



# MASSIVE DARKNESS 2 HELLSCAPE



REGOLE E MISSIONI





## CAPITOLI

<b>CONTENUTO</b> . . . . .	<b>3</b>	<b>MISSIONI</b> . . . . .	<b>37</b>
<b>LA STORIA FINORA</b> . . . . .	<b>6</b>	<b>MISSIONE INTRODUTTIVA</b> . . . . .	<b>37</b>
<b>PANORAMICA DEL GIOCO</b> . . . . .	<b>7</b>	<b>LA VIA PER HELLSCAPE</b> . . . . .	<b>38</b>
<b>CONCETTI BASE</b> . . . . .	<b>8</b>	<b>IL PASSAGGIO</b> . . . . .	<b>39</b>
<b>DADI</b> . . . . .	<b>8</b>	<b>L'ARTEFATTO DEMONIAICO</b> . . . . .	<b>40</b>
<b>FLANCIA EROE</b> . . . . .	<b>8</b>	<b>LA SPADA MALEDETTA</b> . . . . .	<b>41</b>
<b>CARTE EROE</b> . . . . .	<b>9</b>	<b>IL LABIRINTO INFERNALE</b> . . . . .	<b>42</b>
<b>CARTE ABILITÀ</b> . . . . .	<b>9</b>	<b>LA BESTIA DELL'ORRORE</b> . . . . .	<b>43</b>
<b>SACCHETTO DEI TESORI</b> . . . . .	<b>9</b>	<b>LA LIBERAZIONE DELL'ARCANGELO</b> . . . . .	<b>44</b>
<b>CARTE OGGETTO</b> . . . . .	<b>10</b>	<b>IL COLLEZIONISTA DI ANIME</b> . . . . .	<b>46</b>
<b>CARTE NEMICO</b> . . . . .	<b>10</b>	<b>LE CHIAVI DELLE ANIME</b> . . . . .	<b>48</b>
<b>TESSERE DI GIOCO</b> . . . . .	<b>12</b>	<b>HELLSCAPE</b> . . . . .	<b>50</b>
<b>CARTE PORTA</b> . . . . .	<b>12</b>	<b>RISASSUNTO DEL GIOCO</b> . . . . .	<b>52</b>
<b>PREPARAZIONE</b> . . . . .	<b>13</b>		
<b>SVOLGIMENTO DEL GIOCO</b> . . . . .	<b>16</b>		
<b>1. FASE DEGLI EROI</b> . . . . .	<b>16</b>		
<b>2. FASE DEI NEMICI</b> . . . . .	<b>23</b>		
<b>3. FASE DI AVANZAMENTO</b> . . . . .	<b>25</b>		
<b>4. FASE DELL'OSCURITÀ</b> . . . . .	<b>26</b>		
<b>REGOLE AGGIUNTIVE</b> . . . . .	<b>26</b>		
<b>OMBRA E LUCE</b> . . . . .	<b>26</b>		
<b>LIVELLO DEL DUNGEON</b> . . . . .	<b>26</b>		
<b>BOSS</b> . . . . .	<b>27</b>		
<b>CAPACITÀ SPECIALI</b> . . . . .	<b>28</b>		
<b>SEGNALINI CONDIZIONE</b> . . . . .	<b>28</b>		
<b>SEGNALINI E ZONE SPECIALI</b> . . . . .	<b>29</b>		
<b>REGOLE PER LE PARTITE IN SOLITARIO</b> . . . . .	<b>29</b>		
<b>SFIDA HELLBREAKER</b> . . . . .	<b>29</b>		
<b>DIRIMERE LE PARITÀ</b> . . . . .	<b>29</b>		
<b>CLASSI DEGLI EROI</b> . . . . .	<b>30</b>		
<b>MAGO</b> . . . . .	<b>30</b>		
<b>PALADINO</b> . . . . .	<b>32</b>		
<b>BERSERKER</b> . . . . .	<b>32</b>		
<b>LADRO</b> . . . . .	<b>33</b>		
<b>SCIAMANO</b> . . . . .	<b>34</b>		
<b>RANGER</b> . . . . .	<b>35</b>		
<b>VITTORIA O SCONFITTA</b> . . . . .	<b>35</b>		
<b>INDICE ANALITICO</b> . . . . .	<b>36</b>		

## RICONOSCIMENTI

**DESIGNER DEL GIOCO:** Alex Olteanu (capo) e Marco Portugal • **BASATO SU UN DESIGN ORIGINALE DI:** Raphael Guiton, Jean-Baptiste Lullien e Nicolas Raoult • **SVILUPPO:** Fábio Cury (capo) • **REGOLE:** Michael John Hurley • **PRODUZIONE:** Guilherme Goulart (capo), Raquel Fukuda (capo), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Isadora Leite, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan, Thiago Meyer e Greg Varghese • **DIRETTORE ARTISTICO:** Mathieu Harlaut • **ILLUSTRAZIONI:** Edouard Guiton (capo), Nolhan Colombani, Nicolas Fructus, Mark Gibbons, Giorgia Lanza, Stefano Moroni e Prosper Tipaldi • **PROGETTO GRAFICO:** Louise Combal (capo), Marc Brouillon, Fabio de Castro • **FOTOGRAFIA DELLE MINIATURE:** Jean-Baptiste Guiton • **SCULTURE:** Juan Navarro, Studio McVey, BigChild Creatives, Aragorn Marks, Thierry Masson, Alejandro Muñoz, Natalia Romero e Raúl Fernandez • **PROGETTAZIONE SCULTURE:** Vincent Fontaine • **RENDERING:** Edgar Ramos • **TESTI:** Eric Kelley • **EDITORE:** David Preti • **CORREZIONE BOZZE:** Jason Koepp e Robert Fulkerson • **PLAYTESTER:** Paulo Andrade, Rodrigo Denicol, Felipe Galeno, Remo Turchetti, Euclides Ribeiro, Theresa Smalley, Michael Smalley, Fernando Costa (in memoriam), Chase du Pont, Michael Boone, Caio Quinta, Fabio Bisconsini, Daniel Bischoff, Mark Rupp e João José Gois

### EDIZIONE ITALIANA

**TRADUZIONE:** Fiorenzo Delle Rupi  
**REVISIONE:** Diana Buraschi, Aurora Casaro  
**ADATTAMENTO GRAFICO:** Ilaria Borza  
**SUPERVISIONE:** Massimo Bianchini



# CONTENUTO

6 PLANCE EROE



18 DADI

Dadi di Attacco  
Gialli x3



Dado Ombra x1

Dadi di Attacco  
Arancioni x3



Dadi di Difesa  
Blu x5



Dadi Nemico x6

6 BASI COLORATE EROE 18 PIOLI COLORATI



6 MINIATURE EROE E CARTE EROE



Gheta

Sir Ronen

Nahias

Irk

Feydra

Mathrin



Plancia Amuleto degli Incantesimi x1



Plancia degli  
Elementi x1



Segnalino Spirito  
del Gelo x1



Indicatori degli  
Elementi x4



Carta di Consultazione  
degli Spiriti x2



Segnalino Spirito  
della Fiamma x1



Carta Effetti dello  
Sciamano x1



Segnalino  
Posizione x1



Plancia Berserker x1



Carte Freccia  
del Ranger x14



Sacchetto degli  
Strumenti  
da Ladro x1



Segnalini  
Ladro x24



Carte Effetti  
del Ladro x2



Plancia Paladino x1



Segnalini Consacrazione x3





8 Tessere di Gioco (a due facce)



Tracciato Oscurità x1



Indicatore Oscurità x1



Plancia Boss (a due facce) x1

62 MINIATURE NEMICO



Angelo Caduto Gregario x6

Angelo Caduto Comandante x1

Non Morto Gregario x6

Non Morto Comandante x1

Satiro Gregario x6

Satiro Comandante x1

Demone Gregario x6

Demone Comandante x1

Entità del Fuoco Gregaria x6

Entità del Fuoco Comandante x1

Scheletro Gregario x6

Scheletro Comandante x1

Imp Infernale Gregario x6

Imp Infernale Comandante x1

Gargoyle Gregario x6

Gargoyle Comandante x1

Il Ghoul

Lyidan, Signore degli Incubi

Andra

Ytheria, Regina dei Non Morti

Arcangelo Michele

Il Mietitore



## 78 CARTE ABILITÀ

13 Paladino

13 Ladro

13 Mago



13 Berserker

13 Ranger

13 Sciamano



Carte Potere del Set  
Flagello delle Ombre x6

Carte Porta x30

## 220 CARTE OGGETTO

Carte Oggetto (Partenza, Comune, Raro ed Epico) x160

Carte Oggetto dell'Orda x60



## 24 CARTE ORDA

## 12 CARTE MOSTRO ERRANTE



Segnalini Ponte x2



Segnalini  
Livello x6



Segnalini Salute  
x58 (4 tipi)



Segnalini Mana  
x45 (2 tipi)



Segnalini  
Obiettivo x5



Segnalini Tesoro  
(Comune, Raro,  
Epico) x54



Segnalini  
Fontana x4



Segnalini  
Bottino x28



Segnalini  
Fuoco/Gelo x25



Segnalini Tempo/  
Corruzione x12



Segnalini  
Generazione  
Nemici x15



Segnalini  
Portale x3



Segnalino Portale dei  
Mostri Erranti x1



Segnalini  
Tagliola x4



Segnalini Forziere  
Regolare x15



Segnalini Forziere  
Superiore x4



Segnalini  
Attivazione x6



Segnalini Latore  
di Vita x3



Segnalini  
Porta x15



Segnalini Trappola  
con Spuntoni x6



Segnalini  
Forgia x4



Segnalini  
Colonna x6



Sacchetto dei  
Tesori x1





## ◆ LA STORIA FINORA ◆

Nei dieci anni che seguirono l'invasione dell'Oscurità, i Portatori di Luce divennero ben più di un gruppo di avventurieri. Grazie ai tesori accumulati sconfiggendo l'Oscurità, fondarono la Compagnia dei Portatori di Luce, una gilda di eroi, avventurieri, artisti, ricercatori, guerrieri e diplomatici. Si posero l'obiettivo di unificare il mondo, con la forza delle armi come ultima risorsa.

Erano passati dieci anni, e in questo arco di tempo, la loro missione ha conosciuto uno sfolgorante successo, per buona parte grazie al patronato delle varie chiese e dell'Imperatrice di Crondar. Le chiese avevano drasticamente fallito nel proteggere le loro greggi dalla prima Oscurità ed erano pronte a fare qualsiasi cosa pur di riconquistare la fede del popolo. Crondar da tempo promuoveva le cause della giustizia e dell'uguaglianza. Pur essendo una piccola nazione, la sua capitale sorgeva all'incrocio tra la strada e il corso d'acqua più trafficati del mondo e per questo veniva anche chiamata Crocevia del Mondo. Quale luogo migliore in cui fondare il quartier generale della Compagnia dei Portatori di Luce?

Il Consiglio di Crondar era un raduno di capi di stato e rappresentanti provenienti da tutte le nazioni. Il suo obiettivo era quello di promuovere la pace e la conoscenza, offrire aiuti e porgere la mano, proteggendo le nazioni civilizzate del mondo da predoni, mostri e altre minacce esterne intenzionate a distruggere ogni cosa nel nome del caos.

Per qualche tempo, tutto andò bene. Per due splendidi anni regnò la pace e nessuna nazione combatté per contendersi territori o risorse, nessun signore della guerra emerse dai regni fuorilegge e perfino i mostri delle terre interne sembravano placati.

Poi ebbero inizio i sogni.

Maghi, warlock, streghe e stregoni... chiunque fosse in grado di manipolare la magia, fece un sogno in cui il mondo precipitava in una voragine infernale. I mari ribollivano di fiamme, la cenere soffocava l'aria e ogni razza, dagli umani agli elfi, dai nani agli gnomi, dai centauri ai giganti, bruciava.



Non era un evento casuale. Non era un'increspatura nell'etere. Era una premonizione.

Un avvertimento.

Il Primo Reame, come lo chiamiamo, è soltanto uno dei molti che fluttuano nell'etere multiversale. Di tanto in tanto, questi reami si intersecano e occupano lo stesso spazio in fasi diverse. In pratica, alcuni portali naturali si aprono tra un reame e l'altro, spesso con effetti catastrofici. Ma le congiunzioni sono sempre state rare, le intersezioni brevi e i portali duravano al massimo pochi giorni.

Fino a ora.

Demoni e angeli si stanno riversando oltre i varchi, dando battaglia a ogni creatura e a ogni cosa che incontrano sul loro cammino.

**L'Oscurità è tornata.**





## ◆ PANORAMICA DEL GIOCO ◆

*Massive Darkness 2: Hellscape* è un gioco collaborativo di esplorazione di dungeon ed eliminazione di nemici per 1-6 giocatori dai 14 anni in su, in cui i giocatori interpretano il ruolo dei Portatori di Luce, eroi prescelti e addestrati per combattere l'Oscurità crescente. Ogni giocatore sceglie un Eroe dotato di componenti uniche e meccaniche di gioco asimmetriche.

*Massive Darkness 2: Hellscape* è il seguito di Massive Darkness. Questa volta, gli intrepidi Portatori di Luce dovranno farsi strada all'Inferno stesso per trovare l'origine di questa nuova Oscurità più fitta che mai. Scegliete una Missione, esplorate il Dungeon, combattete contro i mostri, potenziate il vostro equipaggiamento e ponete fine all'Oscurità una volta per tutte.

Per vincere la partita, i giocatori devono completare l'obiettivo descritto nella Missione. Quando le condizioni di vittoria sono soddisfatte, la partita termina immediatamente e tutti i giocatori vincono. I giocatori perdono la partita se una qualsiasi condizione di sconfitta specifica della Missione viene soddisfatta, o se devono spendere un segnalino Latore di Vita e non gliene rimane nessuno.

*Massive Darkness 2: Hellscape* si svolge in una serie di round di gioco, ognuno composto dalle 4 fasi seguenti:

### ◆ 1. FASE DEGLI EROI

Ogni giocatore svolge le azioni del suo Eroe: esplorare il Dungeon, combattere con i mostri e scambiare oggetti. La Fase degli Eroi è spiegata a pagina 16.

### ◆ 2. FASE DEI NEMICI

In questa fase, i Nemici hanno la possibilità di contrattaccare e sconfiggere gli Eroi! La Fase dei Nemici è spiegata a pagina 23.

### ◆ 3. FASE DI AVANZAMENTO

I giocatori spendono i punti esperienza ottenuti e fanno avanzare di livello i loro Eroi, aumentando così le loro statistiche, dotandoli di nuove abilità, e aumentando le loro probabilità di trovare oggetti migliori. La Fase di Avanzamento è spiegata a pagina 25.

### ◆ 4. FASE DELL'OSCURITÀ

L'Oscurità si fa più forte e potrebbe condurre nuovi Nemici nel Dungeon. La Fase dell'Oscurità è spiegata a pagina 26.

Quando tutte le fasi sono state completate, il round termina e ne inizia uno nuovo, finché gli Eroi non raggiungono il loro obiettivo o cadono davanti alle forze dell'Oscurità!



### PERCHÉ È COSÌ BUIO?

L'Oscurità funge sia da misterioso antagonista che da alleato ambientale all'interno del gioco, come mostrato sulle tessere. L'Oscurità svolge un ruolo importante nel gioco: presto o tardi, perfino gli eredi dei Portatori di Luce dovranno nascondersi tra le ombre per ingaggiare una letale partita a nascondino con i loro temibili nemici.





## ◆ CONCETTI BASE ◆

### ◆ DADI

Esistono 5 tipi diversi di dadi, ognuno identificato da un colore diverso.

- : I dadi gialli e arancioni sono dadi di Attacco e sono usati sia dagli Eroi che dai Nemici. I dadi di Attacco arancioni tendono a generare più danni, mentre i dadi di Attacco gialli tendono a generare più Mana per l'attaccante.
- : I dadi blu sono dadi di Difesa e sono usati sia dagli Eroi che dai Nemici per difendersi dagli attacchi.
- : Quando un Eroe attacca da una Zona di Ombra, tira anche il dado Ombra viola in aggiunta ai suoi normali dadi di Attacco. Il dado Ombra è usato solo dagli Eroi e fornisce loro dei bonus aggiuntivi.
- : I dadi Nemico sono usati soltanto dai Nemici, sia per attaccare che per difendere.

### RISULTATI DEI DADI

- : Ogni simbolo è 1 danno inflitto da un attacco. Se non vengono bloccati, generano Ferite.
- : Ogni simbolo ripristina 1 Mana all'Eroe attaccante.
- : Ogni simbolo blocca 1 danno da un attacco.
- : Questo simbolo consente a un Eroe di innescare la sua Capacità Ombra.
- : Ogni simbolo infligge sempre 1 Ferita all'Eroe che attacca o difende. I simboli non possono essere bloccati.
- : Questo simbolo innesca le capacità speciali del Nemico, come descritto sulla sua carta.

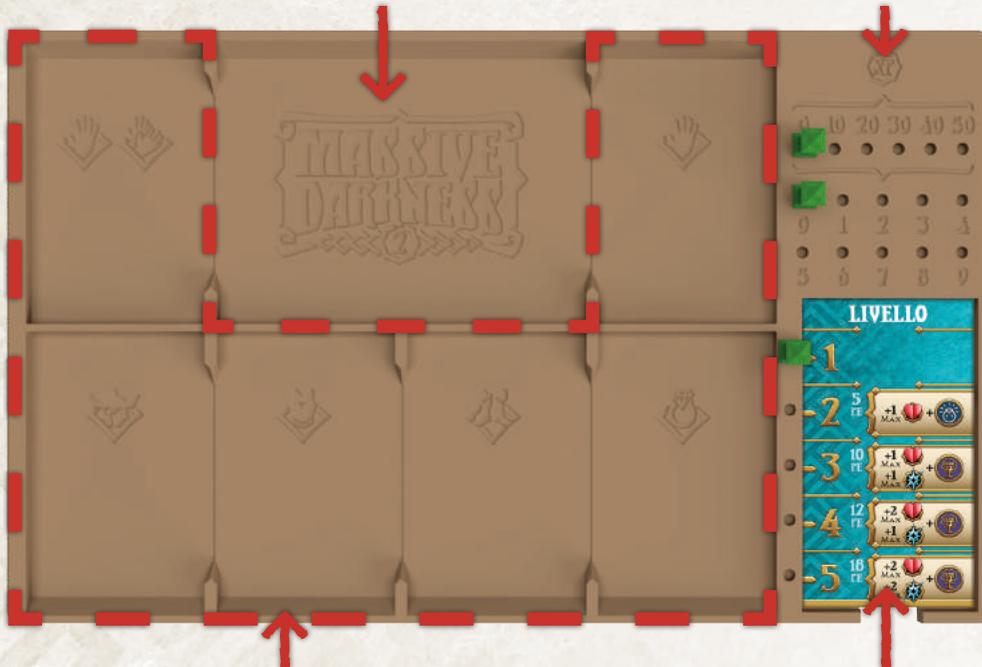


### ◆ PLANCIA EROE

Ogni giocatore possiede la sua plancia su cui tiene traccia dei punti esperienza, del livello e di tutti gli oggetti equipaggiati del suo Eroe.

**Contatore di Punti Esperienza:** Gli Eroi guadagnano punti esperienza uccidendo i Nemici e completando gli obiettivi delle Missioni. Spendono i punti esperienza accumulati per avanzare di livello. Questo contatore mostra quanti punti esperienza ha accumulato un Eroe.

**Slot Eroe:** Questo slot contiene la carta Eroe scelta.



**Slot Oggetti:** Questi slot contengono i vari oggetti che gli Eroi potrebbero trovare nelle loro avventure. Soltanto gli oggetti equipaggiati in questi slot sono considerati attivi.

Esistono 6 slot: Testa, Torace, Gambe, Varie, e 2 slot per le Mani.

Lo slot ospita gli oggetti che richiedono entrambe le mani.

**Contatore di Livello:** Tutti gli Eroi iniziano una Missione al livello 1. Quando un Eroe ha accumulato abbastanza punti esperienza da avanzare di livello, quell'incremento viene indicato su questo contatore.



## ◆ CARTE EROE

**Immagine:** Ogni Eroe ha una miniatura che corrisponde all'immagine mostrata sulla sua carta.

**Nome**

**Classe:** Ogni Eroe appartiene a una Classe che ne influenza le meccaniche di gioco e introduce nel gioco alcuni componenti specifici. Vedere pagina 30 per le istruzioni relative a ogni Classe.



**Capacità Eroe:** Ogni Eroe possiede una capacità Eroe unica, descritta qui.

**Capacità Ombra:** Ogni Eroe possiede una capacità Ombra unica che può essere immescata soltanto quando l'Eroe ottiene al tiro.

**Statistiche di Partenza:** La Salute e il Mana massimi con cui parte il personaggio. Un Eroe non può mai avere Salute o Mana superiore al suo massimo, ma questo valore aumenta quando l'Eroe avanza di livello.

## ◆ CARTE ABILITÀ

**Nome dell'Abilità:** Se include un numero romano, è una abilità a gradi che può essere migliorata man mano che un Eroe avanza di livello. Gli Eroi possono acquisire gradi superiori soltanto nelle abilità di cui possiedono i gradi precedenti.

**Esempio:** Furia Fatale è un'abilità del Berserker.

Essa parte come Furia Fatale I. Man mano che il gioco prosegue, potrà essere migliorata con Furia Fatale II.



**Effetto:** L'effetto dell'abilità è descritto in questa sezione. Ogni abilità indica la tempistica, il costo e le condizioni d'uso (vedere pagina 28).

**Classe Eroe:** Ogni Classe Eroe possiede la sua serie di carte abilità.

**Requisito di Livello Eroe:** Ogni abilità prevede un requisito minimo di livello Eroe. Se il livello di un Eroe è inferiore a quello indicato sull'abilità, l'Eroe non può acquisire quella abilità.

## ◆ SACCHETTO DEI TESORI

Nel corso delle loro avventure, gli Eroi troveranno vari oggetti incluse armi magiche, armature, pozioni e altro ancora, indicate collettivamente come Tesori. Ogni volta che il gioco o le regole di una Missione richiedono ai giocatori di aggiungere segnalini Tesoro alle Tessere o a una carta Nemico, i giocatori pescano casualmente il numero specificato di segnalini Tesoro dal sacchetto dei Tesori e li collocano dove indicato. Se non rimangono più segnalini Tesoro da pescare, non ne viene collocato alcuno.

Esistono 3 livelli di rarità dei Tesori in *Massive Darkness 2: Hellscape*, ognuno rappresentato dai segnalini Tesoro:

- I **Tesori Comuni** sono quelli prevalenti e, pur essendo utili, generalmente sono quelli di minor valore per gli Eroi.
- I **Tesori Rari** sono più difficili da trovare rispetto ai Tesori Comuni e tendono a ricompensare gli Eroi con oggetti notevoli.



• I **Tesori Epici** sono molto speciali e includono alcuni oggetti di straordinaria potenza.

Ogni volta che un giocatore raccoglie un segnalino Tesoro, pesca una carta dal mazzo di carte oggetto corrispondente. Poi il segnalino Tesoro viene rimesso nel sacchetto dei Tesori.

Man mano che il gioco prosegue, le regole indicheranno ai giocatori di cambiare la composizione dei segnalini Tesoro nel sacchetto dei Tesori, per aumentare le possibilità degli Eroi di trovare Tesori più potenti.

## ◆ CARTE OGGETTO

Immagine dell'Objetto

**Slot Oggetto:** Prima che un Eroe possa usare un oggetto, deve equipaggiarlo. L'icona slot oggetto indica lo slot sulla plancia Eroe dove la carta oggetto deve essere collocata affinché l'oggetto sia equipaggiato. L'icona  indica un oggetto a due mani che viene considerato come se occupasse entrambi gli slot mano sulla plancia di un Eroe. Gli oggetti Monouso  non occupano slot sulla plancia di un Eroe e non hanno bisogno di essere equipaggiati per essere usati.

**Capacità:** Se un oggetto possiede un effetto speciale, è descritto in questa sezione.

**Dadi di Attacco o di Difesa:** Molti oggetti aggiungono dadi alla riserva di dadi di un Eroe e sono indicati in quest'area. Le armi solitamente aggiungono dadi di Attacco, mentre le armature solitamente aggiungono dadi di Difesa.

Le carte oggetto sono divise in 7 mazzi diversi e il dorso di ogni carta oggetto mostra a quale mazzo appartiene. Esiste un mazzo degli oggetti di partenza, 1 mazzo per ogni livello di rarità dei Tesori e 3 mazzi per i vari livelli di Oggetti dell'Orda, che vengono assegnati alle Orde e possono essere riscossi come ricompense quando le Orde vengono eliminate.

## ◆ CARTE NEMICO

Durante le loro Missioni nelle profondità del Dungeon, gli Eroi affronteranno 3 tipi di Nemici: Orde, Mostri Erranti e Boss. Le Orde sono gruppi di creature composti da un Comandante e da 1 o più Gregari. I Mostri Erranti sono Nemici potenti che vagano per i Dungeon da soli. I Boss sono dotati di capacità uniche e spesso sono collegati all'obiettivo di una Missione.

**Ricompensa:** La quantità di segnalini Tesoro da pescare dal sacchetto dei Tesori e da collocare sulla carta Orda quando viene generata. I Tesori sulle carte Orda vengono raccolti dall'Eroe che uccide il Comandante dell'Orda.

**Immagine:** L'immagine mostra il Comandante dell'Orda a sinistra e i Gregari a destra e corrisponde alle miniature da collocare quando un'Orda viene generata.

**Capacità Speciale:** La maggior parte delle Orde possiede una capacità speciale che può essere innescata ottenendo  con i dadi Nemico (vedere attacco dell'Orda a pagina 23).

Nome dell'Objetto



Gli oggetti non equipaggiati sono considerati parte dell'Inventario di un Eroe. Un Eroe può tenere tutti gli oggetti che desidera all'interno del suo Inventario. Le eventuali carte che fanno parte dell'Inventario di un Eroe vanno tenute accanto alla sua plancia.

**Colore dello Sfondo:** Il colore dello sfondo di una carta oggetto indica la sua rarità e, a volte, la sua utilizzabilità:

- Le carte verdi sono oggetti Comuni.
- Le carte blu sono oggetti Rari.
- Le carte viola sono oggetti Epici.
- Le carte beige sono oggetti di partenza e contano come oggetti Comuni.
- Le carte grigie sono oggetti Monouso  e contano come Comuni (vedere pagina 22).
- I Set di Oggetti hanno dei colori unici e conferiscono capacità speciali quando più oggetti dello stesso Set vengono equipaggiati (vedere pagina 22). La loro rarità è indicata sul dorso della carta.

### ORDE

Nome dell'Orda



**Salute:** Questo è l'ammontare di Salute di ogni miniatura nell'Orda, incluso il Comandante.

**Difesa:** Queste icone rappresentano la quantità e il colore dei dadi di Difesa che un'Orda aggiunge al tiro quando si difende da un attacco.

**Livello:** Il potere delle Orde aumenta man mano che il Livello del Dungeon sale. Questo intervallo indica i Livelli del Dungeon in cui questa carta Orda viene usata (vedere pagina 26).

## MOSTRI ERRANTI

Nome del Mostro Errante

Salute: La Salute totale di un Mostro Errante è basata sul numero di Eroi nella partita.

**Ricompensa:** La quantità di segnalini Tesoro pescati casualmente dal sacchetto dei Tesori e collocata sulla carta Mostro Errante quando viene generato.

**Ricompensa Fissa:** Non viene pescata dal sacchetto dei Tesori.

**Schema di Attivazione:** Ogni Mostro Errante segue una serie di regole personali che descrivono la sua attivazione.

**Capacità Speciale:** Ogni Mostro Errante ha una capacità speciale che può essere innescata ottenendo  con i dadi Nemico.



**Immagine:** Ogni Mostro Errante ha una miniatura corrispondente all'immagine mostrata sulla sua carta.

**Dadi di Attacco e di Difesa:** La quantità e il tipo di dadi che il Mostro Errante tira per attaccare e difendersi.

**Livello:** La potenza dei Mostri Erranti aumenta di passo in passo con il Livello del Dungeon. Questo intervallo mostra i Livelli del Dungeon in cui questa carta Mostro Errante viene usata (vedere pagina 26).

I Tesori su una carta Mostro Errante vengono raccolti dall'Eroe che lo uccide. Oltre alla Ricompensa regolare, tutti i Mostri Erranti prevedono un tipo e un ammontare specifico di Ricompense Fisse indicato sotto la Ricompensa regolare. Queste Ricompense non vengono pescate dal sacchetto dei Tesori e non vengono collocate sulla carta ma fanno parte della ricompensa di quel Nemico.

## BOSS

I boss hanno regole specifiche descritte successivamente (vedere pagina 27). Ogni Boss condivide le informazioni seguenti:

**Capacità Speciali:** Ogni Boss ha un certo numero di capacità speciali che possono essere innescate ottenendo  con i dadi Nemico.

**Azioni:** Questo è il numero di azioni che il Boss effettua durante la Fase dei Nemici.

**Dadi di Attivazione:** Questo è il numero di dadi Nemico che il Boss tira per ogni azione.

**Dadi di Attacco e di Difesa:** La quantità e il tipo di dadi che il Boss tira in attacco e in difesa.

**Immagine:** Ogni Boss possiede una miniatura che corrisponde all'immagine mostrata sulla sua carta.

Nome del Boss



**Salute:** La Salute totale di un Boss è basata sul numero di Eroi nella partita.

**Capacità di Combattimento:** Gli effetti che il Boss può applicare quando attacca o si difende.

**Tracciato Boss:** Questo tracciato si sostituisce al tracciato Oscurità una volta che il combattimento con il Boss inizia e avanza a ogni Fase dell'Oscurità, generalmente incrementando il potere del Boss. **Capacità Passive:** Ogni Boss possiede delle capacità speciali che hanno sempre effetto e spesso sono collegate al tracciato Boss.

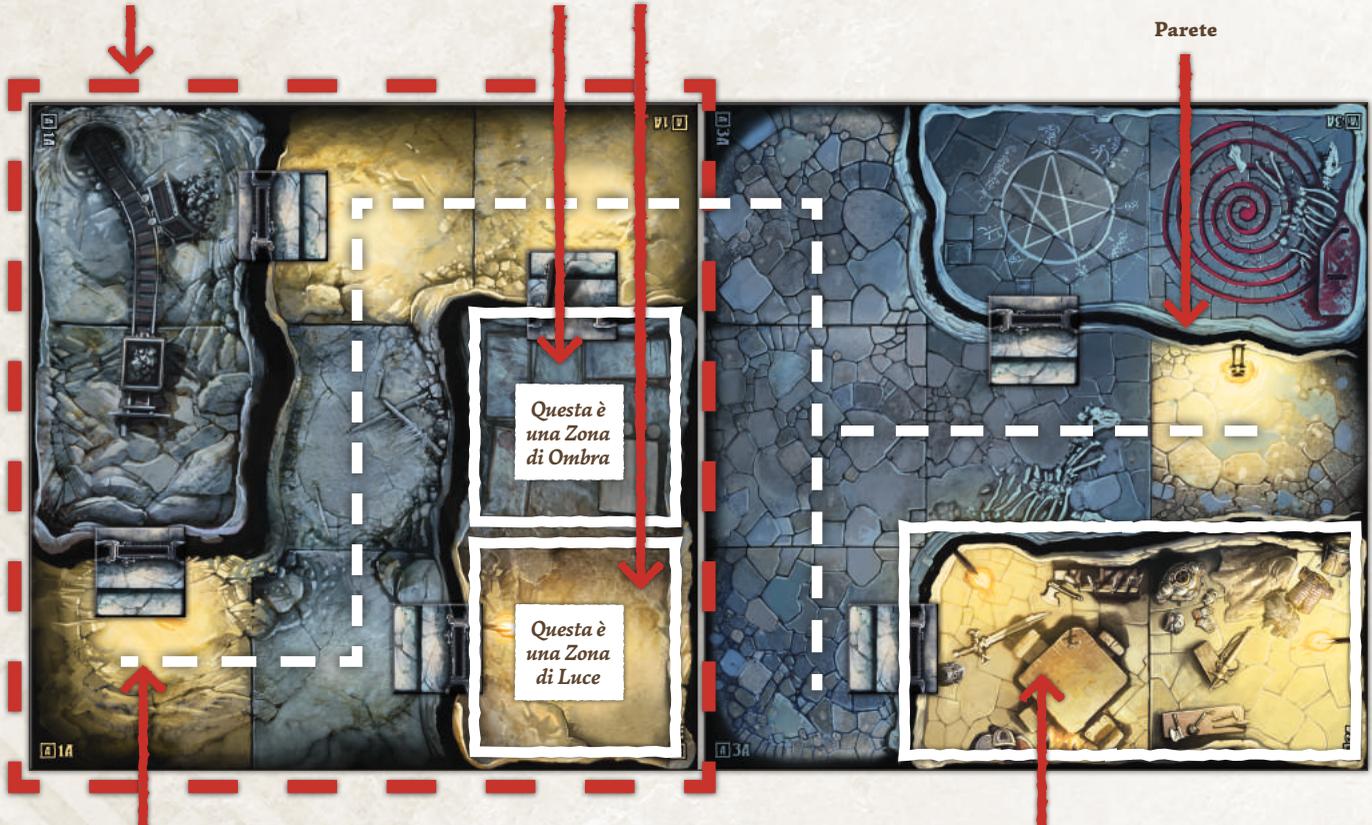




## ◆ TESSERE DI GIOCO

**Tessere:** Ogni Tessera di Gioco (o semplicemente Tessera) è una grossa plancia suddivisa in 9 quadretti più piccoli chiamati Zone.

**Zone:** Ognuno dei 9 quadretti in una Tessera è una Zona. L'illustrazione di ogni Zona mostra se quella Zona è nella Luce o nell'Ombra. Le Zone dall'aspetto oscuro sono Zone di Ombra. Un Eroe situato in una Zona di Ombra è considerato nell'Ombra, cosa che gli fornisce capacità aggiuntive. Ogni Zona che non sia una Zona di Ombra è considerata una Zona di Luce. Non c'è limite al numero di miniature che possono occupare una Zona nello stesso momento.



**Corridoio:** Ogni Zona su una Tessera che non faccia parte di una Camera è considerata un corridoio. Non esistono regole speciali per i corridoi.

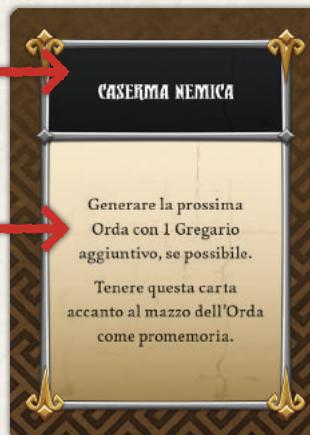
**Camera:** Una Camera è un gruppo di Zone su una tessera circondato da pareti su tutti i lati. Molte Camere sono grandi 2 o 3 Zone, ma possono essercene anche di più grandi. Gli Eroi e i Nemici possono entrare nelle Camere dalle porte contrassegnate dai segnalini Porta. I segnalini Porta vengono collocati durante la preparazione di una Missione.

Le Zone sono adiacenti se si trovano in posizione ortogonale tra loro e se non sono separate da pareti o porte chiuse.

## ◆ CARTE PORTA

Titolo della Carta

Ogni volta che un Eroe apre per la prima volta la porta di una Camera, questo è l'evento da risolvere immediatamente prima che i segnalini Nemico e Tesoro siano collocati nella Camera.



# PREPARAZIONE



**1.** Ogni giocatore sceglie un Eroe e prende la carta Eroe e la miniatura corrispondente. Prende poi una plancia Eroe di plastica e colloca la sua carta Eroe sullo slot carta Eroe (A). Poi prende la base di plastica del colore scelto e la applica alla miniatura del suo Eroe (B). Prende un segnalino Livello e lo inserisce nello slot Livello della plancia (C). Prende la serie di pioli dello stesso colore della base di plastica e inserisce 2 pioli, uno in ogni slot "0" del contatore di esperienza e l'ultimo nel punto "1" del contatore di livello (D). Ogni giocatore prende 1 segnalino Tesoro Raro e 3 segnalini Tesoro Epico dalla scatola e li colloca accanto al segnalino Livello. Poi prende un segnalino Attivazione e lo colloca accanto alla sua plancia Eroe con il lato blu a faccia in su (E). Ogni giocatore prende un ammontare di segnalini Mana e Salute pari al numero mostrato sulla propria carta Eroe (F). Raduna infine tutti gli altri componenti specifici della Classe del suo Eroe (vedere pagina 30).

**2.** Ogni giocatore sceglie una carta abilità di Livello 1 della sua Classe e la colloca nel luogo appropriato indicato dalla sua Classe. Mettete da parte le altre carte. Potranno essere acquisite successivamente durante una Fase di Avanzamento.



**3.** Collocate tutte le carte oggetto di partenza a faccia in su sul tavolo. Ogni Eroe può scegliere 1 arma di partenza (Spada Arrugginita, Ascia Rozza, Arco Corto, Bastone di Legno, Pugnale, Bacchetta di Frassino, Lancia Tribale, Ocarina Magica), poi prende 1 Armatura di Cuio Malridotta e 1 pozione (di Salute o di Mana). Colloca poi l'arma e l'armatura scelte sugli slot appropriati della plancia Eroe e la pozione scelta accanto alla plancia Eroe. Gli eventuali oggetti di partenza rimanenti vengono rimessi nella scatola.



*NOTA: L'Armatura di Cuio Malridotta ha un lato speciale da usare nelle partite con 5-6 Eroi.*

**4.** Collocate sul tavolo un numero di segnalini Latore di Vita con il lato blu a faccia in su in base al numero di Eroi partecipanti:

- 1 o 2 **▲ Eroi**: 1 segnalino Latore di Vita
- 3 o 4 **▲ Eroi**: 2 segnalini Latore di Vita
- 5 o 6 **▲ Eroi**: 3 segnalini Latore di Vita

Rimettete gli eventuali segnalini Latore di Vita rimanenti nella scatola del gioco.





**5.** Suddividete le carte Orda in mazzi separati in base al dorso e mescolate ogni mazzo.



**6.** Suddividete le carte Mostro Errante in mazzi separati in base al dorso e mescolate ogni mazzo.



**7.** Suddividete le carte oggetto in mazzi separati in base al dorso e mescolate ogni mazzo.



**8.** Suddividete le carte Oggetto dell'Orda in mazzi separati in base al dorso e mescolate ogni mazzo.



**9.** Mescolate le carte Porta in un mazzo a faccia in giù.



**10.** Collocate tutte le miniature Nemico al lato dell'area di gioco.

**11.** I giocatori scelgono tutti assieme una Missione da giocare (vedere le pagine 37-51). Disponete le tessere della Missione scelta in base alle istruzioni della Missione, componendo il Dungeon.

**12.** Collocate le porte e gli altri segnalini come indicato dalla Missione scelta. La quantità di segnalini Bottino  collocati su ogni Zona indicata varia in base al numero degli Eroi:

- 1 o 2  Eroi: 1 segnalino
- 3 o 4  Eroi: 2 segnalini
- 5 o 6  Eroi: 3 segnalini

Quando vi viene richiesto di aggiungere segnalini Trappola, Forziere e Fontana a faccia in giù, non guardate il lato del loro effetto. Collocate i segnalini Portale come indicato dalla Missione in base al numero di Eroi, quando applicabile.

**13.**  pescate una carta dal mazzo dell'Orda di Livello 1-2 per ogni  presente sulla mappa della Missione e collocate il numero corrispondente di miniature dell'Orda: 1 miniatura del Comandante più un numero di Gregari pari al numero degli Eroi.

**14.** Pescate una carta dal mazzo degli Oggetti dell'Orda di Livello 1-2 e collocatela sotto ogni carta dell'Orda appena generata, in modo che soltanto la parte inferiore dell'Oggetto dell'Orda sia visibile. Pescate 1 segnalino Tesoro dal sacchetto e collocatelo su ogni carta Orda rivelata.





**15.** Collocate tutte le miniature degli Eroi nella Zona di Partenza degli Eroi come mostrato nella Missione. 

**16.** Componete una riserva di segnalini Salute, Mana, Fuoco e Gelo. Prendete tutti i dadi e collocatevi a portata di mano di tutti i giocatori.



**17.** Prendete tutti i segnalini Tesoro  e 5 segnalini Tesoro , collocateli nel sacchetto dei Tesori e mescolateli. Tenete gli eventuali segnalini rimanenti in una riserva vicino all'area di gioco.

**18.** Collocate il tracciato Oscurità accanto al Dungeon con il lato con 9 caselle a faccia in su e l'indicatore Oscurità sulla prima casella.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

*Massive Darkness 2: Hellscape* si svolge in una serie di round.

Ogni round è composto da 4 fasi:

- 1 - Fase degli Eroi
- 2 - Fase dei Nemici
- 3 - Fase di Avanzamento
- 4 - Fase dell'Oscurità

### 1. FASE DEGLI EROI

Nella Fase degli Eroi, gli Eroi effettuano le loro azioni per combattere contro i Nemici, muoversi attraverso il Dungeon, ottenere oggetti e completare gli obiettivi delle Missioni.

Ogni round, i giocatori decidono collettivamente l'ordine in cui gli Eroi si attivano. Quando un Eroe si attiva, diventa l'Eroe attivo e svolge il suo turno effettuando 3 azioni a sua scelta, poi gira il suo segnalino Attivazione sul lato grigio per indicare che si è già attivato per quel round. La Fase degli Eroi termina quando tutti gli Eroi sono stati attivati.

Quando un Eroe si attiva, può effettuare 3 azioni in qualsiasi combinazione. Può scegliere la stessa azione più di una volta.

Le azioni disponibili sono:

- Movimento
- Attacco
- Recupero
- Scambiare ed Equipaggiare
- Azione Speciale



### AZIONE DI MOVIMENTO

Quando un Eroe effettua un'azione di Movimento, ottiene 2 punti movimento (PM). Ogni punto movimento può essere usato per fare 1 delle cose seguenti:

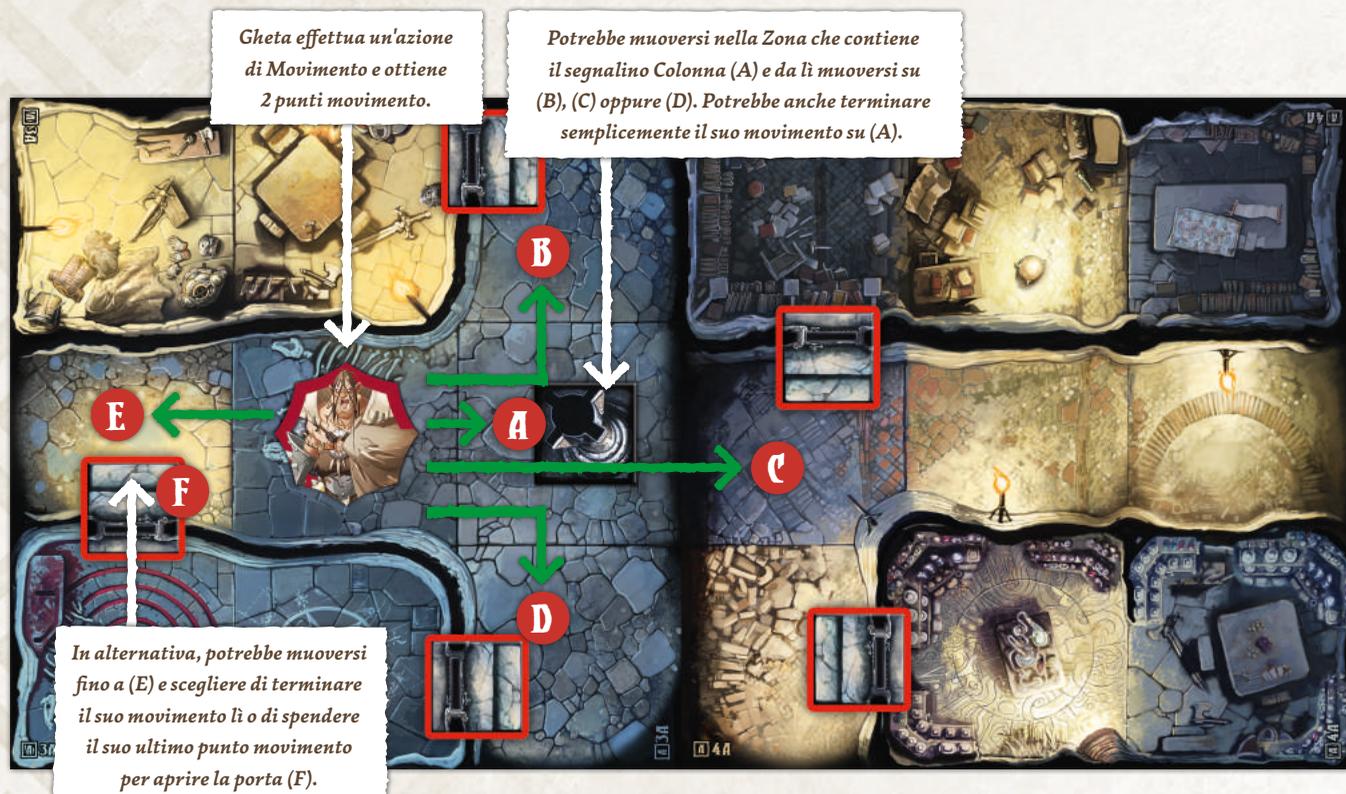
- Muoversi in una Zona adiacente
- Aprire una porta nella propria Zona attuale
- Interagire con gli oggetti nella propria Zona attuale

Tutti i PM non spesi vanno persi alla fine dell'azione di Movimento.

### MUOVERSI IN UNA ZONA ADIACENTE

Un Eroe deve spendere 1 punto movimento per muovere la sua miniatura in una Zona adiacente. Gli Eroi non possono muoversi attraverso le pareti o le porte chiuse e non possono muoversi diagonalmente. Se un Eroe muovendosi esce da una Zona che contiene un Nemico, subisce **danni di Reazione**, ovvero subisce 1 Ferita per ogni miniatura Nemica in quella Zona. Alcune Zone contengono segnalini Trappola che si innescano quando un Eroe si muove su di esse (vedere Trappole a pagina 29).

Una Zona può contenere un qualsiasi numero di miniature.





## APRIRE UNA PORTA

Le Camere e i corridoi sono collegati dalle porte, rappresentate dai segnalini Porta. Tranne dove specificato diversamente, all'inizio di ogni Missione tutte le porte sono considerate chiuse e gli Eroi e i Nemici non possono muoversi attraverso le porte chiuse. Le porte chiuse bloccano inoltre le Linee di Vista (vedere pagina 19).



Porta Chiusa



Porta Aperta

Un Eroe che si trova in una Zona con un segnalino Porta chiusa può spendere 1 punto movimento per aprire la porta girando il segnalino Porta sul suo lato aperto. Gli Eroi non possono chiudere le porte aperte. Quando un Eroe apre per la prima volta la porta di una Camera, quella Camera viene **rivelata**.

**IMPORTANTE:** *Aprire porte non termina l'azione di Movimento di un Eroe.*

## RIVELARE UNA CAMERA

Quando una Camera viene rivelata, si svolgono questi passi in ordine:

1. Pescare e risolvere una carta Porta
2. Generare i Nemici
3. Collocare i Tesori

**Pescare e Risolvere una carta Porta:** Le carte Porta prevedono un evento che deve essere risolto prima che i Nemici vengano generati e i segnalini Tesoro collocati. Tranne dove specificato diversamente, la carta Porta viene scartata dopo essere stata risolta.

**NOTA:** *Se non restano più carte Porta da pescare, mescolate le carte Porta scartate per comporre un nuovo mazzo.*

**Generare Nemici:** Pescate carte Orda in base al Livello del Dungeon (vedere pagina 26) per ogni  sulla Camera e collocate le miniature Orda corrispondenti. Le Orde vengono generate con 1 Comandante più un numero di Gregari pari al numero di Eroi nella partita. Pescate un numero di segnalini Tesoro dal sacchetto dei Tesori come indicato sulla carta Orda e collocateli sulla carta Orda. Le Orde combattono come un gruppo usando i loro oggetti personali. Pescate 1 carta dal mazzo degli Oggetti dell'Orda corrispondente al Livello del Dungeon e collocatela sotto la carta Orda, in modo che soltanto la parte in fondo all'Oggetto dell'Orda sia visibile. Il Comandante dell'Orda è considerato il mostro che possiede l'oggetto.

**NOTA:** *Se non restano più carte Orda o carte Oggetto dell'Orda da pescare, mescolate le carte scartate del Livello del Dungeon attuale per comporre un nuovo mazzo. Se non ci sono carte Orda o carte Oggetto dell'Orda scartate a disposizione, pescate una carta di 1 Livello del Dungeon più alto (se possibile).*

Rimuovete il segnalino  dopo avere generato i Nemici su di esso.

Quando generate un'Orda, se la carta Orda che è stata pescata si riferisce a un Nemico che è già presente nel Dungeon, non generate un altro Nemico di quel tipo. Sostituite invece la carta attuale dell'Orda con la nuova versione di livello più alto ed effettuate 1 Azione con quella (vedere Attivazione delle Orde a pagina 23). Quando sostituite le carte Nemico in questo modo, non sostituite e non rimuovete nessuna Ferita, Oggetto dell'Orda, Condizione o segnalino Tesoro che si trovi attualmente sull'Orda.

**NOTA:** *Nel raro caso in cui la carta pescata appartenga a un Nemico di livello inferiore già presente nel Dungeon, non sostituite la carta: limitatevi a scartarla e ad effettuare l'Azione.*

**Collocare i Tesori:** Per ogni  nella Camera rivelata, pescate 1 segnalino Tesoro dal sacchetto dei Tesori e collocatelo in quella Zona. Poi scartate il segnalino . Gli Eroi possono raccogliere i segnalini Tesoro interagendo con essi (vedere pagina 18).

Se all'Eroe rimangono ancora dei punti movimento, può spenderli dopo avere rivelato la Camera.



Gheta pesca una carta Porta e risolve l'effetto sulla carta, che è una Trappola del Tesoro. Gheta subisce 2 Ferite e colloca 1 segnalino Tesoro aggiuntivo.





Gheta deve generare un'Orda sul . Dato che il Dungeon è al Livello 3, pesca una carta Orda dal mazzo dell'Orda 3-4 e ottiene l'Orda di Non Morti. Questa è una partita a 3 Eroi, quindi l'Orda è composta da 1 Comandante e da 3 Gregari.

Quando un Eroe raccoglie un oggetto, può immediatamente equipaggiarlo nello slot corrispondente della sua plancia Eroe (vedere Azione di Scambiare ed Equipaggiare a pagina 22). Ogni oggetto che non viene equipaggiato è inattivo ed è considerato parte dell'Inventario dell'Eroe, situato accanto alla plancia Eroe.

Quando un Eroe raccoglie degli oggetti, può cedere uno o più di quegli oggetti agli altri Eroi che condividono la stessa Zona. Questi oggetti possono essere equipaggiati immediatamente (ma gli Eroi non possono equipaggiare altri oggetti in questo caso).



Gheta deve poi pescare i segnalini Tesoro dal sacchetto dei Tesori, 1 per ogni nella Zona prevista. Quindi pesca 3 segnalini Tesoro (2 per i già presenti e 1 per il aggiunto dall'effetto della carta Porta).

Gheta pesca 1 carta dal mazzo degli Oggetti comuni e ottiene un Anello d'Argento, un oggetto molto utile! Equipaggia immediatamente l'anello.



Gheta pesca anche 1 segnalino Tesoro e lo colloca sulla carta Orda, poi pesca un oggetto dal mazzo degli Oggetti dell'Orda di Livello 3-4 e lo assegna ai Non Morti.

A Gheta resta ancora 1 PM, che usa per entrare nella Zona adiacente, ovvero dentro alla Camera.



Poi rimette il segnalino Tesoro nel sacchetto dei Tesori. A Gheta resta ancora 1 PM e può continuare la sua azione di Movimento.

### INTERAGIRE CON GLI OGGETTI

Molte Zone contengono oggetti con cui gli Eroi possono scegliere di interagire. Alcuni esempi includono aprire un forziere, bere da una fontana o raccogliere oggetti. Un Eroe può interagire con 1 oggetto nella sua Zona attuale per ogni punto movimento che spende, purché non ci siano Nemici in quella Zona.

Se un Eroe interagisce con un segnalino Tesoro, raccoglie il Tesoro. Pesca 1 carta oggetto dal mazzo degli oggetti corrispondente a quel segnalino Tesoro (Comune, Raro o Epico). Conserva la carta e rimette il segnalino Tesoro nel sacchetto dei Tesori.





## AZIONE DI ATTACCO

Il Dungeon è popolato da mostri di ogni genere, tutti ossessionati dall'obiettivo di distruggere gli Eroi. Con i mostri non è possibile ragionare. Bisogna ucciderli!

L'Eroe che effettua l'azione di Attacco è l'**attaccante** e il suo bersaglio è il **difensore**. Ai fini degli effetti di gioco, sia l'attaccante che il difensore sono considerati in **Combattimento**.

Per effettuare un'azione di Attacco, un Eroe ha bisogno di un'arma e di un bersaglio. Ogni arma possiede almeno 1 tipo di attacco.



Esistono 3 tipi di attacchi:

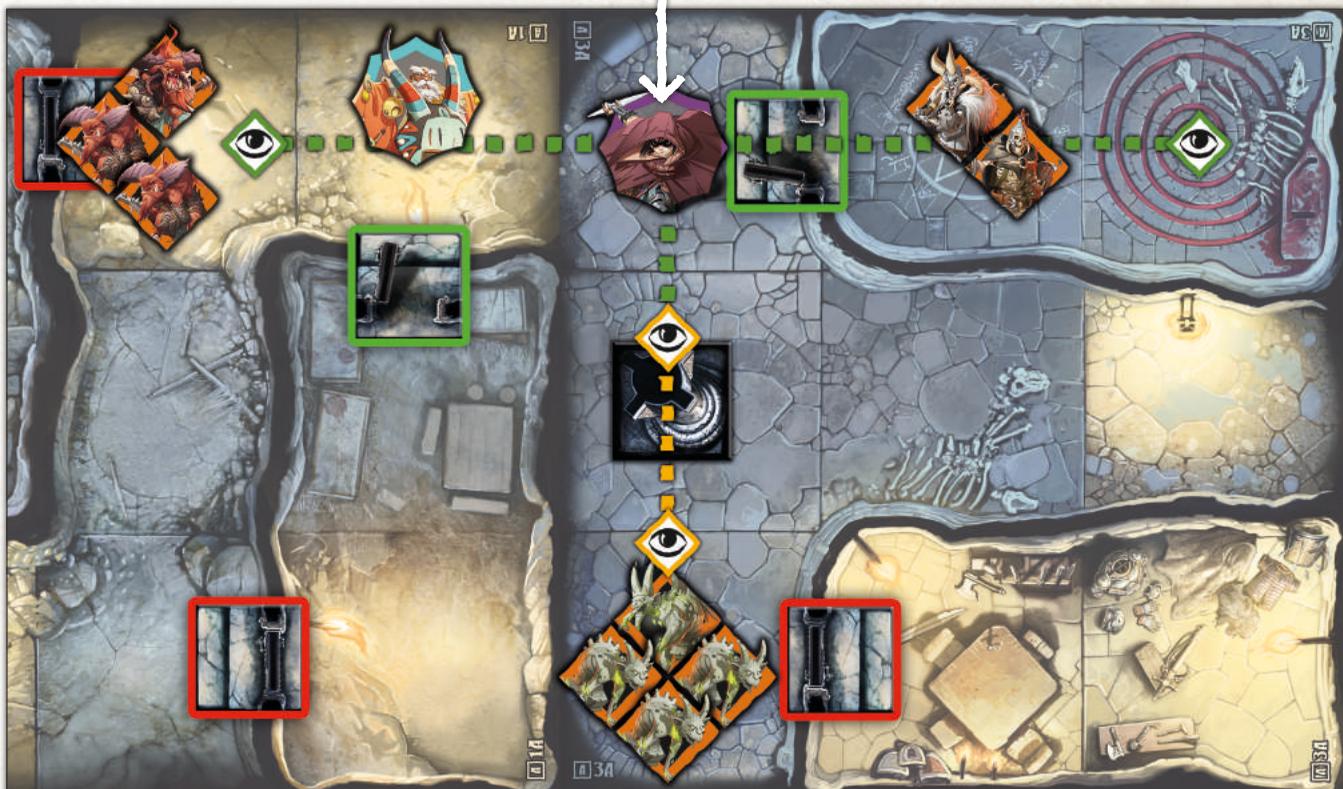
- **In Mischia** L'attaccante e il difensore devono trovarsi entrambi nella stessa Zona.
- **Magico** L'attaccante può trovarsi nella stessa Zona del difensore o a 1 Zona di distanza. Se il difensore si trova a 1 Zona di distanza, l'attaccante deve anche avere Linea di Vista fino ad esso (vedere sotto).
- **A Distanza** L'attaccante deve trovarsi a 1 o più Zone di distanza dal difensore che deve essere in Linea di Vista. Non è possibile effettuare attacchi a distanza contro i bersagli che si trovano nella stessa Zona dell'attaccante.

Come i movimenti, anche gli attacchi sono ortogonali. Gli Eroi e i Nemici non possono mai attaccare diagonalmente.

### LINEA DI VISTA

Gli attaccanti devono possedere Linea di Vista (LdV) fino ai loro bersagli. Un attaccante possiede Linea di Vista fino a un difensore fintanto che non ci sono pareti o porte chiuse tra l'attaccante e il difensore in linea retta. Gli altri Eroi e Nemici non bloccano le Linee di Vista.

*Feydra usa un'arma a distanza e possiede Linea di Vista fino a ogni Zona contrassegnata da una linea tratteggiata. Può quindi attaccare l'Orda di Imp Infernali o l'Orda di Scheletri. Se decide di attaccare il Gargoyle, il suo attacco sarà ostacolato ma non impedito dalla Colonna (vedere Colonna a pagina 29).*





Dopo che l'Eroe attaccante ha determinato che il suo bersaglio è entro gittata e in Linea di Vista, è ora di comporre la riserva dei dadi e risolvere l'attacco.

## COMPORRE LA RISERVA DEI DADI

Per comporre la riserva dei dadi, svolgere i passi seguenti:

1. Radunare la quantità e il tipo di dadi mostrati sull'arma dell'attaccante e aggiungerli alla riserva. Noterete che alcune armi hanno più di un tipo di attacco (in mischia e a distanza, per esempio), quindi assicuratevi di radunare i dadi del tipo di attacco corretto. Se l'attaccante è un Eroe che usa 2 armi che condividono lo stesso tipo di attacco, sommate insieme i loro dadi.
2. Se l'attaccante è un Eroe nell'Ombra, aggiungete il dado Ombra alla riserva.
3. Radunate tutti i dadi di Difesa del difensore e aggiungeteli alla riserva.
4. Se un'Orda partecipa al Combattimento, aggiungete 1 dado Nemico per ogni Gregario nell'Orda.
5. Radunate gli eventuali dadi bonus applicabili e aggiungeteli alla riserva. Alcune abilità, capacità o oggetti possono aggiungere dadi di Attacco in situazioni specifiche e possono essere usati quando si compone la riserva dei dadi o quando si risolve l'attacco, quindi per gli Eroi può essere una scelta saggia tenere da parte alcuni bonus per un momento successivo.

**IMPORTANTE:** Un tiro dei dadi può includere fino a 3 dadi di Attacco di ogni colore, 5 dadi di Difesa blu, 1 dado Ombra e 6 dadi Nemico. Ogni ammontare di dadi in eccesso viene perso.



Gheta attacca un'Orda di Scheletri (con 1 Comandante e 2 Gregari) con il suo Spadone Davvero Enorme. Non è nell'Ombra, quindi non può usare il dado Ombra, ma la sua arma le fornisce 1 dado di Attacco giallo e 1 dado di Attacco arancione.



Gli Scheletri difendono con 1 dado blu e 2 dadi neri (1 per ogni Gregario).



Gheta decide inoltre di usare la sua abilità Furia Fatale e spende 1 dei suoi segnalini per aggiungere 1 dado giallo alla riserva.



La riserva dei dadi finale sarà così composta.

## RISOLVERE L'ATTACCO

Una volta composta la riserva di dadi, l'attacco viene risolto svolgendo i passi seguenti nell'ordine indicato. Tutti e 3 i passi devono essere completati:

- 1- **Tirare tutti i dadi della riserva dei dadi:** Radunare tutti i dadi di Attacco dell'attaccante, i dadi di Difesa del difensore, gli eventuali dadi Nemico e tirarli tutti assieme. Ricordate di includere il dado Ombra se l'Eroe attaccante è nell'Ombra.
- 2- **Applicare le capacità e gli effetti:** Molte capacità ed effetti possono essere applicati durante il combattimento (in genere viene dichiarato). Quando si applicano le capacità e gli effetti, il giocatore che tira i dadi deve risolvere tutti i risultati dei dadi ma può scegliere l'ordine in cui vengono risolti. Dopo che un giocatore ha deciso di risolvere un effetto di un dado (come per esempio , , , e ) non può ripetere il tiro, modificare o cambiare la faccia di quel dado.
- 3- **Sommare e sottrarre :** Una volta che il giocatore ha applicato tutte le capacità e gli effetti, somma assieme tutti i . Poi, per ogni rimuove 1 . L'ammontare di rimasti viene inflitto come Ferite al bersaglio, oltre alle eventuali Ferite generate da altre capacità ed effetti. Collocate 1 segnalino Salute accanto alla miniatura per ogni Ferita che subisce.

**IMPORTANTE:** Gli Eroi subiscono sempre Ferite quando ottengono al tiro, anche se il Nemico che difende non si trova in gittata per attaccarli.

Dopo che questi passi sono stati risolti, se un Nemico possiede un numero di Ferite pari alla sua Salute, viene ucciso e rimosso dal Dungeon. Per ogni miniatura Nemico uccisa, l'Eroe attaccante ottiene 1 punto esperienza. Se la miniatura uccisa è un Comandante dell'Orda o un Mostro Errante, **tutti gli Eroi** ottengono punti esperienza aggiuntivi: 2 per i Comandanti dell'Orda e 4 per i Mostri Erranti.

Quando attaccate un'Orda, considerate tutte le miniature della stessa Orda come un unico difensore. Se l'attacco ottiene come risultato più Ferite della Salute di 1 componente dell'Orda, uccidetevi 1 miniatura e poi continuate ad aggiungere Ferite alla prossima, e così via finché tutte le Ferite non sono state assegnate. I Gregari proteggono sempre il loro Comandante: il Comandante dell'Orda può subire Ferite solo dopo che tutti i Gregari nella sua Orda sono stati uccisi, anche se questo accade durante lo stesso attacco.

Quando gli Eroi uccidono un Comandante dell'Orda o un Mostro Errante, l'Eroe che ha inflitto il colpo mortale controlla i segnalini Tesoro sulla carta Nemico e pesca una carta oggetto dal mazzo degli oggetti corrispondente a ogni segnalino Tesoro (Comune, Raro o epico). Nel caso dei Mostri Erranti, controlla anche le Ricompense Fisse indicate sulla carta e pesca le carte oggetto corrispondenti. L'Eroe tiene le carte e rimette gli eventuali segnalini Tesoro nel sacchetto dei Tesori. Se un Comandante dell'Orda viene ucciso, l'Eroe ottiene anche l'oggetto che il Comandante dell'Orda trasportava. Scartate la carta Nemico, formando mazzi degli scarti separati per le carte Orda e Mostro Errante. Dopo avere risolto l'attacco, l'azione di Attacco termina, sia che il Nemico sia stato ucciso o meno.





**NOTA:** Se una miniatura Nemico viene uccisa da una capacità o da un effetto che non è un Attacco, l'Eroe che ha innescato la capacità o l'effetto in questione ottiene i punti esperienza. Se nessun Eroe li ha innescati, i giocatori sceglieranno un Eroe che otterrà i punti esperienza.

**IMPORTANTE:** Un Eroe non ha bisogno di essere nella stessa Zona del Nemico per ricevere oggetti e ricompense. Proprio come quando raccoglie gli oggetti, l'Eroe che ha appena ricevuto un oggetto può immediatamente equipaggiarlo o cederlo a un alleato nella stessa Zona.



Gheta attacca un'Orda di Gargoyle e ottiene i risultati dei dadi mostrati qui sopra.

Non possiede nessuna capacità che le permette di aggiungere altri dadi a questo attacco. Decide per prima cosa di risolvere l'icona del dado Nemico, che le infligge 1 Ferita e le conferisce 1 Ira (vedere Berserker a pagina 32).



Decide di spendere l'Ira sulla sua posizione Ira Sanguinaria, che le permette di ripetere il tiro di un dado. Gheta non può ripetere il tiro del dado Nemico con perché già parzialmente risolto, quindi decide di ripetere il tiro del dado Blu con risultato , ma purtroppo ottiene di nuovo .

Gheta decide allora di risolvere e ottiene 1 Mana. Ora deve risolvere il rimasto, che nel caso dei Gargoyle aggiunge un al tiro. Ora che tutte le capacità e gli effetti sono stati risolti, conteggia tutti i e : con un totale di 6 e 2 , infligge ai Gargoyle 4 Ferite e il suo attacco si conclude.





## AZIONE DI SCAMBIARE ED EQUIPAGGIARE

Spendendo 1 azione, un Eroe può effettuare un'azione di Scambiare ed Equipaggiare e tutti gli Eroi situati nella zona di scambio possono scambiare ed equipaggiare oggetti gratuitamente. Ogni oggetto non equipaggiato è considerato situato nell'Inventario dell'Eroe e viene messo da parte accanto la plancia del relativo Eroe. Se gli Eroi nella Zona vogliono semplicemente equipaggiare gli oggetti del loro Inventario senza scambiare, 1 Eroe nella Zona deve comunque effettuare un'azione di Scambiare ed Equipaggiare.

## AZIONE DI RECUPERO

Gli Eroi possono spendere un'azione per recuperare. Se decidono di farlo, l'Eroe che effettua l'azione di Recupero può ottenere fino a 2 Salute o Mana in qualsiasi combinazione (2 Salute, 2 Mana o 1 ciascuno).



### OGGETTI DEL SET

Gli oggetti contrassegnati con la parola Set fanno parte di una serie di pezzi magici. Ogni pezzo di un Set contiene un titolo condiviso annotato sul fronte della carta, come "Set Flagello delle Ombre". Gli oggetti del Set possono essere equipaggiati individualmente come ogni altro oggetto, ma il vero potere di un Set si ottiene quando si equipaggiano più pezzi nello stesso momento. Ogni Set include 1 oggetto esclusivo per ogni Classe, mentre il resto del Set è composto da carte oggetto utilizzabili da qualsiasi Classe. Quando un Eroe ha equipaggiato almeno 2 oggetti dello stesso Set, riceve la corrispondente carta Potere del Set relativa alla sua Classe specifica e può usare il potere Minore di quella carta fintanto che mantiene equipaggiati almeno 2 oggetti del Set. Se un Eroe possiede 4 o più oggetti del Set, può accedere al potere Maggiore indicato sulla carta Potere del Set. Se un Eroe, in qualsiasi momento, decide di rimuovere un oggetto del Set restando con un numero inferiore all'ammontare richiesto, perde l'accesso al potere del Set corrispondente. La Scatola Base di Hellscape include 1 Set di oggetti: Flagello delle Ombre.

*Nota: Se un Eroe pesca un oggetto del Set di una classe che non è in gioco, può scartare quella carta e pescarne un'altra dello stesso rango.*

## AZIONE SPECIALE

Alcune abilità, capacità e oggetti forniscono agli Eroi azioni aggiuntive. Se su una carta c'è scritta la parola **AZIONE**, significa che l'Eroe può spendere 1 delle sue azioni per innescare l'effetto indicato.



*Esempio: Durante il suo turno, Mathrin spende 1 delle sue 3 azioni per usare la capacità elencata sulla sua carta Eroe e ottiene 3 Mana. In alternativa, Mathrin potrebbe usare l'azione elencata sulla sua carta Anello d'Argento per effettuare Cura 3.*



### OGGETTI MONOUSO

Gli oggetti Monouso, come le pozioni, sono denotati dal colore dello sfondo del titolo grigio sulle loro carte, nonché dalla loro icona. Non vengono collocati sugli slot oggetto ma vengono invece collocati accanto alla plancia Eroe. Gli oggetti Monouso possono essere usati in qualsiasi momento prima o dopo un'azione (anche durante la Fase dei Nemici). Alcuni oggetti Monouso possono aggiungere dadi durante il combattimento (questi oggetti Monouso possono essere usati soltanto durante il combattimento). Una volta che un oggetto Monouso è stato usato, viene scartato.

Gli Eroi possono rimuovere gli oggetti equipaggiati su un qualsiasi slot della loro plancia e collocarli nel loro Inventario in qualsiasi momento.



## ◆ 2. FASE DEI NEMICI

Ogni Orda e ogni Mostro Errante nel Dungeon si attivano separatamente. I giocatori scelgono l'ordine di attivazione dei Nemici.

Ricordate che le Orde e i Mostri Erranti si comportano diversamente e sono spiegati di seguito, nelle loro rispettive sezioni.



### ATTIVAZIONE DELLE ORDE

Ogni volta che un'Orda si attiva, effettua 2 azioni. Con ogni azione, l'Orda attacca un bersaglio entro gittata, se possibile. Se non può attaccare, si muove.

### ATTACCO DELLE ORDE

Le Orde cercano di attaccare gli Eroi e di effettuare questa azione ogni volta che possono. L'Orda bersaglia l'Eroe più vicino entro la sua gittata di attacco (ed entro la sua Linea di Vista, se l'Orda usa un attacco a Distanza o Magico). Se l'Orda ha a disposizione più bersagli entro la stessa distanza, i giocatori scelgono chi sarà l'Eroe difensore.

Le Orde trasportano armi, come indicato dalla carta Oggetto dell'Orda ad esse assegnata, che determina il tipo di attacco (mischia, a distanza o magico) e il tipo e la quantità di dadi da tirare. Molti oggetti dell'Orda possiedono più di un tipo di attacco (per esempio, un attacco in Mischia e un attacco a Distanza) e l'Orda usa sempre l'attacco più efficace per la sua gittata attuale. Gli attacchi in mischia richiedono che l'Orda si trovi nella stessa Zona dell'Eroe bersaglio. Gli attacchi magici richiedono che l'Orda si trovi nella stessa Zona dell'Eroe bersaglio o in una Zona adiacente. Gli attacchi a distanza richiedono che l'Orda possieda Linea di Vista fino all'Eroe bersaglio e che non si trovi nella stessa Zona dell'Eroe bersaglio.

**NOTA:** Se un qualsiasi effetto di gioco rimuove l'oggetto del Comandante dell'Orda, l'Orda è considerata dotata di un attacco in Mischia (per cui si tirano solo i dadi Nemico) e il Comandante aggiunge +1  all'attacco, se possibile.

Tutte le miniature di un'Orda attaccano in gruppo. L'attacco viene risolto seguendo gli stessi passi dell'attacco di un Eroe, con le variazioni seguenti:

- L'Eroe ora è il difensore e l'Orda è l'attaccante.
- I nemici non ottengono .
- I nemici non tirano il dado Ombra.
- Gli Eroi scartano 1 segnalino Salute per ogni Ferita che subiscono (a differenza dei Nemici che accumulano segnalini Salute man mano che subiscono Ferite).

La Fase dei Nemici inizia e un'Orda di Non Morti si trova nella stessa Zona di Gheta. I Non Morti la attaccano!

Radunano i loro dadi di Attacco: 1 giallo e 1 arancione, più 2 dadi Nemico (1 per Gregario). Anche se si trovano in una Zona di Ombra, i Nemici non tirano il dado Ombra.

Gheta aggiunge 1 dado Blu della sua armatura e poi si tirano i dadi.

ATTACCO 1   e questa Orda subisce 2 Ferite.



Gheta decide di risolvere prima , che le infligge 1 Ferita e genera 1 Ira (vedere Berserker a pagina 32).

Nessuno riceve  ottenuti al tiro, dato che l'Orda è l'attaccante. Ora Gheta deve risolvere 2 . La capacità dei Non Morti li obbliga a subire 2 Ferite e a tirare 2 dadi di Attacco gialli aggiuntivi per ogni . Un Non Morto Gregario aveva 1 Ferita e viene ucciso dopo avere subito le 4 Ferite. I 4 dadi gialli aggiuntivi superano il limite di dadi di Attacco Gialli, quindi se ne tirano soltanto 2 aggiuntivi che ottengono come risultato un vuoto e 1 . Gheta deve ora conteggiare i  e : con 4  e 2 , Gheta subisce 2 Ferite.





### MOVIMENTO DELLE ORDE

Le Orde si muovono solo se non possono attaccare. Non hanno diritto a punti movimento e possono muoversi soltanto in 1 Zona adiacente per azione. Quando un'Orda si muove, segue il percorso più breve possibile per raggiungere un'Eroe. Se ci sono più Eroi alla stessa distanza dell'Orda, i giocatori scelgono verso quale Eroe si muove l'Orda. Le Orde non possono aprire le porte o interagire con gli oggetti e non innescano trappole.

### ATTIVAZIONE DEI MOSTRI ERRANTI



I Mostri Erranti sono Nemici potenti dotati di capacità uniche e solitamente vengono generati nella Fase dell'Oscurità (vedere pagina 26), ma possono anche essere generati dalle carte Porta e dalle regole delle Missioni. Quando si attivano, seguono una serie di istruzioni elencate sulle loro carte.

• Per prima cosa si controlla la prima condizione, e se è soddisfatta, si esegue il primo effetto, poi l'attivazione del Mostro Errante termina.

• Altrimenti si controlla la seconda condizione, e se è soddisfatta, si esegue il secondo effetto, poi l'attivazione del Mostro Errante termina.

Nel caso in cui nessuna delle due condizioni sia soddisfatta, il Mostro Errante si attiva come un'Orda regolare e gli vengono conferite 2 azioni.

Gli attacchi dei Mostri Erranti si risolvono allo stesso modo degli attacchi delle Orde, con la differenza che i Mostri erranti non usano le carte Oggetto dell'Orda: i loro dadi di Attacco e i loro dadi Nemico sono indicati direttamente sulle loro carte.

Dopo che tutti i Nemici sono stati attivati, la Fase dei Nemici termina.

### TRAMORTITO

Quando un'Eroe ha subito abbastanza Ferite da restare senza nessun segnalino Salute, è tramortito (o in forma abbreviata, è KO). Stendete la sua miniatura su un fianco e scartate tutti i segnalini Condizione che possedeva. All'inizio di ogni round, se un'Eroe è Tramortito, i giocatori devono spendere un segnalino Latore di Vita girandolo sul suo lato grigio per rimettere in piedi l'Eroe Tramortito (spendere 1 segnalino per ogni Eroe tramortito, questo non costa un'azione). L'Eroe torna in piedi con 3 Salute e la quantità di Mana che possedeva e può continuare la Missione normalmente. Tuttavia, se non restano più segnalini Latore di Vita, la Missione termina immediatamente in una sconfitta.

**NOTA:** Se un'Eroe subisce Ferite che lo renderebbero KO durante il suo stesso attacco, l'attacco viene comunque risolto nella sua interezza prima che l'Eroe diventi KO.

Un'Eroe Tramortito non può effettuare nessuna azione o essere bersagliato dagli attacchi o dalle capacità dei Nemici finché non viene riportato in piedi nel round seguente. Se tutti gli Eroi vengono Tramortiti nel Dungeon, i Nemici non si attivano. Quando un segnalino Latore di Vita viene speso, tutti gli Eroi sono in grado di beneficiare del suo effetto dato dall'essere stato speso fino alla fine della partita. Questo effetto è **COMBATTIMENTO**:  ed è un effetto cumulativo.





### 3. FASE DI AVANZAMENTO

Durante la Fase di Avanzamento, gli Eroi **devono** spendere i punti esperienza (PE) che hanno accumulato per aumentare il loro livello, il maggior numero di volte possibile. L'ammontare di PE richiesto per avanzare di livello aumenta, come indicato di seguito e sul segnalino Livello:

LIVELLO	
-1	
-2	5 PE
-3	+1 MAX +1 MAX
-4	+2 MAX +1 MAX
-5	+2 MAX +2 MAX

**IMPORTANTE:** Avanzare di livello **non** è facoltativo. Se un Eroe può avanzare di livello, **deve** farlo.

- Per salire dal livello 1 al livello 2 è necessario spendere 5 PE.
- Per salire dal livello 2 al livello 3 è necessario spendere 10 PE.
- Per salire dal livello 3 al livello 4 è necessario spendere 12 PE.
- Per salire dal livello 4 al livello 5 è necessario spendere 18 PE.

Quando il vostro Eroe avanza di livello, svolgete i passi seguenti, nell'ordine indicato:

1. Riducete il totale dei PE accumulati dell'ammontare richiesto per salire di livello (vedere sopra).
2. Spostate il piolo di Livello sulla plancia Eroe fino al livello successivo.
3. Aumentate il valore massimo di Mana e/o di Salute: il nuovo valore massimo di Mana o di Salute dell'Eroe è la somma del suo valore massimo di partenza più l'ammontare indicato sul nuovo livello. Se il valore massimo di Mana e/o Salute dell'Eroe aumenta, l'Eroe ottiene il numero di segnalini Mana e/o Salute pari all'ammontare dell'aumento.
4. Aggiungete la quantità e il tipo di segnalini Tesoro al sacchetto dei Tesori come specificato sul segnalino Livello, prendendoli da quelli messi da parte accanto alla plancia.
5. Ottenete una nuova abilità.

#### OTTENERE ABILITÀ

Ogni volta che un Eroe avanza di livello, riceve una nuova abilità da scegliere tra le sue abilità di Classe disponibili. Questa nuova abilità deve avere un requisito di livello pari o inferiore al nuovo livello dell'Eroe.



Molte abilità hanno più gradi, il che significa che possono aumentare di potere man mano che l'Eroe aumenta di livello. Le abilità a gradi sono indicate dai numeri romani, come la Forma d'Ombra I e la Forma d'Ombra II del Ladro. Le abilità a gradi devono essere acquisite seguendo il loro ordine e ogni abilità di grado superiore prende il posto dell'abilità di grado inferiore (quindi un Eroe non può avere la stessa abilità di gradi diversi simultaneamente).

*Durante la Fase di Avanzamento, Feydra possiede 17 PE, sufficienti a farla salire dal livello 3 al livello 4. Spende i 12 PE richiesti e riduce il totale dei suoi PE a 5.*



Sposta il piolo del Livello da 3 a 4.

Il livello 4 aumenta la sua Salute massima di 1 (da +1 Max a +2 Max) e riceve immediatamente 1 segnalino Salute dalla riserva. Prende un segnalino Tesoro Epico dai segnalini accanto alla sua plancia e lo aggiunge al sacchetto dei Tesori.



Ottiene infine un'abilità e sceglie di migliorare la sua abilità Forma d'Ombra I in Forma d'Ombra II.



## ◆ 4. FASE DELL'OSCURITÀ

La minaccia all'interno del Dungeon aumenta a ogni round. Se gli Eroi non raggiungono gli obiettivi della loro Missione, prima o poi saranno sopraffatti dalle forze del male.



Ogni Fase dell'Oscurità fa avanzare l'indicatore Oscurità di 1 casella. Quando l'indicatore raggiunge un , generate un'Orda (vedere pagina 17) in ogni Zona che contenga **un qualsiasi Portale**. Quando il segnalino Oscurità raggiunge un , generate un Mostro Errante **nella Zona Portale dei Mostri Erranti**. Quando l'indicatore arriva a un  o , aggiungete 1 segnalino Tesoro del tipo corrispondente al sacchetto dei Tesori.

Quando l'indicatore Oscurità avanza oltre la casella 9, girate il tracciato Oscurità sul retro e collocate l'indicatore Oscurità sulla prima casella. Il tracciato Oscurità rimarrà su questo lato per tutto il resto della partita. Quando l'indicatore Oscurità avanza oltre la casella 4, rimettetelo sulla prima casella di questo lato del tracciato.

### GENERARE I MOSTRI ERRANTI

- Pescate una carta Mostro Errante in base al Livello del Dungeon (vedere pagina 26).
- Pescate un numero di segnalini Tesoro dal sacchetto dei Tesori come indicato sulla carta Mostro Errante e collocateli sulla carta (non pescate segnalini per le Ricompense fisse).
- Poi collocate il Nemico corrispondente nella Zona Portale dei Mostri Erranti.
- Come nel caso delle Orde, se c'è bisogno di generare un Mostro Errante ma non rimangono più carte nel mazzo, mescolate le carte scartate del Livello del Dungeon attuale per formare un nuovo mazzo. Se non ci sono più carte Mostro Errante scartate disponibili, pescatene una dal mazzo Livello del Dungeon immediatamente superiore (se possibile). Se la carta Mostro Errante che è stata pescata è relativa a un Nemico già presente nel Dungeon, non generate un altro Nemico di quel tipo. Sostituite invece la carta attuale del Mostro Errante con la nuova versione di livello più alto ed effettuate 1 azione con esso (vedere Attivazione dei Mostri Erranti a pagina 24). Quando sostituite le carte Nemico in questo modo, non sostituite o rimuovete nessuna Ferita, Condizione o segnalino Tesoro attualmente sul Nemico.

Una volta completata la Fase dell'Oscurità, girate i segnalini Attivazione di tutti gli Eroi sul lato blu a faccia in su.



## ◆ REGOLE AGGIUNTIVE ◆

### ◆ OMBRA E LUCE

Ogni miniatura che si trova in una Zona di Ombra è considerata nell'Ombra. Alcune abilità e capacità possono essere usate solo quando l'Eroe si trova nell'Ombra. Inoltre, trovarsi nell'Ombra fornisce un vantaggio agli Eroi.

I Portatori di Luce sono avventurieri addestrati specificamente a combattere nell'Oscurità. Quando attaccano nell'Ombra, aggiungete il dado Ombra alla riserva dei dadi. Il dado Ombra è una fonte di  o , ma soprattutto innesca la Capacità Ombra dell'Eroe quando fornisce come risultato .

Qualsiasi miniatura che si trova in una Zona di Luce è considerata nella Luce. Alcune abilità e capacità possono essere usate solo quando ci si trova nella Luce.

### ◆ LIVELLO DEL DUNGEON

Il livello del Dungeon influenza il tipo di Nemici e di oggetti che vengono generati durante una Missione. Il Livello del Dungeon è pari a quello dell'Eroe di livello più alto. Per esempio, se tre Eroi sono tutti al livello 2 e il quarto Eroe è di livello 3, il Livello del Dungeon sarà pari a 3.

## BOSS



I Boss sono nemici Unici che compaiono in alcune Missioni (dove in genere ucciderli è la condizione di vittoria). Le Missioni indicano una Camera dove il Boss viene collocato durante la preparazione: quella è la Camera del Boss. I Boss non si muovono, non si attivano e non usano nessun effetto finché non ha inizio lo Scontro col Boss, che comincia quando alcune condizioni specifiche della Missione vengono soddisfatte.

Quando lo Scontro col Boss ha inizio, svolgete i passi seguenti:

- Tutti gli Eroi vengono trasferiti nella Camera del Boss, nelle Zone indicate dalla Missione. Se sono indicate più Zone, i giocatori scelgono dove muoversi.
- Gli Eroi recuperano tutta la Salute e il Mana fino ai valori massimi.
- Effettuate una Fase di Avanzamento.
- Rimuovete tutte le Tessere che non fanno parte della Camera del Boss, inclusi tutti i componenti collocati sopra di esse.
- Rimuovete il tracciato Oscurità e collocate la Plancia Boss accanto al Dungeon, con l'indicatore Oscurità sulla casella più a sinistra del tracciato Boss.
- Iniziate una nuova Fase degli Eroi.



Negli Scontri con il Boss è necessario osservare alcune regole. I Boss cambiano il funzionamento della Fase dei Nemici. Invece di svolgersi dopo la Fase degli Eroi, il Boss ha diritto a una Fase dei Nemici **dopo il turno di ogni Eroe**. Per ogni azione posseduta dal Boss, tirate i suoi dadi di Attivazione e risolvete la capacità Speciale indicata sulla plancia Boss corrispondente all'**ammontare esatto** di risultati  (ignorare i risultati  per questo tiro). I Boss risolvono una singola capacità Speciale con ogni azione.

Durante la Fase dell'Oscurità, spostate l'indicatore sul tracciato Boss di 1 casella verso destra. Non appena il segnalino raggiunge una casella con un effetto, quell'effetto diventa attivo. Se l'indicatore non può progredire oltre, non fatelo avanzare durante la Fase dell'Oscurità.

**NOTA:** Alcune Missioni generano Nemici collegati agli Obiettivi della Missione. Quando viene generato un Nemico in questo modo, se la carta che è stata pescata è relativa a un Nemico che è già presente nel Dungeon, sostituite la carta attuale del Nemico con la nuova versione di livello più alto ed effettuate 1 azione con esso come di consueto. Tuttavia, dopo avere risolto quella carta, pescate una nuova carta per la Generazione. Ripetete questo processo per tutte le volte necessarie finché non viene generato un Nemico. Nel raro caso in cui non rimangano Nemici da generare per quell'Obiettivo, la partita termina immediatamente con una sconfitta.





## ◆ CAPACITÀ SPECIALI

Tutti gli Eroi, i Nemici, gli oggetti e le abilità possono includere capacità speciali che producono vari effetti di gioco. Queste capacità seguono tutte una sorta di formattazione comune, per facilitarne la comprensione. Il formato base è il seguente:

[TIPO/CONDIZIONE DI TEMPISTICA/COSTO/REQUISITO]: [EFFETTO]

Alcune capacità prevedono delle condizioni di tempistica, altre no. La maggior parte delle capacità richiede un costo di qualche tipo, come spendere  o certi risultati del dado. Le condizioni di tempistica, i costi, i requisiti e gli effetti più comuni sono descritti di seguito.

**IMPORTANTE:** A meno che una condizione di tempistica specifica non indichi diversamente, le capacità possono essere usate in qualsiasi momento durante il turno di un Eroe, prima o dopo un'azione.

### CONDIZIONI DI TEMPISTICA

- **ATTACCO:** La capacità può essere innescata soltanto dall'attaccante, una volta per combattimento.
- **(TIPO DI) ATTACCO:** Questa capacità può essere innescata soltanto dall'attaccante una volta per combattimento, con un attacco del tipo indicato.
- **DIFESA:** La capacità può essere innescata soltanto dal difensore, una volta per combattimento.
- **COMBATTIMENTO:** La capacità può essere innescata dall'attaccante o dal difensore una volta per combattimento.
- **MOVIMENTO:** La capacità può essere innescata soltanto una volta per azione di Movimento.
- **IN QUALSIASI MOMENTO:** La capacità può essere innescata anche fuori dal turno dell'Eroe, prima o dopo un'azione.

### COSTI O REQUISITI

- **AZIONE:** L'Eroe deve spendere 1 sua azione per innescare la capacità.
- **OMBRA:** La capacità può essere innescata solo quando l'Eroe o il Nemico è nell'Ombra.
- **LUCE:** La capacità può essere innescata solo quando l'Eroe o il Nemico è nella Luce.
- **X **: L'Eroe deve scartare X segnalini Mana per innescare la capacità.
- **(Subisci X Ferite):** L'Eroe deve subire X Ferite per innescare la capacità. L'Eroe deve possedere almeno X Salute per innescare questa capacità.
- **(Ferito X):** Al fine di innescare questa capacità, l'Eroe deve attualmente avere almeno X Ferite.
- **(Due Armi):** Questa capacità può essere innescata solo quando un Eroe usa 2 armi per attaccare.
- **X **: Il Nemico deve ottenere X  risultati al tiro per innescare la capacità di combattimento.

**IMPORTANTE:** A differenza delle capacità degli Eroi, le capacità di combattimento  possono essere innescate più volte in un singolo tiro.

### LIMITI AI COMPONENTI

I giocatori devono rispettare i limiti dei componenti contenuti in questa scatola. Se non ci sono abbastanza segnalini (o altri componenti), non aggiungete sostituti per i componenti mancanti. La Salute e il Mana, invece, **non hanno limiti**, quindi i giocatori possono usare dei sostituti per quei componenti, se necessario.

### EFFETTI

- **+X **: Aggiunge X risultati  al totale dell'Eroe o del Nemico per l'attacco.
- **+X **: Aggiunge X risultati  al totale dell'Eroe o del Nemico per la difesa.
- **+X **: L'Eroe ottiene X segnalini , fino al suo massimo.
- **+X  /  / **: Aggiunge X dadi del tipo mostrato alla riserva di dadi.
- **+X **: Aggiunge X segnalini  accanto alla miniatura del bersaglio.
- **+X **: Aggiunge X segnalini  accanto alla miniatura del bersaglio.
- **X **: Consente di ripetere il tiro di X dadi. Ogni tiro ripetuto viene risolto separatamente e può essere applicato allo stesso dado più volte. Può trattarsi di qualsiasi dado nella riserva attuale, anche quelli aggiunti dai Nemici.
- **X **: Consente di ripetere il tiro di X dadi Nemico. Ogni tiro ripetuto viene risolto separatamente e può essere applicato allo stesso dado più volte.
- **+X PM:** Fornisce all'Eroe dei punti movimento aggiuntivi quando effettua un'azione di Movimento.
- **-X **: Rimuove X risultati  dal totale di difesa dell'Eroe o del Nemico.
- **Ignora X:** Ignora X dei dadi o dei risultati corrispondenti nel tiro.
- **Cura X:** Il Nemico o l'Eroe recupera un ammontare di Salute pari al valore indicato. Se innescato da un Eroe, l'Eroe in questione può invece scegliere di applicare questo effetto per intero a un altro Eroe nella stessa Zona. Quando cura, l'Eroe può scegliere di rimuovere 1 segnalino  per ogni punto curato invece di recuperare Ferite. Se innescato da un'Orda, non può riportare in vita i Gregari uccisi.
- **(∞):** Consente a una capacità di essere innescata più di una volta durante la stessa azione.
- **(una volta per round) / (una volta per combattimento):** La capacità può essere innescata soltanto una volta per round / per combattimento, rispettivamente.

### ◆ SEGNALINI CONDIZIONE

Alcune capacità e attacchi collocano dei segnalini Condizione su un bersaglio Eroe o Nemico.



- **Fuoco:** Non appena un Eroe o un Nemico si attiva, se possiede 1 o più segnalini , rimuovete 1 segnalino e tirate 1 . L'Eroe o il Nemico in questione subisce 1 Ferita per ogni risultato . Ripetete la procedura finché non ci sono più segnalini  su quell'Eroe o quel Nemico. Le Ferite da più  vengono subite tutte assieme. Se la miniatura di un Nemico viene uccisa dal fuoco, i giocatori possono scegliere 1 Eroe che riceverà sia i punti esperienza che le eventuali ricompense.



- **Gelo:** Se un Eroe o un'Orda sta per effettuare un'azione e possiede uno o più segnalini , rimuovete invece 1 segnalino  dall'Eroe o dall'Orda in questione. Se un Mostro Errante sta per attivarsi e possiede 2 o più segnalini , rimuovete invece 2 segnalini  dal Mostro Errante, che perderà la sua intera attivazione. Se un Mostro Errante si attiva e possiede solo 1 segnalino , rimuovete il segnalino senza alcun effetto. I Boss ricevono segnalini , ma quando si attivano rimuovono tutti i segnalini  senza effetto.





## ◆ SEGNALINI E ZONE SPECIALI

Certe Missioni potrebbero collocare sulle Zone dei segnalini che possono essere innescati o con cui è possibile interagire in momenti specifici.



### TRAPPOLA CON SPUNTONI

Tranne dove specificato diversamente, le Trappole con Spuntoni vengono sempre collocate a faccia in giù (con il lato blu a faccia in su). Quando un Eroe si muove in una Zona con un segnalino Trappola con Spuntoni, gira immediatamente il segnalino e subisce il numero di Ferite indicato. Nel caso sia vuoto, non subisce nessuna Ferita. Rimuovete il segnalino dopo averlo rivelato.



### TAGLIOLA

Tranne dove specificato diversamente, le Tagliole vengono sempre collocate a faccia in giù (con il lato blu a faccia in su). Quando un Eroe si muove in una Zona con un segnalino Tagliola, gira immediatamente il segnalino. Se compare "Perdi 1 azione", l'Eroe termina immediatamente la sua attuale azione di Movimento e perde 1 azione per questo turno. Nel caso sia vuoto, non subisce nessuna conseguenza. Rimuovete il segnalino dopo averlo rivelato.



### COLONNA

Le Colonne non bloccano la LdV, ma ostacolano gli attacchi a Distanza e quelli Magici. Quando un attaccante attacca da un'altra Zona attraverso o verso una Zona contenente un segnalino Colonna, tira 1 in meno (se l'attacco non prevede , non accade nulla).



### FONTANA

I segnalini Fontana vengono sempre collocati a faccia in giù (con il lato dell'effetto a faccia in giù). Gli Eroi possono interagire con un segnalino Fontana (spendendo 1 PM come di consueto) per girare il segnalino e Curare immediatamente l'ammontare indicato. Rimuovete il segnalino dopo averlo rivelato.



### FORZIERI

I segnalini Forziere vengono collocati a faccia in giù (con il lato dell'icona a faccia in giù).

Gli Eroi possono interagire con un **segnalino Forziere Regolare** (spendendo 1 PM come di consueto) per girare il segnalino e ottenere 2 oggetti della stessa rarità mostrata. Rimuovete il segnalino dopo averlo rivelato.



Gli Eroi possono interagire con un **segnalino Forziere Superiore** (spendendo 1 PM come di consueto) per girare il segnalino e ottenere 3 oggetti della stessa rarità mostrata. Rimuovete il segnalino dopo averlo rivelato.



### FORGIA

Gli Eroi possono interagire con un segnalino Forgia (spendendo 1 PM come di consueto) per effettuare una singola lavorazione alla forgia: Possono scartare 3 carte oggetto, poi pescare 1 carta oggetto superiore di 1 rango rispetto a quello più basso tra le carte scartate (Comune > Raro > Epico). Per esempio, se un Eroe scarta 1 carta Epica e 2 carte Rare, poi pesca una carta Epica. Ai fini della Forgia, gli oggetti di Partenza e gli oggetti Monouso sono considerati Comuni. Gli Eroi possono spendere più punti movimento in 1 azione per fabbricare più oggetti.



### PONTI

I Ponti sono segnalini che funzionano come Zona extra. I ponti vengono collocati adiacenti a 1 delle Zone della Tessera, come mostrato dalla preparazione di ogni Missione. I Ponti sono Zone di Ombra e contano come Tessere separate ai fini degli effetti di gioco.

### ABISSO

Alcune Zone non mostrano un terreno: sono zone abisso. Le Zone abisso sono invalicabili; né gli Eroi né i Nemici possono entrare nelle Zone abisso.



## ◆ REGOLE PER LE PARTITE IN SOLITARIO

Nel caso di una partita in solitario, il giocatore deve scegliere solo 1 Eroe, ma applica tutte le altre regole relative alle partite con 2 Eroi, per esempio la Salute dei Mostri Erranti e la quantità di Gregari nelle Orde. L'Eroe possiede 4 azioni per turno invece delle solite 3.

## ◆ SFIDA HELLBREAKER

I giocatori possono scegliere di aumentare la difficoltà di qualsiasi Missione riducendo di 1 i segnalini Latore di Vita disponibili.

## ◆ DIRIMERE LE PARITÀ

Tranne dove specificato diversamente, quando un effetto di gioco prevede più di un'opzione valida, sono i giocatori a scegliere quale opzione risolvere.



## ◆ CLASSI DEGLI EROI ◆

A ogni Classe corrisponde una serie unica di componenti che cambiano le meccaniche di gioco e creano un'esperienza di gioco esclusiva.

Una Classe dispone di 13 carte abilità. Durante la preparazione, prendete tutte le carte abilità della vostra Classe e collocatele accanto alla vostra plancia Eroe.

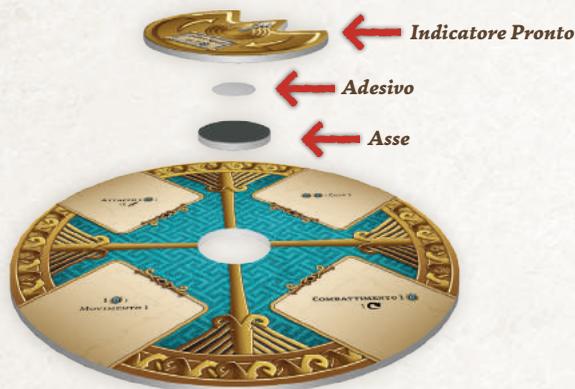


### ◆ MAGO

I Maghi sono potenti incantatori che possono alterare il flusso della magia per colpire i nemici con il fuoco o il gelo, potenziare le loro difese e perfino piegare la trama dello spazio e del tempo a loro vantaggio.

Il Mago usa un Amuleto per lanciare gli incantesimi. L'Amuleto è suddiviso in 4 quadranti, ognuno dei quali rappresenta un incantesimo base diverso. Le carte abilità del Mago sono incantesimi che vanno collocati sull'Amuleto, migliorando gli incantesimi precedenti man mano che il Mago avanza di livello.

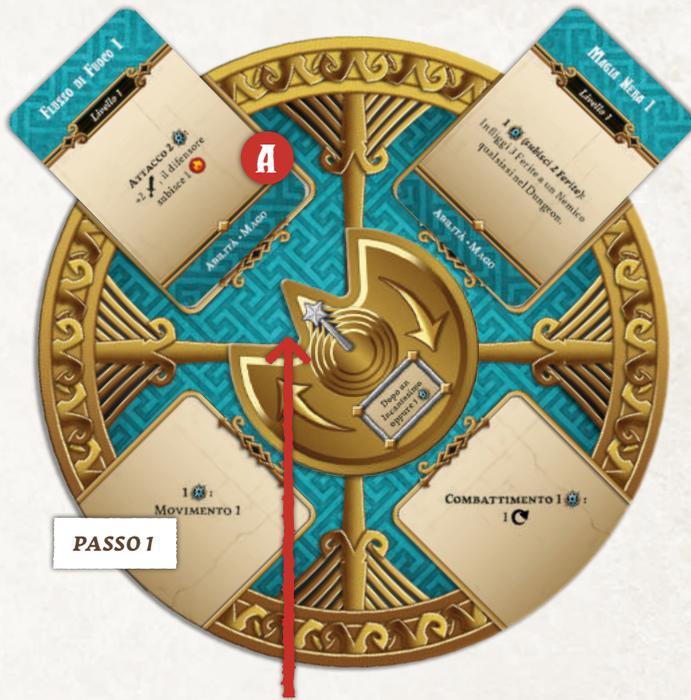
**Preparazione:** Prendete l'Amuleto degli Incantesimi e collocatecelo accanto alla plancia Eroe. Assicuratevi che l'indicatore Pronto sia agganciato all'Amuleto (vedere immagine più sotto con le istruzioni per il primo montaggio). Ruotate l'indicatore Pronto affinché indichi un qualsiasi quadrante a scelta del Mago. Scegliete una carta abilità di Livello 1 del Mago e collocatela su uno dei quadranti dell'Amuleto (sostituendo un incantesimo base).



**Funzionamento:** Gli incantesimi del Mago non possono essere lanciati in rapida successione senza un grande dispiego di Mana. Il Mago può lanciare soltanto l'incantesimo indicato dall'indicatore Pronto sul suo Amuleto. Non appena quell'incantesimo è stato lanciato, il segnalino Pronto ruota sul quadrante successivo in senso orario. Il Mago può forzare il segnalino Pronto a ruotare in qualsiasi momento spendendo 1 Mana per ogni rotazione di quadrante (che deve avvenire a sua volta in senso orario).

Tutte le abilità del Mago sono migliorie di 1 dei suoi 4 incantesimi base. Ogni volta che il Mago ottiene una nuova abilità, collocate la carta abilità su un quadrante a scelta del Mago, sostituendo l'eventuale incantesimo precedente che si trovava lì.

**Incantesimi di Attacco:** Gli incantesimi innescati durante un attacco sono incantesimi di attacco. Per ricevere i benefici di un incantesimo di attacco, il Mago deve essere equipaggiato con un'arma che possieda un attacco Magico .



PASSO 1

All'inizio del suo turno, l'indicatore Pronto di Mathrin indica Flusso di Fuoco I (A). Usa la sua prima azione per effettuare un attacco contro un'Orda di Non Morti e spende 2 per innescare l'incantesimo di attacco, che aggiunge 2 ai risultati dei dadi e colloca un segnalino sul suo bersaglio.



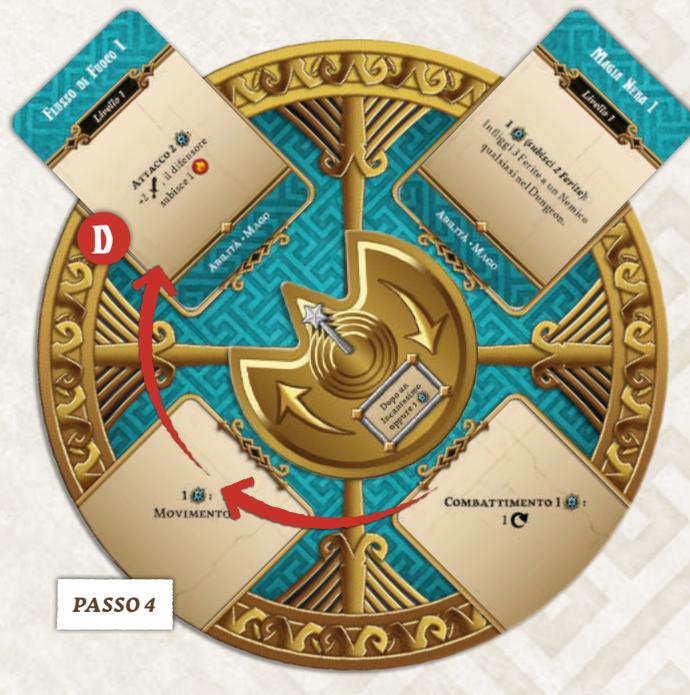
PASSO 2

Mathrin deve poi ruotare l'indicatore Pronto sul quadrante successivo in senso orario, che indicherà l'incantesimo Magia Nera I (B).



PASSO 3

Dopo l'attacco, Mathrin lancia l'incantesimo Magia Nera su se stesso, subendo 2 Ferite e spendendo 1 per infliggere 3 Ferite a un altro Nemico. Questa non è un'azione. Ruota di nuovo l'indicatore Pronto sul quadrante successivo in senso orario, che ora indica il suo incantesimo di Combattimento base (C).



PASSO 4

Mathrin vuole attaccare di nuovo l'Orda di Non Morti, quindi prima di effettuare l'azione successiva spende 2 per ruotare l'indicatore Pronto di altri 2 quadranti, in modo che indichi il suo incantesimo di attacco (D). Poi spende la sua seconda azione per l'attacco e usa 2 per innescare Flusso di Fuoco I durante l'attacco.



## ◆ PALADINO



I Paladini sono guerrieri sacri che potenziano i loro alleati e se stessi consacrando Zone e conferendo benedizioni. Sono Eroi flessibili che possono fungere sia da guerrieri di prima linea che da personaggi di supporto.

**Preparazione:** Prendete la plancia Paladino e i 3 segnalini Consacrazione e collocateli negli slot designati. Dopo avere scelto un'abilità di Livello 1, collocatela sotto una qualsiasi colonna della plancia Paladino.



**Funzionamento:** Tutti e 3 i segnalini Consacrazione possiedono una capacità iniziale descritta sulla plancia. Ogni volta che il Paladino ottiene una nuova abilità, può collocarla sotto 1 qualsiasi delle colonne di Consacrazione sulla plancia. Questi effetti si aggiungeranno agli effetti di Consacrazione attualmente presenti. Il Paladino può avere più di 1 abilità assegnata alla stessa colonna di Consacrazione.

Durante il suo turno, prima o dopo un'azione, il Paladino può spendere 1 ☼ per collocare un segnalino Consacrazione in una qualsiasi Zona nella sua Linea di Vista. Questo non costa un'azione al Paladino.

Gli Eroi che si trovano nella Zona Consacrata ricevono tutti i benefici delle abilità associate a quel segnalino. Una Zona può avere soltanto 1 Consacrazione alla volta. Il Paladino può rimuovere un segnalino Consacrazione da una Zona in qualsiasi momento senza alcun costo, ricollocandolo sulla sua plancia.



All'inizio di ogni round, il Paladino può anche benedire le sue abilità per incrementare temporaneamente il loro potere, girando 1 delle sue carte abilità. Il Paladino può avere solo 1 abilità Benedetta in un determinato momento. Le abilità benedette vengono girate di nuovo alla fine del round.

## ◆ BERSERKER



I Berserker sono guerrieri che usano la loro Ira a proprio vantaggio, incuranti della loro stessa incolumità. Traggono beneficio dalle ferite che subiscono, e più danni incassano, più diventano potenti. Il Berserker conosce 3 posizioni diverse e può passare dall'una all'altra per ottenere benefici diversi. La posizione Ira Sanguinaria aumenta il potere d'attacco, la posizione Avventatezza gli conferisce maggiore mobilità e la posizione Provocazione punisce i Nemici che lo attaccano. La maggior parte delle abilità del Berserker migliora i benefici che esso riceve da una particolare posizione.

**Preparazione:** Collocate la plancia Berserker accanto alla sua plancia Eroe e collocate il segnalino Posizione sulla posizione con cui desiderate partire. Dopo avere scelto la vostra abilità di Livello 1, collocate la sua carta sotto la posizione corrispondente. Ricordate che alcune abilità possono essere collocate sotto qualsiasi posizione.

**Funzionamento:** Ogni volta che il Berserker subisce Ferite, può spostare un qualsiasi numero di segnalini Salute persi sulla plancia Berserker. I segnalini Salute sulla Riserva di Ira sono Ira ☹️. La Riserva di Ira può contenere fino a 7 segnalini (gli eventuali segnalini in eccesso vanno scartati). L'uso di alcune capacità richiede un costo in Ira ☹️. Per innescarle, il Berserker deve pagare ogni costo separatamente.



Ogni posizione inizia con una capacità il cui innesco richiede al Berserker di spendere 1 Ira 🍎. Il Berserker può innescare solo le capacità e le abilità sotto la sua posizione attuale e può cambiare la sua posizione nel corso del proprio turno spendendo 1 Ira 🍎 prima o dopo un'azione.

**NOTA:** Alcuni effetti di gioco consentono al Berserker di aggiungere segnalini alla Riserva di Ira senza subire Ferite. In questi casi, prendete i segnalini Salute dalla riserva generale e aggiungeteli alla Riserva di Ira.

## ◆ LADRO



I Ladri sono scaltri combattenti dotati letteralmente di un sacco di strumenti e trucchi da cui ricevono una vasta gamma di bonus. Sono molto potenti ma anche imprevedibili.

**Preparazione:** Prendete le carte Effetti del Ladro e il sacchetto degli Strumenti da Ladro e aggiungetevi i 9 segnalini Ladro di partenza (i segnalini Ladro di partenza hanno uno sfondo nero). Scegliete 1 abilità di Livello 1 e collocate i segnalini Ladro indicati nel sacchetto. Mettete gli altri segnalini Ladro da parte. Potranno essere aggiunti al sacchetto degli Strumenti da Ladro in seguito, in base alle abilità scelte.



All'inizio del suo turno, Gheta possiede 4 segnalini nella sua Riserva di Ira e si trova nella sua posizione Ira Sanguinaria. Spende 1 segnalino dalla sua Riserva di Ira per passare alla posizione Avventatezza (A). Poi effettua un'azione di Movimento e spende un altro segnalino per ottenere +1 punto movimento (B).



**Funzionamento:** Le azioni del Ladro sono collegate ai segnalini Ladro. L'ammontare di azioni posseduto è basato sull'ammontare di segnalini pescati. All'inizio di ogni round, pesca 3 segnalini dal sacchetto degli Strumenti da Ladro e li colloca a faccia in su sul tavolo (con il lato usato girato a faccia in giù). Ogni volta che il Ladro effettua un'azione, **deve** selezionare 1 segnalino e girarlo sul suo lato usato. I segnalini Rossi sono collegati alle azioni di Attacco, quelli Blu alle azioni di Movimento e quelli Verdi a tutte le azioni. Se il segnalino **corrisponde** all'azione effettuata attualmente, il Ladro riceve un beneficio a quell'azione (come per esempio +1 PM per un'azione di Movimento o dadi extra per le azioni di Attacco). Se il segnalino **non** corrisponde all'azione attuale, l'azione viene effettuata comunque (ma senza benefici dal segnalino). Se il Ladro pesca più segnalini durante il suo turno, può continuare a effettuare azioni finché tutti i segnalini non sono stati usati. I segnalini Ladro inutilizzati vengono girati sul loro lato usato alla fine del turno. Se il Ladro perde un'azione, deve girare un segnalino non usato sul suo lato usato. Se il Ladro ottiene un'azione tramite altri mezzi, la effettua senza bisogno di girare un segnalino.



Si muove di un totale di 3 Zone fino a un gruppo di Nemici. Prima di effettuare l'azione successiva, spende un terzo segnalino dalla sua Riserva di Ira per riassumere la posizione Ira Sanguinaria (C). Poi effettua un'azione di Attacco e spende il suo quarto e ultimo segnalino nella Riserva di Ira per innescare Furia Fatale I e ottenere +1 🍎 per quell'attacco (D).

**NOTA:** Nella modalità in Solitario, il Ladro pesca 4 segnalini dal sacchetto a ogni round, invece di 3.





Alla fine del turno il Ladro mette da parte tutti i segnalini girati in una pila degli scarti accanto al sacchetto degli Strumenti da Ladro. Se il Ladro deve pescare dei segnalini e non ce ne sono abbastanza nel sacchetto, rimette tutti i segnalini Ladro nel sacchetto e continua a pescare. Nel raro caso in cui non ci siano più segnalini nel sacchetto e nemmeno nella pila degli scarti, non pesca nessun segnalino aggiuntivo.

- **Segnalini Veleno:** Quando un segnalino Veleno viene usato per effettuare un attacco, collocate il segnalino Veleno accanto al Nemico bersaglio. Ogni volta che il Nemico Avvelenato inizia la sua attivazione, subisce gli effetti del veleno, specificati sulle carte abilità del Ladro. Quando un Nemico Avvelenato viene ucciso, rimettete il segnalino Veleno nel sacchetto degli Strumenti da Ladro. Un Nemico può avere solo 1 segnalino Veleno alla volta.
- **Segnalino Ombra:** Quando un segnalino Ombra viene usato per effettuare un attacco, il Ladro è considerato nell'Ombra al fine di quell'azione, anche se si trova in una Zona di Luce.

*All'inizio di un nuovo round, Feydra pesca 3 segnalini Ladro dal suo sacchetto degli Strumenti da Ladro e ottiene quanto segue:*



Sceglie di effettuare un'azione di Movimento e gira 1 suo segnalino +1 PM per ricevere un totale di 3 PM per quell'azione.



Poi sceglie un'azione di Attacco e gira il segnalino che le conferisce +1 per quell'attacco. Tira tutti i dadi che solitamente tirerebbe per quell'attacco più un aggiuntivo del segnalino Ladro.



Per la sua terza azione, Feydra decide di attaccare di nuovo, anche se non riceverà nessun beneficio dal segnalino Ladro, dato che non è collegato all'azione di Attacco. Deve comunque girare il segnalino per effettuare l'azione.

## ◆ SCIAMANO



Gli Sciamani sono in profonda sintonia con la natura: più strettamente sono legati a ogni elemento base, più sono vicini ad attingere al massimo delle sue possibilità.

**Preparazione:** Prendete la carta Effetti dello Sciamano, la plancia degli Elementi e i 4 indicatori degli Elementi e collocate ogni indicatore a faccia in su (con il lato beige a faccia in su) sul rispettivo slot di partenza (quello più in basso). Dopo avere scelto un'abilità di Livello 1, collocatela accanto alla plancia degli Elementi.

**Funzionamento:** Ogni volta che uno Sciamano sta per ottenere , può invece aumentare un qualsiasi indicatore degli Elementi di 1 per ogni  che avrebbe ottenuto. Ricordate che gli Sciamani non possono spendere i  che già si trovano nella loro riserva per aumentare gli indicatori degli Elementi.



Segnalino Indicatore Elemento a faccia in su



Segnalino Indicatore Elemento a faccia in giù

Gli elementi vengono spesi per innescare le capacità degli Sciamani, cosa che viene fatta spostando l'indicatore dell'Elemento corrispondente dell'ammontare richiesto verso il basso sul tracciato. Una volta che un Elemento arriva allo slot MAX sul suo tracciato, lo Sciamano può spendere tutto quell'Elemento specifico per girare il segnalino indicatore di quell'Elemento e ottenere la capacità passiva indicata in cima al relativo tracciato per il resto della Missione (questo può essere fatto solo una volta per indicatore per Missione).



**Spiriti della Fiamma e del Gelo:** Gli Spiriti della Fiamma e del Gelo sono alleati che lo Sciamano può evocare attraverso le carte abilità Spirito. Ognuno possiede le sue caratteristiche personali, elencate sulle sue carte di riferimento. Lo Sciamano può possedere 1 Spirito di ogni tipo nel Dungeon, rappresentato dal relativo segnalino. Mentre si trovano nel Dungeon, gli Spiriti della Fiamma e del Gelo contano come Eroi ai fini di stabilire quali miniature possono bersagliare (ma non per qualsiasi altro fine, come determinare il numero di Gregari nelle Orde, la Salute dei Mostri Erranti, ecc).

Durante il suo turno, lo Sciamano può attivare ogni Spirito una volta (la prima attivazione non costa un'azione) e può spendere azioni per attivarli di nuovo. Quando sono attivati, gli Spiriti possono effettuare azioni di Attacco o di Movimento. Quando effettua un'azione di Movimento, ogni Spirito possiede 2 punti movimento proprio come qualsiasi Eroe. Tuttavia, gli Spiriti non possono Interagire, Aprire le Porte, Recuperare o trasportare oggetti. Inoltre, non tirano il dado Ombra quando attaccano nell'Ombra. Ogni volta che uno Spirito uccide la miniatura di un Nemico, lo Sciamano ottiene quei punti esperienza.

Per attaccare o difendere, fate riferimento alle informazioni elencate sulla carta di consultazione dello Spirito. Quando lo Spirito della Fiamma o quello del Gelo viene ucciso, restituite il segnalino allo Sciamano (che potrà evocarlo di nuovo pagandone il costo).

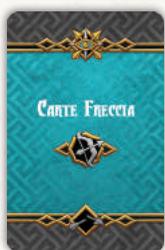


## RANGER



I Ranger sono guerrieri addestrati specificamente per abbattere i Nemici con precisione e ingegno. Questi survivalisti sono letali con le armi a distanza e possono incutere paura nel cuore degli agenti dell'Oscurità. Soppesano attentamente l'azzardo che infondono in ogni tiro.

**Preparazione:** Prendete le 14 carte Freccia del Ranger, mescolatele e collocatele a faccia in giù per comporre il mazzo delle Freccie accanto alla plancia Eroe. Scegliete 1 abilità di Livello 1 e collocate la sua carta accanto alla plancia Eroe.



**Funzionamento:** Il mazzo delle Freccie del Ranger rappresenta la mira precisa e il senso della tempistica del Ranger. Ogni volta che il Ranger effettua un Attacco a Distanza , rivela carte dal mazzo delle Freccie, 1 alla volta, formando una linea accanto al mazzo finché non decide di fermarsi o finché 7 o più  non compaiono tra le carte rivelate.

Dopo essersi fermato, il Ranger applica gli effetti all'attacco basandosi sulla quantità di  nelle carte rivelate:

- **Con meno di 7 ** : Un tiro rapido, il Ranger ha deciso di non rivelare altre carte e applica l'effetto centrale di tutte le carte rivelate, mostrato nelle barre beige.
- **Con più di 7 ** : **SOVRACCARICO!**  Il Ranger ci ha messo troppo tempo o ha abusato della sua fortuna e deve applicare l'effetto  di tutte le carte rivelate, mostrato nelle barre rosse.
- **Con esattamente 7 ** : **CENTRO PERFETTO!**  Il Ranger ha colpito il bersaglio con la massima precisione e applica l'effetto  di tutte le carte rivelate, mostrato nelle barre bianche.

Dopo che l'attacco è stato risolto, scartate tutte le carte Freccia rivelate. Se il mazzo delle Freccie si esaurisce, mescolate le carte Freccia scartate per comporre un nuovo mazzo delle Freccie. Alla fine del suo turno, il Ranger dovrà rimescolare tutte le carte Freccia scartate nel mazzo delle Freccie.

## VITTORIA O SCONFITTA

Al fine di vincere la partita, i giocatori devono conseguire l'obiettivo specificato in ogni Missione. Quando le condizioni di vittoria sono soddisfatte, la partita termina immediatamente con la vittoria dei giocatori.

I giocatori perdono se una qualsiasi condizione di sconfitta viene soddisfatta o se devono spendere un segnalino Latore di Vita e non ne rimane nessuno (vedere Tramortito a pagina 24).





## INDICE ANALITICO

<b>Termine</b> .....	<b>Pagina(e)</b>	
Abilità.....	9, 25	Mana.....9
Adiacente.....	12	Missione..... 37-51
Attacco a Distanza.....	19	Monouso..... 10, 22
Attacco in Mischia.....	19	Mostro Errante..... 11, 24, 26
Attacco Magico.....	19	Nemico..... 10
Azione.....	16, 28	Oggetto..... 10
Attacco.....	19	Oggetto del Set..... 22
Movimento.....	16	Oggetto dell'Orda..... 10
Recupero.....	22	Ombra..... 26, 28
Scambiare ed Equipaggiare.....	22	Orda..... 10, 17, 23
Speciale.....	22	Paladino..... 32
Attivazione.....	16, 23, 24, 27	Porta..... 17
Bersaglio.....	19	Punti Esperienza (PE)..... 20
Berserker.....	32	Punto Movimento (PM)..... 16
Boss.....	11, 27	Ranger..... 35
Camera.....	12, 17, 27	Ripetere il Tiro..... 28
Capacità.....	20, 28	Riserva di Dadi..... 20
Colonna.....	29	Round..... 16
Comandante.....	17, 20	Salute..... 9, 10, 11, 13
Combattimento.....	19, 28	Sciamano..... 34
Cura.....	28	Segnalino Bottino..... 17
Dadi Attivazione (Boss).....	27	Segnalino Condizione..... 28
Dadi, Risultati dei Dadi.....	8, 28	Segnalino Latore di Vita..... 24
Danni di Reazione.....	16	Segnalino Portale..... 26
Difesa.....	28	Tesoro (Comune, Raro, Epico)..... 9, 11, 18
Eroe.....	8, 9	Tessera..... 12
Eroe Attivo.....	16	Tramortito..... 24
Fase degli Eroi.....	16	Trappola (Tagliola, Spuntoni)..... 29
Fase dei Nemici.....	23	Turno..... 16
Fase dell'Oscurità.....	26, 27	Zona (Ombra, Luce)..... 12, 26
Fase di Avanzamento.....	25	
Ferita.....	8, 20	
Fontana.....	29	
Forgia.....	29	
Forziere.....	29	
Fuoco.....	28	
Gelo.....	28	
Generazione.....	17, 26	
Gittata.....	19	
Gregario.....	10, 17	
Ignora.....	28	
In qualsiasi momento.....	28	
Indicatore Oscurità.....	26	
Interagire con gli Oggetti.....	18	
Inventario.....	10	
Ladro.....	33	
Linea di Vista (LdV).....	19	
Livello del Dungeon.....	26	
Livello dell'Eroe.....	25	
Luce.....	26, 28	
Mago.....	30	



# MISSIONI

## MISSIONE INTRODUTTIVA

*Benvenuti a Massive Darkness 2! Questa Missione offre ai nuovi arrivati un primo assaggio dell'Oscurità che verrà.*

Tessere richieste: [A]1A, [A]4A.

### OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completate gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1- **Pergamena del Rituale:** Raccogliere la Pergamena
- 2- **Chiudere il Varco:** Distruggere il Varco

### REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

- **La Pergamena:** Al fine di chiudere il Varco, gli Eroi avranno bisogno della Pergamena, che è rappresentata dal segnalino Obiettivo con il lato colorato a faccia in su. Un qualsiasi Eroe può spendere 1 PM mentre si trova nella Zona del segnalino Obiettivo per raccogliere la Pergamena (prendere il segnalino come promemoria). **Tutti gli Eroi** ottengono 5 PE.
- **Chiudere il Varco:** Un qualsiasi Eroe che impugni la Pergamena può spendere 1 azione mentre si trova nella Zona del segnalino Obiettivo grigio per distruggere il Varco.



1A

4A



Zona di Partenza degli Eroi



Segnalino Porta Chiusa x2



Segnalino Obiettivo Grigio x1



Segnalino Obiettivo con il Lato Colorato a Faccia in Su x1



Segnalino Generazione x1



Segnalino Bottino\*



Segnalino Portale dei Mostri Erranti x1



Ponte x1



\*I segnalini Bottino vanno collocati in base al numero di Eroi:

1-2



3-4



5-6



## LA VIA PER HELLSCAPE

*La proliferazione dei portali attorno a Crondar lascia credere che sia stato effettuato qualche orrendo sacrificio. Non possiamo fare niente al riguardo, ma forse potremmo trarre vantaggio dalla situazione. Forse da queste parti c'è qualcosa che potrebbe condurre al Reame Infernale. Potremmo portare la battaglia a casa loro stavolta, per quanto possa sembrare un'idea folle.*

Tessere richieste: [A]1A, [A]3A, [A]5A.

### OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completate gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1- **Aprire il Cannello:** Premere entrambi gli interruttori
- 2- **Entrare all'Inferno:** Fuggire attraverso l'altare

### REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **Il Cannello:** Il Cannello (la porta con il bordo bianco) consente alle creature dell'Oscurità di passare: i Nemici possono muoversi liberamente attraverso questa porta. Purtroppo per i Portatori di Luce, non può essere aperto tramite metodi convenzionali. Al fine di aprire il Cannello, gli Eroi devono attivare entrambi gli interruttori. Il Cannello blocca la Linea di Vista.

• **Aprire il Cannello:** Gli interruttori sono rappresentati dai segnalini Obiettivo con il lato colorato a faccia in su. Un qualsiasi Eroe che si trovi in una Zona con uno di questi segnalini Obiettivo può spendere 1 PM per interagire con il segnalino Obiettivo e rimuoverlo dal Dungeon. L'Eroe che lo fa ottiene 3 PE.

• **Inferno Rivelato:** Non appena entrambi i segnalini Obiettivo con il lato colorato a faccia in su vengono rimossi, il Cannello si apre. Girare il segnalino Porta evidenziato con il bordo bianco sul lato aperto e rivelare la Camera come di consueto.

• **Entrare all'Inferno:** Qualsiasi Eroe sulla Zona dell'altare (contrassegnato dal segnalino Obiettivo grigio) può spendere 1 PM per uscire dal Dungeon. Una volta che tutti gli Eroi sono usciti, la Missione si conclude con la vittoria.



\*I segnalini Bottino vanno collocati in base al numero di Eroi:



## IL PASSAGGIO

Con nostra sorpresa, il portale segreto che abbiamo trovato sull'altare non poteva portarci direttamente nel Reame Infernale. Fortunatamente siamo arrivati sani e salvi nei pressi di un'altra camera del rituale. Laggiù abbiamo trovato un evocatore che si è offerto di portarci fino alla camera e di usare l'energia del portale per condurci alla nostra destinazione finale. Dobbiamo solo mantenere in vita l'evocatore durante il cammino che ci porterà laggiù...

Tessere richieste: [A]2A, [A]4A, [A]5A.

### OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completate gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1- **Proteggere l'Evocatore:** Mantenere l'Evocatore in vita finché non arriva al Varco
- 2- **Entrare all'Inferno:** Entrare attraverso il Varco

### REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

#### • Chi è questo?

Durante la preparazione, prendete una miniatura Eroe inutilizzata che rappresenti l'Evocatore e collocatela nella Zona di Partenza degli Eroi (senza assegnargli una base). Se non rimane nessuna miniatura Eroe disponibile, usate invece un segnalino Obiettivo grigio per rappresentare l'Evocatore.

#### • L'Evocatore

A partire dal secondo round, all'inizio di ogni Fase degli Eroi, l'Evocatore si muove di 2 Zone verso la porta dal bordo bianco, seguendo sempre il percorso più breve.

L'Evocatore non può aprire le Porte.

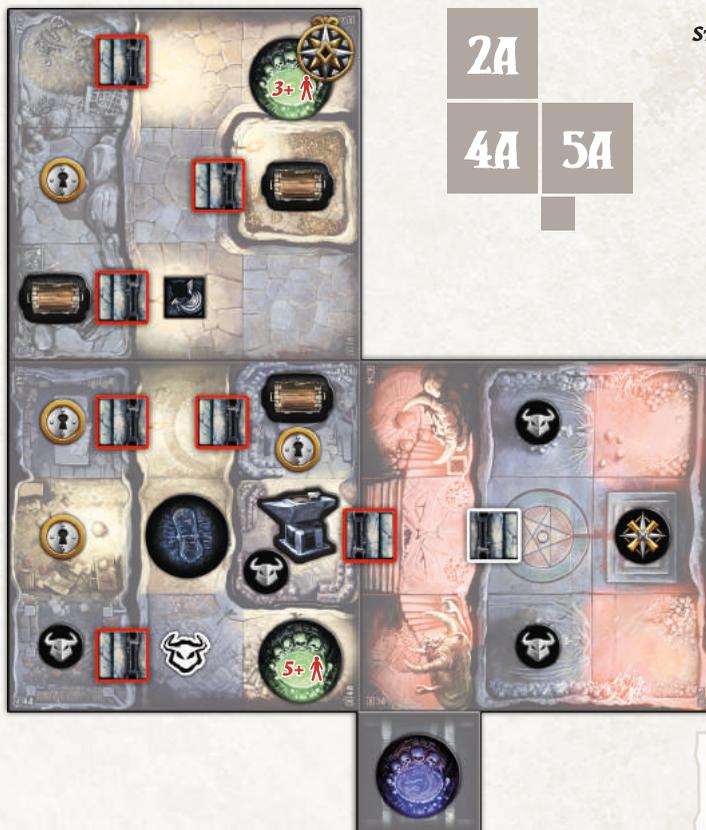
L'Evocatore non può mai uscire da una Zona dove ci sono dei Nemici.

L'Evocatore è considerato un Eroe ai fini di stabilire se può essere bersagliato da Eroi e Nemici, ma non può effettuare nessuna azione oltre a muoversi nel modo descritto sopra. Non può impugnare oggetti.

• **Il Varco:** Non appena l'Evocatore raggiunge la zona con la porta dal bordo bianco, se è chiusa, termina il suo movimento e apre la porta. Rivelate la Camera come di consueto. Se la porta è aperta, l'Evocatore continua il suo movimento verso il Varco, rappresentato dal segnalino Obiettivo.

• **Entrare all'Inferno:** Non appena l'Evocatore raggiunge la Zona del Varco, incanala con successo l'energia del Varco. Girate il segnalino Obiettivo e rimuovete l'Evocatore dal Dungeon. Fatto questo, qualsiasi Eroe può spendere 1 PM nella Zona del Varco per uscire dal Dungeon. Non appena tutti gli Eroi sono entrati nel Varco, la Missione termina con una vittoria.

STATISTICHE DELL'EVOCATORE: Salute 8, Difesa: 2



\*I segnalini Bottino vanno collocati in base al numero di Eroi:



## ◆ L'ARTEFATTO DEMONIACO ◆

*Il Reame Infernale è pieno di artefatti nascosti immersi nei più oscuri flussi di energia dell'oltretomba. Colui che impugna questa reliquia sarà il detentore di un potere demoniaco indicibile, ma rischia di trasformarsi lentamente in un demone a sua volta!*

Tessere richieste: [A]1B, [A]3B, [A]5B, [A]7B.

### ◆ OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completate gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1- Raccogliere i Frammenti:** Raccogliere tutti e 3 i Frammenti nel Dungeon
- 2- Forgiarli nel Fuoco Infernale:** Usare i 3 Frammenti per forgiare l'Artefatto nella Forgia Demoniaca

### ◆ REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

- **Raccogliere i Frammenti:** I frammenti sono rappresentati dai segnalini Obiettivo con il lato colorato a faccia in su. Qualsiasi Eroe può interagire con un segnalino Obiettivo con il lato colorato a faccia in su per raccoglierlo. L'Eroe che lo fa ottiene 5 PE.
- **Forgiarli nel Fuoco Infernale:** Quando tutti i Frammenti sono stati raccolti, se tutti gli Eroi che possiedono almeno 1 frammento si trovano nella Zona della Forgia Demoniaca (rappresentata dal segnalino Obiettivo grigio), un qualsiasi Eroe nella stessa Zona può spendere 1 azione per forgiare l'Artefatto.

	3B
5B	7B
	1B



\*I segnalini Bottino vanno collocati in base al numero di Eroi:

1-2 →

3-4 →

5-6 →

# LA SPADA MALEDETTA

*Distruggendo i Cristalli del Peccato indeboliremo il legame tra il Reame Infernale e il nostro mondo. Ma c'è soltanto un artefatto che riesce quanto meno a intaccarli, ed è maledetto. Chiunque lo impugni troppo a lungo soccomberà!*

Tessere richieste: [A]1B, [A]2B, [A]5B, [A]6A.

## OBIETTIVO DELLA MISSIONE

- **Distruggere i Cristalli del Peccato:** Usare la Spada Maledetta per distruggere i 5 Cristalli del Peccato
- **Condividere il Fardello:** Non consentire alla Spada Maledetta di sconfiggere nessun Eroe

## REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **La Spada Maledetta:** Durante la preparazione, cercate nel mazzo dei Tesori Comuni lo Spadone Davvero Enorme e scegliete un Eroe che prenda questo oggetto come sua arma di partenza al posto di un'arma regolare: questa è la Spada Maledetta.

• **Condividere il Fardello:** Un Eroe che impugna la Spada Maledetta subisce all'inizio di ogni Fase degli Eroi un ammontare di Ferite che dipende da quanto a lungo ha impugnato la Spada.

Queste Ferite si applicano prima che qualsiasi segnalino Latore di Vita abbia effetto:

- **1° round** - 1 Ferita
- **2° round consecutivo** - 2 Ferite
- **3° round consecutivo** - 3 Ferite
- **4° round consecutivo** - **SCONFITTA!** Se un Eroe inizia il suo 4° round consecutivo impugnando la Spada Maledetta, l'Oscurità reclama l'anima dell'Eroe e la Missione termina con una sconfitta.

Usate i segnalini Corruzione  per tenere il conto del numero di round in cui un singolo Eroe ha impugnato la Spada Maledetta. Non appena un Eroe passa la Spada Maledetta a un altro Eroe attraverso un'azione di Scambiare, scartate i segnalini e ricominciate da capo il conteggio. La Spada Maledetta non può essere custodita nell'Inventario di un Eroe.

• **Distruggere i Cristalli del Peccato:** I Cristalli del Peccato sono rappresentati dai segnalini Obiettivo. Un Eroe che abbia equipaggiato la Spada Maledetta e si trovi nella stessa Zona di un segnalino Obiettivo può spendere 1 azione per distruggere un Cristallo del Peccato, rimuovendolo dal Dungeon e ottenendo 5 PE. Una volta che tutti i segnalini sono stati rimossi, la Missione termina con una vittoria.

• **Il Potere della Distruzione:** La Spada Maledetta si fa più forte man mano che i Cristalli del Peccato vengono distrutti. La Spada Maledetta ottiene i dadi di Attacco seguenti in base al numero di segnalini Obiettivo che sono stati rimossi dal Dungeon:

- **1 Segnalino:** +1 
- **2 Segnalini:** +2 
- **3 Segnalini:** +2  +1 
- **4 Segnalini:** +2  +2 



1B	6A
2B	5B

Zona di Partenza degli Eroi



\*I segnalini Bottino vanno collocati in base al numero di Eroi:



• **In Solitario:** L'Eroe non subisce Ferite cumulative (subisce invece 1 Ferita per round). L'Eroe non viene sconfitto se impugna la Spada Maledetta per 4 round consecutivi e può scegliere di usare qualsiasi arma di partenza come "Arma Maledetta".



# IL LABIRINTO INFERNALE

*Stando alle leggende, le Quattro Bestie Infernali vagano per un angolo oscuro del Reame Infernale. Si dice che chiunque riesca a sconfiggerle tutte e quattro riceverà in dono un potere supremo. Ovviamente siamo all'Inferno, e niente è mai quello che sembra...*

Tessere richieste: [A]3B, [A]4B, [A]5B, [A]6A.

## OBIETTIVO DELLA MISSIONE

**Uccidere le Bestie Infernali:** Uccidere i 4 Mostri Erranti Speciali

## REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **Preparazione Speciale:** Collocate 1 segnalino Corruzione in ognuna delle 4 Zone indicate.

• **Le Bestie Infernali:** Ogni volta che una delle Camere con un segnalino Corruzione viene rivelata, in aggiunta ai consueti passi di rivelazione di una Camera, generate anche un Mostro Errante nella Zona indicata dal segnalino Corruzione in quella Camera. Questo Mostro Errante è 1 delle Bestie Infernali.

Una volta che tutte e 4 le Bestie Infernali sono state uccise, la Missione termina con una vittoria.

• **Il Labirinto:** Le tessere non sono collegate a questa Missione ed è possibile accedervi soltanto usando i passaggi magici rappresentati dai segnalini Obiettivo. Qualsiasi Eroe può spendere 1 PM mentre si trova in una Zona con un segnalino Obiettivo per muoversi fino a una qualsiasi altra zona con un segnalino Obiettivo.

• **Mostri e Magia:** Anche le Orde e i Mostri Erranti possono usare i passaggi magici. Durante la Fase dei Nemici, se non ci sono Eroi su una Tessera, qualsiasi Orda e Mostro Errante su quella Tessera si muove verso la Zona più vicina con un segnalino Obiettivo. Tutte le Zone con i segnalini Obiettivo sono considerate adiacenti l'una all'altra per le Orde e i Mostri Erranti (ma non permettono Linea di Vista dall'una all'altra).



\*I segnalini Bottino vanno collocati in base al numero di Eroi:



# LA BESTIA DELL'ORRORE

Secondo molte leggende, una Grande Bestia si aggira nei meandri dell'Inferno e non esiste alcun mezzo mortale in grado di ucciderla. Fortunatamente, la Bestia si tiene alla larga da alcune aree del suo territorio. Indagando, abbiamo scoperto che queste aree sono disseminate di piume d'angelo! Anche se non abbiamo tempo per risolvere l'enigma della loro presenza, forse possiamo usare questi resti per indebolire l'orrenda creatura.

Tessere richieste: [A]1B, [A]4B, [A]5B, [A]7B.

## OBIETTIVO DELLA MISSIONE

**Sconfiggere la Bestia:** Usare le Piume d'Angelo per rendere la Bestia vulnerabile, e poi ucciderla.

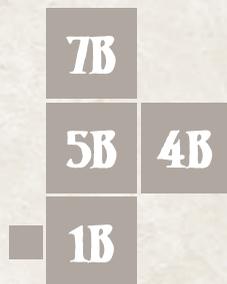
## REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **La Bestia:** Durante la preparazione, generate un Mostro Errante casuale di Livello 5 nella Zona indicata: si tratta della Bestia. La Bestia viene attivata normalmente durante ogni Fase dei Nemici, ma è invulnerabile: non può essere bersagliata da nessun attacco, abilità o capacità e non può subire Ferite.

• **Piume d'Angelo:** Le Piume d'Angelo sono rappresentate dai segnalini Obiettivo. Qualsiasi Eroe che si trovi in una Zona con un segnalino Obiettivo può spendere 1 PM per interagire con quel segnalino e raccoglierlo (un Eroe può trasportarne più di 1). Un Eroe che trasporta una Piuma d'Angelo mentre si trova nella Zona della Bestia può spendere 1 PM per collocare 1 Piuma d'Angelo sulla Bestia.

La Bestia è vulnerabile fintanto che su di essa c'è una Piuma d'Angelo: gli Eroi possono attaccarla, usare le abilità e le capacità e infliggere Ferite alla Bestia. All'inizio di ogni round, rimuovete tutte le Piume d'Angelo alla Bestia, che diventa di nuovo invulnerabile.

• **Sconfiggere la Bestia:** Non appena la Bestia viene uccisa, la Missione termina con una vittoria.



- Zona di Partenza degli Eroi
- Porta Chiusa x12
- Segnalino Obiettivo x5
- Orda di Partenza x1
- Segnalino Generazione x6
- Segnalino Trappola con Spuntoni x3
- Segnalino Forziere Regolare x2
- Segnalino Bottino\*
- Segnalino Forziere Superiore x1
- Segnalino Tagliola x1
- Segnalino Fontana x2
- Zona di Generazione della Bestia x1
- Segnalino Forgia x1
- Segnalino Portale dei Mostri Erranti x1
- Segnalino Portale (Fino a x2)
- Ponte x1

\*I segnalini Bottino vanno collocati in base al numero di Eroi:





## ◆ LA LIBERAZIONE DELL'ARCANGELO ◆



*Quando la congiunzione dei reami ha permesso all'Oscurezza di tornare, l'Arcangelo Michele è sceso all'Inferno per respingere l'ondata infernale ancora prima che iniziasse. Sfortunatamente, l'Arcangelo è rimasto intrappolato in un Inferno di sua stessa creazione. Ora considera tutto e tutti come suoi nemici e combatte contro una marea infinita di nemici per tutta l'eternità. I Portatori di Luce devono liberarlo da questa corruzione, possibilmente senza diventare le sue prossime vittime!*

Tessere richieste: [A]2B, [A]4B, [A]8A.

### ◆ OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completate gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1- Accedere alla Camera di Corruzione:** Infrangere tutti i Sigilli di Corruzione del Dungeon per raggiungere l'Arcangelo Michele
- 2- Liberare l'Arcangelo:** Liberare l'Arcangelo dalla Corruzione



### ◆ REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **Camera della Corruzione dell'Arcangelo:** L'Arcangelo Michele è stato imprigionato dall'Oscurezza in una Camera di Corruzione rappresentata dalla Tessera 8A (questa è la Camera del Boss). La Camera di Corruzione è accessibile soltanto attraverso la porta dal bordo bianco. Questa porta può essere aperta solo dopo che tutti i Sigilli di Corruzione sono stati infranti. Quando la porta della Camera di Corruzione viene aperta, non risolvete una carta Porta. Non appena un Eroe entra nella Camera di Corruzione, ha inizio lo Scontro con il Boss.

• **Sigilli di Corruzione:** Ogni Sigillo di Corruzione è rappresentato da un segnalino Corruzione. Non appena tutti i Sigilli sono stati infranti, un qualsiasi Eroe può spendere 1 PM per aprire la porta della Camera di Corruzione. Al fine di infrangere un Sigillo di Corruzione, un Eroe deve spendere 1 azione mentre si trova nella Zona del segnalino. Ogni volta che un Sigillo di Corruzione viene infranto, ogni Eroe ottiene 5 PE e il segnalino viene rimosso.



8A  
4B 2B



### SCONTRO CON IL BOSS ARCANGELO MICHELE

Non appena un Eroe entra nella Camera di Corruzione, collocate tutti gli Eroi nella Zona di Partenza dello Scontro con il Boss. Rimuovete tutte le Tessere che non fanno parte della Camera del Boss, inclusi tutti i componenti collocati su di esse. Rimuovete il tracciato Oscurità e collocate la plancia Boss Arcangelo Michele accanto al Dungeon, con l'indicatore Oscurità sulla casella più a sinistra del tracciato Boss. Gli Eroi recuperano tutta la Salute e il Mana, riportandoli ai loro valori massimi.

Collocate 2 segnalini Corruzione sulle Zone Pietre della Corruzione (le Zone d'Ombra) per ogni Eroe. I giocatori scelgono le Zone, ma devono distribuire i segnalini nel modo più uniforme possibile tra di esse. Poi effettuate una Fase di Avanzamento e iniziate immediatamente una nuova Fase degli Eroi. L'Arcangelo Michele non può essere bersagliato da nessun attacco, abilità o capacità e non può subire Ferite finché non resta più nessun segnalino Corruzione su tutta la Tessera.

Quando non ci sono più segnalini Corruzione sulla Tessera, l'Arcangelo Michele è vulnerabile: può essere bersagliato e subire Ferite come di consueto. Se un qualsiasi effetto aggiunge segnalini Corruzione alla Tessera, l'Arcangelo Michele diventa di nuovo invulnerabile. Un qualsiasi Eroe su una Zona con un segnalino Corruzione può spendere 1 azione per rimuoverlo. Ogni volta che un Eroe rimuove un segnalino Corruzione da una Zona, deve tirare 1 . In caso di , l'Eroe subisce 1 Ferita. In caso di , collocate 1 segnalino Corruzione sulla sua Plancia. In caso di , l'Eroe subisce 1 Ferita e colloca 1 segnalino Corruzione sulla sua Plancia.

Se gli Eroi riescono a sconfiggerlo, l'Arcangelo viene finalmente liberato dalla Corruzione e la Missione termina con una vittoria.



\*I segnalini Bottino vanno collocati in base al numero di Eroi:





## ◆ IL COLLEZIONISTA DI ANIME ◆

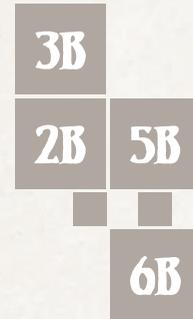
*I cancelli che conducono alla Valle delle Anime sono sbarrati da un'Interdizione Demoniacca. Per oltrepassarli, l'Interdizione deve essere disattivata con un'offerta in Anime... Ma raccogliere qualcosa di effimero come un'anima può essere un'impresa complicata...*

Tessere richieste: [A]2B, [A]3B, [A]5B, [A]6B.

### ◆ OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completate gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1- Raccogliere le Anime:** Raccogliere 10 Anime per ogni Eroe
- 2- Entrare nella Valle delle Anime:** Gli Eroi devono uscire dal Dungeon attraverso il Cancelli



### ◆ REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

- **Raccogliere le Anime:** Le Anime provengono dall'uccisione dei Nemici e dalla distruzione dei segnalini Obiettivo. Gli Eroi raccolgono 1 Anima per ogni Gregario o Comandante ucciso da un Eroe. Ogni Mostro Errante conferisce agli Eroi 3 Anime quando viene ucciso. I segnalini Obiettivo rappresentano le Prigioni delle Anime e conferiscono 5 Anime quando distrutti. Collocate segnalini Salute sulla Zona del Cancelli (indicata dal segnalino Obiettivo grigio) per tenere il conto delle Anime che avete raccolto.

- **Prigioni delle Anime:** I segnalini Obiettivo colorati a faccia in su rappresentano le Prigioni delle Anime. Qualsiasi Eroe che si trovi nella stessa Zona di un segnalino Obiettivo può spendere 1 azione per distruggerlo. Rimuovete il segnalino dal Dungeon. L'Eroe che l'ha distrutto ottiene 5 PE e gli Eroi raccolgono 5 Anime.

- **Entrare nella Valle delle Anime:** Non appena gli Eroi possiedono un totale di 10 Anime per Eroe, possono uscire dal Dungeon attraverso il Cancelli: un Eroe che si trova nella Zona del Cancelli può spendere 1 PM per uscire dal Dungeon. Non appena tutti gli Eroi sono usciti dal Dungeon, la Missione termina con una vittoria.





- |  |   |  |   |  |  |  |   |  |
|--|---|--|---|--|--|--|---|--|
| <br><b>Zona di Partenza degli Eroi</b>        | <br><b>Segnalino Bottino*</b>    | <br><b>Segnalino Forziere Regolare x1</b> | <br><b>Segnalino Forziere Superiore x2</b> | <br><b>Porta Chiusa x8</b>      | <br><b>Segnalino Portale dei Mostri Erranti x1</b> | <br><b>Segnalino Portale (Fino a x2)</b>                              | <br><b>Ponte x2</b>            |  |
| <br><b>Segnalino Trappola con Spuntoni x1</b> | <br><b>Segnalino Tagliola x1</b> | <br><b>Segnalino Fontana x2</b>           | <br><b>Segnalino Forgia x1</b>             | <br><b>Segnalino Colonna x1</b> | <br><b>Segnalino Obiettivo Grigio x1</b>            | <br><b>Segnalino Obiettivo con il Lato Colorato a Faccia in Su x4</b> | <br><b>Orda di Partenza x2</b> | <br><b>Segnalino Generazione x5</b> |

\*I segnalini Bottino vanno collocati in base al numero di Eroi:



## ◆ LE CHIAVI DELLE ANIME ◆

*A quanto pare, è la Morte in persona la responsabile di questa nuova Oscurità. Ma è possibile uccidere la Morte? C'è solo un modo per scoprirlo.*

Tessere richieste: [A]6B, [A]7A, [A]8B.



7A

6B

8B





## ◆ OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completate gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1- **Raccogliere le Chiavi delle Anime:** Raccogliere le Chiavi prima che svaniscano
- 2- **Sconfiggere Il Mietitore:** Uccidere Il Mietitore

## ◆ REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **Camera del Tempo:** Il Mietitore attende nella Camera del Tempo, rappresentata dalla Tessera 8B (si tratta della Camera del Boss). La Camera del Tempo è accessibile soltanto attraverso la porta dal bordo bianco. Questa porta è chiusa a chiave e può essere aperta solo quando gli Eroi possiedono collettivamente le 3 Chiavi delle Anime per accedere alla Camera. Quando la porta della Camera del Tempo viene aperta, non risolvete una carta Porta. Non appena un Eroe entra nella Camera del Tempo, ha inizio lo Scontro con il Boss.

• **Il Tempo Stringe:** Durante la preparazione, collocate i segnalini Tempo su ogni segnalino Obiettivo in base al numero indicato sulla mappa. Durante ogni Fase dell'Oscurità, rimuovete 1 segnalino Tempo da ogni segnalino Obiettivo. Se in un qualsiasi momento i giocatori devono rimuovere un segnalino da un segnalino Obiettivo e non ne rimane nessuno, esso scompare e la Missione termina con una sconfitta.

• **Raccogliere le Chiavi delle Anime:** Ogni segnalino Obiettivo rappresenta una Chiave dell'Anima. Un qualsiasi Eroe che si trovi nella stessa Zona di una Chiave dell'Anima può spendere 1 azione per raccoglierla. Ogni volta che una Chiave dell'Anima viene raccolta, ogni Eroe ottiene 8 PE. Ricordate che le Chiavi dell'Anima stanno scomparendo: se anche 1 sola Chiave scompare, la Missione termina con una sconfitta.

• **Piani Eterei:** I nemici possono liberamente muoversi attraverso le porte anche se sono chiuse. Le porte chiuse bloccano comunque la Linea di Vista.



### SCONTRO CON IL BOSS: IL MIETITORE

Non appena un Eroe entra nella Camera del Tempo, collocate tutti gli Eroi nella Zona di Partenza dello Scontro con il Boss. Rimuovete tutte le Tessere che non fanno parte della Camera del Boss, inclusi tutti i componenti collocati su di esse. Rimuovete il tracciato Oscurità e collocate la plancia Boss Il Mietitore accanto al Dungeon, con l'indicatore Oscurità sulla casella più a sinistra del tracciato Boss. Gli Eroi recuperano tutta la Salute e il Mana, riportandoli ai loro valori massimi.

Collocate 2 segnalini Tempo in ogni Zona Clessidra. Poi effettuate una Fase di Avanzamento e iniziate immediatamente una nuova Fase degli Eroi. Un Eroe che si trova nella Zona Clessidra può spendere 1 azione per aggiungere 1 segnalino Tempo alla Zona. Le capacità del Mietitore rimuovono i segnalini Tempo. Se un segnalino Tempo deve essere rimosso ma non ne rimane nessuno nella Zona Clessidra indicata, la Missione termina con una sconfitta. Se gli Eroi uccidono Il Mietitore, la Missione termina con una vittoria.

 Zona di Partenza degli Eroi	 Zona del Mietitore	 Zona di Partenza dello Scontro con il Boss	 Segnalino Obiettivo x3
 Segnalino Porta Chiusa x8	 Segnalino Tempo x9	 Segnalino Bottino*	 Segnalino Forziere Regolare x1
 Segnalino Forziere Superiore x2	 Segnalino Generazione x3	 Orda di Partenza x1	 Segnalino Portale dei Mostri Erranti x1
 Segnalino Portale (Fino a x2)	 Ponte x2	 Segnalino Tagliola x1	 Segnalino Forgia x1
 Segnalino Fontana x1			

\*I segnalini Bottino vanno collocati in base al numero di Eroi:

1-2  → 	3-4  → 	5-6  → 
---	---	---



# HELLSCAPE

Qualcosa è andato storto con l'ultimo portale! Ci siamo persi e siamo rimasti separati gli uni dagli altri. C'è un Mostro Errante che fa la guardia all'unica via d'uscita e non possiamo rischiare che ci segua fino al Primo Reame. Dobbiamo riunirci e sopprimere il mostro prima di tornare a casa!

Tessere richieste: [A]2B, [A]3A, [A]5A, [A]6A, [A]7A.

## OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completate gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1- **L'Adunanza:** Tutti gli Eroi devono raggiungere la Tessera 5A
- 2- **Sconfiggere il Mostro:** Sconfiggere il Mostro Errante Finale

## REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **Separati:** In questa Missione, gli Eroi partono separati e ogni giocatore deve collocare il proprio Eroe in una Zona di Partenza diversa. In una partita a 5 o 6 Eroi, 1 o 2 Zone di Partenza possono contenere un massimo di 2 Eroi. A tutti i fini (facendo eccezione per il Mostro Errante Finale), considerate la Missione come se soltanto 2 Eroi stessero giocando.

In una partita a meno di 4 Eroi, rimuovete abbastanza Tessere in modo che restino solo la Tessera centrale più 1 Tessera per Eroe. Non rimuovete la tessera 6A.

*NOTA:* Le Orde vengono generate soltanto con 2 Gregari e il proprio Comandante e i Mostri Erranti hanno la Salute equivalente solo a 2 Eroi.

7A		
3A	5A	2B
	6A	





Zone di Partenza degli Eroi

Segnalino Porta Chiusa x15

Segnalino Generazione x10







\*I segnalini Bottino vanno collocati in base al numero di Eroi:

1-6 



Segnalino Trappola con Spuntoni x2

Segnalino Tagliola x2

Segnalino Portale (Fino a x3)





Segnalino Fontana x4

Segnalino Forgia x4

Segnalino Portale dei Mostri Erranti x1



• **Portali Dimensionali:** La Tessera centrale (5A) può essere raggiunta soltanto attraverso i Portali Dimensionali (le porte dal bordo bianco), che però sono chiusi a chiave. Un Portale Dimensionale si apre immediatamente dopo che la sua Tessera corrispondente è rimasta priva di Nemici e tutte le Camere sono state rivelate. Non risolvete carte Porta quando aprite le porte sulla Tessera 5A.

Una volta che un Eroe ha aperto il suo Portale Dimensionale, quell'Eroe può muoversi attraverso tutti gli altri Portali Dimensionali chiusi senza il bisogno di aprirli. I Portali Chiusi bloccano le Linee di Vista.

• **Interferenza Demoniaca:** Una volta che tutte le 5 porte sulla Tessera 5A sono state aperte, generate un Mostro Errante di Livello 5 nella sua Zona centrale.

Pescate carte dal mazzo degli Oggetti dell'Orda di Livello 5 finché non rivelate un'arma con lo stesso tipo di attacco del Mostro Errante. Assegnate quell'arma al Mostro Errante, aggiungendo i dadi dell'arma alla riserva di dadi di Attacco del Mostro Errante.

**IMPORTANTE:** A differenza di altri Mostri Erranti in questa Missione, il Mostro Errante Finale possiede un ammontare di Salute equivalente al numero di Eroi. Una volta che questo Mostro Errante viene ucciso, la Missione termina con una vittoria.



# RIASSUNTO DEL GIOCO

## ROUND DI GIOCO

### 1. FASE DEGLI EROI:

Ogni Eroe possiede 3 azioni da spendere durante la sua attivazione:

- **Movimento:** L'Eroe ottiene 2 PM. Ogni PM può essere usato per:
  - Muoversi fino a una Zona adiacente.
  - Aprire una porta nella sua Zona attuale. Pescare una carta Porta per la Camera quando quest'ultima viene rivelata per la prima volta.
  - Interagire con 1 oggetto nella sua Zona attuale.
- **Attacco:** Selezionare le armi e un bersaglio valido. Esistono 3 tipi di attacchi:
  - In Mischia: Gittata 0
  - Magico: Gittata 0-1
  - A Distanza: Gittata 1+
- **Scambiare ed Equipaggiare:** Tutti gli Eroi nella Zona dell'Eroe possono scambiare ed equipaggiare oggetti gratuitamente.
- **Recupero:** L'Eroe ottiene fino a 2 Salute o Mana in qualsiasi combinazione.
- **Azione Speciale:** Alcune abilità, capacità e oggetti forniscono agli Eroi delle azioni aggiuntive. Se su un componente compare la voce **AZIONE**, l'Eroe può spendere 1 sua azione per innescare l'effetto elencato.

### 2. FASE DEI NEMICI:

Attivare ogni Orda e Mostro Errante nel Dungeon separatamente.

- **Attivazione delle Orde:** L'Orda effettua 2 azioni. Con ogni azione, l'Orda attacca un bersaglio entro gittata, se possibile. Se non può attaccare, si muove di 1 Zona verso il suo bersaglio.  
Bersagliare: L'Orda bersaglia l'Eroe più vicino.
- **Attivazione dei Mostri Erranti:** Seguire le istruzioni sulle loro carte.  
Dopo che la prima azione valida è stata effettuata, l'attivazione termina. Se nessuna delle condizioni può essere soddisfatta, il Mostro Errante si attiva come un'Orda.

***Boss:** I Boss ottengono una Fase dei Nemici dopo il turno di Ogni Eroe, invece che dopo la Fase degli Eroi. Per ogni azione posseduta dal Boss, tirare i dadi di Attivazione ed effettuare la capacità corrispondente.*

### 3. FASE DI AVANZAMENTO:

Gli Eroi **devono** spendere i PE che hanno accumulato per aumentare di livello il maggior numero di volte possibile.

### 4. FASE DELL'OSCURITÀ:

Fare avanzare l'indicatore Oscurità di 1 casella. Se l'indicatore arriva a:

- : Generare un'Orda in ogni Zona con un segnalino Portale.
- : Generare un Mostro Errante nella Zona con il Portale dei Mostri Erranti.
- / : Aggiungere 1 segnalino Tesoro del tipo corrispondente nel sacchetto dei Tesori.

## COMBATTIMENTO

**Comporre la Riserva dei Dadi:** Dopo che l'attaccante ha determinato il tipo di attacco, se il suo bersaglio si trova entro gittata e c'è Linea di Vista:

- Radunare la quantità e il tipo di dadi mostrati sulle armi dell'attaccante e aggiungerli alla riserva.
- Se l'attaccante è un Eroe nell'Ombra, aggiungere il dado Ombra alla riserva.
- Radunare tutti i dadi di Difesa del difensore e aggiungerli alla riserva.
- Se un'Orda partecipa al Combattimento, aggiungere 1 dado Nemico per ogni Gregario nell'Orda.
- Radunare gli eventuali dadi bonus applicabili e aggiungerli alla riserva.

**Risolvere l'Attacco:**

- Tirare tutti i dadi nella riserva dei dadi.
- Applicare gli eventuali effetti ( e devono essere risolti).
- Sommare e sottrarre per applicare le Ferite al difensore.

**Ottenere PE:**

- Ogni Miniatura di un Nemico: 1 PE all'Eroe che l'ha uccisa.
- Comandante dell'Orda: +2 PE a tutti gli Eroi
- Mostro Errante: +4 PE a tutti gli Eroi

- **Livello del Dungeon:** Influenza i Nemici e gli oggetti generati durante una Missione. Il Livello del Dungeon è pari al livello dell'Eroe di Livello più alto.
- **Fuoco:** Non appena questa miniatura o Orda si attiva, tirare 1 per ogni segnalino Fuoco su di essa. La miniatura o Orda subisce 1 Ferita per ogni risultato . Poi rimuovere tutti i .
- **Gelo:** Ogni volta che una miniatura o Orda sta per effettuare un'azione, rimuovere invece da essa un segnalino Gelo. Per perdere la loro intera attivazione, i Mostri Erranti necessitano di 2 segnalini Gelo. I Boss possono ricevere segnalini Gelo, ma quando si attivano, rimuovono tutti i segnalini Gelo senza subire effetti.

