posizionare la carta dell'Eroe.



Eroe

All'inizio dell'avventura, dopo aver ottenuto il numero di turni di gioco, saremo chiamati a scegliere l'eroe che ci rappresenterà. Bisognerà quindi mescolare il mazzo con le carte Eroe ed estrarne una. Dopo sceglieremo la casella di Partenza, Asdar, la capitale del Regno di Wirlamor, situata nel centro delle terre del Re, o Payil, la Capitale del Popolo dei Laigo, nel cuore della magica foresta di Wulferden.

Il Turno

Il turno di gioco si compone di due fasi: movimento e incontro.

Nella fase di Movimento spostiamo il nostro eroe da una tappa all'altra seguendo le linee percorso.

Durante la fase Incontro il giocatore pesca una carta e ne risolve gli effetti.

Al termine della fase Incontro inizia il turno successivo.

Alleati

Gli Alleati che troveremo durante il gioco potranno aggiungersi alla nostra schiera fino ad un massimo di due. Se il giocatore dovesse incontrarne un terzo dovrebbe scartare uno dei suoi tre alleati.



Rivale


Durante le tappe del nostro viaggio potremmo imbatterci in alcuni alleati, ma anche in Rivali. Questi saranno personaggi che dovremo affrontare in uno Scontro e che dovremo sconfiggere prima di continuare il nostro viaggio nel continente.

Scontro

Lo scontro fra Eroe e Rivale si divide in fasi:

Iniziativa: Si confrontano i valori di velocità dei contendenti. Quello con il punteggio maggiore sarà il primo ad agire e potrà attaccare nella fase successiva, il secondo si difenderà.

Attacco: L'attaccante sceglie se colpire utilizzando la Forza fisica  o la Forza magica  e confronta il suo valore con il corrispondente valore dell'avversario.

Danni: Se la differenza è positiva, il difensore perderà un numero di punti ferita  pari a questa differenza.

Al termine della fase dei Danni, si invertono i ruoli di attaccante e difensore e si ripetono i punti 2 e 3 fino alla sconfitta di uno dei due contendenti.

Equipaggiamento

L'equipaggiamento che troveremo lungo il cammino servirà per potenziare le caratteristiche del nostro Eroe. È consentito avere una sola carta equipaggiamento permanente per caratteristica (Forza fisica, Forza magica e Velocità). Nel caso si trovi un equipaggiamento permanente relativo a una caratteristica già potenziata tramite equipaggiamento, il giocatore dovrà scartarne una (è consigliato scartare la carta con potenziamento inferiore). Al contrario, non c'è limite alle carte equipaggiamento istantanee che possono essere conservate.

Le Pozioni possono essere usate in qualunque momento e dopo l'uso vanno scartate. Gli effetti della Pozione di Velocità durano un solo scontro.

Imprevisto

Come le carte equipaggiamento servono a potenziare il nostro eroe, così le carte imprevisto tenderanno a ridurre le potenzialità o a danneggiarlo. Gli effetti delle carte imprevisto si applicano immediatamente.

Nemico

Quando la nostra strada arriverà su una delle caselle con le stelle nere, sarà il momento di affrontare il nemico della nostra avventura. Bisognerà quindi mescolare il mazzo di carte Nemico e conoscere chi dovremo affrontare. Lo **Scontro** si svolgerà allo stesso modo descritto in precedenza.

Simboli Razziali

Ogni carta Eroe, Nemico, Rivale e Alleato reca, in alto a destra, un simbolo che indica a quale razza appartiene quel personaggio. Qui di seguito sono elencati i simboli con una breve descrizione della razza:



Vampiri: Umani trasformati da una maledizione, godono di una velocità straordinaria e di una buona forza fisica o magica a seconda del loro tipo.



Mengal: Animali antropomorfi che al variare del tipo hanno poteri differenti. I Laigo ad esempio (Lupi antropomorfi) non hanno accesso ad alcuna forma di magia.



Ibridi: Esseri particolari, probabilmente unici al mondo, con dei poteri che differiscono da tutte le altre razze.



Hielf: sono una razza di folletti fiera e combattiva. Maestri della magia difensiva, sono anche versati nel combattimento corpo a corpo.



Maghi: sono Umani con poteri magici. Divisi in tre tipologie a seconda della magia che possono comandare (Viros, Emicos e Kyros) hanno generalmente poca forza fisica e sono continuamente alla ricerca di più potere.



Albos: Umani senza poteri magici. Anticamente abbandonarono la pratica della magia dopo la nascita della Magia Nera. Hanno la forza fisica che manca agli utilizzatori di magia.

Buone Avventure a tutti e che Edrahel illumini il vostro cammino!

Questo gioco è una versione Alfa. Tutti i consigli e i suggerimenti su come migliorare l'esperienza di gioco sono ben accetti. Se hai qualche idea o vuoi semplicemente dirci qualcosa, vieni a trovarci sulla nostra pagina facebook Cliccando su questo [LINK](#).