



MASSIVE DARKNESS

2

PACK DI AGGIORNAMENTO



REGOLE E MISSIONI



CAPITOLI

PANORAMICA DEL GIOCO	2
SVOLGIMENTO DEL GIOCO	2
MISSIONI: REGOLE SPECIALI	2
CAMPAGNA PROLOGO: REGOLE SPECIALI	2
MISSIONE A: TERRA BRUCIATA	3
MISSIONE B: VEDOVA NERA	4
MISSIONE C: LA CADUTA DELL'IMMORTALE	5
MISSIONE D: IL TESORO DELL'IMMONDO	7
MISSIONE E: TAMBURI DI GUERRA DEI GOBLIN	9
MISSIONE F: IL PRESCELTO	10
MISSIONE G: SCINTILLE NELL'OSCURITÀ	11
MISSIONE H: IL LABIRINTO DELL'OSCURITÀ	12
MISSIONE I: CACCIA GROSSA	13
MISSIONE J: CUORE DI TENEBRA	14
MISSIONE DEI CICLOPI: DOPPIO PROBLEMA	16
MISSIONE DELL'HELLEPHANT: LA DESOLAZIONE DELL'HELLEPHANT	17
UNA MISSIONE DI LAVA E CRISTALLI	18
CONCETTI AGGIUNTIVI	18
MISSIONE A: LA CAVERNA DEI CRISTALLI	19
MISSIONE B: UNA MISSIONE SCOTTANTE	20
MISSIONE C: SMARRITI NELLA MUSICA	21
MISSIONE D: IL PONTE DI LAVA	22
MISSIONE E: IL CERCHIO DI FUOCO	23
MISSIONE F: DISCESA AGLI INFERI	24

PANORAMICA DEL GIOCO

Il **Pack di Aggiornamento di Massive Darkness 2** fornisce ai giocatori i contenuti necessari per convertire gli Eroi, i Nemici e le Missioni di *Massive Darkness* originale a *Massive Darkness 2*. Questo pack include inoltre componenti di Livello 6-10 da usare solo quando si gioca in Modalità Campagna (disponibile nell'espansione *Heavenfall*).

Eroi: Per includere gli Eroi di *Massive Darkness* originale, aggiungeteli semplicemente alla riserva di Eroi disponibili tra cui scegliere. Alcuni Eroi possiedono carte a due facce: una contiene una Classe di *Massive Darkness 2: Hellscape*, l'altra contiene una Classe introdotta nelle espansioni di *Massive Darkness 2*.

Mostri Erranti: I Mostri Erranti e gli Agenti di *Massive Darkness* originale possono essere usati come Mostri Erranti in *Massive Darkness 2: Hellscape*. Per includerli nel gioco, mescolate semplicemente queste carte nei loro mazzi corrispondenti.

Orde: Le Orde di *Massive Darkness* originale possono essere usate come Orde in *Massive Darkness 2: Hellscape* (quelli che in precedenza erano chiamati Boss ora sono chiamati Comandanti). Per includerle nel gioco, mescolate semplicemente queste carte nei loro mazzi corrispondenti.

NOTA: Un'Orda non può avere più di 6 Gregari alla volta. Quindi, anche se esistono più miniature del dovuto di un determinato tipo (per esempio, un'altra Orda di Goblin Arcieri), i giocatori non dovrebbero generare più di 6 Gregari.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Questo regolamento contiene versioni delle Missioni di *Massive Darkness* originale. Tutte le Missioni in questo regolamento possono essere giocate come Missioni autoconclusive usando le normali regole di *Massive Darkness 2: Hellscape*. Sono inoltre presenti 2 Missioni nuovissime, che includono Scontri con il Boss contro l'Hellephant e il Duo di Ciclopi.

MISSIONI: REGOLE SPECIALI

Per le Missioni di questo pack (comprese quelle da giocare in Modalità Campagna), i giocatori dovrebbero aggiungere ai loro mazzi **almeno** i Nemici seguenti:

- I 4 Mostri Erranti di *Massive Darkness 2: Hellscape* (vedere sotto la nota relativa all'eccezione di Lyidan)
- I 9 Mostri Erranti di *Massive Darkness* originale (inclusi i 3 Agenti)
- Le 8 Orde di *Massive Darkness 2: Hellscape*
- Le 6 Orde di *Massive Darkness* originale

I giocatori possono aggiungere a loro piacimento qualunque altra Orda e Mostro Errante di qualsiasi altra scatola ed espansione.

Lyidan nelle Missioni di Lava e Cristalli: Le Tessere di Lava e Cristalli hanno una distribuzione unica delle Zone di Luce e delle Zone di Ombra. Questo fa sì che, in certi casi, il Mostro Errante Lyidan (contenuto in *Massive Darkness 2: Hellscape*) non agisca come previsto. Si raccomanda di rimuovere Lyidan da tutti i mazzi dei Mostri Erranti quando si gioca una qualsiasi Missione di Lava e Cristalli, inclusa la Campagna.

Campagne: Sono incluse 2 Campagne. La Campagna Prologo, che comprende le Missioni di *Massive Darkness* originale, e la Campagna di Lava e Cristalli, che comprende le Missioni della Campagna di Lava e Cristalli originale.

Quando giocano una qualsiasi Campagna, i giocatori devono usare la preparazione e le regole della Campagna descritte in *Massive Darkness 2: Heavenfall*. Ogni Missione elenca eventuali cambiamenti specifici, regole speciali e istruzioni di progressione della Campagna.

CAMPAGNA PROLOGO: REGOLE SPECIALI



Carte Campagna: La **Campagna Prologo** ha il proprio mazzo di 28 carte Campagna, come indicato sul dorso delle carte.

TRAGUARDI

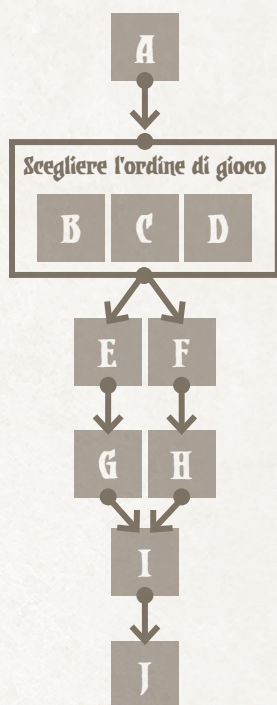
Quando giocate la **Campagna Prologo**, usate la seguente lista di Traguardi:

- **Completare 3 Missioni Secondarie:** Pescare la carta Campagna 5.
 - **Interagire con l'Artigiano:** Pescare la carta Campagna 6.
 - **Scartare 5 carte Pozione dal nome diverso simultaneamente, senza ottenere nessun effetto:** Pescare la carta Campagna 7.
 - **Uccidere un Mostro Errante Agente:** Pescare la carta Campagna 8.
 - **Perdere la stessa Missione 2 volte:** Pescare la carta Campagna 9.
- Questo Traguardo può essere completato in qualsiasi momento, anche al di fuori della Fase della Città.

INTRODUZIONE

Pescate le carte Campagna 1, 2, e 3. Durante la preparazione della prima Missione, scegliete 1 dei 3 anelli (carte Campagna 1, 2, 3) e consegnate quell'anello a 1 degli Eroi come oggetto di partenza aggiuntivo. Rimuovete gli altri anelli dal gioco.

CAMPAGNA PROLOGO



MISSIONE A: TERRA BRUCIATA

TERRA BRUCIATA

Guile, il Taverniere, è alla ricerca di un gruppo di avventurieri in paese che possa compiere una missione. Dei mostri sono stati visti emergere da un dungeon vicino e la gente del posto non ha i mezzi per difendersi. Guile è disposto a fornire una ricompensa a qualsiasi eroe che possa occuparsi di questo problema e difendere il territorio!

Tessere richieste (da MD1): 2R, 4R, 8R, 9V.

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

- Completare gli obiettivi nell'ordine indicato:
- 1- Trovare gli Artefatti:** Trovare e raccogliere i 2 segnalini Artefatto
 - 2- Distruggere il Nido del Male:** Raggiungere la Zona del segnalino Biblioteca con gli Eroi che possiedono i 2 segnalini Artefatto. Alla fine del round devono trovarsi lì senza nessun Nemico all'interno della Camera

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

- **Preparazione Speciale:** Collocare casualmente 2 segnalini Artefatto e 1 segnalino Tana a faccia in giù nelle Zone che mostrano segnalini a faccia in giù. È possibile raccogliere i segnalini a faccia in giù spendendo 1 PM. Quando questo accade, i segnalini vengono rivelati.

- **Vicoli Ciechi (segnalini Tana):** Quando un Eroe raccoglie un segnalino Tana, ottiene 5 PE. Poi, quel segnalino viene scartato.

- **Artefatti:** Quando un Eroe raccoglie un segnalino Artefatto, lo tiene nel suo Inventario. Può essere scambiato come fosse un oggetto.

CAMBIAMENTI PER LA CAMPAGNA

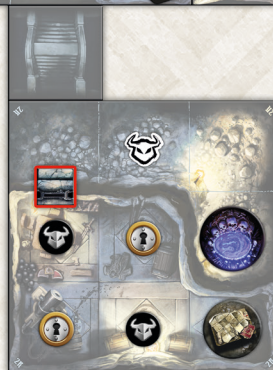
- **Vicoli Ciechi (segnalini Tana):** Gli Eroi non ottengono PE quando raccolgono i segnalini Tana.

MISSIONE SECONDARIA:

CERCARE DAPPERTUTTO

Sembra che questo dungeon non sia stato visitato da diverso tempo. Forse gli eroi possono trovare qualche bottino in più!

- **Condizione:** Raccogliere tutti i segnalini Tana.
- **Ricompensa (solo in caso di vittoria):** Pescare la carta Campagna 10.



8R
4R 9V
2R

Zona di Partenza degli Eroi

Orda di Partenza x2

Segnalino Generazione x6

Porta Chiusa x7

Segnalino Forgia x1

Segnalino Forziere Regolare x1

Segnalino Forziere Superiore x1

Segnalino Portale dei Mostri Erranti x1

Segnalino Portale (Fino a x2)

Segnalino Colonna x2

Segnalino Trappola con Spuntoni x2

Ponte x2

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

1-2 →
3-4 →
5-6 →

Segnalini richiesti da Massive Darkness 1:

Artefatto x2

Tana x2

Biblioteca x1

MISSIONE A: PROGRESSIONE DELLA CAMPAGNA

Guile non è soltanto un Taverniere: anni fa è anche stato il Bibliotecario del paese. Frugando nei suoi tomi e nei suoi libri trova un antico brano che parla dell'artefatto. Questo artefatto è in effetti collegato all'Oscurità. Soltanto un Portatore di Luce avrebbe potuto avere il potere di distruggere una nidiata del male come hanno appena fatto gli eroi. Forse questo significa che...

- **Ricompensa:** Pescare la carta Campagna 11.
- **Distribuire i punti esperienza tra gli Eroi come preferiscono:**

1-2 Eroi: 3 PE

3-4 Eroi: 7 PE

5-6 Eroi: 11 PE

- **Aggiornare il sacchetto dei Tesori:** Aggiungere 3 segnalini Tesoro Raro.

PROSSIMA MISSIONE:

Quando gli eroi si rendono conto che potrebbero essere i Portatori di Luce prescelti, affiorano molte altre domande e molti dubbi. Cos'è questa Oscurità? Che pericoli cela? Come farà il gruppo ad affrontare questa impresa? Occorre mettersi in marcia e iniziare a cercare qualche indizio.

Andare a Scegliere un Sentiero, di seguito.

SCEGLIERE UN SENTIERO

La voce si sparge in fretta. Ora gli abitanti del paese acclamano gli eroi come Portatori di Luce, il gruppo che dovrà liberare il reame da tre orrendi mostri dell'Oscurità che finora hanno vagato indisturbati.

I giocatori scelgono insieme in che ordine completare le 3 Missioni seguenti:

- **Vedova Nera (Missione B, in questa pagina)**

Nei pressi della casa della vecchia strega c'è un dungeon dove un Ragno Gigante ha costruito la sua tana.

- **La Caduta dell'Immortale (Missione C, pagina 5)**

Il Troll Immortale è famoso perché... beh, perché non muore! Questo antico servitore dell'Oscurità è resiliente oltre ogni immaginazione.

- **Il Tesoro dell'Immondo (Missione D, pagina 7)**

Un Mago avventuroso è riuscito a intrappolare un Mastino Infernale. Ora tocca ai Portatori di Luce terminare il lavoro.

Dopo avere completato tutte e 3 le Missioni, andare a Percorrere il Sentiero (pagina 8).

MISSIONE B:

VEDOVA NERA

La strega e maestra di pozioni del posto ha qualche problema a procurarsi le erbe e i funghi che le occorrono. Una Vedova Nera gigante ha fatto il nido nelle vicinanze e non permette a nessuno di entrare o uscire...

Tessere richieste (da MD1): 3V, 4R, 6R.

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completare gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1- **Ripulire i Dintorni:** Distruggere tutti e 3 i Nidi di Ragno

- 2- **Uccidere la Vedova Nera:** Uccidere il Ragno Gigante

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

- **Preparazione Speciale:** Generare un Mostro Errante Ragno Gigante di Livello 5 nella Zona indicata (rimuovere tutte le altre carte Ragno Gigante dagli altri mazzi dei Mostri Erranti).

- **Nidi di Ragno:** I Nidi di Ragno sono rappresentati dai segnalini Tana. Un qualsiasi Eroe può spendere 1 azione in una Zona con un segnalino Tana per distruggerlo. Quando un segnalino Tana viene distrutto, quel segnalino viene scartato e ogni Eroe ottiene 5 PE.

- **Ragno Prudente:** Il Ragno può essere attaccato o bersagliato dalle capacità e dagli effetti solo dopo che tutti e 3 i Nidi di Ragno sono stati distrutti.

- **Movimento del Ragno:** Ogni round durante la Fase dei Nemici, il Ragno Gigante, invece della sua attivazione regolare, attacca l'Eroe più vicino, se possibile, e poi si muove di 1 Zona verso l'Uscita ignorando Eroi, capacità ed effetti. Il Ragno Gigante non può essere mosso da nessun effetto o capacità e non è influenzato dai segnalini (scartare i segnalini senza applicare alcun effetto).

4R

3V


6R

Segnalini richiesti da Massive Darkness 1:

Ragno Gigante Tana x3 Uscita x1

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

1-2 → 1 Bottino
3-4 → 2 Bottini
5-6 → 3 Bottini

• **Spuntino del Ragno:** Quando il Ragno Gigante si muove, qualsiasi Eroe nella sua Zona che abbia un segnalino  o sia KO si muove insieme a lui, ignorando i danni di Reazione.

• **Porte Chiuse a Chiave:** Se un Nemico si trova in una situazione in cui deve muoversi verso un Eroe, ma non ha alcun percorso accessibile per raggiungere un qualsiasi Eroe (a causa delle porte chiuse), quel Nemico non si muove.

• **Il Ragno Fugge:** Quando il Ragno si muove fuori dalla Zona di Uscita, la Missione termina con una sconfitta.

CAMBIAMENTI PER LA CAMPAGNA

- **Preparazione Speciale:** Generare un Mostro Errante Ragno Gigante superiore di 2 ranghi rispetto al Livello del Dungeon attuale, invece di un Ragno Gigante di Livello 5 (rimuovere comunque le altre carte dai mazzi).
- **Nidi di Ragno (segnalini Tana):** Ogni Eroe ottiene invece 2 PE.

MISSIONE SECONDARIA

Se gli eroi sono abbastanza veloci, possono catturare questa creatura e liberarla dall'influenza corrottrice dell'Oscurità.

- **Condizione:** Sconfiggere la Vedova Nera prima della fine del round 9.
- **Ricompensa (solo in caso di vittoria):** Pescare la carta Campagna 12.

MISSIONE B: PROGRESSIONE DELLA CAMPAGNA

Sia la strega che gli abitanti del paese apprezzano il modo in cui i Portatori di Luce hanno affrontato questa minaccia. La strega decide di offrire agli eroi un piccolo dono.

- **Ricompensa:** Pescare la carta Campagna 13.
- **Distribuire i punti esperienza tra gli Eroi come preferiscono:**
 - 1-2 Eroi: 3 PE
 - 3-4 Eroi: 7 PE
 - 5-6 Eroi: 11 PE
- **Aggiornare il sacchetto dei Tesori:** Rimuovere 3 segnalini Tesoro Comune e aggiungere 1 segnalino Tesoro Epico.

PROSSIMA MISSIONE:

Andare a Scegliere un Sentiero (pagina 4).

MISSIONE C:

LA CADUTA DELL'IMMORTALE

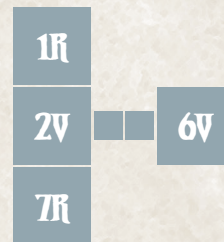
Il Fabbro del paese è in lutto. L'Immortale ha ucciso suo fratello e questo atto scellerato non deve restare impunito. Implora i Portatori di Luce di ottenere giustizia, non solo per suo fratello, ma per tutti gli abitanti del paese che hanno dovuto seppellire i loro cari a causa di questa minaccia.

Tessere richieste (da MD1): 1R, 2V, 6V, 7R.

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completare gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1- **Fuochi d'Artificio:** Attirare l'Immortale sul ponte usando i Fuochi d'Artificio
- 2- **Tu Non Puoi Passare:** Distruggere le Colonne che sorreggono il ponte mentre l'Immortale si trova su di esso
(Continua alla pagina successiva.)



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



REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **Preparazione Speciale:** Generare un'Orda di Goblin Arcieri di Livello 5 sul segnalino Biblioteca e, invece di pescare un'arma casuale, assegnarle una Balestra del Drago di Livello 5 dal mazzo delle carte Oggetto dell'Orda. Generare un Mostro Errante Grande Troll di Livello 5 nella Zona indicata (rimuovere tutte le altre carte Goblin Arcieri e Grande Troll dagli altri mazzi dell'Orda e dei Mostri Erranti).

• **Guardie Goblin:** I Goblin Arcieri che partono sul segnalino Biblioteca non si muovono durante le loro attivazioni. Se non possono attaccare, non fanno nulla.

• **Depositi di Fuochi d'Artificio:** È possibile raccogliere i segnalini Biblioteca o Artefatto spendendo 1 PM. Una volta raccolto, il segnalino viene scartato e l'Eroe che lo ha raccolto ottiene 5 PE; riceve inoltre un numero di Fuochi d'Artificio basato sul tipo di segnalino:

- **Segnalino Artefatto:** 1 Fuoco d'Artificio
- **Segnalino Biblioteca:** 3 Fuochi d'Artificio

• **Fuochi d'Artificio:** Usare i segnalini Obiettivo per rappresentare i Fuochi d'Artificio. I Fuochi d'Artificio possono essere scambiati come fossero oggetti. Spendendo 1 PM, un Eroe può collocare un Fuoco d'Artificio nella sua Zona. Alla fine di ogni round, tutti i Fuochi d'Artificio nel Dungeon vengono scartati.

• **L'Immortale:** Il Grande Troll che parte nel Dungeon è l'Immortale. L'Immortale non può essere attaccato o bersagliato da capacità ed effetti.

• **Attivazione dell'Immortale:** Durante la Fase dei Nemici, l'Immortale, al posto della sua normale attivazione, si muove di 2 Zone verso la Zona del segnalino Tana. Tuttavia, se ci sono Fuochi d'Artificio nella sua LdV, si muove invece verso quelle Zone (se l'Immortale vede più di 1 Fuoco d'Artificio, sono i giocatori a scegliere).

CAMBIAMENTI PER LA CAMPAGNA

• **Preparazione Speciale:** Generare un'Orda di Goblin Arcieri superiore di 1 rango rispetto al Livello del Dungeon attuale, invece dei Goblin Arcieri di Livello 5. Assegnarle un Oggetto dell'Orda casuale dello stesso rango (rimuovere comunque le altre carte dai mazzi).

• **Depositi dei Fuochi d'Artificio:** Gli Eroi non ottengono PE quando raccolgono i depositi dei Fuochi d'Artificio.

MISSIONE SECONDARIA

Gli eroi dovrebbero provare a portare i fuochi d'artificio in paese e smantellarli. Forse possono riprodurre questi aggeggi.

• **Condizione:** Vincere la Missione possedendo almeno 1 Fuoco d'Artificio.

• **Ricompensa (solo in caso di vittoria):** Pescare la carta Campagna 14.

Durante l'attivazione dell'Immortale, controllare ogni Zona che l'Immortale attraversa, inclusa la sua Zona di Partenza:

- **Se ci sono Eroi nella sua Zona:** Diventano KO. L'attivazione dell'Immortale termina.

- **Se ci sono altri Nemici nella sua Zona:** Ucciderli. Nessun PE viene concesso e l'Immortale prosegue la sua attivazione normalmente.

- **Se c'è un Fuoco d'Artificio nella sua Zona:** Distruggere il Fuoco d'Artificio. L'attivazione dell'Immortale termina. Dopodiché, se c'è un altro Fuoco d'Artificio nella sua LdV, attivare l'Immortale un'altra volta come di consueto (questo effetto si ripete ogni volta che l'Immortale distrugge un Fuoco d'Artificio).

MISSIONE C: PROGRESSIONE DELLA CAMPAGNA

Gli eroi esultano! L'Immortale è stato sconfitto una volta per tutte! O almeno si spera. «Mio fratello può finalmente riposare in pace» dice il Fabbro, prima di porgere loro una sostanziosa ricompensa.

• **Ricompensa:** Pescare la carta Campagna 15.

• **Distribuire i punti esperienza tra gli Eroi come preferiscono:**

1-2 Eroi: 3 PE

3-4 Eroi: 7 PE

5-6 Eroi: 11 PE

• **Aggiornare il sacchetto dei Tesori:** Rimuovere 3 segnalini Tesoro Comune e aggiungere 1 segnalino Tesoro Epico.

PROSSIMA MISSIONE:

Andare a Scegliere un Sentiero (pagina 4).

• **Colonne:** Ogni Colonna possiede 5 Salute, nessuna difesa e può essere attaccata come fosse un Nemico. Una volta che entrambe le Colonne sono distrutte, i ponti vengono rimossi, uccidendo ogni Nemico ed Eroe che si trovi su di essi. Ricordare che se i ponti vengono rimossi mentre l'Immortale non si trova su di essi, la Missione termina con una sconfitta.

• **L'Immortale Fugge:** Se l'Immortale raggiunge la Zona del segnalino Tana, la Missione termina con una sconfitta.



MISSIONE D: IL TESORO DELL'IMMONDO

Il Mago della Torre Est ha rinchiuso un Mastino Infernale in una stanza all'interno del dungeon che stava esplorando, ma non è riuscito a ucciderlo. Ha bisogno di continuare a esplorare il dungeon alla ricerca di ulteriori conoscenze magiche e ha chiesto ai Portatori di Luce di aiutarlo ad uccidere il Mastino Infernale.

Tessere richieste (da MD1): 1V, 3R, 5R, 7R, 9R.

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completare gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1- Chiavi Nascoste:** Trovare le 2 Chiavi
- 2- Scatenare il Mostro:** Usare le Chiavi per aprire la porta dell'ultima Camera
- 3- Uccidere l'Immondo:** Uccidere il Mastino Infernale rinchiuso

(Continua alla pagina successiva.)



Segnalini richiesti da Massive Darkness 1:



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





REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **Preparazione Speciale:** Generare un Mostro Errante Mastino Infernale di Livello 5 nella Zona indicata (rimuovere tutte le altre carte Mastino Infernale dagli altri mazzi dei Mostri Erranti). Collocare casualmente 1 segnalino Artefatto e 3 segnalini Tana a faccia in giù nelle Zone che mostrano segnalini a faccia in giù. I segnalini a faccia in giù possono essere raccolti interagendo con essi. Quando questo accade, vengono rivelati.

• **Mastino Infernale Rinchiuso:** La Camera del Mastino Infernale è chiusa a chiave. Può essere aperta soltanto una volta che entrambe le Chiavi sono state raccolte. Il Mastino Infernale non si attiva finché la sua Camera non viene aperta. Il Mastino Infernale non può essere attaccato o bersagliato da alcuna capacità o effetto finché la Camera del Mastino Infernale non viene aperta.

• **Vicoli Ciechi:** Un Eroe che raccoglie un segnalino Tana ottiene 5 PE. Poi scarta il segnalino.

• **Chiavi:** Le Chiavi sono rappresentate dai segnalini Artefatto. Possono essere raccolte spendendo 1 PM (un segnalino è a faccia in su e l'altro è a faccia in giù). Una volta che entrambe le Chiavi sono state raccolte, la porta speciale della Camera del Mastino Infernale può essere aperta da qualsiasi Eroe.



CAMBIAMENTI PER LA CAMPAGNA

- **Preparazione Speciale:** Generare un Mostro Errante Mastino Infernale superiore di 2 ranghi rispetto al Livello del Dungeon attuale, invece di un Mastino Infernale di Livello 5 (rimuovere comunque le altre carte dai mazzi).
- **Vicoli Ciechi:** Gli Eroi non ottengono PE quando raccolgono i segnalini Tana.

MISSIONE SECONDARIA

Trovare del tempo aggiuntivo per studiare gli effetti della tana del Mastino Infernale e della sua magia nera potrebbe tornare utile agli eroi.

- **Condizione:** Raccogliere tutti i segnalini Tana.
- **Ricompensa (solo in caso di vittoria):** Pescare la carta Campagna 16.

MISSIONE D: PROGRESSIONE DELLA CAMPAGNA

Sia gli abitanti del paese che il Mago sono impressionati dai risultati ottenuti dai Portatori di Luce. Questa è una vera e propria conferma delle loro capacità. Il Mago offre loro un dono in segno della sua riconoscenza.

- **Ricompensa:** Pescare la carta Campagna 17.
- **Distribuire i punti esperienza tra gli Eroi come preferiscono:**
 - 1-2 Eroi: 3 PE
 - 3-4 Eroi: 7 PE
 - 5-6 Eroi: 11 PE
- **Aggiornare il sacchetto dei Tesori:** Rimuovere 3 segnalini Tesoro Comune e aggiungere 1 segnalino Tesoro Epico.

PROSSIMA MISSIONE:

Andare a Scegliere un Sentiero (pagina 4).

PERCORRERE IL SENTIERO

Durante un sogno, uno dei Portatori di Luce ha percepito la presenza di un potente demone, apparentemente all'interno di un labirinto. Peggio ancora, il Portatore di Luce capisce di avere stabilito un legame, e che anche il demone è riuscito a percepire la sua energia. Dopo averne discusso tra loro, i Portatori di Luce concludono che il posto più probabile in cui potrebbe trovarsi il demone è l'antico labirinto fuori dal paese. Gli eroi sanno che questa impresa non sarà facile e che devono attrezzarsi a dovere per affrontarlo. Fortunatamente, Guile ha trovato un tomo che narra le gesta di due antichi Portatori di Luce che nei tempi antichi riuscirono a esiliare l'Oscurezza. Dice che i sentieri di tutti i Portatori di Luce devono incrociarsi prima o poi, ma non c'è abbastanza tempo per percorrerli tutti! Gli eroi devono scegliere un antico Portatore di Luce e ripercorrere il suo cammino.

I giocatori scelgono insieme quale dei due sentieri seguenti percorrere, cosa che determinerà le loro prossime 2 Missioni:

- **Il sentiero di Re Joseph il Piccolo**, che abdicò al trono per assumersi il fardello di combattere l'Oscurezza con le sue sole forze (andare alla Missione E, pagina 9).
- **Il sentiero di Sir Naldor**, che si unì ai ranghi di coloro che combattevano l'Oscurezza per dimostrare il proprio valore e la propria devozione a una principessa, il suo unico vero amore (andare alla Missione F, pagina 10).

MISSIONE E:

TAMBURI DI GUERRA DEI GOBLIN

La prima avventura di Re Joseph fu molto rischiosa, ma necessaria: esplorare il malvagio rifugio da cui proveniva costantemente l'eco rimbombante dei tamburi di guerra. Questo Re, ai suoi tempi, riuscì a ricacciare i tamburi nell'oscurità dell'abisso...

Tessere richieste (da MD1): **1V, 6R, 7V, 8R.**

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completare gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1-Uccidere la Guardia:** Uccidere il Mostro Sentinella
- 2-Fuggire dal Dungeon Pericolante:** Fuggire attraverso l'Uscita con tutti gli Eroi prima che il Dungeon crolli (spendendo 1 PM nella Zona di Uscita)

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

- **Preparazione Speciale:** Collocare i segnalini Clessidra sulla 4ª, 6ª e 9ª casella del tracciato Oscurità. Collocare inoltre un segnalino sulla freccia alla fine del tracciato.
- **Ora Fatale:** Quando il tracciato Oscurità viene girato sul retro, collocare il segnalino Clessidra che si trovava sulla freccia sulla seconda casella.

• **Dungeon Pericolante:** Ogni volta che il tracciato Oscurità raggiunge un numero con un segnalino Clessidra, scartarlo e rimuovere dalla mappa la Tessera più lontana dall'Uscita, uccidendo ogni Nemico e ogni Eroe che si trovano su di essa. Queste uccisioni non forniscono alcun PE. Le Tessere vengono distrutte nell'ordine seguente:

- Round 4: 6R
- Round 6: 7V
- Round 9: 8R
- Round 11: 1V

• **Nessuno Resta Indietro:** Se un qualsiasi Eroe viene ucciso dal crollo delle Tessere, la Missione termina con una sconfitta.

• **Mostro Sentinella:** Quando un qualsiasi Eroe si muove per la prima volta nella Zona con il segnalino Obiettivo, scartare il segnalino e generare un Mostro Errante di Livello 5 sul Portale dei Mostri Erranti. Questo è il Mostro Sentinella.

Segnalini richiesti da Massive Darkness 1:

EXIT

Uscita x1

Zona di Partenza degli Eroi

Segnalino Obiettivo x1

Segnalino Generazione x5

Orda di Partenza x1

Segnalino Forziere Regolare x3

Segnalino Forziere Superiore x3

Porta Chiusa x12

Segnalino Fontana x2

Segnalino Portale dei Mostri Erranti x1

Segnalino Portale (Fino a x2)

Segnalino Colonna x2

Segnalino Trappola con Spuntoni x2

Segnalino Forgia x2

Ponte x2

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

1-2 →

3-4 →

5-6 →

CAMBIAMENTI PER LA CAMPAGNA

- **Dungeon Pericolante:** Quando una Tessera viene rimossa, ogni Eroe ottiene 7 PE.
- **Mostro Sentinella:** Generare un Mostro Errante superiore di 1 rango rispetto al Livello del Dungeon di partenza invece di un Mostro Errante di Livello 5 (i giocatori possono collocare un segnalino Clessidra accanto al mazzo dei Mostri Erranti corrispondente, nel caso dimentichino il Livello del Dungeon di partenza).

MISSIONE SECONDARIA

Se i Portatori di Luce riescono a uccidere la sentinella e a fuggire via in fretta, possono avere il tempo di cercare dei compartimenti segreti lungo la via d'uscita.

- **Condizione:** Fuggire prima della fine del round 9.
- **Ricompensa (solo in caso di vittoria):** Pescare la carta Campagna 18.

MISSIONE E: PROGRESSIONE DELLA CAMPAGNA

Gli eroi hanno trovato la corona del Re! A quanto pare è stato veramente qui! Perché avrà lasciato un artefatto del genere quaggiù? Gli eroi devono proseguire il loro viaggio senza esitare, se desiderano accumulare potere.

- **Ricompensa:** Pescare la carta Campagna 19.
- **Distribuire i punti esperienza tra gli Eroi come preferiscono:**
 - 1-2 Eroi: 13 PE
 - 3-4 Eroi: 17 PE
 - 5-6 Eroi: 21 PE
- **Aggiornare il sacchetto dei Tesori:** Rimuovere 1 segnalino Tesoro Comune, aggiungere 3 segnalini Tesoro Epico e 2 segnalini Tesoro Leggendaro.

PROSSIMA MISSIONE:

Andare a Scintille nell'Oscurità (Missione G, pagina 11).

MISSIONE F: IL PRESCELTO

Altre visioni! Uno degli eroi ha sognato i viaggi di Sir Naldor. Nel sogno veniva guidato fino a un dungeon che un tempo era stato esplorato da quel valoroso cavaliere. Al Portatore di Luce viene detto che deve impugnare un artefatto perduto da tempo e proteggerlo dall'oscurità strisciante.

Tessere richieste (da MD1): **5V, 6R, 7V, 8V, 9V.**

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completare gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1- Ricostruire l'Artefatto:** Radunare tutti i Pezzi dell'Artefatto per ricomporlo
- 2- Uccidere la Guardia:** Uccidere il Mostro Sentinella
- 3- Il Prescelto Fugge:** Il Prescelto esce dal Dungeon attraverso l'Uscita mentre impugna l'Artefatto (spendendo 1 PM nella Zona di Uscita)

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **Il Prescelto:** Quando la Missione inizia, i giocatori scelgono 1 Eroe che sarà il Prescelto. Se il Prescelto diventa KO, la Missione termina con una sconfitta.

• **Pezzi dell'Artefatto:** I 3 segnalini Obiettivo rappresentano i Pezzi dell'Artefatto. Gli Eroi possono raccogliere un Pezzo dell'Artefatto spendendo 1 PM mentre si trovano nella sua Zona. L'Eroe, quando lo fa, ottiene 5 PE. Quando un qualsiasi Eroe possiede tutti e 3 i Pezzi, li sostituisce con il segnalino Artefatto. L'Artefatto e i suoi Pezzi possono essere scambiati come fossero oggetti.

• **Mostro Sentinella:** Quando un qualsiasi Eroe possiede tutti e 3 i Pezzi dell'Artefatto, generare un Mostro Errante di Livello 5 sul Portale dei Mostri Erranti. Questo è il Mostro Sentinella.

CAMBIAMENTI PER LA CAMPAGNA

- **Pezzi dell'Artefatto:** Gli Eroi non ottengono PE quando raccolgono i segnalini Obiettivo.
- **Mostro Sentinella:** Generare un Mostro Errante del Livello del Dungeon attuale invece di un Mostro Errante di Livello 5.

MISSIONE SECONDARIA

Se il Prescelto riuscisse a ripercorrere con esattezza gli stessi passi del cavaliere del suo sogno, potrebbe stabilire un legame speciale.

- **Condizione:** Il Prescelto raccoglie tutti i segnalini Obiettivo.
- **Ricompensa (solo in caso di vittoria):** Pescare la carta Campagna 20.

MISSIONE F: PROGRESSIONE DELLA CAMPAGNA

I Portatori di Luce sono riusciti a ricomporre i pezzi di quello che sembra essere un elmo. Era forse l'elmo che Sir Naldor indossava durante le sue avventure?

- **Ricompense:** Pescare la carta Campagna 21.
- **Distribuire i punti esperienza tra gli Eroi come preferiscono:**
1-2 Eroi: 3 PE
3-4 Eroi: 7 PE
5-6 Eroi: 11 PE
- **Aggiornare il sacchetto dei Tesori:** Rimuovere 1 segnalino Tesoro Comune, aggiungere 3 segnalini Tesoro Epico e 2 segnalini Tesoro Leggendaro.

PROSSIMA MISSIONE:

Andare a *Il Labirinto dell'Oscurità* (Missione H, pagina 12).



Segnalini richiesti da Massive Darkness 1:



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



MISSIONE G: SCINTILLE NELL'OSCURITÀ

A quanto pare, il Re aveva scoperto che gli agenti dell'Oscurità stavano accumulando artefatti per qualche nefasta ragione. Questo luogo sembra perfetto per trovare equipaggiamento per le battaglie che verranno.

Tessere richieste (da MD1): 1R, 2R, 3V, 5V, 6V, 8V, 9R.

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completare gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1- Aprire i Cancelli:** Attivare entrambe le leve per aprire la porta di Uscita chiusa a chiave (in una partita in solitario è sufficiente attivare solo 1 leva)
- 2- Fuga Sicura:** Fuggire attraverso l'Uscita con tutti gli Eroi (spendendo 1 PM nella Zona di Uscita)

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

- **Leve e Porta Chiusa a Chiave:** L'Uscita è una Camera chiusa a chiave. Per aprire la porta chiusa a chiave (contrassegnata in giallo), è necessario tirare le leve. All'inizio del round, se c'è almeno 1 Eroe in ogni Zona con un segnalino Tana, le leve vengono tirate e la porta chiusa a chiave si apre. Non pescare una carta Porta quando la porta chiusa a chiave si apre. Quando le leve vengono attivate, ogni Eroe ottiene 5 PE.
- **Custode del Dungeon:** Quando la porta chiusa a chiave si apre, generare un Mostro Errante di Livello 5 in quella Camera. Questo è il Custode del Dungeon.

CAMBIAMENTI PER LA CAMPAGNA

- **Leve e Porta Chiusa a Chiave:** Ogni Eroe ottiene invece 10 PE quando le leve vengono attivate.
- **Custode del Dungeon:** Generare 1 Mostro Errante del Livello del Dungeon attuale invece di un Mostro Errante di Livello 5.

MISSIONE SECONDARIA

Se gli eroi riusciranno a uccidere il Custode del Dungeon, invieranno un messaggio molto forte a tutti gli agenti oscuri.

- **Condizione:** Uccidere il Custode del Dungeon.
- **Ricompensa (solo in caso di vittoria):** Scegliere 1 Eroe che ottenga immediatamente un'abilità di Livello 10.

MISSIONE G: PROGRESSIONE DELLA CAMPAGNA

L'Armatura del Re! Questa sì che è una sorpresa. Gli eroi sono sulla strada giusta. Ancora qualche passo e riusciranno a combattere l'Oscurità e forse a sferrarle il colpo finale.

- **Ricompensa:** Pescare la carta Campagna 22.
- **Distribuire i punti esperienza tra gli Eroi come preferiscono:**
 - 1-2 Eroi: 13 PE
 - 3-4 Eroi: 17 PE
 - 5-6 Eroi: 21 PE

- **Aggiornare il sacchetto dei Tesori:** Rimuovere 2 segnalini Tesoro Raro e aggiungere 1 segnalino Tesoro Leggendaro.

PROSSIMA MISSIONE:

Andare a Caccia Grossa (Missione I, pagina 13).



Segnalini richiesti da Massive Darkness 1:

Tana x2
EXIT
Uscita x1

Zona di Partenza degli Eroi
Segnalino Generazione x5
Porta Chiusa x14
Segnalino Fontana x3
Segnalino Colonna x2

Segnalino Forgia x2
Orda di Partenza x1
Porta Chiusa a Chiave x1
Segnalino Forziere Regolare x5
Segnalino Portale dei Mostri Erranti x1
Segnalino Tagliola x1

Segnalino Forziere Superiore x2
Segnalino Portale (Fino a x2)
Segnalino Trappola con Spuntori x3



MISSIONE H:

IL LABIRINTO DELL'OSCURITÀ

Sembra che le forze dell'Oscurità alla fine siano venute a sapere delle interferenze degli eroi. Sapendo che i Portatori di Luce stanno accumulando potenti artefatti per esiliarla per sempre, l'Oscurità ha trovato un modo per attirarli in trappola con l'inganno! C'è un solo modo per fuggirne: sopravvivere a questa battaglia e proteggere il forziere pieno di artefatti!

Tessere richieste (da MD1): **1R, 2V, 3R, 4V, 5R.**

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

- **Proteggere l'Artefatto:** Se c'è un Nemico sul segnalino Artefatto all'inizio della Fase dei Nemici, la Missione termina con una sconfitta
- **Uccidere tutti i Nemici:** Una volta che i Nemici hanno smesso di generarsi, uccidere tutti i Nemici per vincere la Missione

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

- **Preparazione Speciale:** Collocare il segnalino Tesoro Raro, che solitamente si aggiunge nel 4° round, nel sacchetto dei Tesori. Quando il tracciato Oscurità raggiunge il 4° round, evitare semplicemente di aggiungere il segnalino Tesoro Raro (collocare un segnalino Clessidra sopra l'icona Tesoro Raro sul tracciato Oscurità come promemoria). Aggiungere i segnalini Tesoro al 6° e 8° round come di norma.

Generare 1 Orda su ognuno dei 4 Portali. Collocare in ognuna delle 4 Zone delle Camere della Tessera centrale (3R) un ammontare di segnalini Tesoro estratti dal sacchetto in base al numero dei giocatori:

- 1-2 Eroi:** 1 segnalino Tesoro per Zona
- 3-4 Eroi:** 2 segnalini Tesoro per Zona
- 5-6 Eroi:** 3 segnalini Tesoro per Zona

Collocare i segnalini Corruzione sulla 2ª, 4ª, 6ª e 8ª casella del tracciato Oscurità. Collocare, inoltre, un segnalino Generazione sulla 3ª, 7ª e 9ª casella del tracciato Oscurità.

- **Nessun Rinforzo Extra:** Ignorare tutte le capacità o gli effetti dei Nemici che generano Orde extra o Mostri Erranti extra.

- **Ondate di Nemici:** Per questa Missione, ignorare qualsiasi generazione dal tracciato Oscurità. Invece, ogni volta che il tracciato Oscurità raggiunge una casella con un segnalino, scartare quel segnalino e risolvere l'effetto corrispondente:

- **Segnalino Corruzione:** Generare 1 Mostro Errante sul Portale dei Mostri Erranti.

Fatto questo, scambiare la posizione del Portale dei Mostri Erranti con il Portale successivo in senso orario.

Il Portale dei Mostri Erranti passa alle Tessere seguenti:

- Round 2: 1R
- Round 4: 5R
- Round 6: 4V
- Round 8: 2V

- **Segnalino Generazione:** Generare 1 Orda su ognuno dei 4 Portali. Collocare in ognuna delle 4 Zone delle Camere della Tessera centrale (3R) un ammontare di segnalini Tesoro estratti dal sacchetto in base al numero degli Eroi:

- **1-2 Eroi:**
1 segnalino Tesoro per Zona
- **3-4 Eroi:**
2 segnalini Tesoro per Zona
- **5-6 Eroi:**
3 segnalini Tesoro per Zona

(Continua alla pagina successiva.)



CAMBIAMENTI PER LA CAMPAGNA

- **Preparazione Speciale e Ondate di Nemici:** Invece dei segnalini Tesoro, collocare 1 segnalino Bottino in ognuna delle 4 Zone delle Camere, a prescindere dal numero degli Eroi.

MISSIONE SECONDARIA:

Proteggere le barriere magiche naturali che esistono nel Labirinto è un dovere sacro. Chiunque lo farà sarà premiato con una benedizione.

- **Condizione:** Fare in modo che almeno 1 Barriera Magica non venga distrutta (al momento della vittoria deve esserci almeno 1 Barriera non distrutta).

- **Ricompensa (solo in caso di vittoria):** Scegliere 1 Eroe che ottenga immediatamente un'abilità di Livello 10.





MISSIONE I:

CACCIA GROSSA

• **Barriere Magiche:** I segnalini Obiettivo sono Barriere Magiche che bloccano i Nemici e impediscono loro di lasciare quella Zona. I Nemici bersagliano le Barriere Magiche come se bersagliassero gli Eroi, e ogni Barriera possiede 5 Salute. Ogni volta che un Nemico attacca una Barriera, non tirare i dadi come in un combattimento regolare. Infiiggere invece 1 Ferita alla Barriera.

• **Caccia all'Artefatto:** In questa Missione, invece dell'attivazione regolare, tutti i Nemici, inclusi i Mostri Erranti, devono seguire un comportamento diverso. Effettuano 2 azioni. Per ogni azione, controllare le condizioni seguenti. Se la prima viene soddisfatta, effettuare quella. Altrimenti, passare alla condizione successiva, finché non se ne soddisfa una.

- **Se c'è una Barriera Magica tra il Nemico e l'Artefatto:** Il Nemico considera la Barriera più vicina come suo bersaglio per attaccare o muoversi. Questo significa che può attaccare la Barriera, se si trova a gittata. Altrimenti si muove di 1 Zona verso di essa (ignorando eventuali Eroi).

- **Se c'è almeno 1 Eroe tra il Nemico e l'Artefatto:** Il Nemico considera l'Eroe più vicino come suo bersaglio per attaccare o muoversi.

- **Altrimenti:** Il Nemico si muove di 1 Zona verso l'Artefatto.

Se, all'inizio della Fase dei Nemici, c'è un Nemico nella Zona del segnalino Artefatto, la Missione termina con una sconfitta.

MISSIONE H: PROGRESSIONE DELLA CAMPAGNA

Quando i Nemici cedono e si ritirano, gli eroi aprono il forziere che hanno protetto e trovano al suo interno l'armatura leggendaria usata dal Cavaliere! Ora possono proseguire.

• **Ricompensa:** Pescare la carta Campagna 23.

• **Distribuire i punti esperienza tra gli Eroi come preferiscono:**

1-2 Eroi: 3 PE

3-4 Eroi: 7 PE

5-6 Eroi: 11 PE

• **Aggiornare il sacchetto dei Tesori:** Rimuovere 2 segnalini Tesoro Raro e aggiungere 1 segnalino Tesoro Leggendaro.

PROSSIMA MISSIONE:

Andare a Caccia Grossa (Missione I, in questa pagina)



Quando i Portatori di Luce si avvicinano al luogo in cui si manifestò la prima fonte in assoluto di Oscurità, si rendono conto che il Re e il Cavaliere si erano incontrati! Avevano unito le forze in questo luogo per respingere un assalto soverchiante di mostri. Purtroppo, perirono entrambi. Ora è il momento di concludere ciò che loro avevano iniziato.

Tessere richieste (da MD1): **1R, 5V, 6V, 7R, 8V, 9R.**



OBBIETTIVO DELLA MISSIONE

Uccidere i Mostri: Distruggere le Colonne che conducono ai Guardiani e uccidere tutti e 3 questi Mostri Erranti

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **Preparazione Speciale:** Pescare 3 carte Mostro Errante di Livello 5 e assegnarle casualmente a ogni Zona con un segnalino Tana sulla mappa. Collocare le loro miniature accanto ai loro segnalini Tana, ma non ancora nel Dungeon. Per ognuno di questi Mostri Erranti, rimuovere tutte le loro carte dai mazzi dei Mostri Erranti.

• **Colonne:** Gli Eroi non possono muoversi o attaccare attraverso le Colonne (possono entrare nella Zona di una Colonna). Le Colonne hanno 5 Salute, non hanno difesa e possono essere attaccate come fossero dei Nemici.

• **Guardiani:** Quando le 2 Colonne di una Tessera vengono distrutte, il Mostro Errante corrispondente viene generato sul segnalino Tana di quella Tessera. Il Livello del Mostro Errante è determinato dall'ordine in cui i Mostri Erranti sono stati generati:

- Primi 2 Guardiani generati: Livello 3-4

- Ultimo Guardiano generato: Livello 5

Quando un Guardiano viene generato, aggiungere un segnalino Forziere Regolare alla sua carta come parte del suo tesoro.

CAMBIAMENTI PER LA CAMPAGNA

• **Guardiani:** Generare invece:

- Primi 2 Guardiani generati: Livello del Dungeon attuale.

- Ultimo Guardiano generato: 1 rango superiore al Livello del Dungeon attuale.

MISSIONE SECONDARIA

Sfidando tutti i Guardiani simultaneamente, l'Oscurità incombente potrebbe rivelare qualcosa ai Portatori di Luce.

• **Condizione:** Distruggere tutte le Colonne prima di uccidere qualsiasi Guardiano.

• **Ricompensa (solo in caso di vittoria):** Pescare la carta Campagna 24.

MISSIONE I: PROGRESSIONE DELLA CAMPAGNA

Quando i Portatori di Luce riescono a uccidere tutte le bestie, ispezionano l'area alla ricerca dell'ultimo artefatto. Grazie a quel leggendario equipaggiamento, potrebbero davvero prevalere contro il demone che hanno visto in sogno.

• **Ricompense:**

• Se i giocatori possiedono le carte 19 e 22, pescare le carte Campagna 25 e 26.

• Se i giocatori possiedono le carte 21 e 23, pescare le carte Campagna 27 e 28.

• **Distribuire i punti esperienza tra gli Eroi come preferiscono:**

1-2 Eroi: 3 PE

3-4 Eroi: 7 PE

5-6 Eroi: 11 PE

• **Aggiornare il sacchetto dei Tesori:** Rimuovere 2 segnalini Tesoro Raro e aggiungere 1 segnalino Tesoro Leggendaro.

PROSSIMA MISSIONE:

Andare a Cuore di Tenebra (Missione J, pagina 14)



Segnalini richiesti
da Massive
Darkness 1:



Tana x3



Zona di
Partenza
degli Eroi



Orda di
Partenza x1



Segnalino
Forziere
Regolare x3



Segnalino
Generazione x3

Segnalino Portale
dei Mostri
Erranti x1



Segnalino
Portale
(Fino a x2)



Segnalino
Fontana x2



Segnalino
Forgia x1



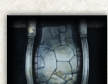
Segnalino
Colonna x6



Segnalino Trappola
con Spuntoni x2

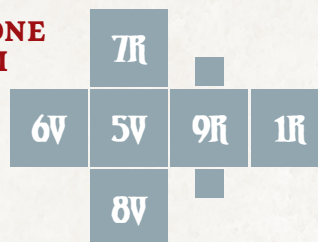


Segnalino
Tagliola x1



Ponte x2

PREPARAZIONE MISSIONE I



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

1-2 →

3-4 →

5-6 →

7-8 →

9-10 →

11-12 →

13-14 →

MISSIONE J: CUORE DI TENEBRA

Gli incubi si sono intensificati e ogni notte i Portatori di Luce sono tormentati dal demone che hanno visto. Questa bestia è più vicina che mai, e ora che gli eroi si sono equipaggiati a dovere, possono entrare nel labirinto per affrontare il cuore dell'Oscurità ed eliminarlo una volta per tutte!

Tessere richieste (da MD1): 1V, 2V, 3R, 6R.

Tessere richieste (da MD2: Hellscape): 8A.

OBIETTIVO DELLA MISSIONE

Uccidere l'Emissario Oscuro: Uccidere le 3 Incarnazioni dell'Emissario Oscuro, inclusa quella dello Scontro con il Boss finale

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **Il Portale Principale:** Il Portale nella Camera di Corruzione (Tessera 8A) viene usato soltanto per lo Scontro con il Boss e non è attivo.

• **Tre Piani:** Questa Missione è suddivisa su 3 piani, man mano che gli Eroi si addentrano sempre più in profondità nella tana dell'Emissario Oscuro.

• **Scalinate:** I vari piani sono collegati tra loro da una serie di Scalinate, rappresentate dai segnalini Obiettivo. Un Eroe o un Nemico può muoversi dalla Zona di un segnalino Obiettivo alla sua Zona corrispondente su un'altra Tessera, anche se non c'è Linea di Vista tra di esse. Tuttavia, gli Eroi possono muoversi al piano successivo solo dopo che l'Emissario Oscuro attuale è stato sconfitto.

• **L'Emissario Oscuro:** L'Emissario Oscuro è rappresentato dal Demone Abissale. Durante la preparazione, rimuovere tutte le carte Mostro Errante Demone Abissale dai mazzi. Alcune saranno usate per delle generazioni speciali:

- **1° Piano:** All'inizio della Missione, generare un Mostro Errante Demone Abissale di Livello 3-4 nella Zona indicata. Quando gli Eroi riescono a ucciderlo, ottengono 10 PE ciascuno.

- **2° Piano:** Una volta che il Demone Abissale del 1° piano è stato ucciso, generare un Demone Abissale di Livello 5 nella Zona indicata del 2° piano. Quando gli Eroi riescono a ucciderlo, ottengono 15 PE ciascuno.

- **3° Piano:** Iniziare lo Scontro con il Boss.

La capacità passiva più in alto dell'Emissario Oscuro è attiva all'inizio della Missione, ma l'Emissario inizia a effettuare attivazioni regolari solo dopo che la sua Camera è stata rivelata. Non risolvere le carte Porta per le Camere che contengono l'Emissario Oscuro.

Su ciascun piano, l'Emissario Oscuro non può essere attaccato o bersagliato dalle capacità e dagli effetti finché la sua Camera non è stata rivelata.

SCONTRO CON IL BOSS: L'EMISSARIO OSCURO

Non appena un Eroe entra nella Camera di Corruzione al 3° piano, collocare tutti gli Eroi nella Zona di Partenza dello Scontro con il Boss. Collocare l'Emissario Oscuro nella Zona del Portale Principale. Rimuovere tutte le Tessere che non fanno parte della Camera del Boss, inclusi tutti i componenti collocati su di esse. Rimuovere il tracciato Oscurità e collocare la plancia Boss del Demone Abissale accanto al Dungeon, con l'indicatore Oscurità sulla casella più a sinistra del tracciato Boss. Gli Eroi recuperano tutta la Salute e il Mana fino ai loro valori massimi.

Collocare 1 segnalino Corruzione per Eroe in ogni Zona dell'Artefatto. Mescolare le carte di Livello 5 dei Mostri Erranti seguenti: Ragno Gigante, Grande Troll, Mastino Infernale, Ogre-Magi e Liliarch, e metterle da parte. Pescarne 1 e collocarla accanto alla plancia Boss: questo è il Mostro che l'Emissario Oscuro ha assimilato. Poi effettuare una Fase di Avanzamento e iniziare immediatamente una nuova Fase degli Eroi.

• **Male Divorante (Capacità del Boss):** Quando questa capacità viene attivata, l'Emissario Oscuro esegue i passi dello schema di attivazione del Mostro Errante che ha assimilato. Usare i dadi di Attacco e di Difesa indicati sulla plancia Boss Emissario Oscuro e le capacità da combattimento del Mostro Errante assimilato per risolvere ogni

• **Aprire il Portale Principale:** Al fine di ricacciare l'Emissario da dove è venuto, gli Eroi devono spingere l'Oscurità nel Portale per aprire un collegamento con il suo stesso cuore. Un qualsiasi Eroe può spendere 1 PM in una Zona dell'Artefatto per raccogliere 1 segnalino Corruzione. Un qualsiasi Eroe con un segnalino Corruzione nella Zona del Portale Principale può spendere 1 PM per collocarlo in quella Zona. Il Portale Principale si apre quando tutti i segnalini Corruzione si trovano nella Zona del Portale.

IMPORTANTE: Un Eroe può trasportare soltanto 1 segnalino Corruzione per volta.

• **L'Immortale:** L'Emissario Oscuro non può essere ucciso. A prescindere da quante Ferite subisce, non scende mai a meno di 1 Salute. Per sconfiggere l'Emissario Oscuro, gli Eroi devono prima indebolirlo, spingerlo oltre il Portale e poi richiudere il Portale. A tale scopo, il Portale deve essere aperto e l'Emissario Oscuro deve avere meno di 5 Salute. Fintanto che entrambi i requisiti sono soddisfatti, un qualsiasi Eroe che si trovi nella Zona del Portale può spendere 1 azione per ricacciare indietro la creatura malvagia e richiudere il Portale una volta per tutte.

Non appena gli Eroi compiono tutto questo, la Missione termina con una vittoria.

CAMBIAMENTI PER LA CAMPAGNA

Non collocare alcun segnalino Bottino durante la preparazione.

- **Emissario Oscuro:** Generare invece:
 - 1° Piano: Livello del Dungeon Attuale.
 - 2° Piano: 1 rango superiore al Livello del Dungeon Attuale.
 - 3° Piano: Usare il lato Campagna della plancia Boss.
- **Preparazione dello Scontro con il Boss:** Prelevare le carte Mostro Errante da far assimilare all'Emissario Oscuro del mazzo di Livello 10 anziché di Livello 5.

SE I GIOCATORI VINCONO:

CONGRATULAZIONI! Alla fine di una lunga e valorosa battaglia attraverso i molteplici piani della tana dell'Emissario, i Portatori di Luce sono finalmente riusciti a logorarlo e a portarlo fino al portale da cui l'Oscurità aveva origine. Un singolare raggio di luce colpisce gli eroi quando sferrano il loro colpo finale e, con un grido inferocito, il demone viene scaraventato oltre il portale. Il silenzio che segue è spezzato dal suono metallico di qualcosa che cade sul pavimento. Un anello del potere caduto dal suo petto è tutto ciò che rimane. Gli ultimi tentacoli di Oscurità guizzano attraverso il portale e scompaiono. Il reame e i suoi abitanti sono salvi e una nuova era di pace e prosperità può iniziare.

• **Ricompensa:** Pescare la carta Campagna 4. I giocatori hanno sbloccato una nuova regola per giocare qualsiasi Missione o Campagna.

Da adesso in poi: Durante la preparazione, scegliere 1 dei 4 anelli (carte Campagna Prologo 1, 2, 3 o 4) e consegnare quell'anello a 1 degli Eroi come oggetto di partenza aggiuntivo (quando si gioca una Campagna, questo va fatto solo per la prima Missione).

Segnalini richiesti da Massive Darkness 1:

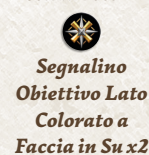


Emissario Oscuro



Artefatto x2

1° Piano:



2° Piano:



3° Piano:



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



MISSIONE DEI CICLOPI: DOPPIO PROBLEMA

Due feroci Ciclopi seminano il caos dalla loro tana in una caverna vicina e disturbano le dimore dei Nani. Devono essere fermati prima che l'insediamento dei Nani sia distrutto.

Tessere richieste (da MD1): 2V, 4V, 5R, 8V.

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completare gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1- **Trovare le Trappole:** Raccogliere tutti i depositi di Tagliole
- 2- **Uccidere i Ciclopi:** Uccidere entrambi i Ciclopi che stanno distruggendo il Dungeon

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **Preparazione Speciale:** Per questa Missione rimuovere tutte le carte Mostro Errante Ciclope Scudiera e Ciclope Spaccarupi.

• **Le Tagliole:** I segnalini Artefatto rappresentano i depositi di Tagliole. Un qualsiasi Eroe in una Zona con un segnalino Artefatto può spendere 1 PM per raccogliarlo. Quando un Eroe raccoglie un deposito di Tagliole, scarta il segnalino Artefatto, prende 2 Tagliole e le colloca nel suo Inventario. Inoltre, ogni volta che un segnalino Artefatto viene raccolto, ogni Eroe ottiene 12 PE.

• **L'Ultima Porta:** La porta chiusa a chiave (contrassegnata in giallo) conduce alla Caverna (formata dalle Tessere 2V e 4V, che funge da Camera del Boss). Può essere aperta soltanto dopo che gli Eroi hanno raccolto i depositi di Tagliole. Quando la porta viene aperta, non risolvere una carta Porta.

SCONTRO CON IL BOSS: IL DUO DI CICLOPI

Non appena un Eroe entra nella Caverna, collocare tutti gli Eroi in qualsiasi Zona di Partenza dello Scontro con il Boss a scelta. Rimuovere tutte le Tessere che non fanno parte della Camera del Boss, inclusi tutti i componenti collocati su di esse. Rimuovere il tracciato Oscurità e collocare la plancia Boss dei Ciclopi accanto al Dungeon, con l'indicatore Oscurità sulla casella più a sinistra del tracciato Boss. Gli Eroi recuperano tutta la Salute e il Mana fino ai loro valori massimi e possono distribuire le Tagliole tra di loro. Poi effettuare una Fase di Avanzamento e iniziare immediatamente una nuova Fase degli Eroi.

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



• **Le Colonne:** In questa mappa le Zone delle Colonne sono inaccessibili. Rappresentano le strutture della Caverna che i Ciclopi stanno distruggendo. Ogni Colonna ha 4 Salute e i Ciclopi possono danneggiarle infliggendo Ferite con le loro capacità. Una volta che una Colonna perde tutta la sua Salute, è distrutta. Una Zona di una Colonna Distrutta è comunque inaccessibile (collocare un segnalino Tana o un segnalino Artefatto a faccia in giù come promemoria). Se tutte le Colonne sono distrutte, la Missione termina con una sconfitta.

• **Le Tagliole:** In questa Missione le Tagliole non influenzano gli Eroi. Gli Eroi possono spendere 1 azione per collocare una Tagliola nella loro Zona. Quando un Ciclope entra in una Zona con una Tagliola, termina immediatamente la sua azione attuale senza risolvere nessun attacco o Tiro di Ira. (Nota: Se un effetto colloca un Ciclope nella Zona in cui è già situato, si considera che sia entrato in quella Zona. Per esempio, nel caso in cui venga collocato adiacente alla Colonna più vicina e si trovi già adiacente a una Colonna.)

Segnalini richiesti da Massive Darkness 1:



• **Il Duo di Ciclopi:** Ogni Ciclope è considerato un Nemico diverso. Entrambi sono considerati dei Boss (quindi non sono Mostri Erranti). Gli Eroi devono sconfiggere entrambi i Ciclopi per vincere. Entrambi hanno gli stessi valori di difesa, attacco e Salute. Tenete conto dei loro totali di Salute separatamente.

Ogni Ciclope ha un'attivazione separata durante ogni Fase dei Nemici. I giocatori possono scegliere l'ordine in cui si attivano. Se uno di loro viene ucciso, l'altro effettua 3 azioni per attivazione per il resto della Missione (invece di 1).

Non appena gli Eroi uccidono entrambi i Ciclopi, la Missione termina con una vittoria.



Zona di Partenza degli Eroi



Segnalino Generazione x4



Orda di Partenza x1



Segnalino Forziere Regolare x1



Segnalino Forziere Superiore x2



Segnalino Forgia x1



Segnalino Portale dei Mostri Erranti x1



Segnalino Portale (Fino a x2)



Porta Chiusa x5



Porta a Chiave x1



Porta Aperta x9



Segnalino Colonna x6



MISSIONE DELL'HELLEPHANT:

LA DESOLAZIONE DELL'HELLEPHANT

Ai Portatori di Luce è giunta la notizia che a Crondar si sia scatenato un crudele Hellephant, e pare sia vulnerabile al mana. Gli eroi sospettano che l'Hellephant tenterà di risucchiare più mana possibile, per impedire loro di usare quelle energie mistiche contro di lui. Per affrontare quel devastante pachiderma e ritorcere la sua debolezza contro di lui, i Portatori di Luce dovranno maneggiare un artefatto molto delicato noto come il Collettore di Mana e usarlo come fonte esterna di mana che l'Hellephant non possa risucchiare.




Tessere richieste (da MD2: Hellscape): 4B, 6A, 7B, 8A.


OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completare gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1- **Prosciugare le Postazioni di Mana:** Prosciugare completamente entrambe le Postazioni
- 2- **Trasportare i Collettori di Mana:** Portare entrambi i Collettori di Mana sani e salvi nella Camera del Boss
- 3- **Sconfiggere l'Hellephant:** Uccidere l'Hellephant

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE


• **I Collettori di Mana:** I segnalini Artefatto rappresentano i Collettori di Mana. All'inizio della Missione, scegliere 2 Eroi che trasportino 1 Collettore di Mana a testa. Un Eroe che trasporta un Collettore di Mana ottiene 1  all'inizio del suo turno. Tuttavia, l'Artefatto è molto delicato. Se l'Eroe che lo trasporta diventa KO, deve tirare un . Se il risultato del dado mostra uno o più , l'Artefatto esplode e la Missione termina con una sconfitta.

• **Postazioni di Mana:** I segnalini Obiettivo rappresentano le Postazioni di Mana. Un Eroe che si trova in una Zona con un segnalino Obiettivo mentre trasporta un Collettore di Mana può spendere 1 azione per prosciugare la Postazione di Mana (rimuovendo il segnalino Obiettivo). Poi questo stesso Eroe colloca 3  sul Collettore di Mana e ogni Eroe ottiene 5 PE. Ogni volta che un Eroe con un Collettore usa il Mana, può spenderlo, invece, dal Collettore di Mana.

• **Tana dell'Hellephant:** La porta evidenziata in giallo è chiusa a chiave e può essere aperta soltanto quando gli Eroi hanno prosciugato completamente entrambe le Postazioni di Mana. Quando un Eroe apre questa porta, non risolvere una carta Porta. Non appena l'Eroe entra nella Zona di Partenza dello Scontro con il Boss, termina immediatamente il suo turno e non svolge altri turni finché tutti gli altri Eroi non sono entrati a loro volta. Quando i 2 Eroi che trasportano i 2 Artefatti entrano nella Tana dell'Hellephant (Tessera 8A), lo Scontro con il Boss ha inizio.

SCONTRO CON IL BOSS: L'HELLEPHANT

Quando inizia lo Scontro con il Boss, collocare tutti gli altri Eroi nella Zona di Partenza dello Scontro con il Boss. Collocare entrambi i segnalini Artefatto nelle Zone corrispondenti. Rimuovere tutte le Tessere che non fanno parte della Camera del Boss, inclusi tutti i componenti collocati su di esse. Rimuovere il tracciato Oscurità e collocare la plancia Boss dell'Hellephant accanto al Dungeon, con l'indicatore Oscurità sulla casella più a sinistra del tracciato Boss. Gli Eroi recuperano tutta la Salute e il Mana fino ai loro valori massimi. **Scartano tutto il Mana da sé stessi e l'eventuale Mana rimasto nei Collettori.** Poi, effettuare una Fase di Avanzamento e iniziare immediatamente una nuova Fase degli Eroi.

• **Collettori di Mana:** Ogni Collettore di Mana genera 1 Mana all'inizio del turno di ogni Eroe. Collocare 1  su ogni Artefatto. Un Eroe che entra nella Zona dell'Artefatto raccoglie tutto il Mana su quell'Artefatto.

Zona di Partenza degli Eroi

Zona di Partenza dello Scontro con il Boss

Segnalino Forgia x1

Segnalino Generazione x5

Orda di Partenza x1

Porta Chiusa a Chiave x1

Porta Chiusa x5

Segnalino Portale dei Mostri Erranti x1

Segnalino Portale (Fino a x2)

Segnalino Ponte x2

Segnalino Trappola con Spuntoni x3

Segnalino Forziere Superiore x2

Segnalino Forziere Regolare x4

Segnalini richiesti da Massive Darkness 1:

Artefatto x2

Hellephant


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

1-2  | 3-4  | 5-6 

• **Irruzione di Mana:** L'Hellephant può essere attaccato soltanto se l'Eroe scarta un certo ammontare di Mana prima di effettuare l'azione di Attacco. L'ammontare di Mana richiesto è indicato sul tracciato Boss e aumenta man mano che la battaglia continua. Se un Eroe non possiede l'ammontare di Mana richiesto, non può effettuare un'azione di Attacco contro l'Hellephant.

NOTA: Gli Eroi possono comunque ottenere Mana dall'azione di Recupero, dai dadi e da qualsiasi altra capacità. Inoltre, ogni miniatura controllata da un Eroe che effettui un'azione di Attacco e non abbia segnalini Mana da spendere (come gli Spiriti Sciamani, i Congegni, gli Scheletri animati, ecc.) deve comunque usare i segnalini Mana dell'Eroe che la controlla per effettuare l'azione di Attacco.

PARTITA IN SOLITARIO

Quando si usano le regole delle partite in solitario, il singolo Eroe trasporta entrambi i segnalini Artefatto, ma soltanto uno di essi è attivo. L'Eroe ottiene soltanto 1 Mana ogni turno. Usare soltanto 1 Artefatto per contenere il  delle Postazioni di Mana (3 per ogni Postazione).

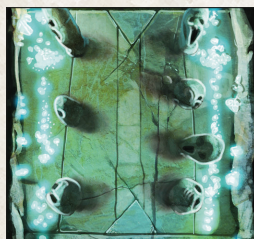




UNA MISSIONE DI LAVA E CRISTALLI

CONCETTI AGGIUNTIVI


ZONE DI CRISTALLI







Le Zone di Cristalli sono immerse in una luce verdastra. Al loro interno, ogni suono riverbera trasformandosi in una melodia dolce e suadente.

Dovete solo fare attenzione a non lasciarvi sopraffare da quella marea di percezioni!

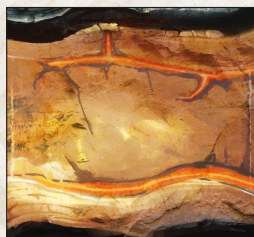
Le Zone di Cristalli sono considerate Zone di Luce, mentre tutti i Corridoi delle Tessere di Cristalli sono considerati Zone di Ombra.

Quando un qualsiasi Eroe termina il suo turno in una Zona di Cristalli, deve tirare  e applicare immediatamente gli effetti seguenti, in base al risultato:

- 0 : Nessun effetto.
- 1 : L'Eroe Cura 1.
- 2 : L'Eroe subisce 2 Ferite e 1 .


I Nemici sono abituati a questo luogo e ignorano questa regola.

ZONE DI LAVA



Questo è terreno che scotta, e non è solo un modo di dire. La lava che scorre nei pressi della superficie può bruciare i piedi e diffondere esalazioni tossiche.

I Corridoi delle Zone di Lava sono considerati Zone di Luce, mentre tutte le Camere delle Tessere di Lava sono considerate Zone di Ombra.

Quando un qualsiasi Eroe termina il suo turno in un Corridoio di una Zona di Lava subisce automaticamente 1 .

I Nemici sono abituati a questo luogo e ignorano questa regola.

REGOLE SPECIALI DELLA CAMPAGNA DI LAVA E CRISTALLI

Sacchetto dei Tesori: Invece del regolare numero di segnalini Tesoro descritti nella preparazione della Modalità Campagna, all'inizio della *Campagna di Lava e Cristalli* i giocatori collocano nel sacchetto dei Tesori 10 segnalini Tesoro Comune e 3 segnalini Tesoro Raro.

Carte Campagna: La *Campagna di Lava e Cristalli* prevede l'uso di un proprio mazzo di 2 carte Campagna, come indicato sul loro retro.



TRAGUARDO

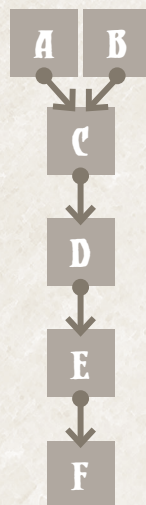
Usare il seguente Traguardo quando si gioca la *Campagna di Lava e Cristalli*:

• Perdere la stessa Missione due volte di fila:

Ottenere 1 segnalino Latore di Vita. Questo Traguardo può essere raggiunto in qualsiasi momento, anche fuori della Fase della Città. I giocatori iniziano ogni Missione successiva con 1 segnalino Latore di vita extra fino alla fine della Campagna.

Promemoria di Lyidan: Rimuovere le carte di Lyidan da tutti i mazzi dei Mostri Erranti (vedere pagina 3).

CAMPAGNA DI LAVA E CRISTALLI



INTRODUZIONE

La Montagna Cantante è un vulcano assopito noto per il labirinto di cristalli e rocce fuse che si snoda nelle sue viscere. Per molti secoli, artisti, sognatori e innamorati hanno visitato i suoi corridoi per immergersi nella strana luce dei cristalli e ascoltare il loro "canto". Qualsiasi rumore generato nei pressi di quei cristalli, anche un singolo respiro, fa echeggiare una suadente e ammaliante sequenza di note.

Gli abitanti della zona hanno mandato a chiamare i Portatori di Luce dopo che vari visitatori si sono recati alla Montagna Cantante nei tempi più recenti e non hanno mai fatto ritorno. Ladri? Oppure agenti dell'Oscurezza?

Per trattandosi dei Portatori di Luce, nessun cittadino si è offerto di guidarli attraverso le montagne. Questa gente ha paura o è già morta. Esistono due modi per entrare nella montagna: attraverso una caverna di cristalli o attraverso il calore della lava.



I giocatori scelgono insieme uno dei sentieri seguenti da percorrere:

- **La Caverna dei Cristalli** (Missione A, pagina 19):

Esplorare la Caverna dei Cristalli è un modo sicuro per saperne di più su questi cristalli e i loro poteri.

- **Una Missione Scottante** (Missione B, pagina 20):

Come faranno gli eroi a resistere alla Lava? L'unico modo per saperlo è provarci.

MISSIONE A:

LA CAVERNA DEI CRISTALLI

Quando i Portatori di Luce si avvicinano alle montagne, sentono il canto dei cristalli, che però sembra corrotto e deformato: il canto dei servi dell'Oscurità. Il loro fetore non tarda a farsi sentire. È giunto il momento che gli eroi intonino un loro canto personale, un canto di lame e di coraggio!

Tessere richieste (da Lava e Cristalli): 10V, 11V, 14V.

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completare gli obiettivi in qualsiasi ordine:

- **Uccidere il Mostro:** Uccidere il Mostro Errante che viene generato sul segnalino Tana
- **Purificare la Tana:** Collocare entrambi i segnalini Artefatto nella Zona con il segnalino Tana

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **Tana del Mostro:** La Zona con il segnalino Tana è contaminata dalle energie dell'Oscurità e deve essere purificata. Quando questa camera viene rivelata, dopo avere risolto la carta Porta, generare un Mostro Errante di Livello 5 nella Zona del segnalino Tana.

• **Ricomponiamolo!** I segnalini Artefatto rappresentano le due metà di un Artefatto magico che devono essere unite all'entrata della Tana per purificarla. Un qualsiasi Eroe che si trovi nella Zona di un segnalino Artefatto può spendere 1 PM per raccoglierlo. I segnalini Artefatto possono essere scambiati come fossero oggetti. Un qualsiasi Eroe che trasporta un segnalino Artefatto può spendere 1 azione nella Zona della Tana per collocarlo in cima alla Tana.

11V
10V
14V



CAMBIAMENTI PER LA CAMPAGNA

- **Tana del Mostro:** Generare un Mostro Errante del Livello del Dungeon attuale invece di un Mostro Errante di Livello 5.
- **Ricomponiamolo!** Quando un Eroe raccoglie un segnalino Artefatto, ogni Eroe ottiene 12 PE.

MISSIONE A: PROGRESSIONE DELLA CAMPAGNA

È fatta! L'ingresso è stato sgombrato da queste bestie. I Portatori di Luce sono anche riusciti a studiare i cristalli e ad acquisire conoscenze sui loro avversari.

- **Ricompensa:** Scegliere un Eroe che ottenga la carta Campagna 1.
- **Distribuire i punti esperienza tra gli Eroi come preferiscono:**
 - 1-2 Eroi: 3 PE
 - 3-4 Eroi: 7 PE
 - 5-6 Eroi: 11 PE
- **Aggiornare il sacchetto dei Tesori:** Rimuovere 5 segnalini Tesoro Comune, aggiungere 1 segnalino Tesoro Raro e 2 segnalini Tesoro Epico.

PROSSIMA MISSIONE:

Andare a Smarriti nella Musica (Missione C, pagina 21)



MISSIONE B: UNA MISSIONE SCOTTANTE

I Portatori di Luce sono abituati a combattere le forze dell'Oscurezza negli umidi dungeon. Combattere accanto alla lava fusa nel cuore di una montagna è un'esperienza inedita. Quando si avvicinano all'avamposto locale, notano che c'è qualcosa che non va. Devono indagare!

Tessere richieste (da Lava e Cristalli): **12R, 14R, 15R.**

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completare gli obiettivi in qualsiasi ordine:

- **Distruggere le Pietre di Magma:** Distruggere entrambe le Pietre di Magma
- **Abbattere il Mostro:** Uccidere il Mostro Errante che viene generato sul segnalino Tana

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

- **Pietre di Magma:** I segnalini Obiettivo rappresentano le Pietre di Magma. Un qualsiasi Eroe che si trovi nella Zona di una Pietra di Magma può spendere 1 azione per distruggerla (scartare il segnalino Obiettivo).
- **Tana del Mostro:** Quando la Camera con il segnalino Tana viene rivelata, dopo avere risolto la carta Porta, generare un Mostro Errante di Livello 5 nella Zona del segnalino Tana.

CAMBIAMENTI PER LA CAMPAGNA

- **Pietre di Magma:** Quando un Eroe distrugge una Pietra di Magma, ogni Eroe ottiene 12 PE.
- **Tana del Mostro:** Generare un Mostro Errante del Livello del Dungeon Attuale invece di un Mostro Errante di Livello 5.

MISSIONE B: PROGRESSIONE DELLA CAMPAGNA

Sopravvissuti al Mostro che li aveva colti di sorpresa, i Portatori di Luce finalmente hanno il tempo di esaminare la lava che canta. Che meraviglioso prodotto della magia e della natura!

- **Ricompensa:** Scegliere un Eroe che ottenga la carta Campagna 2.
- **Distribuire i punti esperienza tra gli Eroi come preferiscono:**

1-2 Eroi: 3 PE

3-4 Eroi: 7 PE

5-6 Eroi: 11 PE

- **Aggiornare il sacchetto dei Tesori:** Rimuovere 5 segnalini Tesoro Comune, aggiungere 1 segnalino Tesoro Raro e 2 segnalini Tesoro Epico.

PROSSIMA MISSIONE:

Andare a *Smarriti nella Musica* (Missione C, pagina 21)



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



Zona di Partenza degli Eroi



Segnalino Obiettivo x2



Orda di Partenza x1



Segnalino Generazione x3



Porta Chiusa x9



Segnalino Forziere Regolare x2



Segnalino Forgia x1



Segnalino Colonna x1



Segnalino Portale dei Mostri Erranti x1



Segnalino Portale (Fino a x2)



Segnalino Fontana x3

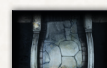


Segnalino Tagliola x1

Segnalini richiesti da Massive Darkness 1:



Tana x1



Ponte x1

MISSIONE C: SMARRITI NELLA MUSICA

Gli eroi hanno smentito le voci secondo cui erano gli echi dei cristalli a fare impazzire la gente. Beh, loro ormai li hanno ascoltati per ore. Si sentono frastornati, irritati e si sono palesemente smarriti. Non per molto, però: hanno trovato un altro nido di mostri. Prenderanno a calci gli agenti del male, poi li interrogheranno.

Tessere richieste (da Lava e Cristalli): **10R, 12R, 13V, 14R, 15V.**

OBBIETTIVO DELLA MISSIONE

Raduniamoli: Catturare 3 Mostri Erranti (vedere Regole Speciali)

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **Mostri a Non Finire:** All'inizio di ogni Fase dell'Oscurità, se ci sono segnalini Tana disponibili, tirare 1 . Se si ottiene almeno un risultato , generare 1 Mostro Errante su 1 dei segnalini Tana disponibili (a scelta dei giocatori). Dopo che un Mostro Errante è stato generato in questo modo, girare il segnalino Tana. Questa Tana non sarà più disponibile per la generazione.



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



Se all'inizio di una Fase dell'Oscurità non ci sono segnalini Tana disponibili e ci sono meno di 2 Mostri Erranti nel Dungeon, girare a faccia in su tutti i segnalini Tana.

• **Una Rete:** Ciascun segnalino Biblioteca e Artefatto rappresenta una Rete che può essere usata per catturare un Mostro Errante (vedere sotto). Un qualsiasi Eroe che si trovi nella Zona di una Rete può spendere 1 PM per raccoglierla. L'Eroe che lo fa ottiene 5 PE. Le Reti possono essere scambiate come fossero oggetti.

• **Catturare un Mostro:** Un Eroe in possesso di una Rete (segnalino Artefatto o segnalino Biblioteca) può tentare di catturare un Mostro Errante che si trovi nella sua Zona spendendo 1 azione e tirando 2 . Se il numero di ottenuti è pari o superiore alla Salute rimanente del Mostro Errante, quel mostro è catturato. Rimuoverlo dal Dungeon e scartare la Rete usata; l'Eroe che lo ha catturato ottiene i PE e le ricompense previste come se avesse ucciso il Mostro Errante. Se il tentativo di cattura fallisce, la Rete non viene scartata.

Segnalini richiesti da Massive Darkness 1:



CAMBIAMENTI PER LA CAMPAGNA

• **Una Rete:** Quando un Eroe raccoglie un segnalino Artefatto o un segnalino Biblioteca, ogni Eroe ottiene invece 5 PE.

MISSIONE C: PROGRESSIONE DELLA CAMPAGNA

Sembra che questi malfattori non siano al corrente dei grandi piani a livello globale, ma hanno informato gli eroi di un sentiero che conduce a un ponte malridotto. È un peccato che i Portatori di Luce abbiano perso tempo in questa ricerca quasi del tutto infruttuosa. Ma devono andare avanti! Il mistero non è ancora stato risolto.

• **Ricompense:** Pescare 2 segnalini Tesoro dal sacchetto. Ottenere quell'ammontare di carte oggetto Tesoro dai mazzi corrispondenti e rimettere i segnalini nel sacchetto dei Tesori.

• **Distribuire i punti esperienza tra gli Eroi come preferiscono:**

1-2 Eroi: 3 PE

3-4 Eroi: 7 PE

5-6 Eroi: 11 PE

• **Aggiornare il sacchetto dei Tesori:** Rimuovere 5 segnalini Tesoro Comune, aggiungere 4 segnalini Tesoro Epico e 2 segnalini Tesoro Leggendaro.

PROSSIMA MISSIONE:

Andare a Il Ponte di Lava (Missione D, pagina 22)

MISSIONE D:

IL PONTE DI LAVA

Seguendo le tracce fornite dai prigionieri, i Portatori di Luce avanzano senza sosta e arrivano al ponte. Anche se il canto dei cristalli ha un effetto lenitivo, il calore è quasi insopportabile. Sembra che l'Oscurezza voglia far crescere qualcosa all'interno del vulcano.

Tessere richieste (da Lava e Cristalli): 11R, 12V, 13R, 15V.

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Completare gli obiettivi nell'ordine indicato:

- 1- Recuperare la Mappa:** Raccogliere entrambe le parti della Mappa Segreta
- 2- Sconfiggere il Guardiano del Ponte:** Uccidere il Ragno Gigante
- 3- Attraversare il Ponte:** Raggiungere l'Uscita con tutti gli Eroi. Un qualsiasi Eroe può fuggire attraverso questa Zona alla fine della sua attivazione, fintanto che in essa non vi siano Nemici

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

- **Preparazione Speciale:** Generare un Ragno Gigante di Livello 5 nella Zona del Ponte indicata (rimuovere tutte le altre carte Ragno Gigante dagli altri mazzi dei Mostri Erranti).

- **Mappa Segreta:** I segnalini Artefatto rappresentano le parti di una Mappa Segreta. Un qualsiasi Eroe che si trovi nella Zona della Mappa può spendere 1 PM per raccoglierla. L'Eroe che lo fa ottiene 5 PE.

- **Guardiano del Ponte:** Il Ragno Gigante che parte sul Ponte non può mai muoversi durante la sua attivazione, né essere mosso da una qualsiasi capacità o un qualsiasi effetto. Il Ragno Gigante non può essere attaccato o bersagliato da alcuna capacità o effetto finché tutte le parti della Mappa Segreta non sono state raccolte.

- **Ponte Pericolante:** All'inizio di ogni Fase dell'Oscurezza, tirare 1 . Ogni ottenuto infligge 1 Ferita a una Colonna. Quando una Colonna ha subito un totale di 4 Ferite, viene distrutta e le Ferite iniziano a essere inflitte alla Colonna successiva. Se tutte e 3 le Colonne vengono distrutte, il Ponte viene rimosso dal Dungeon e la Missione termina con una sconfitta. Se gli Eroi riescono a uccidere il Ragno Gigante, smettere di tirare i dadi e di infliggere Ferite alle Colonne.

- **Porte Chiuse a Chiave:** Se, in un qualsiasi momento, un Nemico si trova in una situazione in cui deve muoversi verso un Eroe ma non ha nessun percorso aperto fino a un qualsiasi Eroe (a causa delle porte chiuse), quel Nemico non si muove.



Segnalini richiesti da Massive Darkness 1:



Ragno Gigante



Artefatto x2



Uscita x1

15V

11R

12V

13R

CAMBIAMENTI PER LA CAMPAGNA

- **Preparazione Speciale:** Generare un Mostro Errante Ragno Gigante di 2 ranghi superiore al Livello del Dungeon attuale invece di un Ragno Gigante di Livello 5 (rimuovere comunque le altre carte dai mazzi).
- **Mappa Segreta:** Quando un Eroe raccoglie un segnalino Artefatto, ogni Eroe ottiene invece 12 PE.

MISSIONE D: PROGRESSIONE DELLA CAMPAGNA

Attraversato il ponte, i Portatori di Luce vendono in lontananza che le orde si stanno radunando. Sembra che un'invasione sia ormai imminente. Gli eroi devono agire in fretta!

- **Ricompense:** Pescare 2 segnalini Tesoro dal sacchetto. Ottenere un pari ammontare di carte oggetto Tesoro dai mazzi corrispondenti e rimettere i segnalini nel sacchetto dei Tesori.
- **Distribuire i punti esperienza tra gli Eroi come preferiscono:**
 - 1-2 Eroi: 3 PE
 - 3-4 Eroi: 7 PE
 - 5-6 Eroi: 11 PE
- **Aggiornare il sacchetto dei Tesori:** Rimuovere 2 segnalini Tesoro Raro e aggiungere 1 segnalino Tesoro Leggendaro.

PROSSIMA MISSIONE:

Andare a Il Cerchio di Fuoco (Missione E, pagina 23)

Zona di Partenza degli Eroi

Segnalino Generazione x5

Segnalino Forgia x1

Segnalino Forziere Regolare x2

Segnalino Forziere Superiore x1

Porta Chiusa x12

Segnalino Portale dei Mostri Erranti x1

Segnalino Portale (Fino a x2)

Segnalino Fontana x3

Segnalino Tagliola x1

Segnalino Colonna x3

Ponte x2

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

1-2

3-4

5-6



MISSIONE E: IL CERCHIO DI FUOCO

Avvicinandosi alla meta, la temperatura diventa quasi insopportabile, perfino per i mostri. Lo stesso pavimento si muove assieme alla lava sottostante. Tornare indietro è impossibile, ma se ci fosse bisogno di una sosta si potrebbe sempre saltare fino a una stanza. L'unica via è quella che scende davanti a loro. Ma dove porterà?

Tessere richieste (da Lava e Cristalli): **10R, 11R, 13R, 15R.**

OBBIETTIVO DELLA MISSIONE

Aria Fresca: Uccidere tutti i Nemici che vengono generati nella Camera centrale

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **Fiume di Lava:** Quando un Eroe termina un'azione di Movimento in una Zona di Lava, viene immediatamente trasportato dal Fiume di Lava. Se non ci sono Nemici in quella Zona, muovere l'Eroe di 1 Zona seguendo le direzioni indicate sull'immagine sottostante. I nemici non subiscono questo effetto e impediscono agli Eroi di essere trasportati fuori dalla loro Zona a causa del Fiume di Lava.

• **Camera Sigillata:** La Camera al centro del Dungeon è chiusa a chiave e non può essere aperta normalmente. Per aprire la porta chiusa a chiave (contrassegnata in giallo), gli Eroi devono prima distruggere tutte e 4 le Colonne disseminate per la mappa. Le Colonne hanno 5 Salute, nessuna difesa e possono essere attaccate come fossero dei Nemici. Un Eroe che distrugge una Colonna ottiene 5 PE.

Subito dopo avere distrutto l'ultima Colonna, la porta si apre automaticamente. Applicare le normali regole di apertura delle porte, dopodiché generare un Mostro Errante di Livello 5 nella Zona del segnalino Tana.

10R	15R
13R	11R

Segnalini richiesti da Massive Darkness 1:



Tana x1



Zona di Partenza degli Eroi



Segnalino Generazione x4



Orda di Partenza x1



Segnalino Forziere Regolare x2



Segnalino Forziere Superiore x1



Porta Chiusa x10



Porta Chiusa a Chiave x1



Porta Aperta x2



Segnalino Fontana x4



Segnalino Colonna x4



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:



1-2



3-4



5-6

CAMBIAMENTI PER LA CAMPAGNA

• **Camera Sigillata:** Quando un Eroe distrugge una Colonna, ogni Eroe ottiene invece 6 PE. Generare un Mostro Errante del Livello del Dungeon attuale invece di un Mostro Errante di Livello 5.

MISSIONE E: PROGRESSIONE DELLA CAMPAGNA

Quando finalmente trovano una strada che scende fino al cuore del vulcano, gli eroi si preparano alla battaglia finale.

• **Ricompense:** Pescare 2 segnalini Tesoro dal sacchetto. Ottenere un pari ammontare di carte oggetto Tesoro dai mazzi corrispondenti e rimettere i segnalini nel sacchetto dei Tesori.

• **Distribuire i punti esperienza tra gli Eroi come preferiscono:**

1-2 Eroi: 3 PE

3-4 Eroi: 7 PE

5-6 Eroi: 11 PE

• **Aggiornare il sacchetto dei Tesori:** Rimuovere 2 segnalini Tesoro Raro e aggiungere 1 segnalino Tesoro Leggendaro.

PROSSIMA MISSIONE:

Andare a Discesa agli Inferi (Missione F, pagina 24)



MISSIONE F: DISCESA AGLI INFERI

Giunti più vicini possibile al nucleo, i Portatori di Luce hanno scoperto cosa sta succedendo: per compiacere il loro padrone, gli Sgherri dell'Oscurezza stanno cercando di risvegliare il vulcano. C'è solo una cosa da fare: interrompere il rituale e uccidere chiunque sia tanto stupido da mettersi sulla loro strada. Gli sciamani si sono rinchiusi in una camera. Gli eroi dovranno distruggere le serrature incantate che impediscono loro di entrare e porre fine a tutto questo una volta per tutte. Presto l'Oscurezza imparerà che i Portatori di Luce sono più pericolosi e più difficili da controllare della lava.

Tessere richieste (da Lava e Cristalli): 10V, 11V, 12R, 13V, 14V, 15R.

OBBIETTIVO DELLA MISSIONE

Sconfiggere gli Sciamani: Uccidere entrambi i Mostri Erranti che vengono generati sui segnalini Tana.

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

• **Porte di Cristallo:** Le 2 porte chiuse a chiave (contrassegnate in giallo) sulla mappa sono sigillate magicamente. Non possono essere aperte finché gli Eroi non riescono a prelevare 4 Gemme (vedere sotto).

• **Trovare le Gemme:** Dopo che un Eroe ha ucciso un Comandante o un Mostro Errante, tirare 1 . Con un risultato di gli Eroi trovano 1 Gemma. Con un risultato di + , gli Eroi trovano 2 Gemme. Altrimenti, non accade nulla. Una volta raccolte 4 Gemme, smettere di prelevare.

• **Gli Sciamani:** Quando 1 delle Porte di Cristallo si apre, non pescare una carta Porta. Generare semplicemente 2 Mostri Erranti di Livello 5, 1 su ognuno dei 2 segnalini Tana. Questi Mostri Erranti sono più difficili da sconfiggere. Possiedono il doppio dell'ammontare di Salute indicato.

CAMBIAMENTI PER LA CAMPAGNA

Non collocare alcun segnalino Bottino durante la preparazione.

• **Trovare le Gemme:** Quando un Eroe trova 1 o più Gemme, ogni Eroe ottiene 6 PE per ogni Gemma trovata.

• **Gli Sciamani:** Generare 2 Mostri Erranti di Livello 10 invece di 2 Morti Erranti di Livello 5.

13V	12R	10V
11V	15R	14V

Porta Chiusa x12

Porta Aperta x1

Porta Chiusa a Chiave x2

Segnalino Fontana x3

Segnalino Forziere Regolare x5

Segnalino Forziere Superiore x2

Segnalino Portale dei Mostri Erranti x1

Segnalino Portale (Fino a x2)

Segnalino Forgia x1

Segnalino Colonna x3

Segnalino Tagliola x2

Ponte x2



Segnalini richiesti da Massive Darkness 1:



Tana x2

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

1-2 →

3-4 →

5-6 →