

MASSIVE DARKNESS

REGOLE & MISSIONI



CAPITOLI

CONTENUTO	3	FASE DEI NEMICI	28
STORIA: IL RETAGGIO DEI PORTATORI DI LUCE	5	PASSO 1 - ATTACCARE	28
PREPARAZIONE	6	PASSO 2 - MUOVERSI	28
PANORAMICA DEL GIOCO	11	PASSO 3 - ATTACCARE	28
REGOLE BASE	12	PASSO 4 - MUOVERSI	28
PERSONAGGI	12	FASE DI ESPERIENZA	31
ZONE	13	FASE DEGLI EVENTI	32
MODALITÀ OMBRA	13	FASE FINALE	33
LINEA DI VISTA	14	COMBATTIMENTO	33
MOVIMENTO	15	TIRO DI COMBATTIMENTO	33
LIVELLI E SEGNALINI LIVELLO	15	PASSO 1 - TIRARE I DADI	33
DADI DI COMBATTIMENTO	16	PASSO 2 - RISOLVERE GLI INCANTAMENTI	34
EROI	17	PASSO 3 - INFLIGGERE DOLORE!	35
CARTA EROE	17	REGOLE DELL'ORDA	36
PLANCIA EROE	17	REGOLE AGGIUNTIVE	37
SCHEDE CLASSE	18	ARTEFATTI	37
CARTE EQUIPAGGIAMENTO	19	SEGNALINI OBIETTIVO E COLONNA	37
EQUIPAGGIAMENTO DA COMBATTIMENTO	19	STORDIMENTO	37
OGGETTI	20	MODALITÀ STORIA	38
MONOUSO	20	PUNTI ESPERIENZA E LIVELLO	38
SIMBOLI DELLE CARTE	20	CARTE EVENTO	38
NEMICI	20	INVENTARIO	38
CARTE NEMICO	20	AVANZAMENTO DELLA CAMPAGNA	39
QUANTITÀ DI GREGARI	21	FASE DEL MERCATO CITTADINO	39
SALUTE	21	MISSIONI	40
INCANTAMENTI	22	MISSIONE INTRODUTTIVA: VIAGGIO NELL'OSCURITÀ	40
TIPI DI COMBATTIMENTO DEI NEMICI	22	MISSIONE 1: TERRA BRUCIATA	41
DADI DI DIFESA	22	MISSIONE 2: VEDOVA NERA	42
RUOLI DEI NEMICI	23	MISSIONE 3: IL PRESCELTO	43
ORDE	23	MISSIONE 4: TAMBURI DI GUERRA DEI GOBLIN	44
AGENTI	23	MISSIONE 5: LA CADUTA DELL'IMMORTALE	45
MOSTRI ERRANTI	23	MISSIONE 6: IL TESORO DELL'IMMONDO	46
GUARDIANI	24	MISSIONE 7: SCINTILLE NELL'OSCURITÀ	47
SVOLGIMENTO DI UN ROUND DI GIOCO	25	MISSIONE 8: CACCIA GROSSA	48
FASE DEGLI EROI	25	MISSIONE 9: IL LABIRINTO DELL'OSCURITÀ	49
AZIONI DI COMBATTIMENTO	25	MISSIONE 10: CUORE DI TENEBRA	50
MOVIMENTO	25	ABILITÀ	52
<i>Aprire una Porta</i>	26	ABILITÀ DI COMBATTIMENTO E INCANTAMENTI	53
<i>Muoversi</i>	26	INCANTAMENTI	53
<i>Raccogliere</i>	27	EFFETTI	53
NON FARE NIENTE	27	CONDIZIONI	54
POTERE PERSONALE	27	GLOSSARIO	54
RIALZARSI	27	INDICE ANALITICO	55
RIORGANIZZARE/SCAMBIARE	27	RICONOSCIMENTI	55
TRASMUTARE	27	RIASSUNTO DELLE REGOLE	56
CONTRATTACCO	27		

CONTENUTO

9 TESSERE DI GIOCO (A DUE FACCE)



6 MINIATURE EROE E CARTE EROE



12 DADI DI COMBATTIMENTO



120 SCHEDE CLASSE



Mago da Battaglia x20, Incursore della Luna Rossa x20, Ranger dell'Ombra Notturna x20, Paladino della Furia x20, Berserker Lottatore x20, Barbaro delle Ombre x20.

6 PLANCE EROE



6 BASI COLORATE EROE



18 PIOLI COLORATI



106 SEGNALINI





69 MINIATURE NEMICO



Nani Difensori Gregari x6



Nano Difensore Boss x1



Nani Combattenti Gregari x12



Nano Combattente Boss x1



Goblin Arcieri Gregari x12



Goblin Arciere Boss x1



Goblin Combattenti Gregari x12



Goblin Combattente Boss x1



Orchi Scorticatori Gregari x6



Orco Scorticatore Boss x1



Orchi Picchiatori Gregari x6



Orco Picchiatore Boss x1



Nano Agente x1



Goblin Agente x1



Orco Agente x1



Grande Troll x1



Ragno Gigante x1



Mastino Infernale x1



Ogre-Magi x1



Demone Abissale x1



Liliarch x1

231 MINI-CARTE

20 Carte Evento (da E1 a E20)



10 Carte Porta (da P1 a P10)

19 Carte Equipaggiamento di Partenza (da EP1 a EP19)



6 Carte Artefatto (da A1 a A6)

176 Carte Tesoro (da T1 a T176)



41 di Livello 1

34 di Livello 3

32 di Livello 5

36 di Livello 2

33 di Livello 4

50 CARTE GUARDIA (DA G1 A G50)



10 di Livello 1

10 di Livello 2

10 di Livello 3

10 di Livello 4

10 di Livello 5

12 CARTE MOSTRO ERRANTE (DA ME1 A ME12)



6 Mostri Erranti Minori

6 Mostri Erranti Maggiori



◆ STORIA: IL RETAGGIO DEI PORTATORI DI LUCE ◆



C'era una volta, tanto tempo fa... Uh? No, aspetta. Non era tanto tempo fa. Solo tre generazioni, circa sessant'anni fa. Ho letto le cronache e ho ascoltato i racconti di mia nonna. Ma forse tu sei troppo giovane.

Quindi, non molto tempo fa, il nostro mondo di superficie era abitato da più razze. Gli Umani, gli Elfi e i Nani già li conosci, ma c'erano anche i Goblin, gli Orchi, i Ratling e i Reptisauri. Forse ne avrai visti uno o due, ma all'epoca popolavano intere nazioni. Le regole non erano le stesse. Le cose erano più semplici, eppure la morte era parte della vita di tutti i giorni. Tutti conoscevano il confine che separava le terre civilizzate da quelle selvagge e inesplorate. Potevi essere assalito durante ogni viaggio e dovevi sempre tenere un'arma a portata di mano. Erano anni selvaggi.

Ma poi... qualcuno, o qualcosa, di misterioso riuscì a unificare i cosiddetti popoli "barbarici" contro di noi. I nostri avversari chiamavano il loro nuovo padrone "l'Oscurità". I suoi temibili emissari, gli Agenti, erano accompagnati da mostri appartenenti a un'era perduta. Si rivelarono e insegnarono a quei popoli a usare i poteri dell'Oscurità. Credevano fermamente nella superiorità della natura sulla civiltà, della forza sulla legge e della notte sul giorno. Ebbe inizio una guerra brutale tra le loro forze e i nostri eserciti reali. La guerra durò sette anni e tutti, dai contadini ai sovrani, dovettero combattere per sopravvivere. I nostri bisnonni vinsero non grazie alla forza, bensì grazie alla loro dedizione, collaborazione e sapienza. I fabbri più esperti

si allearono con gli incantatori più sapienti per creare armi e armature superiori. Alla fine, i migliori guerrieri guidarono la carica finale contro l'Oscurità. Quei campioni furono chiamati i Portatori di Luce, poiché portavano la speranza, la luce e il fuoco della giustizia nel mondo. I loro feroci nemici non potevano fare nulla contro la forza delle armi e della magia fuse assieme. I Portatori di Luce sterminarono gli agenti e i mostri fuoriusciti dagli abissi oscuri. Poi si spinsero oltre il confine delle terre selvagge... e non risparmiarono nessuno. Diedero la caccia ai guerrieri rimanenti, alle donne e perfino ai loro bambini. I popoli oscuri giunsero sull'orlo dell'estinzione e le loro terre divennero i nostri nuovi regni.

Quando la pace tornò finalmente a regnare, i Portatori di Luce divennero presto il simbolo di una guerra terribile. Non appena fu possibile, i re e le regine li allontanarono e nascosero le loro armi straordinarie agli occhi della marmaglia. Le mani sporche di sangue furono lavate e i brutti ricordi furono allontanati. L'ordine tornò a regnare per il bene di tutti e il popolo tornò a crescere nella prosperità... e nell'ignoranza. Le terre dei vincitori si espansero nei sessant'anni che seguirono... e quei vincitori siamo noi.

Ora ascoltami bene, giovanotto. Forse hai sentito anche tu le voci che parlano della distruzione dei villaggi più remoti, di persone che scompaiono e degli ululati agghiaccianti che i pastori sentono echeggiare tra le montagne. I nostri signori hanno molte spie al loro servizio, e sicuramente quelle voci sono giunte anche a loro. Ma perdono tempo a discutere, nella speranza che qualcun altro faccia il lavoro sporco per loro.

*Quanto a te? Queste voci non ti ricordano nulla? Io scommetto di sì. Anche tu hai *quella* fiamma negli occhi. La stessa scintilla che brillava nello sguardo dei Portatori di Luce. Ce l'ho anch'io, e non siamo gli unici. I miei amici sono convinti che questi eventi siano il preludio di qualcosa di più grande. Riesci a sentirla? È l'Oscurità, e sta per tornare.*

Io non sono una delle loro pecore, non mi accontento di vivere felice in silenzio, e nemmeno tu. Voglio scoprire la verità di persona. Non voglio che scoppi una nuova guerra. Ho bisogno di prove da mostrare a tutti. Ho bisogno di gloria. E ho bisogno di oro.

Rivendica il tuo retaggio e unisciti a noi prima del ritorno dell'Oscurità.

Massive Darkness è un gioco da tavolo collaborativo per un gruppo da uno a sei giocatori, dai 14 anni in su. I giocatori partecipano in squadra a una missione fantasy da portare a termine. Ognuno di loro sceglie un Eroe, poi l'intero gruppo si addentra in un complesso sotterraneo di tane e corridoi. Avanzando nell'oscurità, gli Eroi combattono contro mostri e guardie, si impossessano di armi leggendarie e guadagnano punti esperienza fino a conquistare il diritto di essere chiamati Portatori di Luce.

Tutti i tipi di Nemici, dalle bande da guerra dei goblin ai mostri erranti, sono controllati automaticamente dal gioco grazie a un semplice sistema di regole. I vostri Eroi possono affrontarli in uno scontro in corpo a corpo, a distanza, o perfino usando la magia. Esplorate il dungeon, sconfiggete i vostri Nemici e reclamate le loro potenti armi per sopravvivere alla prossima sfida!

L'obiettivo finale è completare gli obiettivi stabiliti dalla missione scelta. I giocatori possono scegliere se giocare ogni Missione come avventura autoconclusiva o in Modalità Storia e vedere i propri Eroi evolversi gradualmente nell'arco di un'intera campagna.

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 di nascondino con i loro temibili nemici.



◆ PREPARAZIONE



1. Scegliere una Missione. Se questa è la vostra prima partita, vi consigliamo di scegliere la Missione Introduttiva (pagina 40), per poi giocare le Missioni nell'ordine indicato e seguire la storia. I giocatori più esperti possono giocare di nuovo una Missione passata in condizioni diverse o creare le loro Missioni personali usando le tessere modulari e i vari segnalini.

2. Collocare le tessere e i segnalini come indicato dalla Missione.

3. Suddividere le carte del gioco per tipo e per Livello. Sul dorso di ogni carta sono indicati il suo tipo e un colore specifico. Una volta suddivise le carte per tipo (e per Livello, se rilevante), mescolate ogni mazzo e collocatelo a faccia in giù accanto al tabellone.

• Mettete da parte le carte Equipaggiamento di Partenza. I vostri Eroi si sbarazzeranno presto di questi oggetti base per mettere le mani su qualche giocattolo molto più potente!

Alcuni elementi vi aiutano a identificare le carte del gioco. Possono rivelarsi utili per riordinare le vostre carte e applicare degli effetti di gioco specifici.



Logo della scatola. Tutte le carte contenute nella scatola base di Massive Darkness sono contrassegnate da questo simbolo. Ogni espansione sarà contrassegnata da un simbolo diverso.

Tutte le carte contengono un codice che indica il loro tipo e il loro numero. Questo vi consente di chiarire qualsiasi dubbio sul tipo di carta e vi permette di scoprire subito se vi manca qualche carta.

A: Artefatto	ME: Mostro Errante
E: Evento	P: Porta
EP: Equipaggiamento di Partenza	T: Tesoro
G: Guardia	



• Mettete da parte le carte Artefatto. Gli Artefatti sono oggetti magici leggendari, solitamente usati come obiettivi di una Missione. Nelle mani giuste, possono cambiare le sorti di un'intera partita.



• Suddividete le carte Guardia per Livello e mescolate ogni mazzo delle Guardie. Le guardie compongono le numerose bande da guerra con cui i vostri Eroi combatteranno nei tunnel sotterranei. Possono essere composti da Orde, in cui un Boss si pone alla guida di vari Gregari, o dai terribili Agenti. Sconfiggeteli tutti per conquistare le carte Tesoro!



• Suddividete e mescolate le carte Tesoro allo stesso modo delle carte Guardia. I malvagi hanno rubato, forgiato e accumulato un immenso cumulo del tesoro per i loro nefandi obiettivi. Rivendicate queste armi e ritorcetele contro i vostri nemici!



• Suddividete e mescolate i mazzi delle carte Porta, Evento, e Mostro Errante e collocateli accanto al tabellone.

- Le carte Porta si pescano quando gli Eroi aprono una porta per esplorare le stanze più pericolose.



- Le carte Evento si pescano per scoprire cosa ha in serbo il fato per i vostri Eroi.





- Le carte Mostro Errante sono suddivise in due mazzi, Maggiori e Minori, e contengono i mostri giganti che i vostri Eroi incontreranno nel corso del loro viaggio. Esatto, i vostri incubi da bambini sono appena usciti fuori dal ripostiglio!



ESAURIRE E RIMESCOLARE I MAZZI

Nel corso di una partita le carte vengono pescate, giocate e scartate in continuazione. Le carte scartate vanno a comporre le pile degli scarti accanto ai loro rispettivi mazzi. Quando un mazzo si esaurisce, si mescola la sua pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo di pesca.

Le pile delle carte Guardia e Tesoro dal Livello 1 al 4 non vanno rimescolate. Se un giocatore deve pescare da una di queste pile esaurite, pesca invece dalla pila del Livello immediatamente successivo. Le pile delle Guardie e dei Tesori di Livello 5 si rimescolano normalmente una volta esaurite, dal momento che i giocatori non possono pescare da un Livello più alto.

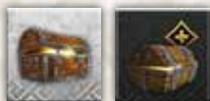
4. Mettere da parte gli oggetti seguenti.



Dadi di Combattimento



Segnalino Primo Giocatore



Segnalini Tesoro



Segnalini Ferita

5. Ogni giocatore sceglie una Carta Eroe. Questo sarà il personaggio protagonista che interpreterete. Prendete la miniatura corrispondente, una Plancia Eroe e una serie di pioli del vostro colore preferito. Applicare la base di plastica colorata del colore corrispondente alla miniatura del vostro Eroe per identificarla più facilmente.

6. Ogni giocatore sceglie una Classe Eroe per il suo Eroe e colloca una Scheda Classe corrispondente accanto alla sua Plancia Eroe davanti a sé. La Classe Eroe è la professione del vostro personaggio. I nuovi giocatori dovrebbero selezionare la Classe Eroe consigliata sulla loro Carta Eroe. I giocatori più esperti possono scegliere tra le varie Classi Eroe ed esplorare nuove varianti e combinazioni. E se Sigfried fosse un Mago da Battaglia?

NOTA: Gli Eroi non possono cambiare la Classe Eroe che hanno scelto nel corso di una campagna. Questa scelta permane fino alla campagna successiva.

Di seguito sono fornite le descrizioni di ogni Classe Eroe contenuta nella scatola base di *Massive Darkness*.

◆ BARBARO DELLE OMBRE

Primario: Mischia

Secondario: Distanza

Il Barbaro delle Ombre è un predatore che si annida nell'oscurità per tendere una feroce imboscata alle sue prede. Impugna armi da mischia e si aggira in silenzio per poi partire alla carica all'improvviso, infliggendo danni massicci ai suoi nemici in un batter d'occhio. Per lui non c'è differenza tra orde numerose o mostri giganteschi, quando si prepara allo sterminio!

◆ BERSERKER LOTTATORE

Primario: Mischia

Secondario: Difesa

Il Berserker Lottatore adora picchiare duro e guardare l'avversario dritto negli occhi mentre sferra un colpo con la più brutale arma da mischia a sua disposizione. Diventa ancora più pericoloso quando è ferito, in quanto il dolore acuisce la sua forza e la sua resilienza ai danni. Forse non sarà il più veloce, ma di certo è un avversario molto robusto da affrontare!

◆ INCURSORE DELLA LUNA ROSSA

Primario: Mischia

Secondario: Distanza

L'Incursore della Luna Rossa è un assassino che si nasconde tra le ombre per sferrare colpi possenti a qualsiasi gittata. Questo Eroe è specializzato nel cogliere i nemici di sorpresa e giustiziare i mostri più grandi con disinvoltura. Ma ricordate che l'Incursore della Luna Rossa è completamente incentrato sull'attacco e non sulla difesa. Le ombre sono la sua protezione migliore.



◆ MAGO DA BATTAGLIA

Primario: Magia

Secondario: Mischia

Usato con efficacia soprattutto come combattente di seconda linea, il Mago da Battaglia lancia incantamenti senza sforzo e infligge molti danni a media gittata. Anche se può unirsi a una mischia in caso di necessità e cavarsela decentemente, non è pesantemente protetto come i suoi compagni di squadra. Assicuratevi che il Mago da Battaglia riceva le carte Equipaggiamento con gli Incantamenti più potenti, in quanto è quello che li sa sfruttare meglio.

◆ PALADINO DELLA FURIA

Primario: Difesa

Secondario: Mischia

Il Paladino della Furia, un guerriero di prima linea, è nato già in armatura e adora tuffarsi nella lotta brandendo un'arma da mischia e uno scudo. Rinuncia a parte della sua potenza pur di infliggere danni costantemente ed è in grado di usare un contrattacco contro chiunque sia tanto stolto da mettere alla prova il suo acciaio temprato. Assicuratevi che il Paladino impugni un'arma da mischia adeguata per affrontare le orde e sia dotato della migliore armatura possibile, per sfruttare al massimo la sua resistenza fisica.

◆ RANGER DELL'OMBRA NOTTURNA

Primario: Distanza

Secondario: Mischia

Come implica il nome, il Ranger dell'Ombra Notturna è il cacciatore per eccellenza, abile nell'infliggere danni ai bersagli a distanza. È il migliore nel controllare i corridoi e gli incroci, scagliando frecce in tutte le direzioni per fornire copertura ai suoi compagni di squadra. La precisione del Ranger è efficace soprattutto quando riesce a mantenersi a distanza di sicurezza.

Massive Darkness include dei blocchi di schede per le sei Classi Eroe base. È possibile anche scaricare le Schede Eroe gratuitamente dal sito www.asmodee.it



7. Distribuire 2 carte Equipaggiamento di Partenza a ogni Eroe: un'Arma a vostra scelta e un'Armatura di Cuoio. *Massive Darkness* è un gioco collaborativo, quindi scegliete e distribuite l'equipaggiamento come una vera squadra!

8. Preparare il Latore di Vita collocando la sua carta a portata di mano di tutti i giocatori con 2 segnalini Ferita su di essa. Questo è il numero di Eroi morti che è possibile riportare in vita prima che la partita sia perduta. *Potete modificare la difficoltà cambiando il numero di segnalini presenti sul Latore di Vita.*



Il Latore di Vita può riportare in vita gli Eroi morti, ma il suo potere è limitato.

9. Collocare le miniature Eroe nella Zona di Partenza degli Eroi indicata dalla Missione.



Questa è la Zona di Partenza degli Eroi.

10. Decidere chi sarà il Primo Giocatore e consegnargli il segnalino Primo Giocatore. Rimettete tutto il materiale inutilizzato nella scatola del gioco. Ora siete pronti a giocare!



Potere illimitato! Beh... quasi. Questo è il segnalino Primo Giocatore.



◆ ESEMPIO DI PREPARAZIONE DEGLI EROI

Scegli una Carta Eroe e collocala sulla tua Plancia Eroe. Ti presento Owen!

La sezione Micro-Punti Esperienza è usata soltanto in Modalità Storia (vedi pagina 38). Se il gruppo gioca in questa modalità, colloca un piolo sullo slot "0".

Scegli una Classe per il tuo Eroe e metti la Scheda Classe corrispondente in questo spazio.

Colloca l'Armatura di Cuioo sullo slot "Corpo".



Qui terrai nota dei Punti Esperienza che il tuo Eroe ottiene. Inserisci un piolo nello slot "0".

Il tuo Eroe inizia la partita con Salute 5. Inserisci un piolo nello slot Salute 5.

Colloca la carta arma del tuo Eroe in uno slot "Impugnato" (con il simbolo della Mano) sulla tua Plancia Eroe, in questo punto.



Prendi la miniatura del tuo Eroe, assegna la base colorata corrispondente ai pioli sulla tua Plancia Eroe e collocala sulla Zona di Partenza degli Eroi indicata sulla mappa della Missione. Ora Owen è pronto ad addentrarsi nell'Oscurità!



◆ PANORAMICA DEL GIOCO

Massive Darkness si gioca in una serie di Round di Gioco che si svolgono nel modo seguente:



◆ FASE DEGLI EROI

Il Primo Giocatore svolge il suo Turno e attiva il suo Eroe.

Inizialmente un Eroe può effettuare un massimo di 3 Azioni per Attivazione. Ognuna può essere usata per eseguire vari compiti al fine di completare la Missione: muoversi sul tabellone, combattere con i Nemici in vari modi, prendere gli obiettivi del gioco, trovare i tesori o scambiare equipaggiamento con gli altri Eroi.

Dopo che l'Eroe ha completato tutte le sue Azioni, gli eventuali Nemici che ha attaccato (e che sono ancora in circolazione) possono immediatamente cercare di contrattaccarlo!

Una volta che un giocatore ha risolto l'Attivazione del suo Eroe (e i possibili Contrattacchi), il giocatore alla sua sinistra svolge il suo Turno, attivando il suo Eroe allo stesso modo. La Fase degli Eroi termina quando tutti i giocatori hanno completato il loro Turno.

La Fase degli Eroi è spiegata a pagina 25.

◆ FASE DEI NEMICI

Esistono Nemici di ogni forma e dimensione, dagli infimi Gregari ai terrificanti Mostri Erranti. Il loro comportamento sul tabellone è governato da alcune semplici regole usate per risolvere le loro Azioni durante questa fase.

I Nemici si muovono sul tabellone pattugliando la zona o andando attivamente alla ricerca degli Eroi ficcanaso. Naturalmente sono anche in grado di combattere, usando archi, artigli, spade e perfino la magia per rendere la vita difficile agli Eroi. La buona notizia è che i Nemici più forti portano su di loro i Tesori più preziosi, quelli che gli Eroi cercano per completare la loro Missione. La cattiva notizia è che quei Nemici sanno come usarli. Quindi, per ottenere la vostra leggendaria spada incantata, dovrete prima sconfiggere il brutto che ve la sta puntando contro!

La Fase dei Nemici è spiegata a pagina 28.

◆ FASE DI ESPERIENZA

Gli Eroi possono spendere i loro sudati Punti Esperienza (indicati come "PE") per ottenere nuove Abilità. I loro effetti si applicano non appena il Livello corrispondente viene raggiunto nel corso della partita.

In Modalità Standard, i Punti Esperienza non spesi vanno perduti e le Abilità acquisite vengono rimosse all'inizio della Missione successiva. Se desiderate conservarli da una Missione all'altra e consentire ai giocatori di vedere il gruppo di Eroi crescere nell'arco di un'unica epica saga, dovrete giocare in Modalità Storia (vedi pagina 38).

La Fase di Esperienza è spiegata a pagina 31.



◆ FASE DEGLI EVENTI

Quando il Round volge al termine, il Primo Giocatore pesca una carta Evento e la legge a voce alta. I relativi effetti di gioco vengono applicati.

La Fase degli Eventi è spiegata a pagina 32.

◆ FASE FINALE

La Fase Finale segna la fine del Round di Gioco. Molti effetti di gioco si interrompono durante questa Fase. Il Primo Giocatore passa il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra, che diventerà il Primo Giocatore del Round di Gioco successivo. Dopodiché può iniziare un nuovo Round di Gioco.

La Fase Finale è spiegata a pagina 33.

◆ VITTORIA E SCONFITTA

Massive Darkness è un gioco collaborativo, quindi i giocatori vincono o perdono tutti assieme, in squadra. Vincono la partita se riescono a completare gli obiettivi della Missione. Perdono la partita quando gli obiettivi della Missione non possono più essere completati, o quando un Eroe deve essere riportato in vita ma al Latore di Vita non rimane alcun segnalino (vedi pagina 18).



◆ REGOLE BASE

Massive Darkness utilizza molte parole chiave per aiutare i giocatori a risolvere gli effetti di gioco nel modo più facile, concentrandosi sulle azioni e sulla collaborazione.

◆ PERSONAGGI

Tutte le creature del gioco sono considerate dei **Personaggi**.

Un **Eroe** è definito dalla combinazione di una Carta Eroe, di una Plancia Eroe e di una Scheda Classe. Il suo comportamento all'interno del gioco è definito dalle Azioni scelte dai giocatori.

Un **Nemico** è un antagonista degli Eroi, il cui comportamento è definito dalle regole del gioco (vedi Nemici a pagina 20 e Fase dei Nemici a pagina 28).

Un **Alleato** è un altro Personaggio del vostro stesso tipo. Per un Eroe, si tratta di un altro Eroe. Per un Nemico, si tratta di un altro Nemico.

Un'Orda è composta da un **Boss** e dai suoi **Gregari**. Un **Boss** è il comandante di un gruppo di Gregari, con cui condivide le stesse caratteristiche. Un **Gregario** è un servitore del Boss, il Nemico di tipo più infimo. Il numero di Gregari in un'Orda varia in base all'ammontare di Eroi che iniziano la partita.

La sconfitta di un Gregario procura a un Eroe 1 PE.

La sconfitta di un Boss procura a tutti gli Eroi 3 PE.



I Goblin Combattenti Gregari si radunano attorno a un Goblin Combattente Boss per formare un'Orda.

Questo valore è usato per determinare la quantità di Gregari. Varia in base al numero di Eroi (vedi pagina 21).

Questo è un Incantamento (vedi pagina 22), di cui trae beneficio l'intera Orda.



Gli **Agenti** non sono soltanto degli avversari temibili, ma costituiscono anche una grave minaccia in quanto possono invocare nuove ondate di rinforzi a ogni Round.

La sconfitta di un Agente procura a tutti gli Eroi 4 PE.



Se nessuno li ferma, gli Agenti riempiranno il dungeon di rinforzi (vedi pagina 23).

I **Mostri Erranti** sono singole creature molto pericolose dalla potenza superiore. Sono il vero incubo dei Portatori di Luce!

La sconfitta di un Mostro Errante procura a tutti gli Eroi 5 PE.



"Non vuoi entrare in casa mia?"

I **Guardiani** vengono generati con una carta Tesoro che sono tenuti a conservare a tutti i costi. Se sanno come usarla, lo faranno! Questa parola chiave si applica indistintamente ad Agenti, Boss e Mostri Erranti.



◆ ZONE

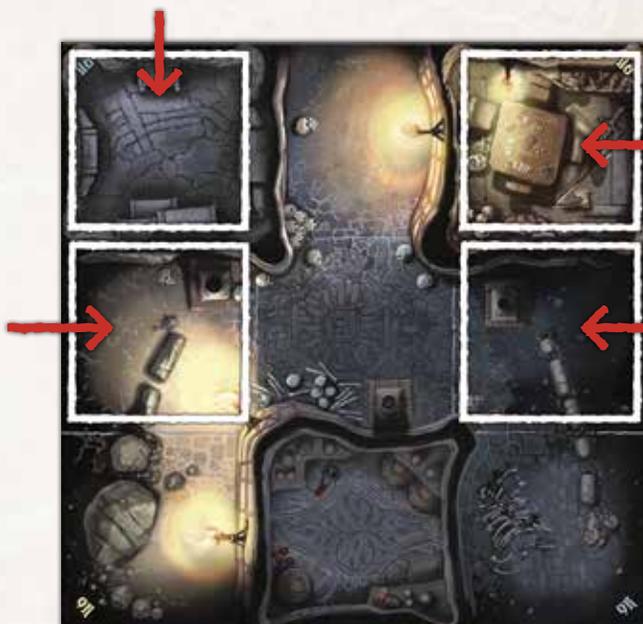
Una **Zona** è un'area tra due confini lineari o tra un confine lineare e il bordo di una tessera. Questi confini lineari possono essere segni sul terreno oppure pareti.

Il gioco prevede varie **Zone Stanza**. Una **Camera** è un'area creata da varie **Zone Stanza** collegate da aperture o da segnalini **Porta Aperta** e delimitate dalle pareti. Le Camere separate dai segnalini **Porta Chiusa** sono considerate Camere diverse.

Tutte le altre Zone sono **Zone Corridoio**.

Le quattro pareti delimitano una Zona Stanza. Non c'è nessuna fonte di luce, quindi è anche una Zona di Ombra.

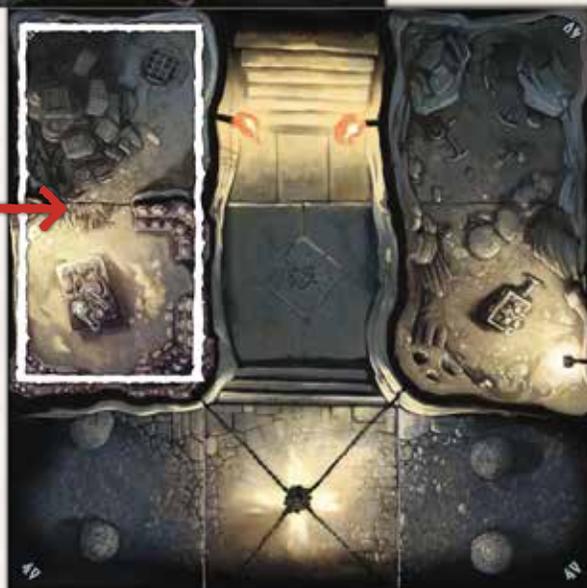
Questa è una Zona Corridoio. La torcia e l'illuminazione indicano che si tratta di una Zona di Luce.



Questa Zona Stanza dispone di una fonte di luce: è una Zona di Luce.

L'assenza di luce indica che questo Corridoio è una Zona di Ombra.

Queste Zone Stanza sono collegate da un'apertura e circondate dalle pareti e formano una Camera.



◆ MODALITÀ OMBRA

Le Zone possono essere in **Luce** o in **Ombra**. Le Zone di Luce hanno una fonte di luce (nella maggior parte dei casi un fuoco o una torcia). Le Zone di Ombra sono immerse nell'oscurità.

Quando un Personaggio si trova in una Zona di Ombra, è considerato in **Modalità Ombra**. Questo ha effetto su due cose:

- **Abilità in Modalità Ombra:** Ogni Abilità che comincia con [Modalità Ombra] ha effetto solo fintanto che il Personaggio che la possiede si trova in una Zona di Ombra.
- **Attivazione dei Nemici:** Un Eroe fuori Linea di Vista e situato in una Zona di Ombra è completamente ignorato dai Nemici al momento di determinare il bersaglio (vedi **Contrattacco** a pagina 27 e **Fase dei Nemici** a pagina 28).

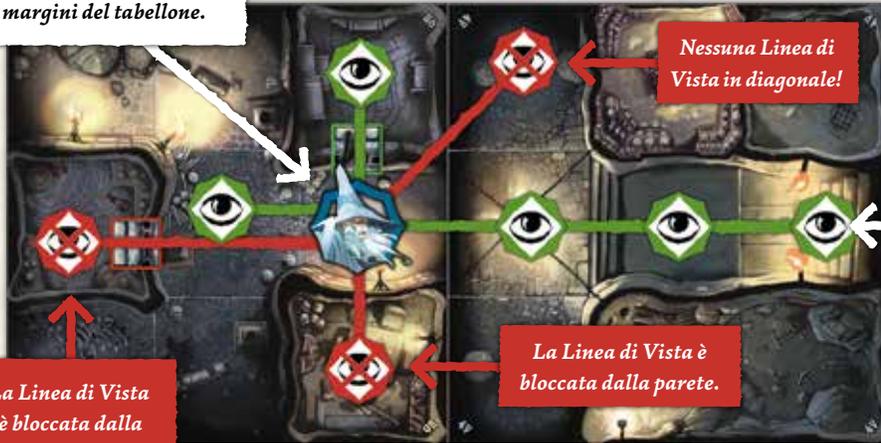


◆ LINEA DI VISTA

Le Linee di Vista sono linee rette che corrono parallelamente ai margini del tabellone. I Personaggi non possono vedere diagonalmente.

Le Linee di Vista vanno da una Zona all'altra finché non incontrano una porta chiusa, una parete o il margine del tabellone. Le Linee di Vista non sono influenzate dalle Zone di Ombra.

La Linea di Vista di Elias si estende da una Zona all'altra in linea retta, parallelamente ai margini del tabellone.



La Linea di Vista è bloccata dalla porta chiusa.

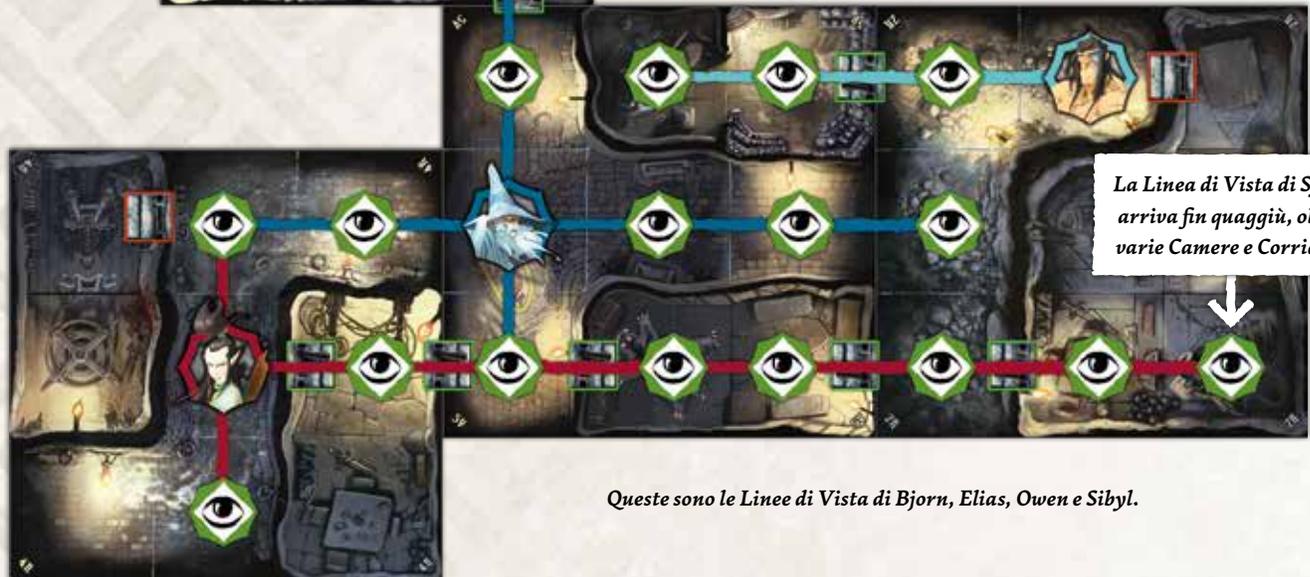
La Linea di Vista è bloccata dalla parete.

Nessuna Linea di Vista in diagonale!

La Linea di Vista si estende da una Zona all'altra in linea retta, fintanto che ci sono aperture.

Queste sono le Linee di Vista di Elias.

Le Linee di Vista corrono parallelamente al margine del tabellone. Sono bloccate dalle pareti, dalle porte chiuse e dai margini del tabellone.



La Linea di Vista di Sybil arriva fin quaggiù, oltre varie Camere e Corridoi.

Queste sono le Linee di Vista di Bjorn, Elias, Owen e Sybil.



MOVIMENTO

I Personaggi possono muoversi da una Zona alla successiva purché la prima Zona condivida almeno un bordo con la Zona di destinazione. Gli angoli non contano (i movimenti in diagonale non sono consentiti!). Muoversi da una Zona all'altra non comporta restrizioni, a parte il fatto che gli Eroi non possono uscire da una Zona che contiene un Nemico e viceversa. I Personaggi devono passare attraverso una porta aperta per entrare o uscire da una Camera.



LIVELLI E SEGNALINI LIVELLO

Il Livello definisce l'evoluzione degli Eroi, dei Nemici e delle carte Equipaggiamento man mano che la partita procede. Più alto è il Livello, più l'elemento si rivela letale! Esistono 5 Livelli e colori.

I segnalini Livello indicano il pericolo che aumenta nel corso della partita.



Questo è un segnalino Livello 1 sul suo lato Attivo e sul suo lato Inattivo.

Utilizzando questi valori e questi colori, i segnalini Livello vengono distribuiti sulle varie tessere del tabellone come indicato dalla mappa della Missione. Ogni partita inizia al Livello 1, con gli Eroi collocati sulla Zona di Partenza degli Eroi. La partita aumenta di Livello non appena un'Azione o una Fase termina con un Eroe situato su una tessera con un valore di Livello più alto, o se qualcuno apre una porta che conduce a una tessera di Livello più alto (prima di pescare la carta Porta). La partita viene allora regolata al Livello corrispondente. Girate questo segnalino sul lato Attivo (assieme agli eventuali altri segnalini dello stesso Livello) e girate i segnalini del Livello precedente sul loro lato Inattivo. Il Livello Attuale della partita è quindi definito dal segnalino Livello Attivo!





Whisper si muove fino alla tessera che contiene il segnalino Livello 2. Quest'ultimo viene girato sul suo lato Attivo. Il segnalino Livello 1 non è più Attivo e viene girato sul suo lato Inattivo.

La partita ora è al Livello 2, che esercita un'influenza su numerosi effetti del gioco. Se Whisper sceglie di tornare alla tessera di Livello 1, la partita rimarrà comunque al Livello 2, il più alto che gli Eroi hanno raggiunto finora.

Il segnalino Livello 3 è Inattivo finché un Eroe non raggiunge la sua tessera.

Il Livello Attuale e i segnalini Livello esercitano la loro influenza su:

- **Abilità degli Eroi** (pagina 53). Gli Eroi possono usare soltanto le Abilità di Livello Attuale e inferiore.
- **Guardie** (pagina 23). Le Guardie (Orde o Agenti) vengono sempre generate al Livello Attuale.
- **Pattuglie**. Generate dalle carte Evento (pagina 32), le Pattuglie vengono generate sempre al Livello Attuale, ma si collocano sulla Zona che ospita il segnalino Livello corrispondente al Livello Attuale di gioco più 1 o meno 1 (in base all'Evento). Se più Zone contengono un segnalino Livello del valore corrispondente, i giocatori possono scegliere su quale Zona fare comparire la Pattuglia.

- **Mostri Erranti** (pagina 23). I Mostri Erranti vengono generati sulla Zona indicata dalla carta che li ha generati. Non possiedono Livelli di per sé, ma solo 2 categorie: Se il Livello Attuale è compreso tra 1 e 3, si genera un Mostro Errante **Minore**; se è 4 o 5, si genera un Mostro Errante **Maggiore**.
- **Segnalini Tesoro** (pagina 16). Quando un segnalino Tesoro viene raccolto, si pesca una carta Tesoro del Livello corrispondente alla tessera in cui il segnalino Tesoro è stato trovato (a prescindere dal Livello Attuale in vigore). Se si tratta di un segnalino Tesoro Speciale, si pesca una carta Tesoro del livello immediatamente superiore (al Livello 5 si pescano invece 2 carte).
- **Equipaggiamento dei Guardiani** (pagina 24). Quando viene generato un Guardiano (Agente, Boss o Mostro Errante), quel Guardiano pesca una carta Tesoro del Livello Attuale per sé.

NOTA: Gli Artefatti e i Tesori possono essere usati a prescindere dal Livello Attuale. Gli Eroi possono usarli non appena li trovano! Questa regola non si applica in Modalità Storia (vedi pagina 38).

◆ DADI DI COMBATTIMENTO

Le situazioni pericolose, e in primo luogo i Combattimenti, si risolvono usando gli speciali dadi di Combattimento.

I dadi di Attacco sono rossi e gialli. Mostrano i simboli Colpo ✂.



Questi sono i dadi di Attacco rossi e gialli. Il rosso è il migliore!

I dadi di Difesa sono verdi e blu. Mostrano i simboli Scudo ◊.



Questi sono i dadi di Difesa verdi e blu. Il verde è il migliore!

Oltre ai Colpi e agli Scudi, i dadi di Combattimento mostrano anche i simboli Bam ✨ e Diamante ✨. I Bam e i Diamanti si usano per innescare alcuni effetti di gioco specifici chiamati **Incantamenti**, da aggiungere al valore di Colpo o di Scudo indicato. I Bam e i Diamanti sono solitamente collegati a un tipo di dado (Attacco o Difesa), per determinare il momento in cui i loro effetti di gioco correlati vengono innescati (vedi pagina 53).

Attacco ✨: Un Bam ottenuto con un dado di Attacco giallo o rosso.
 Attacco ✨: Un Diamante ottenuto con un dado di Attacco rosso.
 Difesa ✨: Un Bam ottenuto con un dado di Difesa blu o verde.
 Difesa ✨: Un Diamante ottenuto con un dado di Difesa verde.



TRE DADI DI OGNI COLORE

Un tiro di dadi può includere al massimo 3 dadi di ogni colore. Ogni ammontare in eccesso va perduto. Le eventuali penalità ai dadi vanno applicate *dopo* che il limite di 3 dadi è stato raggiunto.

EROI



Un Eroe è definito dalla combinazione di una Carta Eroe, che mostra il suo nome e le sue Abilità Speciali, una Plancia Eroe che tiene il conto del suo inventario e del suo status attuale, e di una Scheda Classe, che elenca le Abilità che l'Eroe può acquisire nel corso della sua carriera come avventuriero.

CARTA EROE



Abilità in Modalità Ombra:
L'Eroe può usare questa Abilità solo se si trova in una Zona di Ombra.

Abilità Speciale:
L'Eroe può usare questa Abilità liberamente.

Classe Consigliata:
L'Eroe possiede alcune sinergie naturali con la Classe Eroe indicata. È la scelta consigliata per i giocatori esordienti. I giocatori più esperti possono invece ignorare questa voce e provare le combinazioni più disparate!

PLANCIA EROE

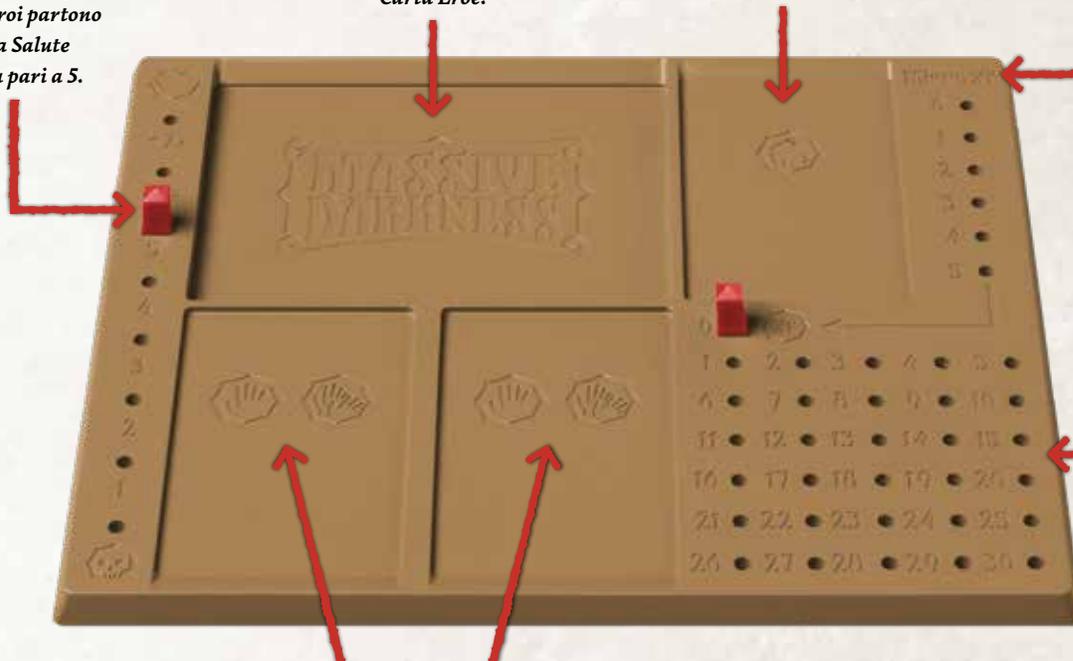
Usate i pioli inseriti sulla vostra Plancia Eroe per tenere il conto della Salute e dei Punti Esperienza attuali del vostro Eroe!

Salute. La Salute del tuo Eroe è indicata qui. Tutti gli Eroi partono con una Salute massima pari a 5.

Metti qui la tua Carta Eroe.

Slot Corpo. Usato per Indossare un'Armatura con cui difenderti.

Micro-Punti Esperienza. Usato solo in Modalità Storia (vedi pagina 38); il contatore di Micro-Punti Esperienza vi aiuta a gestire i Punti Esperienza nell'arco di una campagna.



Punti Esperienza. Tieni qui il conto dei Punti Esperienza del tuo Eroe.

Slot Mano. Le Armi a Una Mano e a Due Mani Impugnate vanno collocate qui. Il tuo Eroe può Impugnare 2 Armi a Una Mano o 1 Arma a Due Mani in qualsiasi momento!



Salute e Resurrezione: Questa sezione si usa per tenere il conto del valore di Salute dell'Eroe. Parte a 5 e può essere aumentato soltanto fino a 7 spendendo Punti Esperienza nella Linea di Abilità di Classe *Salute Potenziata*. L'ammontare di Salute è ridotto di 1 per ogni Ferita subita dall'Eroe, fino a un minimo di 0. Quando un Eroe scende a Salute 0, è ucciso: stendete di lato la sua miniatura.

• Finché non Risorge, quell'Eroe è ignorato ai fini di tutti gli effetti di gioco. Non è possibile interagire con lui in nessun modo, *ad eccezione degli Scambi che gli altri Eroi possono fare con lui.*



• All'inizio di ogni Round, i giocatori fanno Risorgere tutti gli Eroi uccisi usando il potere del Latore di Vita. Per ogni Eroe fatto risorgere, rimuovete un segnalino dalla carta del Latore di Vita. La miniatura dell'Eroe viene rimessa in piedi nella stessa Zona dove si trovava e la sua Salute torna al suo Massimo attuale. **Se un Eroe deve risorgere e non rimane nessun segnalino sul Latore di Vita, la partita è persa immediatamente.**

Punti Esperienza: Questa area si usa per tenere conto dei Punti Esperienza che l'Eroe guadagna durante la partita. Questo ammontare va modificato di conseguenza man mano che l'Eroe guadagna e spende i punti.

Micro-Punti Esperienza: I Micro-Punti Esperienza, utilizzabili soltanto in Modalità Storia, sono frammenti di Punti Esperienza veri e propri che un Eroe accumula per progredire in Esperienza. Allunga la curva di potere dell'Eroe e vi consente di creare delle campagne di gioco prolungate per narrare la vostra saga personale (vedi pagina 38)!

Carte Equipaggiamento: Le carte Impugnate o Indossate vanno collocate nelle aree corrispondenti. Le carte non Impugnate o Indossate vanno collocate accanto alla Plancia Eroe. Esistono vari modi di suddividerle nell'arco della partita: per tipo, per utilità o per Livello per facilitare l'Azione di Trasmutare (vedi pagina 27). Usate il metodo che preferite!

◆ SCHEDA CLASSE

Potere Personale: Il Potere Personale è una capacità speciale che deve essere innescata spendendo 1 Punto Esperienza (vedi pagina 31). È possibile appellarsi ad esso fin dall'inizio, ma il **Potere Personale può essere usato soltanto una volta per Attivazione.**

Abilità di Classe Gratuita: Ogni Classe offre un'Abilità gratuita che l'Eroe può sempre usare, fin dall'inizio.

Livello: Durante la partita, un Eroe può usare tutte le Abilità che ha acquisito, purché siano di Livello pari o inferiore al Livello Attuale della partita. Questo significa che un Eroe può usare fin dall'inizio della partita le Abilità di Livello 1 che ha acquisito. La partita deve invece raggiungere il Livello 5 prima che l'Eroe possa usare le Abilità di Livello 5 che ha acquisito.

Linea di Abilità: Ogni Classe possiede varie Linee di Abilità che rappresentano le specialità di Classe. È necessario acquisire le Abilità nell'ordine di lettura mostrato sulla linea. Ogni Abilità acquisita si sostituisce a quella precedente sulla sua Linea.

Potere Personale

Una manovra unica che può essere attivata spendendo Punti Esperienza.

Livelli

Un Eroe può usare le Abilità che ha acquisito non appena la partita arriva al Livello corrispondente.

Abilità di Classe Gratuita

Un'Abilità unica che l'Eroe può usare liberamente.

Linea di Abilità
Le Abilità vanno acquisite seguendo l'ordine della linea.

POTERE PERSONALE (1 PE)		RANGE DELL'OMBRA NOTTURNA		SFUGGENTE	
SCOPRIRE DEBOLEZZA		RANGE DELL'OMBRA NOTTURNA		ABILITÀ DI CLASSE GRATUITA	
Spendi 1 PE. Attacco: Puoi ripetere il tiro di un qualsiasi numero di dadi di Difesa una volta aggiuntiva.		Eroe: _____ PE: _____ Giocatore: _____		Sfuggente	
LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4	LIVELLO 5	
SALUTE POTENZIATA					
+1 Salute Massima		+2 Salute Massima			
CACCIATORE NELLE OMBRE					
+1 [Modalità Ombra] Attacco Difensore -1 dado di Difesa		+1 [Modalità Ombra] Attacco Difensore -3 dadi di Difesa			
SPECIALISTA A DISTANZA					
+1 Distanza: +1 Tiro di Attacco Ripetuto.		+1 Distanza: +1 Tiro di Attacco O di Difesa Ripetuto.			
ADDESTRAMENTO DIFENSIVO					

Abilità

Una potente capacità da sbloccare usando i Punti Esperienza.

Costo in Punti Esperienza

Per acquisire l'Abilità si spende questo numero di Punti Esperienza!



ESEMPIO: Usando la Linea di Abilità "Cacciatore nelle Ombre", un Ranger dell'Ombra Notturna deve prima acquisire l'Abilità "[Modalità Ombra] Attacco: Difensore -1 dado di Difesa" al Livello 2. Poi l'Eroe può acquisire l'Abilità "[Modalità Ombra] Attacco: Difensore -2 dadi di Difesa" al Livello 4. Una volta raggiunto il Livello 4, le Abilità acquisite mostrate nello spazio del Livello 4 si sostituiscono a quelle mostrate nello spazio del Livello 2.

Abilità: Le nuove capacità e i poteri che un Eroe può acquisire spendendo Punti Esperienza. Vedi Abilità a pagina 52 per i relativi effetti di gioco.

Costo in Punti Esperienza: L'Eroe deve spendere questo ammontare di Punti Esperienza per acquisire l'Abilità, che sarà da allora in poi utilizzabile per il resto della sua carriera (e nel corso di più partite in Modalità Storia).

CARTE EQUIPAGGIAMENTO



Massive Darkness offre molti tipi diversi di carte Equipaggiamento create a un unico scopo: quello di combattere! Un Eroe può acquisire un ammontare illimitato di carte Equipaggiamento, ma dovrà scartarle tutte alla fine di ogni partita.

Le carte Equipaggiamento con i simboli Corpo , Mano , o Due Mani  devono essere Indossate o Impugnate per essere usate: un Eroe può Indossare soltanto 1 carta Equipaggiamento Corpo e Impugnare fino a 2 carte Equipaggiamento Mano (o 1 a Due Mani) alla volta. Per scambiarle è richiesta un'Azione di Riorganizzare/Scambiare (vedi Fase degli Eroi a pagina 27).

Le carte Equipaggiamento senza questi simboli (come gli Oggetti e le Monouso) sono sempre considerate Impugnate e possono essere usate ogni volta che l'Eroe ne ha bisogno.

RICORDATE: Le carte Equipaggiamento possono essere usate non appena trovate, a prescindere dal Livello Attuale (tranne che in Modalità Storia).

Le carte equipaggiamento sono suddivise in 3 categorie: Combattimento, Oggetti e Monouso.

EQUIPAGGIAMENTO DA COMBATTIMENTO

Le carte Equipaggiamento da Combattimento mostrano una serie di simboli collegati alle Azioni di Combattimento e alla risoluzione, nonché al numero e al tipo di dadi di Combattimento da usare. Le parole chiave usate, assieme al modo di assegnare i dadi, mostrano la loro categoria: Mischia, Distanza, Magico o Difesa. A sua volta, la categoria determina la Gittata a cui l'arma può essere usata.

• Le armi da Mischia mostrano i dadi di Combattimento associati al simbolo Mischia . Essendo concepite come armi per il combattimento ravvicinato, le armi da Mischia possono solo colpire i Personaggi nella Zona del loro proprietario (Gittata 0). Si usano tramite le Azioni in Mischia (pagina 25).

• Le armi a Distanza mostrano i dadi di Combattimento associati al simbolo Distanza . Possono tirare su qualsiasi Personaggio al di fuori della Zona del loro proprietario, a prescindere dalla lontananza, purché il proprietario possieda Linea di Vista fino ad esso (Gittata 1+). Si usano tramite le Azioni a Distanza (pagina 25).

• Le armi Magiche mostrano i dadi di Combattimento associati al simbolo Magico . Possono tirare su qualsiasi Personaggio al di fuori della Zona del loro proprietario, ma solo fino a 2 Zone di distanza, purché il proprietario possieda Linea di Vista fino ad esso (Gittata 1-2). Si usano tramite le Azioni Magiche (pagina 25).

• L'Equipaggiamento Difensivo mostra i dadi di Combattimento associati al simbolo Difesa . Quando è Impugnato o Indossato, può essere usato per annullare i Colpi in arrivo (pagina 33). Il suo effetto è passivo: non è necessario spendere Azioni per utilizzarlo.

Una carta Equipaggiamento da Combattimento può appartenere a più sottocategorie contemporaneamente!

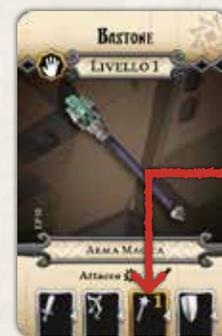
Avendo dadi sia in Mischia che in Difesa, la Spada Lunga è sia un'arma da Mischia che un Equipaggiamento Difensivo.



La Mazza è un'arma da Mischia.



L'Arco Corto è un'arma a Distanza.



Il Bastone è un'arma Magica.



L'Armatura di Cuoio è un Equipaggiamento Difensivo.



OGGETTI



Le carte Oggetto non mostrano simboli da Combattimento ma hanno alcuni effetti di gioco a sé stanti. Possono avere le forme più disparate, dagli amuleti pagani agli abiti stregati, fino agli anelli magici, veri e propri *tesssori*. La spiegazione dell'uso di ogni oggetto è inclusa nella sua descrizione.

MONOUSO



Le carte Monouso hanno un effetto a uso singolo. Per usarle, si applica l'effetto indicato e poi si scarta la carta.

SIMBOLI DELLE CARTE

Mano

La Spada di Ghiaccio deve essere Impugnata in una Mano per essere usata. Un Personaggio può Impugnare fino a 2 carte Equipaggiamento a Una Mano contemporaneamente (anche se la miniatura mostra più "mani" o non ne mostra nessuna!).



Incantamento (Bam/Diamante)

Questo è un Equipaggiamento Incantato. Può innescare gli effetti di gioco descritti se si ottiene il simbolo corrispondente quando il Personaggio attacca con esso. Se il simbolo viene speso su questo Incantamento, si applica l'effetto di gioco correlato. Alcune carte Equipaggiamento possono innescare gli Incantamenti quando il Personaggio li usa per la Difesa. Vedi Combattimento a pagina 33.



Corpo

La Cotta di Maglia deve essere Indossata sul Corpo per essere usata. Un Personaggio può Indossare soltanto 1 di questi oggetti alla volta.

Due Mani

Le carte Equipaggiamento a Due Mani occupano un singolo slot, ma richiedono entrambe le mani del Personaggio, che quindi non può usare l'altro slot Mano. Non possono essere abbinate ad altro Equipaggiamento che mostri una Mano o Due Mani per sommare i dadi di Combattimento tutti assieme. Vedi Combattimento a pagina 33.



NEMICI

CARTE NEMICO



Le carte Nemico sono simili alle carte Equipaggiamento sotto molti aspetti. Mostrano i simboli di Combattimento abbinati al numero di dadi di Combattimento. Alcuni Nemici sono perfino in grado di usare gli Incantamenti!



Livello: Questi Goblin Arcieri sono di Livello 3.

Salute: Un Goblin Arciere viene eliminato non appena subisce una singola Ferita .

Incantamento: Applicate questo effetto ogni volta che i Goblin Arcieri ottengono i simboli indicati quando Attaccano un Eroe.

Combattimento in Mischia: Usate questo tipo di dadi quando i Goblin Arcieri Attaccano usando un Combattimento in Mischia.

Combattimento a Distanza: Usate questo tipo di dadi quando i Goblin Arcieri Attaccano usando un Combattimento a Distanza.

Gregari: Generate un Goblin Arciere Boss e 2 Goblin Arcieri Gregari per ogni Eroe che ha iniziato la Missione.

Difesa: Usate i dadi di Difesa per evitare che ai Goblin Arcieri siano inflitte Ferite.

Combattimento Magico: I Goblin Arcieri non usano la Magia. Se lo facessero, questa parte mostrerebbe i dadi correlati.

QUANTITÀ DI GREGARI



La maggior parte dei Nemici si aggira sul tabellone come parte di un'Orda, vale a dire un Boss accompagnato dalla sua scorta di Gregari (l'intera Orda conta come un singolo Nemico). L'ammontare di miniature Gregario generate accanto al Boss dipende direttamente dall'ammontare di Eroi che ha iniziato la Missione. Si usa il valore indicato come moltiplicatore:

- x2: Generare 2 Gregari per ogni Eroe di partenza.
- x1: Generare 1 Gregario per ogni Eroe di partenza.

SALUTE



La Salute determina l'ammontare di Ferite che una miniatura Nemico può sostenere prima di essere eliminata. Ogni Ferita riduce questo totale di 1. Il Nemico è eliminato non appena scende a 0 (o meno) e la sua miniatura viene rimossa dal tabellone. Ogni membro di un'Orda (Boss e Gregari) è dotato di un suo ammontare di Salute, da gestire su base individuale.

Agenti e Mostri Erranti: La Salute degli Agenti e dei Mostri Erranti dipende direttamente dall'ammontare di Eroi che hanno iniziato la Missione. Si moltiplica il valore indicato per il numero di Eroi di partenza per determinare la loro Salute completa. Per tenere conto facilmente di questi valori, collocate quel numero di segnalini Ferita sulla carta Nemico e rimuoveteli man mano che quel Nemico subisce ferite.



Questi valori sono collegati all'ammontare di Eroi che hanno iniziato la missione, quindi anche gli Eroi uccisi contano!



INCANTAMENTI



L'effetto di gioco descritto si applica ogni volta che un Nemico ottiene il simbolo o i simboli indicati (Bam o Diamante) con un tiro di Combattimento, includendo sia i suoi dadi di Attacco (che innescano gli Incantamenti di Attacco) sia i dadi di Difesa (che innescano gli Incantamenti di Difesa). L'effetto si applica solo una volta, a prescindere dal numero di simboli ottenuti (a meno che l'effetto non possieda la parola chiave Ripetizione, che consente ai simboli extra di innescare l'Incantamento più volte, fino a un massimo pari al numero di Ripetizione indicato).

Questi Incantamenti sono cumulativi con gli Incantamenti innescati su una carta Equipaggiamento che il Nemico potrebbe possedere. Gli Incantamenti sulla carta Nemico hanno la precedenza sugli Incantamenti del suo Equipaggiamento.

Alcuni Incantamenti non richiedono risultati dei dadi e sono attivi non appena il Nemico viene generato. Consultate la carta per determinare quali effetti di gioco vanno applicati.

TIPI DI COMBATTIMENTO DEI NEMICI



La sezione di Combattimento di una carta Nemico mostra il tipo e l'ammontare di dadi da usare ogni volta che un Nemico scende in battaglia. Le opzioni di Attacco a sua disposizione definiscono il Comportamento del Nemico una volta che è stato attivato.

• I Nemici in Mischia possiedono solo una sezione Mischia evidenziata. Quando si attivano, si muovono per avvicinarsi il più possibile alla Zona del loro bersaglio e lo impegnano in un Combattimento in Mischia se possibile.



Gli Orchi Scorticatori sono Nemici in Mischia, ovviamente!

• I Nemici a Distanza possiedono anche una sezione Distanza evidenziata. Quando si attivano, cercano di tirare su un bersaglio non appena possibile, restando al sicuro in Combattimento a Distanza. Passano al Combattimento in Mischia solo se si ritrovano impegnati in una lotta ravvicinata con il loro bersaglio.



I Goblin Arcieri usano i loro archi per assalire gli Eroi. Una tattica da codardi!

• I Nemici Magici possiedono una sezione Magia evidenziata. Quando si attivano, tentano di aprire il fuoco sul loro bersaglio non appena possibile. La Magia ha una Gittata corta (da 1 a 2 Zone di distanza), ma spesso innesca degli Incantamenti debilitanti! Come nel caso dei Nemici a Distanza, il Combattimento in Mischia è per questi Nemici l'ultima risorsa quando si ritrovano bloccati dal loro bersaglio.



Mai sottovalutare gli ogre bollandoli come stupidi. Alcuni di loro sono abbastanza intelligenti da usare la magia.

DADI DI DIFESA



I Nemici usano i dadi di Difesa indicati per deviare gli attacchi in arrivo ed evitare le Ferite. Vedi Combattimento a pagina 33.



◆ RUOLI DEI NEMICI



Massive Darkness prevede molti Ruoli dei Nemici, con varie capacità e caratteristiche. Qualunque sia la loro origine, tutti i Nemici condividono una serie di regole comuni, definite dal loro Ruolo.

ORDE



Questo simbolo indica quanti Gregari generare per ogni Eroe di partenza.

Un'Orda è composta da un Boss circondato da un ammontare variabile di Gregari di scorta.

- Un'Orda conta come un singolo Nemico (vedi anche Regole dell'Orda a pagina 36).
- Quando un'Orda viene generata, il suo Livello corrisponde sempre al Livello Attuale della partita.
- Una volta generata un'Orda, controllate il valore dei Gregari sulla carta e collocate quel numero di Gregari per ogni Eroe di partenza.
- Un Boss e i suoi Gregari condividono le stesse caratteristiche e Incantamenti, come mostrato sulla loro carta Nemico. La Salute di ognuno di loro è gestita su base individuale.
- Un'Orda non può mai essere divisa in gruppi più piccoli. Ogni effetto di gioco che la dividerebbe va ignorato.
- Un Boss non può essere Ferito fintanto che almeno 1 dei suoi Gregari di scorta si trova accanto a lui nella stessa Zona. Gli effetti di gioco che influenzano tutti i Personaggi o i Nemici nella Zona influenzano anche i Boss. Gli effetti di Stordimento (vedi pagina 37) possono prevaricare questa regola neutralizzando temporaneamente i Gregari. Alcuni effetti di gioco (come le lance magiche e gli Incantamenti) vi consentono di colpire il Boss nonostante i suoi Gregari di scorta.
- I Boss sono Guardiani (vedi la pagina successiva).

- L'uccisione di un Gregario procura 1 Punto Esperienza all'Eroe che infligge il colpo mortale.
- L'uccisione di un Boss procura 3 Punti Esperienza a tutti gli Eroi.

AGENTI



- Quando viene generato un Agente, il suo Livello corrisponde sempre al Livello Attuale della partita.
- Se non sono eliminati, gli Agenti chiamano rinforzi ogni Round. Se un Agente si trova sul tabellone alla fine della Fase dei Nemici, pescate una carta Guardia del Livello dell'Agente e collocate il Nemico indicato sulla stessa tessera dell'Agente, nella Zona con il segnalino Livello.
- Gli Agenti sono Guardiani (vedi la pagina successiva).
- L'uccisione di un Agente procura 4 Punti Esperienza a tutti gli Eroi.

MOSTRI ERRANTI



- Quando un Mostro Errante viene generato, si pesca una carta Mostro Errante Minore se il Livello Attuale è 1-3 o una carta Mostro Errante Maggiore se il Livello Attuale è 4-5.
- I Mostri Erranti sono Guardiani (vedi la pagina successiva).
- L'uccisione di un Mostro Errante procura 5 Punti Esperienza a tutti gli Eroi.



GUARDIANI



I Guardiani proteggono e spesso usano potenti tesori su ordine dell'Oscurità. Ogni volta che un Guardiano (Agente, Boss o Mostro Errante) viene generato, i giocatori pescano una carta Tesoro del Livello Attuale e la fanno Impugnare al Guardiano.

NOTA: Scartate, senza applicare alcun effetto, qualsiasi carta Tesoro con la parola chiave Trappola e pescatene un'altra.

- I Guardiani possono usare l'Equipaggiamento da Combattimento: i dadi di Combattimento dell'Equipaggiamento si aggiungono a qualsiasi categoria di Combattimento (Mischia, Distanza, Magico o Difesa) in cui il Guardiano già possiede dei dadi. In altre parole, i Guardiani non possono usare i dadi di Combattimento mostrati nelle categorie di Combattimento che già non possiedono.

- I Guardiani possono anche usare l'Incantamento o gli Incantamenti di qualsiasi categoria di Combattimento in cui ricevono dei dadi: Mischia, Distanza o Magico per gli Incantamenti di Attacco; Difesa per gli Incantamenti di Difesa. Questi Incantamenti sono conferiti, anche se alcuni o tutti i dadi conferiti dall'Equipaggiamento restano inutilizzati a causa del limite di "3 dadi di ogni tipo". I Bam e i Diamanti ottenuti con il tiro devono prima essere spesi sugli Incantamenti naturali del Guardiano. Se ne restano ancora, possono essere usati per innescare gli Incantamenti sull'Equipaggiamento del Guardiano.

- Ai fini dell'Incantamento, un Guardiano è considerato l'Eroe che usa le carte Equipaggiamento in suo possesso e gli Eroi a loro volta sono considerati i Nemici. Qualunque sia l'effetto di gioco descritto su di esso, un Equipaggiamento posseduto da un Guardiano non può infliggere Ferite o penalità ai suoi Alleati e non può eliminarli. Soltanto gli effetti positivi si applicano.

- I Guardiani **non possono** usare gli Oggetti e le Monouso, ma possono trasportarli normalmente.

- La carta Equipaggiamento del Guardiano viene assegnata all'Eroe che infligge il colpo mortale, a prescindere dalla distanza che separa i due. L'Eroe può scegliere se tenerla per sé o se cederla a un altro Eroe situato nella sua Zona. L'Eroe che ne beneficia può allora Riorganizzare il suo Inventario gratuitamente (vedi pagina 27).

RICORDATE: Le carte Equipaggiamento possono essere usate a prescindere dal Livello Attuale.

ESEMPIO: Aperta la porta di una Camera, un gruppo composto da Elias, Owen e Sibyl incontra un'Orda di Goblin Combattenti di Livello 2. I giocatori collocano nella Zona la miniatura di un Goblin Combattente Boss e dei suoi Goblin Combattenti Gregari e pescano un Tesoro di Livello 2 per il Boss.



La carta dell'Orda di Goblin, assieme al Tesoro del loro Boss. Il Goblin Combattente Boss (Livello 2) riceve una carta Tesoro di Livello 2: una Spada Lunga viene sfoderata!



La carta Nemico dei Goblin Combattenti mostra un valore di Gregario pari a x1, il che significa 1 Gregario per Eroe. Dal momento che a questa partita partecipano 3 Eroi, 3 miniature Goblin Combattente Gregario vengono collocate assieme al Goblin Combattente Boss.



L'Arma da Mischia Spada Lunga mostra dadi di Combattimento sia nella sezione Mischia che nella sezione Difesa. I Goblin Combattenti possiedono già dei dadi di Combattimento in queste sezioni, quindi i dadi della Spada Lunga si aggiungono ai loro. Se l'Equipaggiamento avesse avuto qualche Incantamento, i Goblin sarebbero stati in grado di usare anche quelli.

Lo scontro ha inizio: gli Eroi dovranno uccidere tutti i Goblin Combattenti Gregari prima di poter Ferire il loro Boss.

Lo scontro termina quando Elias uccide il Goblin Combattente Boss. Sebbene si trovi a 2 Zone di distanza, Elias riceve immediatamente la carta Equipaggiamento Spada Lunga e può Riorganizzare il suo Inventario gratuitamente.





AZIONI DI COMBATTIMENTO



Azione in Mischia, Azione a Distanza, Azione Magica

SVOLGIMENTO DI UN ROUND DI GIOCO

Un Round di Gioco è suddiviso in 5 Fasi, da risolvere nell'ordine sottostante:

- 1- Fase degli Eroi
- 2- Fase dei Nemici
- 3- Fase di Esperienza
- 4- Fase degli Eventi
- 5- Fase Finale

FASE DEGLI EROI

Ogni giocatore attiva il suo Eroe, a partire dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario. Una volta che un giocatore ha risolto l'Attivazione del suo Eroe, gli eventuali Nemici sopravvissuti che ha attaccato sono in grado di Contrattaccarlo. Una volta risolto il Contrattacco, tocca al giocatore alla sua sinistra svolgere il suo Turno, attivando il suo Eroe alla stessa maniera. La Fase degli Eroi termina quando tutti i giocatori hanno completato l'Attivazione dei loro Eroi. Ogni Eroe può effettuare fino a 3 Azioni durante la sua Attivazione, senza contare le eventuali Azioni aggiuntive che può ottenere dagli effetti speciali.

Le possibili Azioni sono elencate di seguito, in ordine alfabetico. La maggior parte delle Azioni prevede dei prerequisiti da soddisfare prima che sia possibile risolverle. Alcune Azioni sono gratuite e possono essere effettuate un ammontare illimitato di volte a ogni Attivazione. In genere un Eroe non può effettuare Azioni di alcun tipo al di fuori della sua Attivazione.

Costo in Azioni: 1

Prerequisito: L'Eroe deve Impugnare un'arma del tipo corrispondente (Mischia, Distanza o Magica).

L'Eroe effettua un'Azione di Combattimento con l'arma Impugnata. Le Azioni di Combattimento usano tutti i tipi di carte Equipaggiamento orientate al combattimento. Esistono 3 tipi di Azioni di Combattimento: Mischia, Distanza, Magica. L'Equipaggiamento da Combattimento è descritto in dettaglio a pagina 19. Le regole del combattimento sono spiegate a pagina 33.

- **Azione in Mischia:** L'Eroe usa un'arma da Mischia Impugnata per attaccare i Nemici che si trovano nella sua Zona (Gittata 0).
- **Azione a Distanza:** L'Eroe usa un'arma a Distanza Impugnata per attaccare i Nemici entro Linea di Vista e ad almeno 1 Zona di distanza (Gittata 1+).
- **Azione Magica:** L'Eroe usa un'arma Magica Impugnata per attaccare i Nemici situati entro Linea di Vista e a 1 o 2 Zone di distanza (Gittata 1-2).

MOVIMENTO

Costo in Azioni: 1

Quando un Eroe effettua un'Azione di Movimento, può spendere 2 Punti Movimento per Muoversi, Aprire una Porta o Raccogliere Tesori e altri Obiettivi (in qualsiasi combinazione). L'Azione di Movimento deve essere completamente risolta prima che l'Eroe effettui un'Azione diversa, ma l'Eroe può scegliere di spendere soltanto 1 Punto Movimento, perdendo il secondo.

ESEMPIO: *Whisper usa 1 Azione di Movimento per Muoversi due volte, poi usa 1 altra Azione di Movimento per Aprire una Porta e Muoversi fino alla camera. Poi usa la sua terza Azione per Raccogliere Tesori nella stanza e decide di rinunciare al suo Punto Movimento rimanente, restando dove si trova.*

APRIRE UNA PORTA

Costo in Punti Movimento: 1

Prerequisito: Nessuno.

L'Eroe apre una porta nella sua Zona. Aprire una Camera chiusa per la prima volta rivela chi (e cosa) si trova all'interno di ogni sua Stanza. Una volta aperte, le porte non possono essere richiuse. Non pescate carte Porta per le Camere che sono già aperte all'inizio della partita.





Alcune Missioni potrebbero specificare degli effetti speciali relativi ad alcune Zone specifiche quando una porta che conduce a esse viene aperta.



Le carte Porta si usano quando gli Eroi esplorano le Camere.

RICORDATE: Una Camera è un'area creata da 1 o più Zone Stanza collegate da aperture e delimitate da pareti. Le Stanze separate dai segnalini Porta Chiusa sono considerate Camere diverse, mentre le Camere collegate da un segnalino Porta Aperta sono considerate una Camera singola.

Il giocatore attivo pesca una singola carta Porta per l'intera Camera che è appena stata aperta. La carta Porta è divisa in 3 sezioni, che indicano cosa accade nelle prime 3 Zone della Camera. La Zona 1 è la prima Stanza, collegata alla porta aperta. La Zona 2 è la Stanza successiva e la Zona 3 è la Stanza oltre di essa.

- Se la Camera è composta da meno di 3 Stanze, è sufficiente ignorare le sezioni extra sulla carta Porta.
- Se la Camera è composta da più di 3 Stanze, nelle Stanze oltre la terza non accade nulla (a meno che la Missione non specifichi diversamente).
- Se più di 1 Stanza può essere considerata la seconda o la terza, il giocatore attivo decide quale usare.

Ogni sezione di Zona sulla carta Porta indica 2 cose: se un Nemico viene generato e quale Tesoro contiene quella Stanza:

- **Generazione.** Si genera una carta Guardia del Livello Attuale in questa Zona. Alcune carte **Imboscata!** potrebbero richiedere che il Nemico sia collocato direttamente nella Zona occupata dall'Eroe attivo.
- **Tesoro.** Il lato destro della carta indica la quantità e il tipo di segnalini Tesoro da collocare in questa Zona.

MUOVERSI

Costo in Punti Movimento: 1

Prerequisito: Nessun Nemico nella Zona di partenza.

L'Eroe si muove da una Zona alla successiva, ma non può muoversi attraverso pareti o porte chiuse. Muoversi non è consentito se un Nemico si trova nella stessa Zona dell'Eroe.

RACCOGLIERE

Costo in Punti Movimento: 1

Prerequisito: Nessun Nemico nella Zona.

L'Eroe prende tutti i segnalini Tesoro e Obiettivo nella sua Zona. Usando un singolo Punto Movimento, l'Eroe può prelevare ogni cosa che si trova nella sua Zona, purché in quella Zona non ci siano Nemici.



- Prendere un segnalino Tesoro normale procura immediatamente all'Eroe una carta Tesoro del Livello corrispondente al segnalino Livello situato sulla tessera da cui il segnalino Tesoro è stato prelevato.

La Zona 2 genera una carta Guardia (il giocatore pesca un Nano Agente!) e 3 segnalini Tesoro.

La Zona 1 non contiene nessun Nemico e 2 segnalini Tesoro.

Whisper apre questa porta e pesca una carta Porta per la Camera rivelata.



La Zona 3 non contiene nessun Nemico e 2 segnalini Tesoro. Entrambe queste Stanze possono essere considerate Zona 3, quindi il giocatore decide di collocare i Tesori nella Stanza superiore.

In queste due ultime Zone non accade nulla (a meno che la Missione non indichi che accade qualcosa di speciale in una di queste Stanze).





• Prendere un segnalino Tesoro Speciale procura immediatamente all'Eroe una carta Tesoro di 1 Livello superiore rispetto al segnalino Livello situato sulla tessera da cui il segnalino Tesoro è stato prelevato. Se il Tesoro Speciale si trova sulla tessera con il segnalino Livello 5, l'Eroe pesca invece 2 carte Tesoro di Livello 5.

• In entrambi i casi, l'Eroe può scegliere di cedere automaticamente una qualsiasi parte dell'Equipaggiamento appena prelevata a un altro Eroe situato nella stessa Zona. Ogni Eroe che riceve Equipaggiamento può Riorganizzare il suo Inventario gratuitamente, e il Tesoro può essere usato immediatamente, a prescindere dal Livello Attuale.



• I segnalini Obiettivo sono collegati agli obiettivi della Missione. I loro effetti del gioco sono spiegati nella descrizione della Missione. L'azione di Raccogliere può essere usata anche nelle condizioni descritte dalla Missione, per esempio per interagire con l'ambiente. In quel caso si segue la descrizione della Missione.

NON FARE NIENTE

Costo in Azioni: Tutte le Azioni rimanenti.

Prerequisito: Nessuno.

L'Eroe non fa nulla e termina prematuramente la sua Attivazione. Tutte le Azioni rimanenti vanno perdute.

POTERE PERSONALE

Costo in Azioni: 0. È gratuito!

Prerequisito: Spendere 1 Punto Esperienza e seguire le istruzioni.

I Poteri Personali sono potenti mosse che consentono agli Eroi di effettuare Azioni spettacolari. Possono essere usati una volta per turno, fin dal Livello 1. Il loro uso richiede un costo di 1 Punto Esperienza.

Consultate la descrizione del Potere Personale per le condizioni e gli effetti di gioco da applicare. I Poteri Personali possono essere usati soltanto una volta per Attivazione.

RIALZARSI

Costo in Azioni: 1

Prerequisito: L'Eroe è Stordito (vedi pagina 37).

Un Eroe Stordito può spendere 1 Azione per riscuotersi dall'effetto di Stordimento. Rimettete la miniatura in piedi e riprendete la sua Attivazione.

RIORGANIZZARE/SCAMBIARE

Costo in Azioni: 1

Prerequisito: Nessuno.

L'Eroe Riorganizza le carte del suo Inventario. Questo è particolarmente importante in quanto vi consente di cambiare le carte Equipaggiamento che l'Eroe ha Impugnato o Indossato.

Con la stessa Azione, tutti gli Eroi nella stessa Zona possono liberamente scambiarsi qualsiasi numero di carte Equipaggiamento gli uni con gli altri (perfino gli Eroi uccisi possono partecipare). Gli Eroi coinvolti nello scambio possono Riorganizzare il loro Inventario gratuitamente. Un'Azione di Scambio non deve necessariamente essere equa: un Eroe può cedere qualcosa senza ottenere niente in cambio, se entrambe le parti sono d'accordo!

TRASMUTARE

Costo in Azioni: 0. È gratuito!

Prerequisito: L'Eroe possiede almeno 3 carte Equipaggiamento da Trasmutare.

Scartate 3 carte Equipaggiamento, poi pescate 1 carta Tesoro di 1 Livello superiore a quello della carta di Livello più basso scartata. Per esempio, se l'Eroe scarta 1 carta di Livello 3 e 2 carte di Livello 2, pesca una carta Tesoro di Livello 3.

L'Eroe può poi Riorganizzare il suo Inventario gratuitamente. Può usare il Tesoro immediatamente, a prescindere dal Livello attuale.

Trasmutare può essere effettuato nel mezzo di un'Azione di Scambio, senza che lo Scambio ne venga interrotto.

NOTA: Gli Eroi possono trasmutare 3 carte Equipaggiamento di partenza per ottenere una carta Tesoro di Livello 2, dal momento che le carte Equipaggiamento di Partenza sono considerate di Livello 1.

CONTRATTACCO

Se un Eroe attacca un Nemico durante la propria Attivazione (che lo Ferisca o meno) e se quel Nemico è ancora vivo dopo che l'Eroe ha effettuato tutte le sue Azioni, esso può tentare di Contrattaccare. Alla fine dell'Attivazione di un Eroe, tutti i Nemici che sono stati attaccati da lui si attivano e cercano di attaccare quell'Eroe. Questa Attivazione dei Nemici si effettua allo stesso modo di quella nella Fase dei Nemici (vedi il capitolo successivo), con una eccezione: i Nemici attivati bersagliano soltanto l'Eroe che li ha attaccati. Possono tentare di muoversi verso di lui finché non sono in grado di attaccarlo, ma se non riescono a giungere entro Gittata per il loro attacco (perché l'Eroe è troppo lontano, oppure perché un altro Eroe impedisce loro di muoversi), non attaccano alcun Eroe.

Importante: Gli Eroi possono evitare un Contrattacco se si nascondono tra le ombre. Se un Eroe si trova fuori Linea di Vista dal Nemico che lo ha attaccato e si trova in una Zona di Ombra, il Nemico non si attiverà per Contrattaccare.



◆ FASE DEI NEMICI

Gli Eroi hanno fatto tutto quello che potevano, ma ora è tempo che i malvagi si facciano avanti. I Nemici seguono delle regole a parte. Quando si attivano, agiscono nel modo seguente:

Passo 1 - Cercano di Attaccare un Eroe. *Se non sono in grado di farlo, proseguono con il Passo 2.*

Passo 2 - Si muovono di 1 Zona verso il loro bersaglio.

Passo 3 - Cercano di Attaccare un Eroe. *Se non sono in grado di farlo, proseguono con il Passo 4.*

Passo 4 - Si muovono di 1 Zona verso il loro bersaglio.

Tutti i Nemici sul tabellone devono essere attivati, uno dopo l'altro, in un qualsiasi ordine scelto dai giocatori.



PASSO 1 - ATTACCARE

La prima cosa che fa il Nemico è tentare di Attaccare un Eroe. Controllate se c'è almeno un Eroe entro la Linea di Vista ed entro la Gittata di una qualsiasi Azione di Combattimento del Nemico.

- **Combattimento in Mischia.** Se il Combattimento in Mischia del Nemico è evidenziato, quel Nemico può bersagliare gli Eroi situati nella sua stessa Zona.

- **Combattimento a Distanza.** Se il Combattimento a Distanza del Nemico è evidenziato, esso può usarlo per bersagliare qualsiasi Eroe entro la sua Linea di Vista, ma non nella sua stessa Zona.

- **Combattimento Magico.** Se il Combattimento Magico del Nemico è evidenziato, esso può usarlo per bersagliare qualsiasi Eroe entro la sua Linea di Vista ed entro Gittata 1-2.

- Se c'è un Eroe entro Gittata di un qualsiasi tipo di Combattimento disponibile per il Nemico, il Nemico userà quel tipo di Combattimento per Attaccare quell'Eroe (vedi Combattimento a pagina 33). Il Nemico usa solo i dadi e le altre caratteristiche del tipo di Combattimento dotato di una Gittata in grado di bersagliare l'Eroe.

- Nel caso in cui un Nemico possa bersagliare più Eroi, esso Attaccherà tra quegli Eroi quello che possiede più Punti Esperienza non spesi (in caso di parità sono i giocatori a decidere).

Se il Nemico riesce a effettuare il suo Attacco, la sua Attivazione termina immediatamente. Se non è in grado di Attaccare (perché non ci sono Eroi entro Gittata con nessuna delle sue opzioni di Combattimento), prosegue la sua Attivazione con il Passo successivo.

PASSO 2 - MUOVERSI

Se il Nemico non è stato in grado di Attaccare (perché non c'era nessun Eroe entro la Gittata di nessuna delle sue Azioni di Combattimento), esso si **Muove di 1 Zona** verso il suo bersaglio allo stesso modo in cui si muovono gli Eroi (vedi pagina 25). Il bersaglio del Nemico va determinato in questo ordine:

- 1.** Il Nemico si Muove per giungere entro Gittata dall'Eroe entro Linea di Vista con più Punti Esperienza non spesi.

- 2.** Se non c'è nessun Eroe entro Linea di Vista, il Nemico si Muove verso l'Eroe sul tabellone dotato di più Punti Esperienza non spesi e situato in una Zona di Luce.

- 3.** Se non c'è nessun Eroe entro Linea di Vista e tutti gli Eroi si trovano in Zone di Ombra, il Nemico si Muove verso la Zona di Partenza degli Eroi.

- Ricordate che i Nemici non possono uscire da una Zona se c'è un Eroe in quella Zona.

- Se più Eroi possiedono lo stesso ammontare massimo di Punti Esperienza non spesi, sono i giocatori a scegliere (a prescindere dalla distanza).

- Il Nemico segue sempre il percorso più breve verso il suo bersaglio. Se ci sono più percorsi della stessa lunghezza, sono i giocatori a scegliere.

- Se un Nemico raggiunge la Zona di Partenza degli Eroi (o non può avvicinarsi ulteriormente a essa), inizierà a Muoversi verso la Zona di Uscita. Se in seguito arriva alla Zona di Uscita (o non può avvicinarsi ulteriormente a essa), si Muoverà di nuovo verso la Zona di Partenza, e così via, fintanto che tutti gli Eroi rimangono fuori vista e in Modalità Ombra.

Dopo che un Nemico si è Mosso di 1 Zona, la sua Attivazione prosegue con il Passo successivo.

PASSO 3 - ATTACCARE

Analogamente al Passo 1, il Nemico tenta di nuovo di Attaccare un Eroe se ora ce n'è 1 entro Linea di Vista ed entro Gittata di una sua qualsiasi Azione di Combattimento. Si seguono le stesse regole del Passo 1 per determinare se un Attacco è possibile e quale Eroe bersagliare, nel caso in cui ora ce ne sia più di uno entro Gittata.

Anche in questo caso, se il Nemico riesce a effettuare il suo Attacco, la sua Attivazione termina immediatamente. Altrimenti, la sua Attivazione prosegue con l'ultimo Passo.

PASSO 4 - MUOVERSI

Se il Nemico non è in grado di Attaccare nemmeno stavolta, si **Muove di 1 altra Zona** verso il suo bersaglio. Si seguono le stesse regole del Passo 2 per determinare la direzione del Movimento del Nemico. Dopo questo secondo Movimento, il Nemico non Attacca e la sua Attivazione termina.

La Fase dei Nemici termina non appena tutte le Attivazioni dei Nemici sono state risolte.





▲ Il Grande Troll e il Nano Agente sono dotati soltanto di **Combattimento in Mischia** quindi possono bersagliare soltanto gli Eroi nella loro stessa Zona.

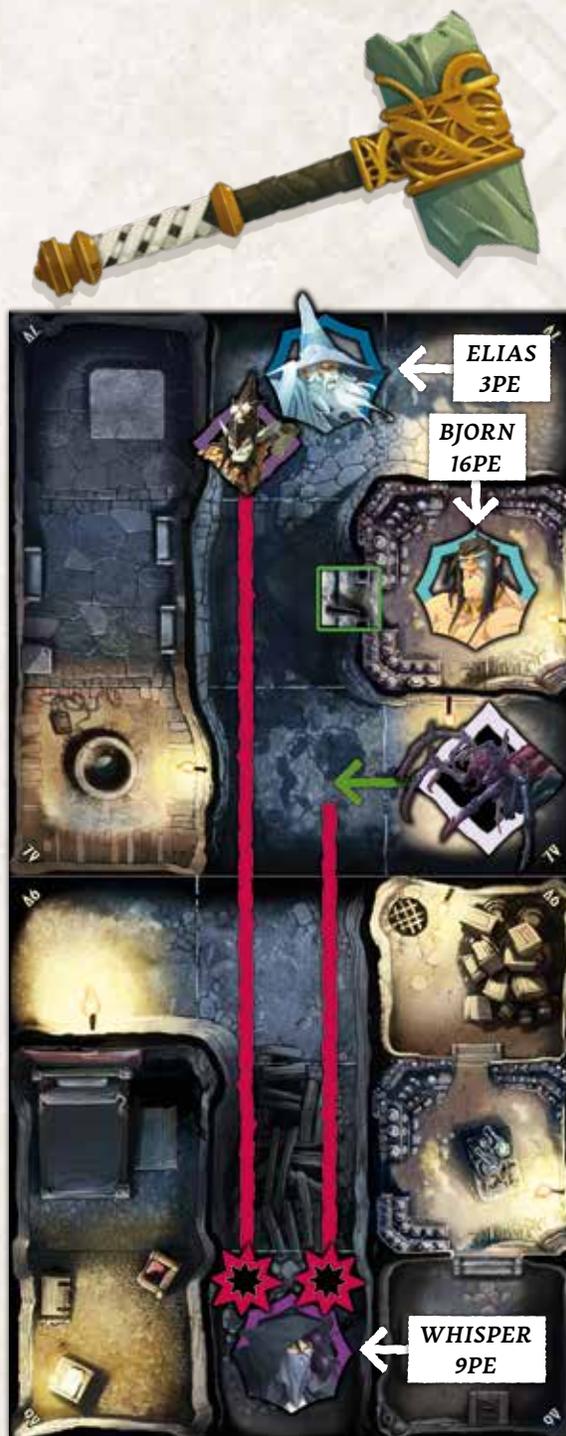
• Il Grande Troll si attiva e cerca un bersaglio. Anche se Bjorn è quello che possiede più PE, il Troll Attacca immediatamente Elias, dal momento che si trova nella sua Zona. L'Attivazione del Grande Troll termina.

• Il Nano Agente si attiva e scopre che non è in grado di Attaccare nessuno, dal momento che la sua Zona è vuota. Possiede Linea di Vista fino a tre Eroi, quindi si Muove di 1 Zona verso quello con più PE, Bjorn, poi procede ad Attaccare Bjorn e termina la sua Attivazione.



▲ Anche gli Orchi Scorticatori sono dotati soltanto di **Combattimento in Mischia**.

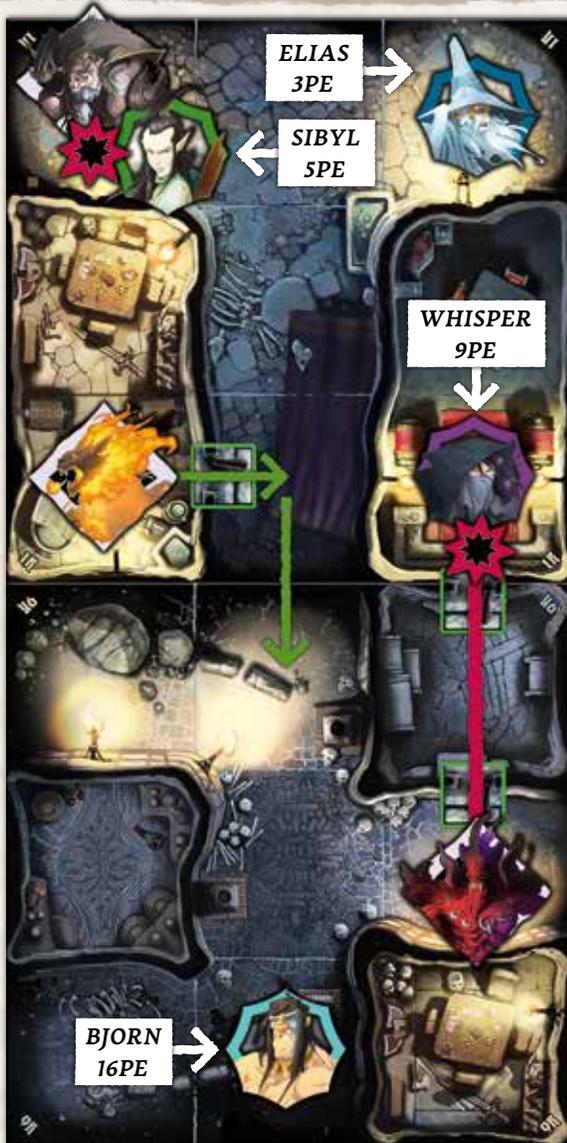
• Si attivano e non sono in grado di Attaccare nessun Eroe. Allora si Muovono verso Whisper, che è l'unico Eroe che sono in grado di vedere (anche se Bjorn possiede più PE). Dopo essersi Mossi, si trovano ancora in una Zona vuota, quindi non possono Attaccare nessuno. Si Muovono allora un'ultima volta. Ora possono vedere anche Bjorn, quindi si Muovono nella sua Zona, dal momento che egli possiede più PE di Whisper. La loro Attivazione termina. Anche se ora si trovano nella stessa Zona di Bjorn, non possono Attaccarlo in questo momento.



▲ I Goblin Arcieri e il Ragno Gigante sono dotati sia di **Combattimento a Distanza** che di **Combattimento in Mischia** quindi possono bersagliare qualsiasi Eroe siano in grado di vedere.

• I Goblin Arcieri si attivano e cercano un bersaglio. Possono usare il **Combattimento in Mischia** contro Elias o il **Combattimento a Distanza** contro Whisper. Dal momento che Whisper possiede più PE di Elias, tirano su di lei e terminano la loro Attivazione.

• Il Ragno Gigante si attiva e non ha alcun bersaglio entro Linea di Vista, quindi si Muove di 1 Zona verso Bjorn, l'unico Eroe che si trova in una Zona di Luce. Il Ragno ora è in grado di vedere Elias e Whisper, quindi Attacca Whisper, che possiede più PE.



◀ L'Ogre-Magi, il Mastino Infernale e il Demone Abissale sono tutti dotati di **Combattimento Magico**  e di **Combattimento in Mischia**  quindi possono bersagliare qualsiasi Eroe entro 2 Zone di distanza.

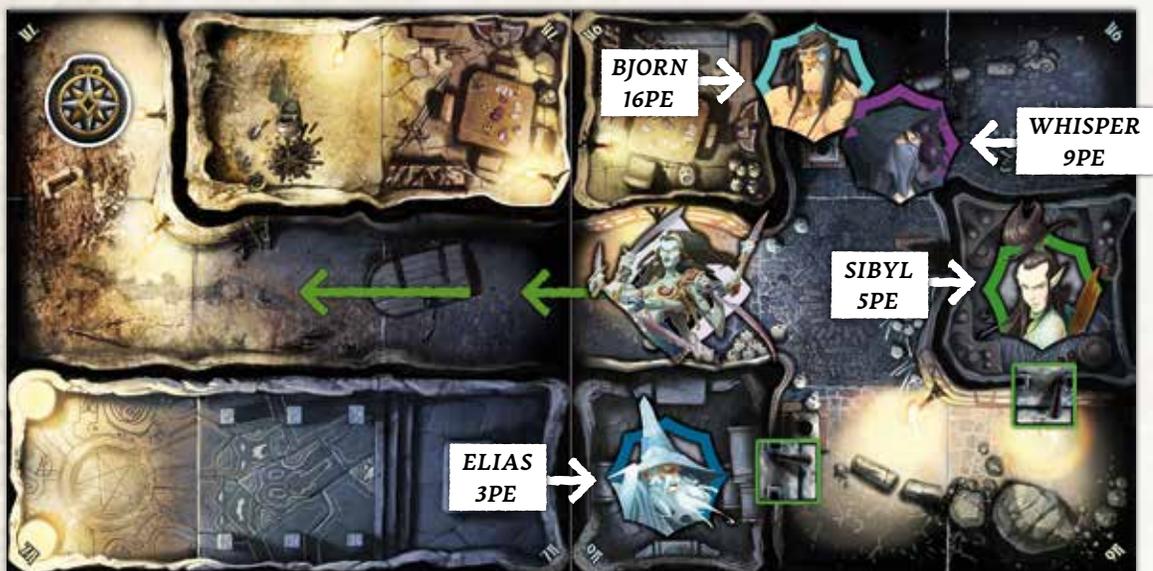
• L'Ogre-Magi si attiva e cerca bersagli. Potrebbe Attaccare Sibyl con un'Azione in Mischia o Elias con un'Azione Magica. Anche se l'Ogre-Magi possiede un Combattimento Magico molto più potente del Combattimento in Mischia, deve impegnare Sibyl in Mischia, dal momento che possiede più PE di Elias.

• Il Mastino Infernale si attiva e non è in grado di vedere nessun Eroe, quindi si Muove di 1 Zona verso Whisper, l'Eroe che possiede più PE e si trova in una Zona di Luce. Ora è in grado di vedere Bjorn, che però si trova a Gittata 3 ed è troppo lontano per il suo Attacco Magico, quindi il Mastino Infernale si muove di 1 Zona verso di lui. Anche se Bjorn ora si trova entro Gittata, l'Attivazione del Mastino Infernale è terminata ed esso non Attacca.

• Il Demone Abissale si attiva e Attacca Whisper (l'unico Eroe entro Linea di Vista) con un'Azione Magica.



▲ L'Orda di Nani Combattenti si attiva e non è in grado di vedere nessun Eroe. Sebbene Bjorn sia quello che possiede più PE, si nasconde in una Zona di Ombra, quindi i Nani si Muovono due volte verso Sibyl, che si trova in una Zona di Luce.



▲ La Liliarch si attiva e non è in grado di vedere nessun Eroe, dal momento che tutti si trovano in Modalità Ombra. La Liliarch si muove due volte verso la Zona di Partenza.



◆ FASE DI ESPERIENZA



Gli Eroi guadagnano Punti Esperienza sconfiggendo i Nemici o raccogliendo segnalini Obiettivo (in un ammontare variabile). I Punti Esperienza possono essere spesi durante la Fase di Esperienza per acquisire nuove Abilità e per portare il vostro gruppo un passo più vicino alla grandezza!

UCCIDEREI PER 1 PE IN PIÙ!

- L'uccisione di un Gregario procura 1 PE all'Eroe che sferra il colpo mortale.
 - Gli altri Nemici sono considerati un'impresa di gruppo!
 - L'uccisione di un Boss procura 3 PE a tutti gli Eroi.
 - L'uccisione di un Agente procura 4 PE a tutti gli Eroi.
 - L'uccisione di un Mostro Errante procura 5 PE a tutti gli Eroi.
- Un Eroe può accumulare fino a 30 Punti Esperienza simultaneamente. Ogni ammontare ulteriore va perduto. Se pensate che il vostro Eroe abbia troppi Punti Esperienza da spendere, usate il suo Potere Personale (pagina 27)!

Una Scheda Classe mostra varie Linee di Abilità che rappresentano i campi di esperienza collegati alla Classe scelta. Ogni Abilità è collegata a una Linea di Abilità e può attraversare vari Livelli.



- Le Abilità si acquisiscono seguendo i progressi di ogni Linea di Abilità. Un Eroe acquisisce la prima, poi prosegue finché non è in grado di acquisire la successiva. Spuntate i relativi quadretti per tenere il conto delle Abilità che il vostro Eroe acquisisce!



Tutte le Classi possiedono la Linea "Salute Potenziata". Come sempre, è necessario acquisire il primo Livello prima di acquisirne uno successivo.

- Le Abilità acquisite si sbloccano e possono essere usate non appena la partita giunge al Livello corrispondente.



Queste Abilità possono essere usate quando la partita arriva al Livello 4.

- Le Abilità possono migliorare nel corso della partita: un Eroe usa sempre la più alta Abilità disponibile in ogni Linea di Abilità.



Al Livello 1, l'Eroe riceve Carica. Quando la partita giunge al Livello 2, la Carica viene mantenuta e ad essa si aggiunge Mischia: +1 Tiro di Attacco Ripetuto. Infine, Mischia: +1 Tiro di Attacco Ripetuto E +3 si sblocca al Livello 4 e migliora il passo precedente.

- Gli Eroi possono usare soltanto le Abilità che hanno acquisito. Se la partita giunge a un Livello che sbloccherebbe una nuova versione di un'Abilità, ma un Eroe ha acquisito soltanto la versione precedente, dovrà continuare a usare la versione di Livello inferiore.

- In Modalità Storia, i Punti Esperienza e le Abilità si conservano da una partita all'altra. Conservate il vostro Eroe e create la vostra storia personale (pagina 38)!



Tutte queste Abilità sono disponibili fin dall'inizio, sebbene il Potere Personale preveda il costo di 1 PE ogni volta che viene usato.

Questa Abilità di Classe è acquistabile per 5 Punti Esperienza e può essere usata dal Livello 1 in poi.

Questa Abilità di Classe è acquistabile per 5 Punti Esperienza e può essere usata dal Livello 3 in poi.

PERSONALE (1 PE)		RANGER DELL'OMBRA NOTTURNA		SFGUGENTE	
SCOPRIRE DEBOLEZZA		Ere: SIBYL PE: 15 Giocatore: ALAN		Maggiate	
LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4	LIVELLO 5	LIVELLO 5
SALUTE POTENZIATA	+1 Salute Massima	+2 Salute Massima	+2 Salute Massima		
CACCIATORE NELLE OMBRE	[Modalità Ombra] Attacco Difensivo -1 dado di Difesa	[Modalità Ombra] Attacco Difensivo -2 dadi di Difesa			
SPECIALISTA A DISTANZA	Distanza: +1 Tiro di Attacco Ripetuto	Distanza: +1 Tiro di Attacco O di Difesa Ripetuto			
ADDESTRAMENTO DIFENSIVO	L'Essa subisce solo la metà delle Ferite (colata da) Attacchi (arrotondando per eccesso)				
MIRA PRECISA	Attacco: Dopo un tiro ripetuto, il risultato vuoto riceve +1 O o il risultato vuoto riceve +1	Attacco: Dopo un tiro ripetuto, gira il risultato vuoto	Attacco: Dopo un tiro ripetuto, gira tutti i risultati vuoti		
TIRO SICURO	Tiro Sicuro	Tiro Sicuro (Distanza: +1 dado di Attacco)			

ESEMPIO: Sibyl ha scelto la classe di Ranger dell'Ombra Notturna. La partita inizia al Livello 1 e, fin dall'inizio, le consente di usare la sua Abilità in Modalità Ombra e la sua Abilità Speciale "Occhi d'Aquila". La sua classe le conferisce anche il Potere Personale "Scoprire Debolezza" per 1 PE e l'Abilità di Classe Gratuita "Sfuggente", gratuitamente.

Sempre al Livello 1, Sibyl uccide 5 Gregari e quindi guadagna 5 Punti Esperienza. Durante una Fase di Esperienza, il giocatore li spende tutti per acquisire l'Abilità "Distanza: +1 Tiro di Attacco Ripetuto" (Livello 1). Questa Abilità può essere usata fin da subito, in quanto la partita inizia al Livello 1.

La partita prosegue al Livello 2. Sibyl ha guadagnato altri 10 Punti Esperienza. Il giocatore sceglie di spenderli tutti durante una Fase di Esperienza per acquisire l'Abilità "+1 Salute Massima" (Livello 2) e l'Abilità "Distanza: +1 Tiro di Attacco O di Difesa Ripetuto" (Livello 3). Tuttavia, la partita è ancora al Livello 2, quindi l'Abilità di Livello 3 non può ancora essere usata.

Quando la partita arriva al Livello 3, Sibyl può usare le sue Abilità di Livello 1, 2 e 3!

- L'Abilità "+1 Salute Massima" può ancora essere usata (Livello 2).
- L'Abilità "Distanza: +1 Tiro di Attacco O di Difesa Ripetuto" (Livello 3) si sostituisce all'Abilità "Distanza: +1 Tiro di Attacco Ripetuto" (Livello 1) ottenuta a un Livello precedente sulla stessa Linea di Abilità.

FASE DEGLI EVENTI



Durante la Fase degli Eventi di ogni Round di Gioco, il Primo Giocatore pesca una carta Evento, la legge a voce alta e applica i relativi effetti di gioco in ordine di lettura.

Esistono vari tipi diversi di Eventi, ma i più comuni sono:

- **Pattuglie.** I Mostri Erranti e gli altri Nemici possono essere generati sul segnalino Livello Attuale, sul segnalino Livello inferiore o sul segnalino Livello superiore, in base al tipo di Pattuglia. Se più di una Zona contiene un segnalino Livello del valore corrispondente, i giocatori scelgono in quale Zona la Pattuglia compare.
- **Benedizioni.** Questi sono Eventi di buon auspicio. Fatene buon uso!



COMBATTIMENTO



PENURIA DI MINIATURE

Le carte Evento e l'apertura delle porte (vedi pagina 25) spesso provocano la generazione di vari Nemici sul tabellone. Nel caso non ci fossero abbastanza miniature Nemico corrispondenti, ignorate e scartate la carta Nemico che avete appena pescato (non si colloca nessuna miniatura), dopodiché attivate i Nemici sul tabellone corrispondenti al tipo che è stato pescato (proprio come durante la Fase di Attivazione dei Nemici).

FASE FINALE

La Fase Finale segna la fine del Round di Gioco. Molti effetti di gioco durano fino alla Fase Finale: terminano in qualsiasi ordine scelto dai giocatori. Il Primo Giocatore passa il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra, che diventerà il Primo Giocatore del Round di Gioco successivo. Ora un nuovo Round di Gioco può iniziare!

FINE DELLA PARTITA

La partita termina con una vittoria quando tutti gli obiettivi della Missione sono stati raggiunti, o con una sconfitta se non è più possibile raggiungere tali obiettivi o se all'inizio di un Round c'è un Eroe morto e sul Latore di Vita non resta più alcun segnalino per riportarlo in vita. Ricordate che *Massive Darkness* è un gioco collaborativo: i giocatori vincono o perdono tutti assieme, come squadra.

TIRO DI COMBATTIMENTO

Le regole del Combattimento si applicano quando un Personaggio, chiamato l'Attaccante, effettua un Attacco su un altro personaggio, chiamato il Difensore. Un tiro di Combattimento si risolve seguendo i Passi sottostanti nell'ordine indicato:

PASSO 1 - TIRARE I DADI

Prendete i dadi di Attacco (🔥🔪) dell'Attaccante, poi i dadi di Difesa (🛡️🌿) del Difensore. Unite sia i dadi di Attacco che quelli di Difesa in un unico gruppo e tirateli.

RICORDATE: Un tiro di dadi può includere al massimo 3 dadi di ogni colore (giallo, rosso, blu o verde). Ogni ammontare in eccesso va perduto.

Per determinare i dadi che un singolo Eroe ottiene in uno specifico tipo di Combattimento (Mischia, Distanza, Magico o Difesa) è sufficiente sommare assieme i dadi del tipo di Combattimento in questione tra le carte Impugnate o Indossate che l'Eroe possiede. Aggiungete inoltre gli eventuali dadi bonus che l'Eroe potrebbe ottenere da Abilità, Poteri Personali, Oggetti o Monouso.

La stessa procedura si applica ai Nemici: controllate il tipo di Combattimento indicato dai dadi sulla carta Nemico. I Guardiani (Agenti, Boss e Mostri Erranti) potrebbero ottenere dadi e Incantamenti aggiuntivi se la carta Equipaggiamento che possiedono è un Equipaggiamento da Combattimento che mostra dei dadi del tipo di Combattimento correlato.

RICORDATE: Ogni effetto che sottrae dadi prima del tiro deve essere applicato dopo che ogni effetto che aggiunge dadi è stato applicato (rispettando il limite di 3 dadi di ogni tipo).

ESEMPIO 1: La partita è al Livello 2. Bjorn sta per effettuare un Attacco in Mischia contro un'Orda di Orchi Picchiatori di Livello 2.



Bjorn riceve questi dadi di Attacco:

- 1 dado rosso per la sua Spada di Fuoco Impugnata (arma da Mischia Impugnata in una Mano).
- 2 dadi gialli per il suo Martello Impugnato (arma da Mischia Impugnata in una Mano), per un totale di due dadi gialli e un dado rosso.



Gli Orchi Picchiatori ricevono questi dadi di Difesa:

- 1 dado blu per il loro valore di Difesa.
- 2 dadi blu per la carta Tesoro Indossata dal Boss, una Corazza di Piastre di Livello 2, per un totale di tre dadi blu.



Il giocatore di Bjorn prende quindi 1 dado rosso, 2 dadi gialli e 3 dadi blu per risolvere l'Attacco in Mischia di Bjorn.

ESEMPIO 2: Siegfried viene Attaccato. Il giocatore prende i suoi dadi di Difesa. Siegfried possiede le Difese seguenti:

- Un'Armatura in Ferro Freddo di Livello 3 (2 dadi verdi) Indossata sul Corpo.
 - Una Spada Lunga di Livello 2 (1 dado blu) Impugnata in una Mano.
 - Uno Scudo Nanico di Livello 3 (1 dado verde) Impugnato in una Mano.
- Il totale è 1 dado blu e 3 dadi verdi.

DUE MANI!

I Personaggi sono considerati dotati di 2 mani, a prescindere da ciò che mostra la miniatura. Questo influenza l'aggiunta dei dadi di Combattimento ai tiri di Combattimento.

Una Mano. I Personaggi possono aggiungere dadi per un massimo di 2 carte Impugnate che portano il simbolo di una Mano, purché possiedano lo stesso tipo di Combattimento.

Due Mani. Dal momento che i Personaggi non possono Impugnare un'altra carta nello slot dell'altra Mano, i dadi delle carte Impugnate che portano il simbolo di Due Mani non possono essere aggiunti ai dadi delle carte Equipaggiamento che portano il simbolo di Una Mano e Due Mani.

I dadi di Combattimento ottenuti da altre fonti (Abilità, Poteri Personali, Oggetti o Monouso) si aggiungono normalmente.

TIRO RIPETUTO

Molti effetti di gioco consentono di ripetere il tiro dei dadi. Questi effetti sono cumulativi e possono consentire di ripetere il tiro dei dadi più volte di fila. Soltanto il risultato finale viene conservato. Gli effetti di gioco che consentono di ripetere il tiro dei dadi vanno risolti prima di quelli che consentono di ripetere il tiro dei soli risultati vuoto.

PASSO 2 - RISOLVERE GLI INCANTAMENTI

Per prima cosa si risolvono gli effetti di gioco correlati agli Incantamenti della Difesa    .

Dopodiché si risolvono gli effetti di gioco correlati agli Incantamenti dell'Attacco    .

I  e i  ottenuti al tiro di Combattimento possono essere spesi per innescare gli Incantamenti sull'Equipaggiamento Impugnato o Indossato dai Personaggi e sulle Abilità. Alcune Abilità, Poteri Personali e Equipaggiamenti speciali potrebbero aggiungere dei simboli extra che i Personaggi potranno spendere. Gli Incantamenti di Attacco sono innescati dai simboli sui dadi di Attacco quando il Personaggio è l'Attaccante. Gli Incantamenti di Difesa sono innescati dai dadi di Difesa quando il Personaggio è il Difensore. Ogni Incantamento può essere innescato soltanto una volta per Azione di Combattimento. Anche se il Personaggio Attaccante ottiene 3  ai dadi di Attacco, può attivare ogni suo Incantamento di Attacco  soltanto una volta in quello scontro. Un'eccezione è costituita dagli Incantamenti su cui compare la dicitura (Ripetizione X); in quel caso è possibile spendere più simboli per innescarli fino a X volte.

L'Eroe decide quali dei suoi Incantamenti desidera innescare, spendendo i simboli che ha ottenuto. Ricordate sempre che l'Attaccante può soltanto innescare i suoi Incantamenti di Attacco usando i simboli ottenuti sui suoi dadi di Attacco, mentre il Difensore può soltanto innescare i suoi Incantamenti di Difesa usando i simboli ottenuti sui suoi dadi di Difesa. Inoltre, l'Incantamento deve corrispondere al tipo di Combattimento usato dall'Eroe, quindi un Incantamento in Mischia può essere innescato soltanto se l'Eroe effettua un Attacco in Mischia e così via.

I Nemici innescano i loro Incantamenti automaticamente se ottengono i o i necessari con il loro tiro. Questi simboli devono per prima cosa essere usati per innescare i loro Incantamenti naturali, quelli elencati nella loro carta. Se poi rimangono ancora dei simboli dal loro tiro, potranno usarli per innescare qualsiasi Incantamento che potrebbe comparire sulle carte Equipaggiamento che stanno usando. Ricordate che gli Incantamenti possono essere innescati soltanto se corrispondono al tipo di Combattimento usato dal Nemico.

ESEMPIO 1: Da una Zona di Ombra adiacente, Elias effettua un'Azione Magica con il suo Bastone della Difesa contro i Nani Combattenti. Elias ottiene un con il tiro dei dadi di Attacco e riceve un altro dalla sua Abilità in Modalità Ombra. I Nani Combattenti ottengono ai dadi di Difesa. Tuttavia, dal momento che possiedono soltanto Incantamenti di Attacco, quei simboli vanno sprecati. Elias spende un sul suo Incantamento Corona del Re, rimuovendo 1 dal Difensore. Il suo altro va sprecato, in quanto non possiede un altro Incantamento di Attacco su cui usarlo.

ESEMPIO 2: Alla fine del Turno, i Nani Combattenti Contrattaccano Muovendosi nella Zona di Elias ed effettuando un'Azione in Mischia contro di lui con la loro Spada di Ghiaccio. I Nani Combattenti ottengono al tiro dei loro dadi di Attacco, mentre Elias ottiene al tiro dei suoi dadi di Difesa (la sua Abilità in Modalità Ombra non funziona in Difesa). Prima si risolvono gli Incantamenti di Difesa di Elias, che sceglie di non usare l'Incantamento della sua Armatura della Vita, spendendo invece sia il che il sugli Incantamenti del suo Bastone della Difesa. Questo gli conferisce +3 . I Nani Combattenti devono spendere i loro sul loro Incantamento naturale (dal momento che esso possiede Ripetizione 3), infliggendo +2 Ferite. Non possono scegliere di innescare per primo l'Incantamento della Spada di Ghiaccio. Il loro va sprecato, in quanto non c'è nulla su cui spenderlo.

PASSO 3 - INFLIGGERE DOLORE!

Sommate tutti i simboli Colpo sui dadi di Attacco, quindi sottraete da quel totale tutti i simboli Scudo sui dadi di Difesa (più quelli che le Abilità o gli Incantamenti innescati potrebbero fornire). Il Difensore subisce un numero di Ferite pari al risultato finale (minimo 0). Collocate l'ammontare corrispondente di segnalini Ferita accanto alla miniatura per indicare la Salute rimanente del Personaggio. Usate il piolo sulla vostra Plancia per tenere il conto della Salute del vostro Eroe!

Il Difensore viene sconfitto quando la sua Salute scende a 0 o meno. Se si trattava di un Guardiano (Agente, Boss o Mostro Errante), l'Eroe Attaccante prende la sua carta Equipaggiamento. L'Eroe può scegliere se tenerla per sé o cederla a un altro Eroe situato nella sua Zona. L'Eroe che ne beneficia può Riorganizzare il suo Inventario gratuitamente. Il Tesoro può essere usato immediatamente, a prescindere dal Livello Attuale.



ESEMPIO: Whisper, che Impugna una Spada di Fuoco ed è in Modalità Ombra, esegue un'Azione in Mischia contro i Nani Difensori. Con il tiro di Combattimento ottiene:

- Per i dadi di Attacco: 4 e un . Il aggiunge 2 Colpi dalla Spada di Fuoco, per un totale di 6 .
 - Per i dadi di Difesa: 3 e un . Il innesca l'Incantamento dei Nani Difensori per 1 aggiuntivo, per un totale di 4 . Tuttavia, l'Abilità in Modalità Ombra di Whisper infligge -1 al Difensore. Il totale è pari a 3 .
- I Nani Difensori subiscono 3 Ferite (6 - 3). Dal momento che la loro Salute è pari a 2, 1 Gregario è ucciso e un altro subisce 1 Ferita.



◆ REGOLE DELL'ORDA

RICORDATE: Nella maggior parte delle circostanze, un Boss non può essere Ferito fintanto che almeno 1 dei suoi Gregari di scorta si trova nella sua stessa Zona. Gli effetti di gioco che influenzano tutti i Personaggi o i Nemici nella Zona in cui si trovano, influenzano anche i Boss.

ATTACCO DELL'ORDA

Quando un'Orda Attacca, usa i dadi di Attacco indicati sulla carta Nemico per risolvere i tiri di Combattimento, a prescindere dal numero di Gregari che la compongono. Se il Boss porta un'Arma che corrisponde al tipo di Attacco effettuato dall'Orda, i dadi di quell'Arma vanno aggiunti all'Attacco dell'Orda. L'intera Orda concentra il suo Attacco su un singolo bersaglio.



ESEMPIO: Sibyl viene Attaccata a distanza da un'Orda di Goblin Arcieri composta da un Boss e da sei Gregari. Il numero di Gregari non influenza i dadi di Attacco tirati e la Spada Lunga del Boss non influenza questo Attacco a Distanza, dal momento che non è un'Arma a Distanza. Il tiro di Combattimento si risolve con 2  contro i dadi di Difesa di Sibyl.

DIFESA DELL'ORDA

Gli Attacchi degli Eroi influenzano tutti i Gregari rappresentati da una singola carta Nemico e situati nella Zona bersagliata.

Si usano i dadi di Difesa indicati sulla carta Nemico per risolvere i tiri di Combattimento contro l'intera Orda, a prescindere dal numero di Gregari che la compongono. Se il Boss porta un Equipaggiamento che gli conferisce una Difesa extra, i suoi dadi si aggiungono ai dadi di Difesa dell'Orda. Ogni miniatura di un'Orda ha la stessa Salute, come indicato sulla carta Nemico. I giocatori infliggono Ferite  a ognuno dei Gregari bersagliati, 1 alla volta, eliminandone 1 prima di infliggere Ferite al successivo. Soltanto dopo che tutti i Gregari sono stati eliminati, gli Eroi possono bersagliare il Boss. Anche se l'Attacco che uccide l'ultimo Gregario potrebbe ancora infliggere Ferite, quelle Ferite saranno ignorate e servirà un nuovo Attacco per uccidere il Boss. Quando il Boss è ucciso, l'Eroe che infligge il colpo mortale riceve la sua carta Tesoro (e può scegliere di cederla istantaneamente a un altro Eroe situato nella sua Zona).



ESEMPIO: Bjorn esegue una Carica in una Zona con quattro Nani Combattenti Gregari di Livello 1 guidati da un Nano Combattente Boss. Il tiro di Combattimento viene effettuato con i dadi di Attacco di Bjorn contro il valore di Difesa dei Nani Combattenti: 1 , più 1  della Cotta di Maglia del Boss.

Bjorn ottiene 4  contro 1  e infligge 3 Ferite all'Orda di Nani Combattenti. Il Boss non può essere selezionato, in quanto i suoi Gregari si trovano ancora nella sua stessa Zona. Un primo Gregario riceve 2 Ferite, che sono sufficienti a ucciderlo (Salute 2). Un secondo Gregario subisce l'ultima Ferita e un segnalino Ferita viene collocato accanto alla sua miniatura.

Con un secondo Attacco in Mischia, Bjorn infligge altre 4 Ferite e uccide altri 2 Gregari. Rimane solo un Gregario ferito assieme al Boss.

Con un terzo Attacco in Mischia, Bjorn infligge altre 3 Ferite. 1 è sufficiente a uccidere l'ultimo Gregario. Le altre 2 sono in eccesso e vanno sprecate, in quanto il Boss non può essere bersagliato. Tuttavia, da adesso in poi è consentito Attaccare il Boss!



REGOLE AGGIUNTIVE

ARTEFATTI



Gli Artefatti sono antichi oggetti di grande potenza e sono anche il motivo per cui gli Eroi affrontano l'Oscurità: per recuperare i cimeli dei Portatori di Luce. Tali tesori possono essere rinvenuti addosso a un qualsiasi Guardiano o in un forziere del Tesoro e solitamente sono collegati al completamento di una missione (segnalino Artefatto o obiettivo della Missione).



SEGNALINI OBIETTIVO E COLONNA

I segnalini Artefatto, Tana e Biblioteca sono elementi essenziali della creazione di una Missione.



Questi sono segnalini Obiettivo: rispettivamente Artefatto, Tana e Biblioteca.

I segnalini Colonna solitamente sono descritti come difetti strutturali che gli Eroi possono sfruttare a loro vantaggio per vincere la partita.



Questo è un segnalino Colonna.

In entrambi i casi, la descrizione della Missione contiene le regole speciali da applicare a ogni segnalino di questo tipo che viene utilizzato.

STORDIMENTO



L'effetto di Stordimento mette temporaneamente fuori gioco un Personaggio. Stendete di lato la sua miniatura per tenere conto dell'effetto.

- Un Eroe Stordito deve spendere un'Azione per rialzarsi (vedi pagina 27), prima di poter effettuare qualsiasi altra Azione. Se non può farlo, non fa nulla e continua a essere Stordito.
- Un Nemico Stordito trascorre la sua Attivazione successiva a rialzarsi. Durante quell'Attivazione non può fare nient'altro, né Muoversi, né Attaccare.
- I Nemici Storditi vengono ignorati al momento di determinare se un Eroe può uscire da una Zona o meno. Analogamente, i Nemici sono in grado di uscire da una Zona con un Eroe Stordito (anche se possono sempre Attaccarlo).
- Se un'Orda è Stordita, tutti i suoi membri sono Storditi. Quando un Eroe Attacca un'Orda Stordita, è in grado di assegnare le Ferite al Boss, dal momento che i Gregari Storditi non possono proteggerlo.
- I bersagli Storditi tirano comunque i loro dadi di Difesa normalmente e non possono essere di nuovo Storditi.



ESEMPIO: Usando una Mazza di Ghiaccio, Owen Stordisce un'intera Orda di Nani Difensori, poi procede a uccidere il Boss ed esce dalla Zona illeso, rubando il suo Equipaggiamento. I Nani Difensori Gregari poi Contrattaccano, ma devono spendere l'intera Attivazione di Contrattacco per rialzarsi; non possono Attaccare Owen durante la loro Attivazione e non hanno più l'Equipaggiamento del Boss ad aiutarli.

MODALITÀ STORIA

La Modalità Storia è una variante del gioco creata per rallentare l'acquisizione di punti esperienza e consentire agli Eroi di conservare il loro Equipaggiamento e le loro Abilità da una partita all'altra. Come nei giochi di ruolo, gli Eroi si evolvono molto lentamente, ma in modo permanente, nel corso di una coinvolgente campagna. In questo modo potrete creare le vostre epiche saghe personali, partecipare attivamente al destino degli audaci Eroi esordienti e trasformarli in Eroi leggendari attraverso gli scontri di un'intera serie di avventure.

La Modalità Storia è giocabile con le regole normali, con le eccezioni e le specifiche seguenti.

PUNTI ESPERIENZA E LIVELLO



Usate questa area della Plancia per tenere il conto dei Micro-Punti Esperienza che il vostro Eroe ottiene in Modalità Storia.

• La Modalità Storia utilizza il contatore dei Micro-Punti Esperienza incluso nella Plancia Eroe. Ogni volta che un Eroe otterrebbe un Punto Esperienza usando le regole normali, ottiene invece un Micro-Punto Esperienza. Spendendo 5 Micro-Punti Esperienza, l'Eroe ottiene un Punto Esperienza standard. Questo accade automaticamente ogni volta che il contatore di Micro-Punti Esperienza arriva a 5.

NOTE: I Poteri Personali possono essere usati spendendo i Micro-Punti Esperienza. Ogni volta che due o più Eroi hanno lo stesso ammontare di Punti Esperienza, usate il loro ammontare di Micro-Punti Esperienza per determinare chi ha il maggior numero di Punti Esperienza sul tabellone.

• Il Livello di un Eroe è definito dalla più alta Abilità che ha acquisito e si usa in vari fattori della Modalità Storia.

• Ogni Missione inizia al Livello corrispondente al Livello più alto tra gli Eroi. Girate a faccia in giù i segnalini Livello inferiori.

ESEMPIO: Whisper ha acquisito un'Abilità di Livello 3. Da adesso in poi è considerata un Eroe di Livello 3. Ogni missione a cui partecipa come Eroe di Livello più alto partirà al Livello 3.

• Anche se ogni Missione inizia al Livello dell'Abilità più alta acquisita da un Eroe, una volta iniziata, si applicano le normali regole per determinare il Livello Attuale. Una volta che un Eroe esplora una tessera con un segnalino Livello superiore al Livello Attuale, quel segnalino diventa il Livello Attuale e così via.



Segnalini Livello Mancanti: Se il Livello di un Eroe è superiore al segnalino Livello più alto presente sulla Missione in corso di preparazione, dovrete aggiungere i segnalini mancanti che siano pari e inferiori al Livello di quell'Eroe. Questi segnalini vanno aggiunti alla stessa Zona che contiene il segnalino Livello più alto attualmente sulla Missione e seguono le normali regole del gioco.

ESEMPIO: Elias ha un'Abilità di Livello 5, ma il segnalino Livello più alto sulla Missione che sta per intraprendere è di Livello 3. Un segnalino Livello 4 e un segnalino Livello 5 vengono aggiunti alla Zona in cui si trova il segnalino Livello 3.

CARTE EVENTO

In Modalità Storia, quando una carta Evento fa riferimento al Livello Attuale, si riferisce al segnalino Livello più alto su una tessera occupata da un Eroe. A ogni altro fine si applicano le normali regole del "Livello Attuale".

ESEMPIO: Elias (che ha un'Abilità di Livello 5) ha raggiunto la tessera con il segnalino Livello 3, mentre tutti gli altri membri del gruppo si trovano ancora sulla tessera con il segnalino Livello 2. Durante la Fase degli Eventi, i giocatori pescano una carta Evento che recita: "Genera una carta Guardia nella Zona che contiene il segnalino del Livello Attuale +1". Questa Guardia sarà Generata sulla Zona contenente il segnalino Livello 4, dal momento che Elias è l'Eroe sulla tessera più alta.

INVENTARIO

• Gli Eroi ricevono l'Equipaggiamento di Partenza soltanto per la loro prima Missione.

• Gli Eroi possono soltanto Impugnare o Indossare e usare carte Equipaggiamento di Livello pari o inferiore al Livello Attuale della Missione. Le carte Equipaggiamento di Livello superiore possono essere custodite nell'Inventario ma non possono essere usate finché la Missione non arriva al Livello dell'Equipaggiamento. Gli Artefatti sono considerati carte di Livello 4.

• Un Eroe può trasportare un ammontare illimitato di carte Equipaggiamento durante una Missione, e alcune carte Equipaggiamento possono essere conservate da una Missione all'altra. Tuttavia, l'Inventario di un Eroe è limitato a 6 carte Equipaggiamento all'inizio di una qualsiasi Missione (includendo non più di 1 Artefatto), dopo la Fase del Mercato Cittadino.

AVANZAMENTO DELLA CAMPAGNA

In Modalità Storia, i giocatori possono giocare l'intera campagna in ordine, Missione dopo Missione (o casualmente, se preferiscono).

• Se vincono una Missione, avanzano a quella successiva, passando per la Fase del Mercato Cittadino tra le due Missioni.

• Se perdono una Missione, ogni Eroe perde gli eventuali Micro-PE che possiede e deve immediatamente scartare carte dal suo Inventario fino a rimanere con un massimo di 6 carte (includendo non più di 1 Artefatto). I giocatori possono quindi scegliere se riprovare a giocare la Missione fallita o se passare a quella successiva:

- Se ripetono la Missione, *non* passano per la Fase del Mercato Cittadino. Gli Eroi possono scegliere di sostituire qualsiasi loro carta Equipaggiamento con una carta Equipaggiamento di Partenza prima di ripartire per la Missione.
- Se passano alla Missione successiva, passano per la Fase del Mercato Cittadino normalmente prima di intraprendere la Missione successiva.

FASE DEL MERCATO CITTADINO

Tra una Missione e l'altra, il vostro gruppo torna in città per riposare, curarsi le ferite, condividere informazioni e godersi il bottino di guerra. I vostri Eroi possono anche comprare e vendere il loro Equipaggiamento al mercato cittadino! La Fase del Mercato Cittadino viene risolta all'inizio di ogni Missione, a partire dalla seconda.

PREPARAZIONE

Per preparare il Mercato Cittadino si svolgono i passi seguenti:

- Pescate un ammontare di carte Tesoro di Livello 1 pari al numero degli Eroi.
- Pescate dal mazzo del Tesoro un ammontare di carte dello stesso Livello dell'Eroe di Livello più basso pari al numero degli Eroi.
- Per ogni Eroe, pescate una carta pari al suo Livello.

Tutte queste carte compongono il Mercato Cittadino, a disposizione di tutti gli Eroi. (Se pescate una carta *Trappola* o una carta *Fortuna*, scartatela e pescate un'altra carta).

SCAMBIARE

Ogni Eroe può effettuare uno degli scambi seguenti *una volta*:

Scambiare Equipaggiamento per PE: Scartate 1 carta Equipaggiamento dal vostro Inventario per ottenere un ammontare di Punti Esperienza (non micro-Punti Esperienza) pari alla metà del suo Livello (arrotondato per eccesso).

ESEMPIO: Josh scarta 1 carta Equipaggiamento di Livello 5 e ottiene 3 PE.

Scambiare Equipaggiamento con altro Equipaggiamento: Scartate 1 carta Equipaggiamento dal vostro Inventario per ottenere 1 carta dal Mercato Cittadino, OPPURE scartate 2 carte Equipaggiamento dal vostro Inventario per ottenere 1 carta dal Mercato Cittadino, OPPURE scartate 1 carta Equipaggiamento dal vostro Inventario per ottenere 2 carte dal Mercato Cittadino, fintanto che il Livello totale delle carte scartate è pari o superiore al Livello combinato delle carte acquisite.

ESEMPIO 1: Ariel vuole una carta Equipaggiamento di Livello 5. Scarta 1 carta di Livello 2 e 1 carta di Livello 3 e prende una carta Equipaggiamento di Livello 5 dal Mercato Cittadino.

ESEMPIO 2: Carl vuole un'Arma di Livello 3 e una Pozione Curativa di Livello 1 dal Mercato Cittadino. Una carta di Livello 4 sarebbe sufficiente per lo scambio, ma Carl non ne possiede una, quindi scarta la sua carta Equipaggiamento di Livello 5 e prende entrambe le carte dal Mercato Cittadino.

IMPORTANTE: Durante la Fase del Mercato Cittadino, gli Eroi possono discutere e scambiare oggetti tra loro liberamente, prima di scambiarli con il Mercato Cittadino.

PRONTI ALL'AZIONE

Alla fine della Fase del Mercato Cittadino, svolgete i passi seguenti:

- Tutti gli Eroi si curano completamente.
- Gli Eroi possono scambiare e Riorganizzare il loro Inventario liberamente.
- Ogni Eroe deve lasciare il Mercato Cittadino con non più di 6 carte nel suo Inventario; tra queste non deve esserci più di 1 Artefatto. Ogni carta in eccesso va scartata.
- Nel caso in cui un Eroe possieda solo carte di Livello alto, che potrebbero non essere utilizzabili all'inizio della Missione successiva, quell'Eroe può scambiare liberamente ognuna delle sue carte con le carte Equipaggiamento di Partenza.

Il vostro gruppo è pronto a intraprendere la prossima Missione al pieno delle forze!





◆ ABILITÀ



Le Abilità fanno parte di Linee di Abilità di potenza crescente e hanno la funzione di definire e potenziare gli Eroi. I loro effetti sono descritti in questa sezione.

- In caso di conflitto con le regole generali, le regole delle Abilità hanno la precedenza.
- Come nel caso degli Incantamenti, le Abilità che influenzano la Difesa vanno risolte prima delle Abilità che influenzano l'Attacco.
- Ogni Nemico dotato di un'Abilità tra quelle descritte di seguito è considerato l'Eroe ai fini della descrizione di quell'Abilità, e gli Eroi sono considerati Nemici.
- Gli effetti delle Abilità seguenti sono immediati e possono essere usati nel Round di Gioco in cui vengono acquisiti.

+1/+2 Salute Massima - Il valore di Salute massima dell'Eroe diventa 6/7 anziché 5. L'acquisizione di questa Abilità aumenta inoltre la Salute attuale dell'Eroe, curandolo di 1 o 2, in base all'Abilità acquisita.

+X Azioni - L'Eroe possiede X Azioni gratuite a ogni Attivazione. Se è indicato un tipo specifico di Azione, le Azioni gratuite possono essere usate soltanto per effettuare quella Azione.

+X Punti Movimento per Azione di Movimento - L'Eroe possiede X Punti Movimento extra da usare durante ognuna delle sue Azioni di Movimento.

Carica - Spendi 1 Azione di Combattimento dell'Eroe. L'Eroe si muove di 1 o 2 Zone fino a una Zona contenente almeno un Nemico, poi effettua un'Azione in Mischia gratuita. *Se compagno degli effetti di Combattimento tra parentesi dopo la capacità Carica, tali effetti sono attivi soltanto per l'Azione in Mischia conferita dalla Carica.*

Comando - Una volta per Attivazione, l'Eroe può spendere un'Azione per consentire a un altro Eroe di effettuare immediatamente un'Azione gratuita a scelta del suo proprietario. (Se questa Azione viene usata per Attaccare, non innesca un Contrattacco.)

Provocare - L'Eroe è sempre considerato dotato del maggior numero di Punti Esperienza sul tabellone. Se 2 o più Eroi possiedono Provocare, spetta ai giocatori deciderne 1 che sarà considerato quello dotato del maggior numero di Punti Esperienza.

Rigenerazione X - All'inizio dell'Attivazione dell'Eroe, quell'Eroe si cura di X Ferite.

Ritorsione X - Quando l'Eroe è il Difensore in un tiro di Combattimento, se il numero di  è superiore al numero di , infliggi X Ferite all'Attaccante.

Sfuggente - L'Eroe può uscire dalle Zone che contengono Nemici quando si Muove.

Spada e Incantesimi - L'Eroe può usare le Azioni Magiche per Attaccare con le Armi da Mischia come se fossero Armi Magiche, ma solo a Gittata 0.

Teletrasporto X - Spendi 1 Azione dell'Eroe. Muovilo di un massimo di X Zone come se possedesse *Sfuggente*.

Tiro Sicuro - Spendi 1 Azione di Combattimento dell'Eroe. L'Eroe si muove di 1 Zona come se fosse dotato di *Sfuggente*, poi effettua un'Azione a Distanza gratuita. *Se compagno degli effetti di Combattimento tra parentesi dopo la capacità Tiro Sicuro, tali effetti sono attivi soltanto per l'Azione a Distanza conferita dal Tiro Sicuro.*



◆ ABILITÀ DI COMBATTIMENTO E INCANTAMENTI

Le Abilità di Combattimento e gli Incantamenti si usano durante il Combattimento. Nel caso di un conflitto di tempistiche, le Abilità e gli Incantamenti di Difesa hanno sempre effetto prima delle Abilità e degli Incantamenti di Attacco.

La prima parte di un'Abilità di Combattimento o di un Incantamento specifica che tipo di Combattimento l'Eroe deve effettuare al fine di usarlo:

Attacco: Deve effettuare un qualsiasi tipo di Azione di Attacco.

Mischia: Deve effettuare un'Azione di Attacco in Mischia.

Distanza: Deve effettuare un'Azione di Attacco a Distanza.

Magico: Deve effettuare un'Azione di Attacco Magico.

Difesa: Deve Difendersi da qualsiasi tipo di Azione di Attacco.

Difesa in Mischia: Deve Difendersi da un'Azione di Attacco in Mischia.

Difesa a Distanza: Deve Difendersi da un'Azione di Attacco a Distanza.

Difesa Magica: Deve Difendersi da un'Azione di Attacco Magico.

INCANTAMENTI

La differenza tra un'Abilità di Combattimento e un Incantamento consiste nel fatto che gli Incantamenti devono essere innescati dai simboli ✨ o 💎 ottenuti tramite i dadi del Personaggio (o tramite altre Abilità). Subito dopo il tipo di Combattimento, e prima del punto e virgola, gli Incantamenti elencano il tipo e la quantità di simboli che è necessario spendere per innescare il loro effetto.

Gli Incantamenti possono essere innescati soltanto una volta per Azione di Combattimento, a meno che non possiedano la proprietà Ripetizione:

(Ripetizione X) - Questo indica che l'Incantamento può essere innescato fino a X volte per Azione di Combattimento spendendo ogni volta i simboli indicati.

NOTE: Gli Incantamenti che sottraggono dadi vanno attivati dopo il tiro, in modo che l'Eroe possa scegliere di rimuovere i dadi con i risultati più alti. Le Abilità che sottraggono i dadi lo fanno prima del tiro, quindi quei dadi non vengono nemmeno tirati.

EFFETTI

L'ultima parte di un'Abilità di Combattimento o di un Incantamento è il suo Effetto. Questo è ciò che accade quando l'Abilità viene usata o l'Incantamento viene innescato.

+X ✂ / -X ✂ - Aggiungi o sottrai X Colpi al tuo risultato.

Attaccante -X ✂ - Sottrai X Colpi dal risultato dell'Attaccante.

+X 🛡 / -X 🛡 - Aggiungi o sottrai X Scudi al tuo risultato.

Difensore -X 🛡 - Sottrai X Scudi dal risultato del Difensore.

+X ✨ - Aggiungi X Bam al tuo risultato.

+X 💎 - Aggiungi X Diamanti al tuo risultato.

+X Ferite - Infliggi automaticamente X Ferite extra al Difensore.

+X 🟠 / +X 🟡 - Aggiungi X dadi di Attacco Rossi o Gialli al tuo tiro (fino al limite di 3 dadi per tipo)

-X 🟠 / -X 🟡 - Sottrai X dadi di Attacco Rossi o Gialli dal tuo tiro.

Attaccante -X 🟠 / -X 🟡 - Sottrai X dadi di Attacco Rossi o Gialli dal tiro dell'Attaccante.

+X Dadi di Attacco - Aggiungi una qualsiasi combinazione di X dadi di Attacco Rossi e/o Gialli al tuo tiro (fino al limite di 3 dadi per tipo)

Attaccante -X Dadi di Attacco - Sottrai una qualsiasi combinazione di dadi di Attacco Rossi e/o Gialli dal tiro dell'Attaccante (*dopo che i dadi sono stati tirati, se questo è un Incantamento*).

+X 🟢 / +X 🔵 - Aggiungi X dadi di Difesa Verdi o Blu al tuo tiro (fino al limite di 3 dadi per tipo).

-X 🟢 / -X 🔵 - Sottrai X dadi di Difesa Verdi o Blu dal tuo tiro.

Difensore -X 🟢 / -X 🔵 - Sottrai X dadi di Difesa Verdi o Blu dal tiro del Difensore.

+X Dadi di Difesa - Aggiungi una qualsiasi combinazione di X dadi di Difesa Verdi e/o Blu al tuo tiro (fino al limite di 3 dadi per tipo).

Difensore -X Dadi di Difesa - Sottrai una qualsiasi combinazione di dadi di Difesa Verdi e/o Blu dal tiro del Difensore (*dopo che i dadi sono stati tirati, se questo è un Incantamento*).

Difensore non tira dadi - Sottrai tutti i dadi dal tiro del Difensore.

+1 Tiro di Attacco Ripetuto - Puoi ripetere il tiro di tutti i dadi di Attacco una volta aggiuntiva.

+1 Tiro di Difesa Ripetuto - Puoi ripetere il tiro di tutti i dadi di Difesa una volta aggiuntiva.

+1 Tiro di Attacco o di Difesa Ripetuto - Puoi ripetere il tiro di tutti i dadi di Attacco o di Difesa una volta aggiuntiva.

Annula un ✨ di Attacco - Sottrai un Bam dal risultato dell'Attacco.

Annula un 💎 di Attacco - Sottrai un Diamante dal risultato dell'Attacco.

Annula un ✨ di Difesa - Sottrai un Bam dal risultato della Difesa.

Annula un 💎 di Difesa - Sottrai un Diamante dal risultato della Difesa.

Annula tutti i ✨ e 💎 di Difesa - Sottrai tutti i Bam e tutti i Diamanti dal risultato della Difesa.

Annula tutti i ✨ e 💎 di Attacco - Sottrai tutti i Bam e tutti i Diamanti dal risultato dell'Attacco.



◆ CONDIZIONI

Le Abilità possono essere precedute da una Condizione che definisce i prerequisiti da rispettare affinché essa funzioni. Le condizioni sono scritte in grassetto e tra [parentesi]. Tutto ciò che è descritto dopo la Condizione è attivo soltanto se la Condizione è soddisfatta.

[Arma a Due Mani] - L'Abilità è attiva se l'Eroe Impugna un'Arma a Due Mani.

[Ferito X] - L'Abilità è attiva se l'Eroe ha subito X o più Ferite.

[Impugnare Due Armi] - L'Abilità è attiva se l'Eroe Impugna 2 Armi.

[Mazza o Martello Impugnato] - L'Abilità è attiva se l'Eroe Impugna un'Arma il cui nome contiene la parola "Mazza" o "Martello".

[Modalità Ombra] - L'Abilità è attiva se l'Eroe è in Modalità Ombra.

[Nessuna Armatura Indossata] - L'Abilità è attiva se l'Eroe non Indossa alcuna Armatura.

[Portatore di Scudo] - L'Abilità è attiva se l'Eroe Impugna uno Scudo.

[Sete di Sangue X] - Per attivare questa Abilità, l'Eroe deve subire volontariamente X Ferite.

[Spada Impugnata] - L'Abilità è attiva se l'Eroe Impugna un'Arma il cui nome contiene la parola "Spada".

[Tributo di Sangue X] - Per attivare questa Abilità, l'Eroe o un Alleato entro Linea di Vista deve subire volontariamente X Ferite.

◆ GLOSSARIO

Di seguito sono spiegati alcuni dei termini usati nelle descrizioni delle altre Abilità.



Curare Completamente - L'Eroe si cura fino a tornare alla Salute Massima.

Dopo un Tiro Ripetuto... - L'effetto si applica solo se il tiro dei dadi è ripetuto a causa di altri effetti.

Eroe Attivo - L'Eroe che si sta attivando. Al di fuori dell'Attivazione di un Eroe, l'Eroe attivo è quello che possiede il segnalino Primo Giocatore.



Girare un Risultato - Girare il dado per mostrare la faccia opposta e considerarlo il risultato tirato.

Numero di ✂ Ottenuti al Tiro - Il numero totale di ✂ ottenuti al tiro, prima di considerare i ◊ per calcolare le Ferite.

Raddoppiare il Numero di ✂ - Si aggiunge al tiro un numero di Colpi pari al numero di ✂ sulle facce dei dadi tirati.

Ripetere il Tiro - I dadi vengono tirati di nuovo e il nuovo risultato è quello da applicare.

Risultato Vuoto - Il risultato di un dado privo di simboli. Alcune capacità potrebbero aggiungere ✂, ✂, ✂, o ◊ ai risultati vuoti. Questi simboli vanno aggiunti al tiro finale.

Se Questo Attacco Non Ferisce... - L'effetto si applica soltanto se, dopo avere considerato i ◊, l'Attacco non infligge alcuna Ferita al Nemico.

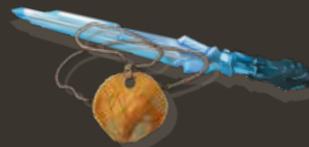
Uccidere Istantaneamente - A un Nemico vengono inferte Ferite a sufficienza da ucciderlo.



◆ INDICE ANALITICO

Abilità	52
Agente	23
Alleato	12
Arma	19
Artefatto	37
Attivazione	11, 28
Camera	13
Colonna	37
Combattimento	33
Contrattacco	27
Corridoio	13
Dadi	16, 33
Difesa	22
Equipaggiamento di Partenza	6
Eroe	17
Fase degli Eroi	25
Fase degli Eventi	32
Fase dei Nemici	28
Fase di Esperienza	31
Fase Finale	33
Gregari	21, 23
Guardia	23
Guardiano	24
Incantamento	22, 34, 53
Inventario	19
Latore di Vita	9
Linea di Vista	14
Livello	15
Micro-Punti Esperienza	38
Modalità Ombra	13
Modalità Storia	38
Monouso	20
Mostro Errante	23
Movimento	15, 25
Nemico	20
Oggetto	20
Orda	23
Personaggio	12
Porta	25
Potere Personale	27
Punti Esperienza	31
Regole dell'Orda	36
Resurrezione	18
Salute	18, 21, 35
Scambio	27
Scheda Classe	18, 31
Segnalino Obiettivo	26, 37
Stanza	13
Stordimento	37
Tesoro	26
Tipo di Combattimento	22
Trasmutare	27
Zona	13

RICONOSCIMENTI



DESIGNER DEL GIOCO:

Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien e Nicolas Raoult

PRODUTTORE ESECUTIVO:

Thiago Aranha

ILLUSTRAZIONI:

Edouard Guiton, Antonio Mainez, Nicolas Fructus, Eric Nouhaut, Mathieu Chow Cheuk e Giovanna Guimarães

PROGETTO GRAFICO:

Mathieu Harlaut, Louise Combal e Marc Brouillon

SCULTORI:

Juan Navarro Perez, Alex Aragorn Marks, Edgar Ramos, Edgar Skomorowski e Arnaud Boudoiron

BRANI NARRATIVI:

Bryan Steele

SVILUPPO:

Alexandru Olteanu (capo), Marco Portugal, Fel Barros, Michael Shinall e Fabio Tola

EDITORE:

David Preti

PLAYTESTER:

Luiz Alvarez, Gabriel Antonini, Eduardo Buffardi, Fabio Castro, Nahuel Dias, David Doust, Rodrigo Esper, Júlia Ferrari, Rodrigo Fock, Patrícia Gil, João Gois, Thiago Gonçalves, Fabul Henriques, Isadora Leite, Renato Lopes, Lucas Martini, Bruno Meira, Jared Miller, Diego Moraes, Carolina Negrão, Fernando Nogueira, Flávio Oota, Luiza Pirajá, Bruno Podolski, Caio Quinta, Sergio Roma, Ricardo Senaha, Paulo Shinji, Daniel Silva, Rodrigo Sonnello, Danilo Sparapani, Livia Sparapani, Eduardo Vilela e Amanda Watson

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE:

Fiorenzo Delle Rupi

REVISIONE:

Massimo Bianchini

© 2017 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. Il logo Guillotine Games è un trademark di Guillotine Games LTD. Massive Darkness, CMON e il logo CMON sono trademark registrati di CMON Global Limited. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Le miniature e i componenti in plastica inclusi sono preassemblati e non verniciati. Massive Darkness è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia Srl, Via Martiri di Cervarolo 1/B - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a info@asmodee.it. Fabbriato in Cina.

AVVERTENZA! NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. ETÀ: 14+.



ROUND DI GIOCO

Le regole del gioco hanno la precedenza su questo riassunto delle regole del Round di Gioco.

1. FASE DEGLI EROI:

Il Primo Giocatore attiva il suo Eroe. Quando ha finito, ogni giocatore in senso orario fa altrettanto, finché tutti gli Eroi non sono stati attivati. Ogni Eroe ha 3 Azioni da spendere durante la sua Attivazione, scegliendole dalla lista seguente.

- **Azione di Combattimento:** In Mischia, a Distanza o Magico.
 - **Movimento:** Spende 2 Punti Movimento per:
 - **Aprire una Porta:** Pescare una carta Porta per l'intera Camera quando viene rivelata per la prima volta.
 - **Muoversi:** L'Eroe si muove di 1 Zona.
 - **Raccogliere:** Prendere tutti i segnalini nella sua Zona.
 - **Rialzarsi:** L'Eroe si riprende da un effetto di Stordimento.
 - **Riorganizzare/Scambiare:** Scambiare con tutti gli Eroi nella sua Zona.
 - **Non Fare Niente:** Tutte le Azioni rimanenti vanno perdute.
- È possibile effettuare le opzioni seguenti senza spendere alcuna Azione:
- **Potere Personale:** Spendere 1 Punto Esperienza per eseguirlo (una volta per Attivazione).
 - **Trasmutare:** Scartare 3 carte Equipaggiamento e pescarne una di 1 Livello superiore rispetto a quella di Livello inferiore.

Contrattacco: Alla fine della sua Attivazione, tutti i Nemici sopravvissuti che l'Eroe ha Attaccato si attivano e cercano di Attaccarlo.

2. FASE DEI NEMICI:

Tutti i Nemici sul tabellone si attivano ed effettuano i Passi seguenti:

- Passo 1** - Cercare di Attaccare un Eroe. *Se non sono in grado di farlo, proseguono con il Passo 2.*
- Passo 2** - Muoversi di 1 Zona verso il loro bersaglio.
- Passo 3** - Cercare di Attaccare un Eroe. *Se non sono in grado di farlo, proseguono con il Passo 4.*
- Passo 4** - Muoversi di 1 Zona verso il loro bersaglio.

Priorità dei Bersagli:

- 1: Eroe entro Gittata con il più alto numero di PE.
- 2: Eroe entro Linea di Vista con il più alto numero di PE.
- 3: Eroe entro una Zona di Luce con il più alto numero di PE.
- 4: Zona di Partenza.

3. FASE DI ESPERIENZA:

Spendere Punti Esperienza per ricevere nuove Abilità.

4. FASE DEGLI EVENTI:

Pescare e risolvere una carta Evento.

5. FASE FINALE:

Il giocatore successivo riceve il segnalino Primo Giocatore (in senso orario).

COMBATTIMENTO

🗡️ **Mischia:** Gittata 0

🏹 **Distanza:** Gittata 1+

🔮 **Magico:** Gittata 1-2

1. Aggiungere i dadi dell'Attaccante ai dadi del Difensore per effettuare un singolo tiro (fino a un massimo di 3 dadi per ogni tipo).

2. I Bam ✨ e i Diamanti 💎 dei dadi di Difesa possono innescare gli Incantamenti del Difensore e quelli dei dadi di Attacco possono innescare gli Incantamenti dell'Attaccante. Gli Incantamenti di Difesa devono essere risolti prima degli Incantamenti di Attacco.

3. Aggiungere tutti i Colpi ✂️, poi sottrarre tutti gli Scudi 🛡️ per determinare quante Ferite il Difensore subisce. Se la sua Salute scende a 0, il Nemico è ucciso. L'Eroe riceve come ricompensa l'Equipaggiamento che possedeva, più alcuni PE.

GREGARIO ▶	1 PE per l'Eroe
BOSS ▶	3 PE per tutti gli Eroi
AGENTE ▶	4 PE per tutti gli Eroi
MOSTRO ERRANTE ▶	5 PE per tutti gli Eroi

