

RUNEBOUND

Second Edition



Midnight

RULES BOOKLET



RUNEBOUND

Second Edition

MIDNIGHT

Benvenuti nell' Era delle Ombre

La terra di Eredane e' entrata in un buio periodo. I Signori della Luce sono stati banditi dal mondo mortale dal loro fratello Izrador, egli li ha ingannati e ora reclama questo mondo per se. Ora, senza Dei che ascoltino le preghiere, la gente di Eredane dispera dopo un secolo di egemonia dell' ombra del Nord. A condurre le sue armate sono i suoi 4 luogotenenti, i Re della Notte. Gli umani (gli Erenlanders, Dorns, e Sarcosans), gnomi, ed elfeling sono stati sconfitti.

Non tutto e' perduto. Gli elfi ed i nani continuano a combattere uccidendo dalle loro foreste, pianure e fortezze come le impervie montagne. Eroi sorgono dagli schiavi e corrono ad attaccare, eroi con la forza di fermare se non Izrador allora i suoi Re della Notte. Mentre affrontare il Dio oscuro o i suoi luogotenenti sarebbe un suicidio, c' e' un punto debole: i suoi Specchi Neri, le sorgenti di tutto il suo potere. Se potessero essere distrutti, le forze del bene potrebbero ancora tenere a bada la malvagita'.

Midnight e' un' espansione di RUNEBOUND Seconda Edizione, e per giocare con questa espansione devi avere il gioco base RUNEBOUND. *Midnight* e' giocabile da 2 a 6 giocatori.

Introduzione

Un giocatore interpreta un Re della Notte di Izrador, un tempo eroe di Eredane ma ora un immortale servitore del male. Gli altri giocatori sono combattenti liberi e ribelli, eludendo le pattuglie del Re della Notte e sconfiggendo i suoi servitori, per il tempo necessario a raccogliere esperienza e merci per creare oggetti potenziati - armi mistiche, armature ed artefatti che crescono di potere insieme agli eroi.

L' Avventura

Midnight e' un'intera nuova avventura per RUNEBOUND. In questa avventura, i Re della Notte di Izrador cercano di espandere il loro dominio sulla terra sradicando e distruggendo la disperata resistenza. Gli eroi non possono sperare di incontrare Izrador o anche i suoi Re della Notte, ma possono infiltrarsi e distruggere la fonte del potere di Izrador, i suoi Specchi Neri. Per fare questo, essi devono raccogliere le proprie forze, imparare a combattere, cercare armi ed armature, ed infiltrarsi nelle fortezze che custodiscono gli Specchi Neri. I guardiani degli Specchi sono nemici terribili, potenti servitori dei Re della Notte che richiedono la forza di tutti gli eroi per essere battuti.

Obiettivo del Gioco

L'obiettivo in RUNEBOUND e' determinato dalle sfide che andrai ad affrontare. In *Midnight*, l'obiettivo dei giocatori eroi e' distruggere gli Specchi Neri per un totale di 1 punto +1 punto per ogni giocatore eroe, (ogni Specchio Nero ha un differente valore). Il

L'obiettivo del giocatore Re della Notte e' di opporsi agli eroi, e quindi di portare il **livello di minaccia** a 10.

Componenti

- 72 Carte Sfida Avventura (31 verdi, 20 gialle, 13 blu, 8 rosse)
- 52 Carte Oggetti Mercato
- 8 Carte Eroe
- 8 Miniature Eroi
- 4 Tessere Re della Notte
- 1 Tessera Minaccia
- 8 Segnalini Specchio Nero (5 segnalini da 1 punto, 2 segnalini da 2 punti, 1 segnalino da 3 punti)
- 3 Segnalini Ombra
- 1 Tabellone da Sovrapporre
- 1 Regolamento

Prima di giocare per la prima volta, estrarre i segnalini di cartone dai loro supporti facendo attenzione a non danneggiarli.

Alcuni componenti di RUNEBOUND base, sono utilizzati nell' espansione *Midnight* allo stesso modo, mentre altri componenti hanno un uso differente o sono sostituiti. I seguenti componenti sono interamente nuovi o hanno un utilizzo differente in questa variante.

Carte Avventura



L' espansione include nuovi mazzi avventura, verde, giallo, blu e rosso, che compongono interamente tutte le sfide. Questi mazzi **sostituiscono** i mazzi avventura di RUNEBOUND base. I mazzi avventura base possono essere riposti nella scatola in quanto non serviranno per questa espansione.

Midnight Carte Mercato



Questi oggetti sostituiscono le carte mercato di RUNEBOUND base. Comunque il mazzo base sara' usato lo stesso come merce, e gli oggetti presenti in esso potranno essere utilizzati come upgrades per gli oggetti del tuo eroe. Le carte del mazzo mercato di *Midnight* hanno lo stesso dorso di quelle di Runebound base, ma possono essere identificate per la presenza dell'icona di *Midnight* nell' angolo in basso a destra di ogni carta.

Carte Eroi e Miniature



Midnight presenta 8 nuovi eroi con le rispettive miniature in plastica. Puoi usare questi eroi invece di, o con gli altri 12 eroi di Runebound base.



Tessere Re della Notte

Ogni tessera Re della Notte, elenca quali poteri egli abbia e come possa **influenzare** il combattimento. In ogni partita, va utilizzata una sola tessera Re della Notte.

Tabella di Minaccia



La stessa tabella di livello di minaccia e' usata dai 4 Re della Notte. Essa e' usata sia per seguire il corrente **livello di minaccia** e sia

per segnalare la **difficolta di minaccia** vedi **Regole Opzionali**, pag. 8). Il normale livello di difficolta' e' 16.

Segnalini Specchio Nero



I segnalini Specchio Nero rappresentano i punti vittoria degli eroi. Il giocatore Re della Notte ne mette uno in ogni sua fortezza, ed il valore dello Specchio Nero determina il valore della sfida che si incontrera' in quella fortezza.

Segnalini Ombra



Il segnalino teschio con corna e' usato per indicare l' attuale livello di minaccia sul percorso minaccia. Il segnalino tondo e' usato per indicare il livello di difficolta' di minaccia usato adottato nella partita in corso.

Tabellone Sovrapponibile



Il tabellone di *Midnight* e' in apparenza differente e presenta due nuovi tipi di casella terreno.

Strade e Fiumi

Non ci sono strade in *Midnight*, cosi' questo simbolo non puo' essere utilizzato dagli eroi. Invece delle caselle fiume, in *Midnight* sono presenti altre caselle **acqua** (come laghi e coste) che nei dadi movimento, corrispondono al simbolo fiumi.

Citta'

Le citta' di *Midnight* non sono rifugi come nelle altre avventure di RUNEBOUND. Esse sono interamente occupate dalle forze dei Re della Notte o sono da essi assediata, e per entrarvi richiedono un **test d' infiltrazione** (vedi "Entrare in citta' o in caselle fortezza," pag 6). Una volta al sicuro dentro una citta', un eroe puo' effettuare normalmente una fase mercato.

Fortezze

Le fortezze sono il centro del potere dei Re della Notte, ed i luoghi da dove essi difendono i loro Specchi Neri. Come le citta', anche le fortezze richiedono un test d' infiltrazione per entrarvi. Diversamente dalle citta', le fortezze non offrono rifugio od opportunita' di commerciare, tutto quello che offrono e' la possibilita' di distruggere uno Specchio Nero, o la morte nel provarci.

Simboli Terreno



Componenti Standard di Runebound

Il mazzo mercato di RYNEBOUND base e molti dei suoi segnalini, verranno usati per giocare a *Midnight*. Mentre non saranno usati i mazzi avventura di RYNEBOUND base.

Preparazione del Gioco

1. Determina chi sarà il giocatore Re della Notte e chi impersonerà gli eroi. Poi a caso determina le posizioni a sedere (questo è importante perché il giocatore Re della Notte è il primo a giocare seguendo in senso orario).
2. Prendi il tabellone di RYNEBOUND base e mettilo al centro del tavolo. Metti la mappa di *Midnight* sul tabellone a coprire la mappa di RYNEBOUND base, come mostra la figura a fianco.
3. Il giocatore Re della notte prende una tessera Re della notte a caso. Oppure, se tutti sono d'accordo, egli può scegliere la tessera Re della notte. Tale tessera rappresenta quale luogotenente di Izrador il giocatore sarà per questa partita. Se gli Eroi volessero scegliere invece che determinare casualmente chi interpretare, essi dovrebbero farlo in questo momento e simultaneamente, e tutti gli eroi ed il Re della notte dovrebbero rivelarsi insieme nello stesso momento. Il giocatore Re della notte posiziona poi le gemme avventura verdi con i punti esperienza rivolti in alto, negli spazi ovali sulla linea dell'energia dell'ombra della sua scheda. Questi rappresentano il fatto che il suo potere ombra comincia a livello 1.
4. Il giocatore Re della notte mette un segnalino **specchio nero** in ogni sua **fortezza**. Egli può scegliere quale segnalino (+1, +2, e +3) mettere nelle fortezze.
5. Il giocatore Re della notte piazza il percorso minaccia di fronte a sé, mette il segnalino livello di minaccia sulla casella "0," ed il segnalino difficoltà della minaccia sulla casella "16" (o in un'altra difficoltà di minaccia se questa è determinata; vedi pag. 8). In più, egli mette un numero di segnalini fato uguale al numero di giocatori eroi, sotto al percorso di minaccia. Formando la **riserva minaccia**.
6. Il giocatore Re della notte mette un segnalino sfida non superata sul tabellone per ogni 2 giocatori eroe (arrotondando per eccesso). I segnalini vanno messi nelle caselle fortezza a scelta del giocatore Re della N., per un massimo

Setup dei Nuovi Componenti



1. **Percorso Minaccia:** il giocatore Re della Notte, mette il segnalino di fronte a sé usando i relativi segnalini per segnare il livello iniziale (0) di minaccia e la difficoltà di minaccia (di solito 16).
2. **Segnalini Fato:** il giocatore Re della Notte mette un numero di Segnalini Fato pari al numero dei giocatori eroi vicino al Percorso Minaccia.
3. **Tessera Re della Notte:** vanno messe di fronte al giocatore Re della Notte.
4. **Carte Sfida:** vanno usate solo quelle di *Midnight*; esse vanno messe sopra gli appositi spazi colorati come si posizionano normalmente.
5. **Mazzo Mercato RYNEBOUND:** il mazzo mercato (con Oggetti ed Alleati) in questo gioco diventa il mazzo merci.
6. **Carte Eventi:** in *Midnight* non ci sono carte eventi. Tale spazio resta vuoto.
7. **Spazi Sfida non Superata:** il giocatore Re della Notte userà i segnalini sfida non superata come promemoria. Egli mette uno di questi segnalini sul tabel-

lone, in una fortezza, per ogni due giocatori eroi; i segnalini rimanenti sono lasciati nelle loro caselle.

8. **Tabellone sovrappomibile:** il tabellone viene messo sopra al tabellone originale di RYNEBOUND base a coprire tutta la parte della mappa.
9. **Fortezze:** il giocatore Re della Notte mette un segnalino Specchio Nero su ogni casella Fortezza.
10. **Mazzo Mercato:** pesca le prime 6 carte dal mazzo mercato di *Midnight* e mettile

in ordine sopra ai relativi sei spazi mercato sul tabellone (ogniuno corrispondente ad una città sulla mappa, caratterizzata da un simbolo).

11. **Mazzo Mercato di *Midnight*:** ci sono solo 6 città in *Midnight*, così il settimo spazio non viene utilizzato. Lo spazio più in basso, tuttavia, viene usato per mettere il mazzo mercato di *Midnight*.

di un segnalino sfida non superata in ogni fortezza.

Questi segnalini rappresentano le **pattuglie**.

7. Metti un segnalino avventura faccia in alto su ogni casella del tabellone che abbia una gemma avventura. Assicurati che il segnalino avventura abbia lo stesso colore della gemma sulla casella (un segnalino verde su ogni casella con una gemma verde, uno giallo su ogni casella con una gemma gialla, e così via). Inoltre, metti un segnalino rosso in tutte le caselle fortezza.
8. Mescola il mazzo mercato di *Midnight* e mettilo sotto alla casella mercato di (Vynelvale). *Non* mescolare insieme i rispettivi mazzi mercato di RYNEBOUND e di *Midnight*. Metti una carta del mazzo scoperta, sulle sei caselle mercato delle città.
9. Mescola il mazzo mercato di RYNEBOUND e mettilo sul relativo spazio mercato. Distribuisci tre carte prese a caso dal mazzo ad ogni giocatore. Tali carte non contano come

oggetti o alleati; esse restano coperte e rappresentano invece delle **merci** (vedi "Fase 3: Avventura," pag. 6").

10. Dividi il mazzo carte avventura nei quattro colori (verde, giallo, blu e rosso). Mescola ognuno di questi mazzi e posizionali nelle rispettive caselle sul tabellone.
11. Metti i segnalini ferita, fatica, ed esperienza in una riserva centrale facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.
12. Metti tutti i segnalini fato ed oro in pile vicine al giocatore Re della Notte.
13. Ogni giocatore pesca a caso una carta eroe che lo rappresenterà nel gioco. Oppure, i giocatori sceglieranno il proprio eroe accordandosi tra loro. Ogni giocatore prende poi la miniatura in plastica che corrisponde alla propria carta a la posiziona su una casella città a propria scelta. Le carte eroe con le rispettive miniature non utilizzate vanno rimesse nella scatola.

Il setup è ora completo. Il gioco è pronto a cominciare.

Calcolare i livelli dell'Eroe

Molti effetti del gioco dipendono dal livello dell'eroe coinvolto. Tutti gli eroi cominciano a livello 1. Il livello di un eroe è uguale a 1 + il totale dei suoi segnalini esperienza (i segnalini che aumentano le caratteristiche, da non confondere con i segnalini avventura, che servono a prendere i segnalini esperienza). Se due eroi possiedono lo stesso numero di segnalini esperienza e bisogna determinare chi ha il livello più alto, vince colui che ha più punti esperienza non utilizzati. Se permane ancora una parità, l'eroe con il livello più alto è colui che detiene il maggior valore combinato tra oggetti e merci.

Puoi tenere traccia del tuo livello usando un dado a 6 facce, oppure è possibile usare un qualsiasi marcatore che tenga conto del livello dell'eroe.

Fasi del Turno del Re della Notte

Il Re della Notte comincia sempre per primo; si continua poi in senso orario. Durante il suo turno il Re della Notte segue le seguenti fasi.

Fase 1: Specchi Neri

Se uno o più eroi si trovano in una fortezza con uno specchio nero, essi devono combattere le sfide rosse che lo sorvegliano. Se essi sconfiggono le sfide, lo specchio nero ed eventuali pattuglie nei pressi della fortezza sono distrutti (vedi "Assaltare le Fortezze," pag. 7).

Fase 2: Minaccia

Il Re della notte mette un segnalino fatto sotto al Percorso Minaccia. Egli effettua poi un test Minaccia. Esso consiste nel lanciare due dadi a dieci facce e sommare il totale al numero dei segnalini fatto presenti sotto al Percorso Minaccia. Se il risultato è minore del valore della difficoltà di

Tabella Minaccia



Nella figura sopra la difficoltà di minaccia è 17, il livello di minaccia è a 3, e ci sono 3 segnalini fatto. Per un test minaccia il Re della N. lancerebbe 2d10+3. Se il totale dei dadi + i segnalini fatto fosse minore di 17, non succederebbe nulla. Se fosse invece uguale o maggiore di 17, i 3 segnalini fatto sarebbero scartati ed il segnalino del livello di minaccia sarebbe spostato di uno spazio più avanti sul percorso del livello di minaccia, da 3 a 4.

minaccia del gioco (normalmente 16), non succede nulla ed il Re della notte passa alla sua fase successiva. Se la somma è maggiore o uguale al valore minaccia, accadono le seguenti cose:

1. Vengono ripristinati i segnalini avventura su tutte le caselle a cui sono stati sottratti quando una sfida pescata è stata battuta, facendo attenzione a rispettare i colori.
2. Tutti i segnalini fatto che si trovano sotto la tabella di minaccia sono rimossi, e di conseguenza il modificatore al lancio dei dadi torna a zero.
3. Il segnalino del livello di minaccia si sposta di una casella superiore nella relativa traccia.

Fase 3: Pattuglie

Il Re della notte può muovere le sue pattuglie dal numero più basso a quello più alto indicato dai segnalini sfida non superata. Esse seguono le normali regole di movimento di Runebound per gli eroi: il Re della Notte lancia cinque dadi movimento per ogni sua pattuglia (o quattro se la pattuglia è ferita), ed un dado può essere usato per spostare la pattuglia in una casella avente lo stesso simbolo del dado. Solo un eroe può usare un qualsiasi simbolo per entrare in una città, le pattuglie possono usare un qualsiasi simbolo terreno per entrare in una casella fortezza. In alternativa, invece di lanciare i dadi movimento per spostare una pattuglia, il Re della N. può spostarla di una sola casella adiacente.

Le pattuglie non possono entrare nelle città. Se una entra in una casella con un eroe, può continuare il movimento o fermarsi, se si ferma attacca l'eroe. Una volta risolto il combattimento, il Re della Notte muove la pattuglia successiva, o se non ne ha più, non usa i restanti dadi.

Per maggiori dettagli, vedi "Pattuglie," pag. 5.

Fase 4: Fase Acquisto

Il Re della Notte guadagna oro sommando il numero dei giocatori eroe al livello dell'eroe con livello maggiore. L'oro può essere messo da parte, o speso *solamente in questa fase* per fare qualsiasi cosa delle tre seguenti:

1. Comprare segnalini (uno alla volta)
2. Aumentare la potenza dell'ombra.
3. Generare una pattuglia

Acquisto Segnalini

I tre tipi di segnalini che il Re della Notte può comprare sono: **segnalini combattimento** (+2 , +2 , e +2  segnalini esperienza, usati per aumentare i valori di combattimento delle sfide), **segnalini fatica** (usati per aggiungere un bonus ai tiri test di minaccia), e **segnalini ferita** (usati per muovere o guarire una pattuglia). Il costo in oro dei segnalini è uguale al numero dei segnalini dello stesso tipo in possesso del Re della Notte (il che significa che se il Re della Notte comincia il proprio turno senza segnalini, egli può acquistarne uno di ogni tipo per 0 ). Quando un segnalino viene acquistato, l'appropriato valore in oro viene rimesso nella riserva comune e il segnalino scelto viene posto sotto alla scheda del Re della Notte. Vedi lo schema a fianco "Segnalini Re della Notte" per tutti i dettagli.

Segnalini Re della Notte

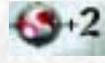
Il giocatore Re della Notte può scartare quanti segnalini vuole, uno alla volta o tutti insieme, ma può farlo solo al momento opportuno come descritto sotto per ogni tipo di segnalino.

Segnalini Combattimento

Tutti e tre i tipi di segnalini combattimento +2 sono considerati di un tipo ai fini del calcolo del costo (cioè se hai un segnalino +2 , un segnalino +2  costa 10 , ed un +2  aggiunto ai primi due costa 20 ). Un segnalino combattimento può essere scartato dopo che il Re della N. effettua un tiro d'influenza per quel segnalino in una fase combattimento. Per ogni segnalino scartato egli può riefettuare il tiro d'influenza.

 **segnalino +2 valore mentale:** può essere scartato per rilanciare un dado quando influenza un combattimento a distanza.

 **segnalino +2 valore fisico:** può essere scartato per rilanciare un dado quando influenza un combattimento corpo a corpo.

 **segnalino +2 valore spirituale:** può essere scartato per rilanciare un dado quando influenza un attacco magico.

Segnalini Fatica

 Un segnalino fatica può essere scartato prima di ogni test minaccia fuori dal turno del Re della Notte (dovuto ad un test d'infiltrazione fallito, dalla fuga di un eroe da una sfida, o da un eroe che è stato battuto). Per ogni segnalino fatica scartato, il Re della N. guadagna un bonus di +1 per i successivi tiri di dado. Oppure, possono essere scartati 3 segnalini fatica per avere un bonus di +1 *dopo* aver lanciato il dado.

Segnalini Ferita

 Un segnalino ferita può essere scartato dopo aver lanciato i dadi movimento di una pattuglia per rilanciarne uno. Oppure, possono essere scartati 3 segnalini ferita per rimuovere un  da una pattuglia sulla linea delle sfide non superate.

Aumentare la Potenza dell'Ombra

Questa operazione costa 50 . La potenza dell'ombra comincia a livello 1, significando che si deve mettere un segnalino avventura verde nello spazio potenza dell'ombra. Quando il valore aumenta, il segnalino avventura è rimpiazzato da un altro segnalino avventura di colore superiore.

Creare Pattuglie

In fine questa azione costa 50 . Se il Re della Notte crea una pattuglia, posiziona il segnalino sfida non superato con il valore più basso che non si trova in gioco, in una sua fortezza a propria scelta.

Esempio: *Darin e il giocatore che impersona Jahzir, contro Pete e Dan che impersonano gli eroi. È il turno 3, il livello di minaccia è zero. Inizia il turno di Darin ed egli salta la*

fase specchi neri, poiché non ci sono eroi nelle sue fortezze. Entra così nella fase Minaccia aggiungendo un segnalino feto ai cinque già presenti nella riserva minaccia, portando il modificatore per i suoi tiri di test minaccia a +6. Egli lancia 2d10 ottenendo un totale di 7; sommando +6 dei segnalini feto arriva alla somma di 13, non sufficiente ad incrementare il livello di difficoltà di minaccia.

Darin passa alla fase 3, la fase pattuglie. Egli ha una pattuglia in gioco, che si trova ad alcune caselle dall'eroe di Pete. Egli lancia 5 dadi movimento ma non ottiene i due simboli foresta necessari a raggiungere l'eroe di Pete. Decide pertanto di muovere verso l'eroe di Dan; egli non ce la farà in questo turno, ma potrebbe riuscirci nel prossimo.

Nella fase 4, Darin raccoglie 3 0: 2 0 dai 2 giocatori eroe +1 0 per il livello dell'eroe più alto (entrambi gli eroi sono al livello 1). Egli ha usato tutti i suoi segnalini combattimento durante il turno degli eroi, usando un +2 0 per 0 0 ed un segnalino +2 0 per 1 0. Decide di tenere i restanti 2 0 per il prossimo turno così da poter permettersi di creare un'altra pattuglia, per raggiungere l'eroe di Dan.

Oro non Speso

L'oro non speso è conservato per i prossimi turni.

Pattuglie

In *Midnight* le pattuglie sono sfide vaganti controllate dal Re della Notte. Esse seguono le seguenti regole.

La posizione delle pattuglie sul tabellone è rappresentata dai segnalini sfida non superata. Quando viene creata una pattuglia, il Re della Notte prende il segnalino con il numero più basso che non sia in gioco. Egli posiziona il segnalino in una casella fortezza a suo piacimento. Il segnalino può essere spostato dal giocatore Re della Notte durante il suo turno (vedi "Sequenza del turno Re della Notte," sopra).

Se la pattuglia termina il movimento in una casella con uno o più eroi durante il proprio turno, il Re della Notte può decidere se attaccare uno o tutti quegli eroi. Il Re della Notte pesca tre carte sfida dal relativo mazzo avventura, il colore dipende dal livello dell'eroe attaccato, secondo lo schema qui sotto:

Livello Eroe	Colore Sfida
1	Verde
2-3	Giallo
4-5	Blu
6+	Rosso

Il Re della Notte sceglie una carta tra quelle pescate, e scarta le altre (mettendole coperte sotto al proprio mazzo avventura). La carta scelta rappresenta questa pattuglia. Il combattimento avviene immediatamente, seguendo le normali regole (incluse le abilità del Re della Notte che influenzano una fase dello stesso e la sua facoltà di scartare segnalini nel combattimento; vedi "Fase 3" pg. 6).

Ogni segnalino ferita o altro che deve essere posto sopra la pattuglia, va messo invece, sulla traccia sfide non superate in alto al tabellone in corrispondenza del numero della

pattuglia intressata. Se una pattuglia prende ♥ pari al valore della propria vita in un combattimento, il relativo segnalino viene rimosso dal gioco e tutti i ♥ vengono rimessi nella riserva. Il giocatore eroe non riceve alcuna ricompensa o esperienza dal battere una pattuglia. Una pattuglia è subito sconfitta se comincia il combattimento con ♥ pari o superiori al suo valore vita.

Esempio: Darin è riuscito ad impegnare l'eroe di Dan, che si trova al livello 2, con la pattuglia rappresentata dal segnalino #1 delle sfide non superate. Eroe livello 2 sfide colore giallo, così il Re della Notte pesca tre carte dal mazzo avventura giallo e sceglie "Bridge Sentry", poi rimette le altre due coperte sotto al mazzo avventura giallo. La sfida entra in combattimento con l'eroe di Dan, e riesce a batterlo, ma subisce anche 2♥. Darin posiziona 2♥ sullo spazio #1 della traccia sfide non superate in cima al tabellone.

Nel suo prossimo turno Darin lancia 4 dadi movimento per la pattuglia ferita, e riesce a raggiungere la casella dell'eroe di Pete. Tuttavia, l'eroe di Pete è ancora solo al livello 1, così ora Darin pesca tre carte dal mazzo avventura verde. Tutte e tre le sfide pescate hanno un valore vita di 2, così qualsiasi sfida Darin scelga, essa sarà automaticamente sconfitta. Darin probabilmente avrebbe dovuto comprare abbastanza segnalini ferita per guarire la pattuglia prima di mandarla ad affrontare un altro eroe.

Se un eroe entra in una casella con una pattuglia, egli non può attaccarla; l'eroe può continuare il suo movimento o tentare una sfida se nella casella è presente una gemma avventura (le pattuglie sono troppo circospette per essere attaccate quando in campo, ma sono anche facilmente aggirabili).

Le pattuglie non possono entrare negli esagoni città.

Sequenza Turno del Giocatore Eroe

Fase 1: Mantenimento

Come sempre le carte attivate vanno rigirate. In più, ogni Additionally, any activated **Covenant Item** abilities (see "Step 5: Experience," page 7) are refreshed.

Fase 2: Movimento

Normalmente, un eroe ha 5 dadi movimento (o 4, se ha qualche segnalino ferita o fatica). Tuttavia, in *Midnight* le regole di movimento sono differenti dal gioco base *RUNEBOUND*. Piuttosto che lanciare i dadi per muovere, ogni dado movimento rappresenta un'azione che un eroe può intraprendere. Alcune di queste azioni richiedono un lancio del dado, ma molte altre richiedono semplicemente di "spendere" un dado invece di lasciarlo.

Viaggiare: spendi un dado movimento per spostarti di 1 casella.

Riposare: spendi un dado movimento per scartare 1 0.

Curare: lancia 1 dado movimento. Se il simbolo terreno che ottieni è lo stesso tipo sul quale ti trovi, incontri un guaritore simpatizzante la resistenza, e puoi scartare 1 ♥.

Barattare: lancia 1 dado movimento. Se il simbolo terreno che ottieni è lo stesso tipo sul quale ti trovi, puoi vendere un tuo oggetto per la metà del suo valore o pescare una



Le regole per i simboli di combattimento e per i servitori descritte di seguito si applicano a tutti e quattro i Re della Notte. Allo stesso modo, se ogni potenza dell'ombra è differente, le regole per segnare i loro livelli sono le stesse.

- A distanza:** quando Jahzir in battaglia influenza la fase del combattimento a distanza, la sfida riceve +1 nel suo valore di combattimento a distanza per ogni simbolo **collina** ottenuto.
- Corpo a corpo:** quando Jahzir domina, le sfide di *MIDNIGHT* diventano brutali combattimenti corpo a corpo. Quando egli influenza questa fase, la sfida riceve +1 nel suo valore di combattimento corpo a corpo per ogni simbolo **pianura** ottenuto.
- Magica:** Jahzir si preoccupa un poco della stregoneria. Quando influenza questa fase, la sfida riceve +1 nel suo valore di combattimento magico per ogni simbolo **palude** ottenuto.
- Servitori:** usando le regole Servitori Favoriti, il numero sul segnalino avventura sull'indicatore servitore indica il numero dei segnalini combattimento che devono essere scartati per incrementare il danno della sfida. In questo caso, il Re della Notte può scartare 2 segnalini combattimento dello stesso tipo per aumentare il danno di +1 al Signore della Guerra in questa fase del combattimento, o può scartarne 4 dello stesso tipo per aumentare di +1 il danno del soldato in questa fase del combattimento.
- Potenza Ombra:** il segnalino esperienza messo sulla casella potenza dell'ombra indica il corrente livello di forza dell'ombra. In questo caso, la forza ombra di Jahzir è 3, il che significa che egli automaticamente può incrementare il livello di minaccia 3 volte durante il gioco quando un eroe viene battuto.

carta dal mazzo mercato di *Midnight* e metterla scoperta di fronte a te. Prima di lasciare la tua attuale posizione, puoi comprare gli articoli pescati. Gli oggetti non acquistati, devono essere scartati (rimetti le carte coperte in fondo al mazzo mercato di *Midnight*).

Nota che questi oggetti in *Midnight* sono comprati e venduti usando merci piuttosto che oro (vedi "Fase 3: Avventura," pag. 6).

Puoi usare i tuoi dadi movimento come meglio credi.

Esempio: Dan, gioca con Harthan Axecaster, inizia il suo turno nella foresta con 4♥. Il Re della Notte ha Pattuglie

Citta' e Dadi Movimento

In R^{UNEBOUND} base, qualsiasi simbolo dei dadi movimento poteva essere usato per entrare in citta'. Lo stesso vale per *Midnight*: ogni simbolo terreno puo' essere abbinato al tuo quando ti trovi in una citta'. Questo significa che qualsiasi simbolo esca dal dado per Guarire o Commerciare in una citta', e' un sicuro successo. Le citta' sono quindi ottimi posti di ristoro... se riesci a confonderti nelle loro strade!

nelle vicinanze, cosi' Dan resta nella foresta; dopo tutto, e' piu' difficile per il Re della Notte ottenere simboli foresta per far muovere le sue pattuglie. Al tempo stesso, Dan deve curarsi prima di affrontare un'altra sfida, e come per le pattuglie e' difficile entrare nella foresta, per lo stesso motivo e' difficile per l'eroe trovare li un guaritore. Egli pertanto spende 1 dei suoi 4 dadi movimento per viaggiare in una casella pianura adiacente. Poi lancia un'altro dado per curarsi; ottiene con il dado un simbolo pianura, cosi' Dan scarta 1♥. Egli decide di provare ancora, ma questa volta non ottiene un simbolo pianura. Con il suo ultimo dado movimento, egli torna indietro nella casella foresta sperando che le pattuglie non riescano ad ottenere il simbolo necessario ad entrare nella foresta.

Esempio: completamente guarito e con 6 merci da spendere, Dan vuole che Harthan abbia oggetti migliori oltre al suo Martello da Lancio. Egli spende un dado movimento per muovere in una casella fiume. Una volta li, egli spende un'altro dado per barattare; lanciandolo ottiene un simbolo fiume, cosi' pesca una carta mercato di *Midnight* (*Orcbane Poison*) e la mette di fronte a se. Lancia un'altro dado per barattare e ottiene un altro simbolo fiume, pesca cosi' un'altra carta da mazzo *Midnight* (*Urutuk Hatchets*) mettendo anche questa di fronte a se.

Ora Dan deve decidere. Egli ha ancora 2 dadi movimento, egli e' un tipo abile nell'usare le asce, e si trova ad uno spazio di distanza da una casella con un segnalino avventura che vorrebbe affrontare. Decide quindi di tentare un altro tiro di baratto, questa volta per poter vendere il suo *Throwing Hammer* in cambio degli oggetti pescati. Lancia il dado movimento e, fortunatamente, ottiene ancora un simbolo fiume. Egli vende il suo *T. Hammer* (scartandolo). Poi scarta 7 dei suoi otto *O* per comprare le *Urutuk Hatchets*. Infine spende il suo ultimo dado movimento per muovere nello spazio adiacente col segnalino avventura. Appena si muove fuori dalla sua casella, egli deve scartare tutte le carte pescate dal mazzo mercato di *Midnight* con il baratto; in questo caso, la *Orcbane Poison* che non ha acquistato.

Entrare nelle Fortezze e nelle Citta

Prima di entrare in una casella fortezza o citta', devi fare un test d'infiltrazione. I servitori di Izrador sono a guardia delle porte e delle mura delle citta'; in piu', gli eroi pesantemente armati e con potenti incantesimi, sporgono come pollici doloranti in mezzo ai disperati profughi delle citta' di *Midnight*. Per infiltrarti devi effettuare un test Spiare, Arrampicare, o Diplomazia 10 + il costo dell' oggetto piu'

costoso che hai. Se hai successo, puoi muovere nella casella citta'. Se fallisci, il tuo turno termina ed il Re della Notte puo' effettuare un test di minaccia.

Interagire con altri Eroi

Se in un qualsiasi istante del tuo movimento entri in una casella occupata da un'altro eroe, puoi negoziare normalmente con l'altro giocatore (con l'eccezione di scambiare merci invece che oro). Puoi non attaccare un'altro eroe in *Midnight*.

Fase 3: Avventura

Se termini il movimento su una casella con un segnalino avventura, puoi decidere se affrontare la sfida (non sei obbligato ad affrontare la sfida).

Tiri d'Influenza del Re della Notte

Dopo la fase "prima di combattere", il Re della Notte deve scegliere una (e solo una) del combattimento da influenzare con un tiro d'influenza. Egli lancia un numero di dadi movimento uguale al livello dell'eroe coinvolto nel combattimento (massimo 5). Egli ha successo se ottiene lo stesso simbolo di terreno indicato sulla propria carta di riferimento in quella fase del combattimento. Per ogni successo ottenuto, la sfida guadagna +1 in valore per quella determinata fase del combattimento.

Il valore del bonus e' evidenziato mettendo i dadi che hanno avuto successo vicino al valore della sfida. Il bonus rimane per tutta la durata del combattimento.

Il Re della Notte puo' scartare segnalini esperienza dopo il lancio dei dadi per ritirare uno o piu' dadi nel tiro d'influenza; ogni segnalino esperienza scartato del tipo appropriato gli permette di ritirare un dado movimento.

Esempio: l'eroe di Pete e' a livello 4, sta affrontando la sfida blu *Kinire Spiritspeaker*. Dopo la fase "Prima di Combattere", Darin decide di voler influenzare la fase attacco a distanza di questo combattimento. Egli lancia 4 dadi movimento (perche' l'eroe di Pete e' a livello 4) e controlla la sua scheda *Re della Notte* per vedere di quale simbolo ha bisogno . . . in questo caso di un simbolo colline.

Dei 4 dadi lanciati, Darin ottiene un solo simbolo colline. Preferirebbe rendere le cose piu' difficili per l'eroe di Pete, cosi' scarta un segnalino esperienza +2♣ per rilanciare un dado; di nuovo niente colline! Allora usa il suo ultimo segnalino +2♣ per rilanciare nuovamente un dado e questa volta ottiene un simbolo colline. Con questo arriva ad un totale di 2 successi nel tiro d'influenza, e a +2 nel valore di combattimento a distanza della sfida. Darin mette i 2 dadi che hanno avuto successo sotto al valore appropriato della sfida, significando che il *Kinire Spiritspeaker* ha ora un valore di combattimento a distanza di 17/3 per questo combattimento invece che 15/3.

Vincere una Sfida

Se un eroe sconfigge una sfida (non vale per una pattuglia), guadagna la ricompensa indicata sulla carta nonche' il segnalino avventura con i punti esperienza dati dalla sfida. Da notare che in *Midnight* le ricompense sono espresse in merci e non oro. Vedi **Ricompense**, piu' avanti.

Ricompense

Finche' Izrador occupava Eredane, non vi era economia lavorativa. L'oro serviva solo per adulare il principe traditore princes e falsi sussars che governano le citta'; in *Midnight*, solo il giocatore Re della Notte guadagna oro. Gli eroi devono accontentarsi di fare scorte e barattare merci.

Ogni volta che per ricompensa devi ricevere merci, pesca le carte indicate dal mazzo mercato di R^{UNEBOUND} base. Queste carte per il momento rimangono coperte e non hanno alcun significato se non come unita' di valore. Una merce potrebbe essere un sacco di grano, della stoffa, un minerale, o un fascio di corda; gli oggetti e gli alleati raffigurati sulla carta in realta' non fanno parte del tuo inventario.

Ogni carta mercato di R^{UNEBOUND} equivale ad una merce. Quando compri un oggetto dal mazzo mercato di *Midnight*, barattando in giro o effettuando una fase mercato in una citta', devi scartare coperte un numero di carte mercato di R^{UNEBOUND} base uguale al costo dell'oggetto che compri. Così, se vendi un oggetto del mazzo di *Midnight*, devi pescare un numero di carte dal mazzo di R^{UNEBOUND} base pari a meta' del valore dell'oggetto in questione (arrotondato per difetto).

Perdere una Sfida, Scappare, ed Essere Battuto

Se un eroe scappa o viene battuto da una sfida, non puo' mettere la sfida imbattuta sulla relativa traccia delle sfide imbattute. Invece, semplicemente mette la carta sfida coperta vicino al mazzo avventure dello stesso colore. In piu', invece che muovere al di fuori della casella dalla quale scappa, l'eroe resta semplicemente li; riesce a nascondersi nell'area selvaggia, ma non si muove dallo spazio dove e' avvenuto il combattimento. In fine, in *Midnight*, per chi viene battuto, vengono applicate le seguenti regole alternative:

1. Scarta tutte le tue merci (anziche' l'oro) mettendo le carte coperte nel mazzo mercato di R^{UNEBOUND} base.
2. Non scartare alcun oggetto.
3. Se sei l'eroe con il livello piu' alto, il Re della Notte guadagna tanto oro pari al livello dell'eroe.

Tests di Minaccia

Se un eroe fallisce un test d'infiltrazione, scappa, o viene battuto, il Re della Notte puo' effettuare un test di minaccia (vedi "Sequenza turno del Re della Notte," pag 4). Proprio come i test minaccia nel turno del giocatore Re della Notte, in questo test si usano 2d10 + il numero dei segnalini fato presenti sotto la tabella minaccia. Oltre al bonus dato dai segnalini fato, il Re della Notte puo' scartare dei segnalini fatica prima o dopo aver effettuato il lancio dei dadi per modificarne il risultato in vari modi. Solo i test minaccia effettuati per il motivo sopra detto possono essere modificati scartando dei segnalini fatica; i test minaccia che si effettuano nel turno del giocatore Re della Notte nella fase minaccia non possono essere modificati in questo modo.

Fase 4: Mercato

La fase mercato puo' essere effettuata solo se l'eroe termina il proprio movimento in una citta'. Le regole sono le stesse del gioco base R^{UNEBOUND} eccetto per il fatto che il giocatore pesca la carta dal mazzo mercato di *Midnight* da mettere sulla

casella mercato della città intressata invece che pescarla dal mazzo mercato di Runebound base.

Fase 5: Esperienza

In *Midnight*, devi cambiare i tuoi segnalini avventura con i segnalini esperienza appena ti è possibile. In più, ogni volta che guadagni un segnalino esperienza, devi anche creare o aggiornare un Oggetto Potenziato.

Oggetti Potenziati

Ogni volta che guadagni un segnalino esperienza, devi creare o aggiornare un **Oggetto Potenziato**. Per crearne uno, scegli un tuo oggetto del mazzo *Midnight* con caratteristica “attiva per” o “sempre attivo”. Controlla poi le tue merci (le carte del mazzo RENEBOUND base normalmente coperte) e scegline una. Questa carta diventerà un **upgrade**. Fai scorrere l’upgrade scoperto sotto all’oggetto potenziato, in modo che il suo nome, costo e illustrazione siano coperti e sia visibile solo il suo testo.

Da ora in poi, l’oggetto potenziato potrà essere usato normalmente. Tuttavia, l’upgrade si sommerà alla potenza dell’oggetto. Se l’upgrade è “attiva per...”, puoi attivarlo facendolo scorrere sotto alla carta che si trova sopra, coprendo il testo della carta. Se l’upgrade è “sempre attivo”, allora è sempre attivo. In fine, è possibile creare oggetti potenziati originali e con particolari effetti, eventualmente, se gli upgrade mantengono costantemente pronti per l’uso i loro effetti.

Oppure, anziché creare un nuovo oggetto potenziato, puoi fare un ulteriore upgrade ad un oggetto già potenziato. Per fare ciò, devi semplicemente far scorrere la nuova carta sotto alla carta dell’ultimo upgrade dell’oggetto.

Un upgrade deve soddisfare i seguenti criteri:

1. Avere un oggetto con le caratteristiche “sempre attivo” o “attiva per...”.
2. Le carte oggetto scoperte di oggetti e upgrade, contano come limite agli oggetti che puoi avere (come limite di **Armi** e **Armature**) ed anche ogni caratteristica limitante di tali oggetti (come il Dorn Defender che inibisce gli effetti speciali di **Armi** e **Armature** con valore 4 o più).
3. Se vuoi, puoi usare un Alleato o un oggetto “scarta per...” come upgrade. Tuttavia, tali upgrades non forniscono mai alcun effetto speciale; essi sono semplicemente messi coperti sotto all’oggetto potenziato. Tali upgrades possono essere attivati per attivare l’oggetto potenziato o un upgrade dell’oggetto potenziato. In questo modo, puoi sfruttare la caratteristica dell’oggetto “attiva per...” più volte in un singolo turno.
4. Il costo del tuo primo upgrade deve essere di 3 o meno. Ogni upgrade successivo deve avere un costo di un massimo di +3 rispetto all’ultimo upgrade (6 o meno per il secondo, 9 o meno per il terzo e così via). Gli upgrade “Alleato” o “scarta per...”, che vanno usati coperti e non per la loro particolare caratteristica, per questa regola vanno considerati con costo pari a 0.

Per gli effetti diversi da quelli di attivazione, si deve considerare il testo stampato sulla carta dell’oggetto usato come upgrade. Un oggetto upgrade, non incrementa il costo dell’oggetto

al quale e abbinato (come ad esempio ai fini della vendita dell’oggetto o per i test d’infiltrazione).

Esempio: appena preso il primo segnalino esperienza, l’unico oggetto del mazzo mercato di Midnight in possesso di Dan è l’Urutuk Hatchets, e gli unici due beni (oggetti del mazzo mercato di RENEBOUND girati faccia in giù ed usati come oro) che Dan ha sono un alleato e la Corazza Runica, per un valore di 150. Siccome il suo primo upgrade deve avere un costo di 3 o meno, egli non può usare la Corazza Runica; non avendo scelta, usa le Urutuk Hatchets come Oggetto Potenziato e mette l’Alleato coperto sotto di esse. Fino a che le Urutuk Hatchets sono un oggetto “sempre attivo”, il relativo upgrade non ha alcun effetto.

Mentre guadagna il secondo segnalino esperienza, Dan ha più opzioni. Ha una Padded Tunic, e può creare con esso un nuovo oggetto potenziato usando coperto o un Alleato o un oggetto “Scarta per...”, per attivare più volte la Padded Tunic. Se invece decidesse di fare un upgrade alle Urutuk Hatchets, potrebbe usare un oggetto di costo 6 invece che 3... cosa che avrebbe permesso un successivo upgrade di costo 9. Dan decide un upgrade per le Urutuk Hatchets usando un oggetto merce “Attiva per...”, la runa Sacrificio; poiché le Urutuk Hatchets hanno già un upgrade coperto, significa che Dan può attivare l’effetto speciale delle Urutuk Hatchets per 2 volte prima del mantenimento, usando l’upgrade della carta coperta e della runa Sacrificio!

Oggetti Potenziati Multipli

Un eroe può avere più oggetti potenziati; il vantaggio di questo è avere oggetti con potenzialità varie e flessibili. Lo svantaggio è che gli upgrade per gli oggetti cominciano sempre con oggetti di costo limitato (3 o meno).

Ma Io non ho Nessun Oggetto!

È abbastanza frequente che un eroe guadagni segnalini esperienza senza avere oggetti di *Midnight* “Attiva per...” o “Sempre attivo”, significando che non può creare un Oggetto Potenziato o fare alcun upgrade. Oppure, un eroe potrebbe avere un oggetto *Midnight* “Sempre attivo” ed avere oggetti di RENEBOUND come Alleati o “Scarta per...” (che sono molto utili come attivazione supplementare, ma non come potenziamenti sempre attivi). Se un eroe non può creare o fare un upgrade ad un oggetto potenziato o può solo creare una sotto combinazione, egli non può “memorizzare” alcun Oggetto Potenziato o con upgrade. Il giocatore deve semplicemente creare la migliore combinazione con gli oggetti che ha, oppure perdere tale opportunità per creare un oggetto potenziato.

Nuove Regole e Varie

Condizioni di Vittoria

Gli eroi devono conquistare gli Specchi Neri per un valore complessivo di 1 + 1 per ogni giocatore eroe (vedi “Assaltare le Fortezze,” di seguito). Il giocatore Re della Notte deve portare il livello di minaccia a 10.

Nessun Alleato

In *Midnight* non ci sono alleati. I guerrieri in grado di contrastare Izrador sono pochi, e la fiducia tra loro è ancora più rara. Tuttavia, gli eroi di *Midnight* sono disperati e spietati combattenti: per ogni 2 segnalini esperienza che

Pianificare il Futuro

L’esperto giocatore di *Midnight* sarà sempre attento al testo e al costo delle sue carte merci, spenderà quelle che non gli servono come upgrade per oggetti e sarà abile nel tenere quelle che potranno essere degli upgrade e trasformare in merce le altre. Le più scartate di solito sono gli alleati e quelle con la dicitura “scarta la carta per”, che sono abbastanza comuni nel mazzo mercati di RENEBOUND e sono utili solo come attivazione supplementare. Gli oggetti **Armi** e **Armature** sono veramente utili come upgrade, fino a che si hanno questi tipi di oggetti, si consiglia di pensarci due volte prima di esporsi; quella che ora potrebbe sembrare una grande **Armatura**, andando avanti con il gioco potrebbe rivelarsi inefficace, ma se fa parte di un upgrade del tuo eroe, essa può solo aumentare il suo valore con un’altra **Armatura**, se la scarti o la vendi, devi farlo con tutto l’oggetto potenziato completo.

un eroe ha, egli può attaccare in una fase addizionale (fino ad un massimo di attachi in tutte e tre le fasi).

Esempio: ora Harthan Axecaster l’eroe di Dan ha due segnalini esperienza, egli può attaccare in due fasi in ogni round e difendersi nell’altra. Per esempio, iniziamo un combattimento con la sfida gialla Jaran the Raven. Dopo aver effettuato tutti le azioni “Prima di Combattere” richieste dal testo della carta e dopo che Darin che impersona il Re della Notte ha effettuato i suoi tiri d’influenza, il combattimento comincia. Mentre si entra nella fase del combattimento a distanza, Dan decide che Harthan attaccherà. Egli fallisce il lancio dei dadi, ma siccome Jaran ha un valore danno in questa fase pari a 0, egli non riceve ferite. Adesso inizia la fase corpo a corpo, Dan decide che Harthan attacca di nuovo; stavolta con i dadi ha successo, ed infligge il suo valore di danno. Infine, si entra nella fase magica; siccome egli ha già utilizzato le sue due possibilità di attacco in questo round, in questa fase deve difendersi.

Nel round successivo, Dan decide che probabilmente si difenderà nella fase attacco a distanza e che attaccherà nelle fasi corpo a corpo e magica; tuttavia, secondo le normali regole di RENEBOUND, egli può decidere come meglio crede in ciascuna fase.

Assaltare le Fortezze

Di norma, in *Midnight* ogni eroe affronta le sfide da solo. Tuttavia, le sfide rosse possono essere affrontate simultaneamente da più eroi—che è una buona cosa, perché queste sfide sono subdole e mortali.

Quando un eroe termina il movimento in una casella fortezza, non deve tentare un’avventura immediatamente. Invece, aspetta fino all’inizio del turno del Re della Notte (nel frattempo, altri eroi possono tentare di unirsi a lui, infiltrandosi nella fortezza durante i propri turni). All’inizio del suo turno, il Re della Notte, per ogni casella fortezza occupata da uno o più eroi, pesca a caso dal relativo mazzo avventura una carta sfida rossa. Gli eroi che si trovano in queste caselle devono affrontare queste sfide immediatamente.

Le seguenti regole si applicano quando si affrontano le sfide rosse all’interno di una fortezza:

1. Il valore vita della sfida guadagna un bonus pari al valore dello Specchio Nero che si trova nella fortezza.
2. Tutti gli eroi che partecipano alla sfida possono usare l'abilità "prima di combattere" normalmente, e tutti gli eroi che lo desiderano possono tentare la fuga.
3. A differenza delle altre sfide di *Midnight*, il giocatore Re della Notte può tentare di influenzare tutte le fasi di questo combattimento. Dopo che la fase "prima di combattere" sia stata risolta, egli lancia un numero di dadi movimento pari al livello dell'eroe più alto coinvolto nel combattimento.
4. All'inizio di ogni fase del combattimento, ogni eroe attacca o difende, cominciando dall'eroe di livello più alto a scalare. Un eroe che assalta uno Specchio Nero può attaccare in una sola fase del combattimento, indipendentemente dalla sua capacità di attaccare in più fasi grazie al suo livello. Egli deve difendere nelle restanti due fasi. Nota che gli eroi con l'abilità speciale di attaccare in più fasi come Telvan e Orbane in *Midnight* e Silhouette in *RUNEBOUND* base, può ancora farlo. Durante la stessa fase, più eroi possono attaccare contemporaneamente, se lo desiderano, ma ognuno deve lanciare i propri dadi da combattimento separatamente.

Se la sfida viene battuta, ogni eroe che ha partecipato al combattimento riceve 4 punti esperienza. Inoltre, gli eroi distruggono lo Specchio Nero e prendono il relativo segnalino che si trova in quella fortezza. Il valore su questo segnalino conta ai fini della vittoria dei giocatori eroi. In fine, tutte le pattuglie che si trovano ad una distanza di caselle dalla fortezza uguale od inferiore al valore del segnalino Specchio vengono distrutte.

Esempio: Pete e Dan decidono che è ora di assaltare Erenhead, dove Darin ha messo 1 dei suoi 2 segnalini Specchio Nero. Nei loro turni riescono entrambi ad entrare nella fortezza, poi terminano il turno (se si fosse infiltrato nella fortezza soltanto uno, quello all'interno si sarebbe trovato in guai seri, in quanto avrebbe dovuto affrontare la sfida da solo).

Nel turno del Re della Notte, Darin vede che gli eroi si sono infiltrati in Erenhead. Prima di qualsiasi altra fase, egli pesca una sfida rossa: Prince Castor Mardif. Poi, gli eroi risolvono gli effetti della carta "Prima di Combattere" ed effettuano tutte le loro azioni "Prima di Combattere" che intendono, Darin esegue poi un lancio d'influenza in **tutte** le fasi del combattimento. L'eroe di Dan è a livello 4 mentre quello di Pete è al 5, pertanto il Re della Notte lancerà 5 dadi per influenzare ogni fase del combattimento.

Quando gli effetti dei tiri d'influenza sono stati determinati ed i valori di combattimento della sfida calcolati, il combattimento comincia. Il primo è l'eroe con il livello maggiore, Pete lancia per primo in ogni fase. Decide di attaccare nella fase a distanza usando l'Icewood Bow, ed effettua il tiro; successo! Il suo danno a distanza è 1, ma infligge +2 grazie all'Icewood Bow per un totale di 3 al Prince Castor Mardif. Poi è il turno di Dan per tentare nella fase del combattimento a distanza. Egli sa che può causare maggiori danni nella fase di combattimento magica con l'Immolate Rune con cui ha potenziato il suo oggetto, così decide di aspettare ad attaccare. In questa fase egli si di-

fende. Lancia i dadi ed ha successo, non riceve alcun danno. Tutti gli eroi hanno concluso la fase del combattimento a distanza, si procede con la fase successiva.

Nella fase di combattimento corpo a corpo, l'eroe di Pete deve difendersi. Lancia i dadi ma fallisce, prende 3.

Poi tocca di nuovo all'eroe di Dan, indipendentemente a quello che aveva progettato, può cambiare idea ed attaccare in questa fase, se credesse fosse necessario (come nel caso in cui volessero sconfiggere la sfida prima che essa batta l'eroe di Pete). Il concetto è che non è necessario dichiarare in anticipo in quale specifica fase del combattimento si intende attaccare. In questo caso, Dan segue le sue iniziali intenzioni difendendo ed avendo successo nella fase corpo a corpo. Poi, dopo che Pete ha successo difendendosi nella fase magica, l'eroe di Dan infligge 2 nella stessa fase. Normalmente la sfida sarebbe battuta, ma siccome il valore del segnalino dello Specchio Nero è 2, questo incrementa il valore di vita della sfida anch'esso di 2 portandolo a 6.

Nel successivo round di combattimento, Pete decide che il suo eroe attaccherà ancora nella fase a distanza. Se avrà successo, infliggerà alla sfida 1, essa sarà sconfitta e l'eroe di Dan non dovrà cimentarsi in questo round del combattimento. Invece, il combattimento terminerà e tutte le pattuglie che si trovano a distanza di 2 caselle o meno dalla fortezza verranno distrutte (comprese quelle nella fortezza) e scartate.

Regole Opzionali

Si possono aggiungere diverse varianti a *RUNEBOUND: Midnight*, queste possono favorire o il giocatore Re della Notte o gli eroi. Il meccanismo del livello di minaccia è stato studiato per questo; per ogni regola opzionale qui scritta (e per quelle che troverai online), sarà evidenziato un modificatore minaccia. Esso influirà sulla difficoltà test minaccia del gioco. Prima di ogni partita, i giocatori eroi e Re della N. devono a turno scegliere le regole favoriranno il loro ruolo, spostare il livello di minaccia come indicato, quando le fazioni hanno scelto le varianti, il gioco è pronto per cominciare.

Il livello di minaccia non potrà mai essere inferiore a 12 o superiore a 20; non potranno essere inserite varianti alle regole che spostino tale valore al di fuori dei parametri sopra indicati.

Variante: Servitori Favoriti

Difficoltà Minaccia: +1 o più

Ad ogni +1 di difficoltà di minaccia, questa variante permette al Re della Notte, di iniziare con un segnalino avventura rosso sulla sua scheda, con il valore rivolto in alto, sotto ad uno dei suoi servitori nell'apposito spazio ovale. Per ogni +1 addizionale sulla difficoltà di minaccia che il giocatore Re della N. è disposto ad accettare, egli può piazzare un'altro segnalino avventura rosso sotto ad un'altro servitore o può sostituirne uno con un'altro di colore di difficoltà immediatamente inferiore, al fine di decrementarne il valore di punti esperienza.

Quando il Re della Notte influenza il combattimento con uno dei suoi seguaci, egli deve scartare segnalini esperienza del tipo appropriato per incrementare il valore del danno della sfida in quella determinata fase di +1. Il valore del

segnalino avventura che si trova sotto al servitore sulla scheda del Re della Notte, rappresenta il numero dei segnalini esperienza che devono essere scartati per aumentare il danno. Il Re della Notte può incrementare il danno della sfida in ogni fase, a prescindere dalla quale egli intende influenzare. Il valore del danno incrementato in questo modo, non può mai essere superiore a +1 in ogni singola fase.

Variante: Terreno Favorevole

Difficoltà Minaccia: -1 o più

Gli eroi di *Midnight* sfruttano il territorio come prima arma contro il Re della Notte. Ogni razza ha un tipo di terreno sul quale si sente come a casa, come qualsiasi altro tipo di animale selvatico. Questa variante fornisce agli eroi un dado movimento bonus la prima volta che entrano nel loro terreno favorevole durante la fase movimento (anche se cominciano lì il loro turno). Per ogni -1 di difficoltà minaccia del gioco che i giocatori eroi intendono accettare, l'eroe guadagna un dado movimento bonus in più dato da questa variante, fino ad un massimo di 5 dadi.

I dadi bonus devono essere usati prima che l'eroe lasci la casella, ed i dadi bonus non sono guadagnati una seconda volta se l'eroe nella sua fase movimento entra di nuovo nel terreno a lui favorevole. I dadi bonus devono essere usati per riposare, curare, o barattare, ma non per muoversi.

Terreni Favorevoli:

Harthan: Montagne	Elaria: Foreste
Ciridin: Paludi	Gyruk: Colline
Mirala: Acqua	Telvan: Tutti eccetto Città'
Kael: Città'	Jaena: Pianure

Variante: Ben Equipaggiati

Difficoltà Minaccia: -1 o più

Gli eroi non sono semplici profughi o marmaglia... sono combattenti per la libertà, a cui il loro popolo ha dato aiuto per fare le loro battaglie. Per ogni -1 di difficoltà minaccia del gioco che i giocatori eroi intendono accettare, ogni eroe può cercare nel mazzo mercato di *Midnight* e prendere 1 oggetto a propria scelta; essi cominceranno la partita equipaggiati con gli oggetti scelti.

Credits

Midnight Expansion Design & Development: Robert Vaughn
RUNEBOUND Game Design: Martin Wallace, Darrell Hardy, and Alfredo Lorente

Editing: Greg Benage and James Torr

Graphic Design: Brian Schomburg and Andrew Navaro

Cover Art: Michael Komarck

Board Art: Robert Gallagher, Kurt Miller, and Roberto Marchesi

Card Art: Jason Embury, John Gravato, Saul D. Orihuela, Ben Prenevost, Scott Nicely, Travis Walton, Frank Walls, Ben Zimmerman, and others.

Production Manager: Darrell Hardy

Executive Developer: Greg Benage

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesting: Peter Buchy, Daniel Klooster, Pete Lane, Darin Rebertus, Sarah Bachman

RUNEBOUND and *Midnight* are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright ©2004, 2005 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher.