

# MASSIVE DARKNESS

2

## HEAVENFALL



ZASADY I MISJE



## ROZDZIAŁY

ELEMENTY GRY	2
OMÓWIENIE GRY	3
PODSTAWY	4
KOŚCI	4
KARTY UMIEJĘTNOŚCI	4
PRZEDMIOTY	4
ZESTAWY PRZEDMIOTÓW	4
WROGOWIE	4
KAFELKI PŁANSZY	4
MIASTO	5
KARTY KAMPANII	5
TRYB KAMPANII	6
PRZYGOTOWANIE DO GRY	6
PRZEBIEG GRY	6
FAZA KAMPANII	6
FAZA MISJI	7
FAZA MIASTA	7
OSIĄGNIĘCIA	8
MISJE	8

## ELEMENTY GRY

### 10 FIGUREK WROGÓW



Archanioł  
Raphael x1



Uriel x1



Baalberith x1



Anioł  
Przywódca x1



Anioł  
Polecznik x6



24 karty Grasujących  
Potworów



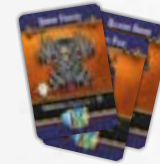
2 dwustronne  
plansze Bossów



12 kart Mocy  
Zestawów



60 kart Przedmiotów  
Zgraj



16 kart Epickich  
Skarbów



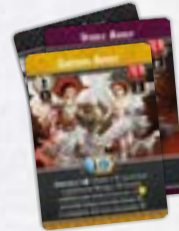
38 kart Legendarnych  
Skarbów



4 żetony  
Legendarnych  
Skarbów



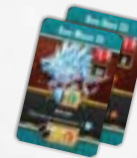
2 żetony  
Towarzyszy



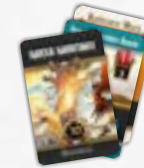
30 kart  
Zgraj



72 karty  
Umiejętności



2 karty  
Duchów



30 kart  
Kampanii



2 karty Efektów  
Łotrzyka



1 żeton  
Ożwiciela



10 żetonów  
Użycia



9 żetonów  
Łotrzyka

## TWÓRCY

**PROJEKT GRY:** Alex Olteanu (kierownictwo) i Marco Portugal • **NA PODSTAWIE PROJEKTU AUTORSTWA:** Raphael Guiton, Jean-Baptiste Lullien i Nicolas Raoult • **ROZWÓJ GRY:** Fábio Cury (kierownictwo) • **INSTRUKCJA:** Michael John Hurley • **PRODUKCJA:** Guilherme Goulart (kierownictwo), Raquel Fukuda (kierownictwo), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan i Gregory Varghese • **KIEROWNIK ARTYSTYCZNY:** Mathieu Harlaut • **ILUSTRACJE:** Edouard Guiton (kierownictwo), Nolhan Colombani, Nicolas Fructus, Mark Gibbons, Giovanna Guimarães, Giorgia Lanza, Stefano Moroni i Prosper Tipaldi • **PROJEKT GRAFICZNY:** Louise Combal (kierownictwo, Marc Brouillon i Fabio de Castro • **ZDJĘCIA FIGUREK:** Jean-Baptiste Guiton • **RZEźBIARZE:** Juan Navarro, Studio McVey, BigChild Creatives, Aragorn Marks, Thierry Masson, Alejandro Muñoz, Natalia Romero i Raúl Fernandez • **PROJEKT MODEL:** Vincent Fontaine • **Rendering:** Edgar Ramos • **TEKST FABULARNY:** Eric Kelley • **WYDAWCA:** David Preti • **KOREKTA:** Jason Koepp i Robert Fulkerson • **TESTERZY:** Felipe Galeno, Euclides Ribeiro, Paulo Andrade, Rodrigo Denicol, Felipe Galeno, Remo Turchetti, Euclides Ribeiro, Theresa Smalley, Michael Smalley, Fernando Costa (in memoriam), Chase du Pont, Michael Boone, Caio Quinta, Fabio Bisconsini, Daniel Bischoff, Mark Rupp i João José Gois • **WERSJA POLSKA:** Zespół Portal Games • **PRZEKŁAD:** Piotr A. Wesołowski, Robert Deninis • **SKŁAD:** Bartosz Makświej



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: [portalgames.pl/pl/reklamacje/](https://portalgames.pl/pl/reklamacje/)

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/massive-darkness-2-heavenfall/>



4 dwustronne Kafelki Planszy



1 plansza Miasta



6 żetonów Poziomu Kampanii



3 czerwone kości Ataku  
5 zielonych kości Obrony

## OMÓWIENIE GRY

Z otchłani Piekielnego Planu Istnienia na wyżyny Niebios – Kampania **Massive Darkness 2: Heavenfall** zabiera graczy w podróż przez wieczne wymiary, z zadaniem odkrycia prawdy o roli Niebiańskiego Planu Istnienia w ponownie wzbierającym Nieprzeniknionym Mroku. Jednak by mieć choćby błady promyk nadziei na poznanie tajemnicy jego prawdziwego źródła, Oświeciciele muszą rozprawić się z niezliczonymi zastępami sług ciemności!

Rozszerzenie *Heavenfall* wprowadza nowy sposób gry w *Massive Darkness 2* i w Trybie Kampanii pozwala graczom rozwijać swoich Bohaterów bardziej niż kiedykolwiek przedtem. Dzięki 5 dodatkowym poziomom, zabiera ich w podróż, w której mogą wybrać swoją ścieżkę, aby odkryć co kryje się za upadkiem Niebios!

Kampania *Heavenfall* składa się z 14 połączonych ze sobą Misji, a w trakcie każdej rozgrywki gracze odkryją tylko 8 z nich. Niektóre zadania są zupełnie nowe, podczas gdy inne mają miejsce w Piekielnym Planie Istnienia i przedstawiają nowy zwrot akcji w Misjach z *Hellscape*. Kampania *Heavenfall* zawiera 3 różne zakończenia oparte na decyzjach graczy. Ale uwaga: jeśli gracze przegrają tę samą Misję 3 razy, przegrywają Kampanię!



**Massive Darkness 2: Heavenfall** wprowadza do gry tętniące życiem Miasto, którego dzielnice odkrywają przed graczami nowe możliwości. Będąc dla Oświecicieli domem pomiędzy Misjami, zapewnia im dostęp do usług Miasta, dzięki czemu Bohaterowie będą mogli kupować wyjątkowe przedmioty, zaopatrywać się w mikstury na następną przygodę, a nawet zasmakować odrobiny hazardu!



## PODSTAWY

### KOŚCI

W grze pojawiają się 2 nowe rodzaje kości, oznaczone różnymi kolorami. Zauważcie, że podobnie jak w grze podstawowej, gracze są ograniczeni do liczby kości znajdujących się w tym pudełku.

- : czerwone kości są potężniejszym rodzajem kości Ataku.
- : zielone kości są potężniejszym rodzajem kości Obrony.

### KARTY UMIEJĘTNOŚCI

Każda Klasa otrzymuje nowe karty Umiejętności, które działają w ten sam sposób co umiejętności z gry podstawowej *Massive Darkness 2: Hellscape*.

**Wymagania umiejętności Hybrydowych:** niektóre z umiejętności są umiejętnościami Hybrydowymi, które wymagają od graczy posiadania 2 wskazanych umiejętności na określonym poziomie.

Gdy gracz wybierze taką umiejętność, **zamiast zastępować** nią 2 posiadane wcześniej umiejętności, jego Bohater dodatkowo zyskuje tę nową umiejętność.



**Porada:** Wszystkie umiejętności Hybrydowe z tego rozszerzenia wymagają posiadania 2 kart IV stopnia. Doświadczeni gracze powinni z wyprzedzeniem planować ścieżkę rozwoju swojego Bohatera!

### PRZEDMIOTY

Dodatkowo do obecnych w grze podstawowej 3 klas powszechności przedmiotów *Heavenfall* wprowadza przedmioty Legendarne, reprezentowane przez odpowiadające im żetony Skarbów i talię Skarbów. W tym rozszerzeniu pojawiają się również nowe przedmioty Epickie, których używa się wyłącznie w Trybie Kampanii (patrz str. 6). Aby rozegrać Kampanię, po prostu wtasujcie te karty do odpowiednich talii.


Zgraje także otrzymują karty Przedmiotów Zgraj z poziomów od 6 do 10, jak wskazano na ich rewersach. Wszystkie Przedmioty Zgraj poziomów od 6 do 9 są przedmiotami Epickimi, a Przedmioty Zgraj poziomu 10 są przedmiotami Legendarnymi.



### ZESTAWY PRZEDMIOTÓW

To rozszerzenie wprowadza także 2 nowe Zestawy: **Piekielnika** i **Mroczyciela**, których przedmioty gracze mogą kolekcjonować i w które mogą wyposażać swoich Bohaterów. Te nowe Zestawy działają w ten sam sposób co **Zestaw Cieniobójcy** z gry podstawowej (patrz str. 22 instrukcji *Massive Darkness 2: Hellscape*).



**Zestaw Piekielnika** koncentruje się na obrażeniach od Ognia i kontroli żetonu . **Zestaw Mroczyciela** koncentruje się na Cieniu i potężnych efektach zadających automatyczne obrażenia.

Bohaterowie nigdy nie mogą korzystać z więcej niż 1 karty Mocy Zestawu. Jeśli Bohater spełni odpowiednie warunki i zdobędzie kolejną kartę Mocy Zestawu, musi wybrać jedną, która będzie aktywna. Jeśli Bohater będzie później chciał zmienić aktywną Moc Zestawu, może to zrobić podczas akcji Wymiany i Wyposażenia.

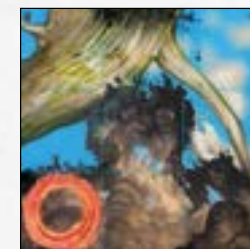
### WROGOWIE

*Heavenfall* wprowadza 1 nową Zgraję i 2 nowe Graszące Potwory, które można dodać do dowolnej samodzielnej Misji. Aby to zrobić, po prostu wtasujcie ich karty do odpowiednich talii. Dodatkowo *Heavenfall* wprowadza karty Wrogów poziomów 6–10 dla wszystkich Zgraj i Graszących Potworów z *Hellscape* i *Heavenfall*. Kart Wrogów 6–10 używa się wyłącznie podczas rozgrywek w Trybie Kampanii (patrz str. 6). Rozgrywając Kampanię *Heavenfall*, upewnijcie się, że karty Zgrai Spaczonych Aniołów i obu Graszących Potworów (Archiola Raphaela i Uriela) znalazły się w odpowiednich taliach.



### KAFELKI PLANSZY

Cztery nowe dwustronne Kafelki Planszy są używane wyłącznie podczas Kampanii *Heavenfall* i przenoszą akcję gry z piekielnych Podziemi do Niebiańskiego Planu Istnienia i samych Niebios. Zwróćcie uwagę, że zielone krawędzie na Kafelku [B]4B są ścianami.



Kafelki [B]3B i [B]4A są Kafelkami finałowej Walki z Bossem. Ich Strefy nie mają ścian, a figurki mogą stać na wszystkich ich Strefach. Strefy Ciemnych Chmur są Strefami Cienia, a Strefy Rozświetlone i Strefy Nieba są Strefami Światła.

## MIASTO



Po wygraniu Misji w Trybie Kampanii (patrz str. 6) Bohaterowie mogą odwiedzić Miasto. Miasto jest podzielone na 5 obszarów.

- **Kowal:** Bohaterowie mogą wydać Łupy (patrz str. 7) i przedmioty, aby dobrać przedmioty z odpowiedniej talii Skarbów, w zależności od tego ile wydali.
- **Wynalazca:** Bohaterowie mogą wydać znaczną ilość Łupów, aby zyskać dowolny wybrany przez siebie przedmiot.
- **Zielarz:** Bohaterowie mogą wydać Łupy i przedmioty, aby nabyć Fiolki Zdrowia i Many (z kart Początkowych).
- **Aleja Szulerów:** Bohaterowie mogą wydać Łupy i przedmioty, aby spróbować swojego szczęścia, dobierając żeton Skarbu z worka Skarbów – mogą w ten sposób zdobyć potężny przedmiot.
- **Oberża:** Bohaterowie mogą przechowywać swoje przedmioty w Oberży, aby móc ich użyć w późniejszych Misjach.

## KARTY KAMPAII

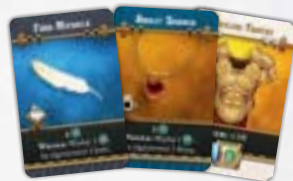
To rozszerzenie wprowadza 30 kart Kampanii używanych w Trybie Kampanii (patrz str. 6). Nie przeglądajcie tych kart, chyba że otrzymacie polecenie, żeby to zrobić. Karty te są odkrywane po ukończeniu Misji, Misji Pobocznych (patrz str. 7), zdobyciu Osiągnięć (patrz str. 8) lub po wybraniu 1 z kilku dostępnych Misji w toku Kampanii.



## PRZESTAŃ CZYTAĆ!

Zalecamy, by kolejne akapity tej strony przeczytać dopiero wtedy, gdy po odkryciu jakiejś karty Kampanii pojawią wątpliwości dotyczące jej działania.

**Przedmioty:** najpopularniejszy rodzaj kart w talii Kampanii. Są traktowane tak, jak pozostałe przedmioty, a ich powszechność określa kolor tła nagłówka. Jeśli karta Przedmiotu Kampanii zostanie zużyta przez zdolność lub efekt albo wydana w Mieście, to ten przedmiot zostaje usunięty z Kampanii.



**Towarzysze:** niektóre z kart Kampanii przedstawiają Towarzyszy, którzy służą Bohaterom dodatkową pomocą w Misjach. Jeśli gracze odblokują Towarzysza, to na początku każdej Misji muszą wybrać Bohatera, którego będzie on wspierał. Dopóki Towarzysze są w Podziemiach, na potrzeby wybierania celów liczą się jako Bohaterowie (nie dotyczy żadnych innych zasad, takich jak liczba Popleczników w Zgrai czy punkty Zdrowia Grasujących Potworów).



Podczas swojej tury Bohater może jednokrotnie aktywować każdego wspierającego go Towarzysza bez poświęcenia akcji, jednak aby aktywować Towarzysza ponownie, musi już poświęcić akcję. Po aktywacji Towarzysz wykonuje akcje Ataku albo Ruchu. Mimo że w akcji Ruchu Towarzysz ma 2 punkty ruchu (jak każdy Bohater), nie może on wchodzić w interakcje, otwierać drzwi, odpoczywać ani nosić przedmiotów (o ile nie wskazano inaczej). Ponadto znajdujący się w Cieniu Towarzysz nie otrzymuje kości Cienia do ataku. Za każdym razem gdy Towarzysz zabije Wroga, doświadczenie zdobywa wspierany przez niego Bohater. Niektórzy Towarzysze są reprezentowani na planszy przez żetony, podczas gdy inni mogą używać figurek Wrogów. W tym drugim przypadku usuń odpowiadające im karty ze wszystkich talii Zgraj lub Grasujących Potworów. Jeśli Towarzysz zostanie zabity, usuń go z Kampanii.

**Specjalne Efekty:** niektóre z kart Kampanii zapewniają Bohaterom Specjalne Efekty. Po odkryciu karty Specjalnego Efektu, połóż ją obok Podziemi, jako przypomnienie. O ile nie wskazano inaczej, ten Specjalny Efekt jest aktywny do końca Kampanii. Niektóre Specjalne Efekty mogą także zapewniać dodatkowe zasoby lub żetony, takie jak dodatkowy żeton Ożywiciela.









**Umiejętności Specjalne:** niektóre z kart Kampanii mogą zapewniać Bohaterom umiejętności Specjalne. Gdy Bohater nabywa umiejętność Specjalną, zachowuje ją do końca Kampanii.

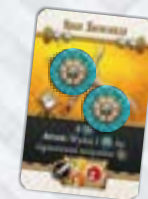


**Umiejętności Towarzyszy lub broni:** niektóre z kart Kampanii mogą zapewniać efekty Towarzyszom lub określonym broniom. Zostało to wskazane w dolnej części karty. Umiejętności Towarzyszy mają zastosowanie do konkretnych Towarzyszy. Umiejętności broni stosuje się do odpowiednich broni. Jeśli Bohaterowie wymieniają się bronią z przypisaną do niej umiejętnością, to ta umiejętność jest przekazywana razem z bronią.

**Karty Miasta:** niektóre z kart Kampanii odmieniają Miasto. Po odkryciu takiej karty umieść ją na wierzchu odpowiedniego obszaru Miasta. Pozostaje tam ona do końca Kampanii. Zastępuje ona poprzedni efekt tego obszaru Miasta.



**Żetony Użycia:** aktywacja niektórych kart Kampanii wymaga . Na początku każdej Misji umieść na karcie tyle żetonów , ile zostało na niej wskazane. Za każdym razem gdy Bohater aktywuje zdolność takiej karty, usuń z niej 1 żeton . Jeśli Bohater nie może usunąć z karty 1 żetonu , nie może użyć jej zdolności ani efektu. Przedmioty Jednorazowe, które wymagają żetonów , nie są odrzucane po zabranii z nich ostatniego żetonu , ale pozostają w Ekwipunku Bohatera (ich żetony zostaną uzupełnione na początku następnej Misji).





## TRYB KAMPANII

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Dodatkowo do zasad przygotowania, opisanych w instrukcji *Massive Darkness 2: Hellscape*, wykonajcie poniższe kroki.

- Żeton Poziomu:** zamiast żetonu Poziomu z *Hellscape*, umieście na planszy swojego Bohatera żeton Poziomu Kampanii, stroną z Poziomami 1-5 ku górze.
- Worek Skarbów:** zamiast standardowej liczby żetonów umieście w worku Skarbów tylko 10 żetonów Zwykłych Skarbów i 1 żeton Rzadkiego Skarbu.
- Miasto:** połóżcie planszę Miasta w obszarze gry, w swobodnym zasięgu wszystkich graczy. Bohaterowie będą mogli odwiedzać Miasto po każdej zwycięskiej Misji.
- Karty Kampanii:** przygotujcie talię odpowiedniej Kampanii i połóżcie ją zakrytą w pobliżu planszy Miasta. Niektóre Misje polecą wam dobrać z niej konkretne karty.
- Zgraj i Graszujące Potwory:** przygotujcie 6 nowych talii Wrogów, zawierających wszystkie karty Zgraj i Graszujących Potworów odpowiednich poziomów od 6 do 10, zgodnie z oznaczeniami na rewersach.
- Przedmioty:** wtasujcie nowe karty Epickich Przedmiotów do odpowiedniej talii. Podzielcie karty Legendarnych Przedmiotów i nowe karty Przedmiotów Zgraj na osobne talie według ich rewersów, a następnie potasujcie każdą z tych talii.
- Przedmioty Początkowe:** Bohaterowie rozpoczynają pierwszą Misję Kampanii wyposażeni jedynie w przedmioty Początkowe z *Hellscape*. Poczynając od drugiej, każdy Bohater może rozpocząć kolejne Misje z 7 przedmiotami (patrz str. 7).
- Elementy i umiejętności Klas:** po wybraniu Bohaterów każdy z graczy dobiera dodatkowe (znajdujące się w tym pudełku) elementy właściwe dla jego Klasy, których będzie potrzebował, awansując na poziom od 6 do 10.
- Usunięcie z gry następujące karty Drzwi:** Skarbiec z Pułapką, Komnata Wiedzy, Komnata Krwawej Kaźni, Komnata Światła, Armia Piekieł i Stojak z Bronią.
- Tor Mroku:** losowo dobraćcie z worka Skarbów 3 żetony Skarbu i połóżcie je na polach z symbolem Skarbu na Torze Mroku.

### PRZEBIEG GRY

Kampanie są rozgrywane jako seria Misji. Po wybraniu swoich Bohaterów i rozpoczęciu Kampanii gracze wykonują kolejno następujące Fazy:

1. Faza Kampanii
2. Faza Misji
3. Faza Miasta

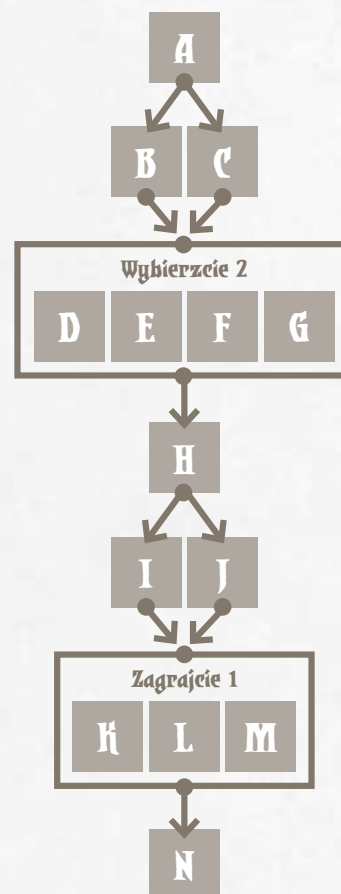
### 1. FAZA KAMPANII

W tej Fazie gracze wybierają Misję, którą rozegrają. Na początku Kampanii będzie to pierwsza Misja (w *Heavenfall* jest to **Misja A: Pierwsze dociekania**). Ale później będzie można wybierać spośród kilku Misji wskazanych w opisie zakończenia każdej Misji.

**WAŻNE:** po rozpoczęciu Kampanii gracze nie mogą zmieniać swojej Klasy ani swoich Bohaterów.

#### KAMPANIA HEAVENFALL

Poniższy schemat przedstawia przebieg Kampanii i wybory stojące przed graczami w jej trakcie.





## ◆ 2. FAZA MISJI

W tej Fazie gracze rozgrywają wybraną Misję. W Fazie Misji obowiązują dodatkowe zasady, a niektóre z nich zmieniają zasady gry podstawowej.

**Początkowe Zdrowie, Mana i elementy Klasy:** każdą Misję Bohaterowie rozpoczynają z maksymalną liczbą punktów Zdrowia i Many. Mogą też dowolnie i za darmo wymieniać się przedmiotami. Następnie każdy z graczy umieszcza swojego Bohatera w Podziemiach, we wskazanej przez opis Misji Początkowej Strefie (lub Strefach) Bohaterów.

Każdy z graczy standardowo przygotowuje swojego Bohatera, z następującymi wyjątkami:

- Bohaterowie zachowują swój poziom i umiejętności zdobyte w poprzednich Misjach Kampanii;
- jeśli Bohaterowie zwyciężyli w poprzedniej Misji, zachowują swoje aktualne punkty doświadczenia, a jeśli ją przegrali, zaczynają z 0 XP;
- żetonów Rzadkich i Epickich Skarbów nie kładzie się obok swojego żetonu Poziomu, pozostają one w rezerwie;
- Bohaterowie, których umiejętności są powiązane z elementami ich Klasy (tj. Amulet Zakłęt Czarodzieja czy plansza Paladyna), mogą dowolnie zmienić przypisanie swoich umiejętności do odpowiednich gniazd, kolumn itp.

**Przedmioty Początkowe:** Bohaterowie zachowują przedmioty pomiędzy Misjami. Podczas przygotowania Misji każdy z Bohaterów wybiera do 7 przedmiotów, z którymi ją rozpocznie. Oberża w Mieście może przechowywać dla Bohaterów zapasowe przedmioty (patrz. str. 8). Wszystkie pozostałe przedmioty (nie zabrane na Misję ani nie pozostawione w Oberży) należy odrzucić i wtasować do odpowiednich talii.

**Żetony Łupów:** gdy Bohater odkrywa Komnatę, nie zastępuje żetonów Łupów tej Komnaty żetonami Skarbów. Bohaterowie mogą wchodzić w interakcję z żetonem Łupu, aby go podnieść i móc wydać go w Mieście po wygraniu Misji. Na koniec Fazy Miasta lub po przegranej Misji Bohaterowie muszą odrzucić wszystkie posiadane żetony Łupów.

**Nagrody Wrogów:** Nagroda za Zgraję to teraz 0 żetonów Skarbu i 1 żeton Skarbu za Grasującego Potwora.

**WAŻNE:** Ta zasada ma zastosowanie do wszystkich Zgraj i Wędrujących Potworów, niezależnie od Poziomu Wrogów i symboli Nagród widocznych na ich kartach.

**Tor Mroku:** podczas Misji należy zignorować symbol Skarbu nadrukowany na Torze Mroku. Gdy znacznik na Torze Mroku awansuje na pole z żetonem Skarbu (umieszczonym podczas przygotowania), zwróć ten żeton do worka Skarbów i dobierz kartę Skarbu z odpowiedniej talii. Daj tę kartę dowolnemu Bohaterowi w Podziemiach. Na koniec każdej Misji zwróć do worka Skarbów niezdojbyte żetony Skarbów z Toru Mroku.

**Skrzynie:** gdy Bohater wchodzi w interakcję ze Skrzynią, musi odrzucić jej żeton (bez odwracania) i dobrać z worka Skarbów odpowiednią do typu Skrzyni liczbę żetonów Skarbów:

- **Zwykła Skrzynia:** 1 żeton Skarbu,
- **Wielka Skrzynia:** 2 żetony Skarbów.

Dobierz tyle samo kart Skarbów z odpowiednich talii. Następnie zwróć żetony do worka Skarbów.

**Kuźnie:** gdy Bohater wchodzi w interakcję z żetonem Kuźni, zamiast zwykłego efektu usuń żeton Kuźni z Podziemi. Następnie ten Bohater dobiera 1 kartę z talii Przedmiotów Zgraj odpowiadającej aktualnemu Poziomowi Podziemi.

**Misje Poboczne:** większość Misji zawiera w swoim opisie Misję Poboczną. Bohaterowie zdobywają nagrody Misji Pobocznej, gdy oprócz wypełnienia aktualnej Misji, spełnią wymagania Misji Pobocznej. Nie zdobywają tych nagród, jeśli Misja zakończy się ich porażką.

**Porażka Misji:** dodatkowo do standardowych warunków przegranej Misja kończy się porażką graczy, jeśli nie odniosą zwycięstwa zanim znacznik dotrze na pole 4. rundy na rewersie Toru Mroku. Jeśli Misja zakończy się porażką, Bohaterowie pomijają Fazę Miasta. Tracą także wszystkie niewydane XP, ale nie tracą już zdobytych poziomów.

Należy odrzucić wszystkie posiadane żetony Łupów. Każdy Bohater może zachować maksymalnie 7 przedmiotów i musi odrzucić wszystkie nadmiarowe przedmioty. Następnie gracze mogą ponownie rozegrać (od początku) tę przegraną Misję. Jeśli na aktualnym etapie Kampanii jest kilka Misji do wyboru (patrz str. 6), gracze mogą zdecydować o rozegraniu innej spośród tych Misji.

**Porażka Kampanii:** jeśli gracze 3 razy przegrają tę samą Misję, Kampania kończy się porażką graczy. W takiej sytuacji całą Kampanię należy rozpocząć od nowa.





## ◆ 3. FAZA MIASTA

Po wygranej Misji Bohaterowie przechodzą do Fazy Miasta. Wszyscy Bohaterowie mogą dowolnie i za darmo wymieniać się przedmiotami. Wszystkie przedmioty, których Bohaterowie nie zabiorą na następną Misję, których nie chcą ani nie wydadzą w Mieście i których nie mogą zachować w Oberży, należy odrzucić oraz wtasować do odpowiednich talii. W dowolnym momencie Fazy Miasta gracze mogą sprawdzić, czy udało im się spełnić wymagania któregoś z Osiągnięć (patrz str. 8).

Podczas Fazy Miasta gracze mogą uzgodnić, że wspólnie wydadzą zgromadzone żetony Łupów i przedmioty, aby wejść w interakcję z wybranymi obszarami Miasta i skorzystać z ich efektów. Przedmioty wydane lub odrzucone w dowolnym obszarze Miasta są wtasowywane do odpowiednich talii dopiero na koniec Fazy Miasta.

**Wymiana przedmiotów i żetonów Łupów:** każdy obszar Miasta ma różny koszt żetonów Łupów, które muszą zostać wydane, aby skorzystać z efektów tego obszaru. Zależnie od ich klasy powszechności przedmioty stanowią ekwiwalent różnych żetonów Łupów. Gracze mogą odrzucać przedmioty, aby dodać wartość tych przedmiotów do posiadanych żetonów Łupów podczas opłacania kosztu obszarów Miasta. Przedmioty odrzucone w ten sposób nie generują nadmiarowych żetonów Łupów. Przykładowo jeśli gracze zdecydują się wejść w interakcję i odrzucą przedmiot wart 3 żetony Łupów, a efekt obszaru wymaga tylko 2 żetonów Łupów, nie otrzymują 1 żetonu Łupu reszty.

Wartość przedmiotów w zależności od ich klasy powszechności przedstawiono poniżej:

-  : 1 żeton Łupu
-  : 3 żetony Łupów
-  : 9 żetonów Łupów
-  : 27 żetonów Łupów





## OSIĄGNIĘCIA

Podczas Fazy Miasta gracze sprawdzają, czy spełnili wymagania któregoś z Osiągnięć Kampanii. Nagrodę za dane wymaganie zyskują tylko raz, po pierwszym jego spełnieniu. W Kampanii *Heavenfall* można zdobyć następujące Osiągnięcia:

- **Ukończenie 3 Misji Pobocznych:**  
Nagroda: karta Kampanii nr 1.
- **4 interakcje z Aleją Szulerów:**  
Nagroda: karta Kampanii nr 3.
- **Jednoczesne odrzucenie podczas Fazy Miasta 5 kart Fiolek o różnych nazwach (bez rozpatrywania ich efektów):**  
Nagroda: karta Kampanii nr 4.
- **Odblokowanie Większej Mocy Zestawu Mroczyciela (4+ przedmiotów):**  
Nagroda: Bohater z tą Większą Mocą zyskuje kartę Kampanii nr 5.
- **Odblokowanie Większej Mocy Zestawu Piekelnika (4+ przedmiotów):**  
Nagroda: Bohater z tą Większą Mocą zyskuje kartę Kampanii nr 6.
- **Dwukrotna porażka w tej samej Misji:**  
Nagroda: karta Kampanii nr 7. To Osiągnięcie można zdobyć w dowolnym momencie, nawet poza Fazą Miasta.
- **Ukryte Osiągnięcie:**  
To Osiągnięcie jest dostępne wyłącznie po ukończeniu **Misji H: Wybawienie Michaela**.

**Zielarz:** każda interakcja z Zielarzem kosztuje 2 żetony Łupów. Podczas każdej interakcji z tym obszarem w Fazie Miasta gracze mogą wybrać 1 Fiolkę Zdrowia lub 1 Fiolkę Many z talii Przedmiotów Początkowych, o ile te karty są dostępne.

**Aleja Szulerów:** raz na Fazę Miasta gracze mogą wejść w interakcję z Aleją Szulerów. Każda interakcja kosztuje 6 żetonów Łupów. Podczas każdej interakcji z tym obszarem gracze mogą dobrać 1 żeton Skarbu z worka Skarbów, a następnie wymienić go na 1 kartę Skarbu z odpowiedniej talii i zwrócić żeton do worka Skarbów.

**Kowal:** koszt każdej interakcji z Kowalem zależy od tego, z której talii Skarbów gracze zdecydują się dobierać karty. Po wybraniu talii należy zapłacić odpowiadający jej koszt w żetonach Łupów (przedstawiony poniżej), a następnie dobrać z niej 1 kartę i przekazać ją dowolnemu Bohaterowi.

- : kosztuje 2 żetony Łupów
- : kosztuje 7 żetonów Łupów
- : kosztuje 21 żetonów Łupów
- : kosztuje 54 żetony Łupów

**Wynalazca:** interakcja z Wynalazcą kosztuje 81 żetonów Łupów. Podczas każdej interakcji z tym obszarem w Fazie Miasta, gracze mogą przeszukać wszystkie talie Skarbów i dobrać 1 wybraną kartę. Następnie należy przetasować wszystkie przeszukane w ten sposób talie.

**Oberża:** Oberża jest obszarem, w którym Bohaterowie mogą pozostawić przedmioty, których nie zabierają na następną Misję, a których nie chcą odrzucić ani wydać. Przedmioty pozostawione w Oberży mogą zostać z niej zabrane w dowolnej kolejnej Fazie Miasta. Oberża może przechować do 2 przedmiotów za każdego Bohatera w drużynie. Obszar Oberży nie ma kosztu.

**Pamiętajcie:** każdy z Bohaterów może rozpocząć następną Misję z maksymalnie 7 przedmiotami!

## MISJE

**Postęp Kampanii:** po pomyślnym ukończeniu Misji wykonajcie poniższe kroki zgodnie z instrukcją podaną w każdej Misji:

- weźcie Nagrodę za wypełnienie Misji;
- weźcie Nagrodę za wypełnienie Misji Pobocznej, jeśli została wypełniona;
- rozdzielcie punkty doświadczenia;
- zmodyfikujcie zawartość worka Skarbów;
- po zakończeniu Fazy Miasta rozpocznijcie następną wskazaną Misję.

Rozpocznijcie Kampanię *Heavenfall* **Misji A: Pierwsze dociekania**.

## NIE PODGLĄDAJCIE!

Nie czytajcie zawartości ramki „Postęp Kampanii”, póki Misja nie zakończy się powodzeniem.



## MISJA A:

# PIERWSZE DOCIEKANIA

Od zdławienia pierwszej inwazji Nieprzeniknionego Mroku minęło dziesięć lat. W celu pielęgnacji pokoju orędownicy dobra zawiązali w Crondarze Kompanię Oświecicielską. Choć w Radzie Crondaru zasiedli przedstawiciele krain z całego świata, a dostatek zagościł na ich ziemiach, tej kruchej harmonii nie było dane przetrwać długo. Do Kompanii Oświecicielskiej wkrótce zaczęły docierać niepokojące doniesienia o potworach oraz plugawych bestiach, które pojawiały się znikąd i siły spustoszenie w pobliskim miasteczku. Wraz z nimi pojawiły się plotki o portalu, który otwartwszy się w ostępach dzieży, stał się źródłem napływających okropieństw. Grupa Oświecicieli została więc wysłana z misją zbadania sprawy i zamknięcia portalu, nim przyczyni się on do powstania dalszych szkód.

Potrzebne Kafelki (z Hellscape, oznaczone literą [A]): **1A, 4A.**

## CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

- 1-Zwoje rytualne: zdobądźcie Zwoje
- 2-Zamknięcie Portalu: zniszczcie Szczelinę

## ZASADY SPECJALNE MISJI

- **Zwoje rytualne:** aby zamknąć Szczelinę, Bohaterowie będą potrzebować Zwojów reprezentowanych przez żetony Celu. Każdy Bohater stojący w Strefie żetonu Celu może wydać 1 PR, aby zdobyć Zwój. Zwójami można się wymieniać jak przedmiotami.

1A

4A



- **Szczelina:** Szczelinę oznaczono żetonem Portalu w Komnacie na samym dole mapy. Jego działanie jednak nie podlega regułom dotyczącym Portali. Żeton ten ma jedynie oznaczać położenie Szczeliny.
- **Zamknięcie Szczeliny:** dowolny Bohater, który posiada obydwa Zwoje i stoi w Strefie Szczeliny, może poświęcić 1 akcję, aby zniszczyć Szczelinę.

## MISJA POBOCZNA

### CIEMNE KĄTY I ZAKAMARKI!

Musiny zbadać całe podziemie! Może uda nam się znaleźć coś interesującego!

- **Warunek:** odkrycie wszystkie Komnaty.
- **Nagroda (tylko, gdy Misja zakończy się powodzeniem):** dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 8.



## MISJA A: POSTĘP KAMPANII

Okazuje się, że rzeczywistość jest bardziej niepokojąca niż krążące plotki! To, odkryliśmy na miejscu, to nie był jeden portal, przez który do naszego świata wlewał się Mrok, ale całe ich skupisko! To nie był odosobniony przypadek. Informacje te należy bezzwłocznie przekazać Radzie!

W międzyczasie nieświadomi powagi sytuacji mieszczanie zorganizowali zbiórki, aby wynagrodzić bohaterów za ich pomoc w pozbyciu się tego utrapienia.

- **Nagroda:** podczas najbliższej Fazy Miasta Bohaterowie mogą skorzystać z Alei Szulerów za darmo (zamiast ponoszenia normalnego kosztu).
- **Rozdzielcie wedle uznania następujące punkty doświadczenia między Bohaterów:**
  - 1–2 Bohaterów: 3 XP
  - 3–4 Bohaterów: 7 XP
  - 5–6 Bohaterów: 11 XP
- **Zmodyfikujcie zawartość worka Skarbów:** dodajcie 2 żetony Rzadkich Skarbów.

### NASTĘPNA MISJA:

Podczas obrad Rady Kompania Oświecicielska przedstawiła swoją propozycję dalszego działania. Po długiej debacie postanowiono, że drużyna Oświecicieli zostanie wysłana przez portal z misją zbadania źródła Mroku. Niestety ponieważ zupełnie nie wiadomo, co może czyhać po drugiej stronie, szanse na powrót wydają się wyjątkowo wątpliwe.

Pierwszym i najważniejszym celem jest znalezienie portalu. Jeśli wierzyć pogłoskom, jeden otworzył się całkiem niedaleko, istnieje więc szansa, że bohaterom uda się zeń skorzystać. W szeregach Kompanii jest też sędziwy i biegły w sztuce operowania portalami Oświeciciel, który zaoferował się takie przejście dla śmiałków otworzyć.

### WYBIERZCIE 1:

- Droga do Piekła (Misja B, strona 10)  
Brawurowo rzućcie się w nieznanne przez otwarty Portal.
- Przejście (Misja C, strona 11)  
Pomóżcie Mistrzowi Przywołań w otwarciu Portalu.

\*w zależności od liczby Bohaterów:



## MISJA B:

# DROGA DO PIEKŁA

*W pobliżu miejsca, w którym miał znajdować się portal. Oświeciciele spotykają grupę rannych mieszczan zmierzających w przeciwnym kierunku. Powiadają, że zostali napadnięci przez plugawe potwory nieopodal. W podziemiach, za osobiście wyglądającymi drzwiami, drużyna zauważa ołtarz ofiarny. Drzwi należy otworzyć, by móc rzucić się przez portal – za wszelką cenę, nawet jeśli przyjdzie okupić to życiem albo duszą!*

Potrzebne Kafelki (z Hellscape, oznaczone literą [A]): **1A, 3A, 5A.**

### CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

**1-Otwarcie Bramy:** przesunąć obie dźwignie

**2-Zstąpienie do Piekła:** opuścić Podziemia przez ołtarz

### ZASADY SPECJALNE MISJI

• **Brama:** Brama (reprezentowana przez drzwi w białym obramowaniu) pozwala przechodzić istotom z Mroku – Wrogowie mogą się swobodnie przez nią poruszać. Oświeciciele jednak muszą najpierw otworzyć Bramę, czego nie da się zrobić w zwykły sposób – wymaga to bowiem przesunięcia obydwu dźwigni. Brama blokuje Pole Widzenia.

• **Otwarcie Bramy:** dźwignie oznaczono kolorowymi żetonami Celu. Każdy Bohater stojący w Strefie któregoś z nich może wydać 1 PR, aby wejść w interakcję z takim żetonem Celu i usunąć go z Podziemi.

• **Objawienie Piekła:** w chwili usunięcia obydwu kolorowych żetonów Celu, Brama otwiera się. Odwróćcie żeton Drzwi w białym obramowaniu na stronę z otwartymi drzwiami, a następnie odkryjcie Komnatę (zgodnie ze zwykłymi zasadami).

• **Zstąpienie do Piekła:** każdy Bohater w Strefie z Ołtarzem (oznaczonym szarym żetonem Celu) może wydać 1 PR, by opuścić Podziemia. Misja kończy się powodzeniem w chwili, gdy wszyscy Bohaterowie tego dokonają.

### MISJA POBOCZNA

#### OŚWIECENI!

*Pokażcie wrogom, że nie jesteście tu na majówce! Niech potęgą współpracy i harmonii działania rozgromi te nędzne zgraje.*

• **Warunek:** aktywujcie obie dźwignie w tej samej rundzie.

• **Nagroda (tylko, gdy Misja zakończy się powodzeniem):** dobraćcie kartę Kampanii oznaczoną nr 9 i wybierzcie, kto ją otrzyma.



\*w zależności od liczby Bohaterów:



## MISJA B: POSTĘP KAMPANII

W sercach wylaniających się po drugiej stronie portalu bohaterów wzbiera dumą. Niestety ich brak doświadczenia w korzystaniu z portali sprawił, że ostatnia z przechodzących osób została, najwyraźniej, naznaczona magiczną energią chaosu.

• **Nagroda:** ostatni Bohater, który wyjdzie z Podziemi, otrzymuje kartę Kampanii oznaczoną nr 16.

• **Rozdzielcie wedle uznania następujące punkty doświadczenia między Bohaterów:**

1-2 Bohaterów: 3 XP

3-4 Bohaterów: 7 XP

5-6 Bohaterów: 11 XP

• **Zmodyfikujcie zawartość worka Skarbów:** usuńcie 2 żetony Zwykłych Skarbów i dodajcie 1 żeton Rzadkiego Skarbu.

#### NASTĘPNA MISJA:

*Kiedy pierwsza fala euforii mija, bohaterowie zdają sobie sprawę, że ich misja dopiero się zaczyna. Silne siarkowe wiewy psują powietrze, sprawiając, że o każdy oddech trzeba walczyć. Czyżby trafili do Piekła? I cóż teraz mają czynić?*

Udajcie się do sekcji *Wybierzcie swoje przeznaczenie* na stronie 12.



## MISJA C: PRZEJŚCIE

*Drużyna bohaterów spotyka starego Oświeciciela, którego oblicze wydaje się ulotnie znajome. Pewnie to zbieg okoliczności. Tajemniczy starzec powiada im, że potrafi otworzyć portal, który przeniesie śmiątków do źródła Mroku. Muszą jednak w pierw pomóc mu dotrzeć do miejsca, gdzie siła mrocznych energii ponownie zalewających nasz świat jest na tyle duża, by mógł je poczuć i z nich czerpać.*

Potrzebne Kafelki (z Hellscape, oznaczone literą [A]): **2A, 4A, 5A.**

### CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

- 1-Ochrona Mistrza Przywołań:** utrzymajcie Mistrza Przywołań przy życiu do czasu, aż dotrze do Szczeliny
- 2-Zstąpienie do Piekieł:** wejdźcie w Szczelinę

### ZASADY SPECJALNE MISJI

- Kto to jest?** Użyjcie odpowiedniego żetonu Towarzysza do oznaczenia Mistrza Przywołań.
- Mistrz Przywołań:** poczynając od 2. rundy na początku każdej Fazy Bohaterów Mistrz Przywołań porusza się o 2 Strefy w kierunku drzwi w białym obramowaniu, zawsze obierając najkrótszą drogę. Ponadto Mistrz Przywołań:
  - nie może otwierać drzwi;
  - nigdy nie może opuścić Strefy, w której znajdują się Wrogowie;
  - traktowany jest jak Bohater, ale wyłącznie na potrzeby ataków wykonywanych przez Wrogów i Bohaterów;
  - nie może wykonywać akcji innych niż ruch (jak opisano powyżej) ani posiadać żadnych przedmiotów.

- Szczelina:** gdy Mistrz Przywołań dotrze do Strefy zawierającej drzwi w białym obramowaniu natychmiast albo porusza się i otwiera drzwi (jeśli są zamknięte), w wyniku czego należy odkryć Komnatę zgodnie ze zwykłymi zasadami, albo (jeśli drzwi są otwarte) porusza się dalej w kierunku oznaczonej żetonem Celu Szczeliny.

- Zstąpienie do Piekieł:** gdy tylko Mistrz Przywołań dotrze do Strefy, w której znajduje się Szczelina, uzyskuje kontrolę nad mocą Szczeliny. Odwróćcie żeton Celu i usuńcie Mistrza Przywołań z Podziemi. Od tego momentu każdy Bohater znajdujący się w Strefie ze Szczeliną może wydać 1 PR, by opuścić Podziemia. Misja kończy się powodzeniem w chwili, gdy wszyscy Bohaterowie wejdą w Szczelinę.

#### STATYSTYKI MISTRZA PRZYWOŁAŃ:

Zdrowie: 5, Obrona: 2

### MISJA POBOCZNA

#### NIETKNIĘTY!

*Jeśli nawet włos nie spadnie z głowy Mistrza Przywołań, może uda mu się pogłębić wiedzę o działaniu tych portali.*

- Warunek:** Mistrz Przywołań nie otrzyma żadnej Rany w toku całej Misji.
- Nagroda (tylko, gdy Misja zakończy się powodzeniem):** dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 10.



## MISJA C: POSTĘP KAMPANII

*Kiedy bohaterowie wychodzą po drugiej stronie portalu, ku swemu zaskoczeniu odkrywają, że Mistrz Przywołań przybył wraz z nimi! Może jednak nie wszystko prezentuje się w tak mrocznych barwach, jak myśleli!*

*– Obrosłem wiekiem i słabością przez ostatnią dekadę, ale pomogę wam w wypełnieniu tej misji, jak tylko będę mógł. Nie zawiodę was.*

- Nagroda:** dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 17.
- Rozdzielcie wedle uznania następujące punkty doświadczenia między Bohaterów:**
  - 1–2 Bohaterów: 13 XP
  - 3–4 Bohaterów: 17 XP
  - 5–6 Bohaterów: 21 XP
- Zmodyfikujcie zawartość worka Skarbów:** usuńcie 2 żetony Zwykłych Skarbów i dodajcie 1 żeton Rzadkiego Skarbu.

#### NASTĘPNA MISJA:

*Kiedy pierwsza fala euforii mija, bohaterowie zdają sobie sprawę, że ich misja dopiero się zaczyna. Silne siarkowe wyziewy psują powietrze, sprawiając, że o każdy oddech trzeba walczyć. Czyżby trafili do Piekła? I co teraz mają zrobić?*

Udajcie się do sekcji Wybierzcie swoje przeznaczenie na stronie 12.



## WYBIERZCIE SVOJE PRZEZNACZENIE

*Piekielny smród. Piekielny war. Piekielny krajobraz. Oświeciciele pojawili się w ogromnej komnacie, w której z różnych stron zbiegają się cztery korytarze. Śmiałkowie muszą znaleźć źródło Mroku i odkryć sposób na powstrzymanie go. Ścieżka, którą obiorą, stanie się ich fatum – na dobre i na złe. Jakże będzie ich przeznaczenie?*

Gracze wspólnie wybierają dowolne dwie z następujących czterech Misji do wypełnienia.

### - Demoniczny artefakt (Misja D, na tej stronie)

*Legends pełne są informacji o ukrytym w Piekło potężnym artefakcie, który obdarza dzierżącą go osobę niewyobrażalnymi mocami. Taki przedmiot z pewnością pomógłby w zniszczeniu źródła Mroku. Lecz za jaką cenę?*

- **Przeklęty miecz (Misja E, strona 13)** Tej Misji nie można wybrać w rozgrywce opartej na zasadach rozgrywek 1-osobowych.

*Przeklęty Miecz znany jest z tego, że żywi się energią władającej nim osoby, dlatego wpierv należy go poskromić. Z jego pomocą Oświeciciele mają szansę unicestwić źródło Mroku.*

### - Piekielny labirynt (Misja F, strona 14)

*Labirynt? W Piekło? Co może pójść nie tak? Może jeśli bohaterowie nie będą robili tego, czego wrogowie się spodziewają, uda im się wyjść z tego cało.*

### - Przeraza (Misja G, strona 15)

*Z oddali uszu Oświeciciele dobiegają splecione w opętającym rytmie porykiwania i chichoty. Słyszeli już tę szaleńczą pieśń – to bestia, która od wieków terroryzowała miasteczko, lecz nigdy nie została schwyтана. Czyżby była z Piekła rodem?*

Po wypełnieniu drugiej Misji przejdźcie do Wybawienia Michaela (Misja H, strona 16).

\*w zależności od liczby Bohaterów:



## MISJA D:

## DEMONICZNY ARTEFAKT

*Liczne legendy mówią o trzymanym w Piekło potężnym artefakcie, który Oświeciciele postanawiają osiągnąć w nadziei, że jego niezrównane – choć ciemne – moce pomogą im odnieść zwycięstwo. Mrok trzeba pokonać jego własną bronią. Gdy bohaterowie docierają do legendarnego miejsca spoczynku artefaktu, zauważają coś niezwykłego. Oto artefakt został strzaskany – ktoś musiał wiedzieć, że się zbliżają! Teraz śmiałkowie muszą znaleźć sposób na przekucie artefaktu, by ponownie można było użyć jego mocy.*

Potrzebne Kafelki (z Hellscape, oznaczone literą [A]): **1B, 3B, 5B, 7B.**

### CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

**1-Zebranie Odłamków:** zbierzcie w Podziemiach 3 z 4 Odłamków

**2-Wykucie Artefaktu w Ogniu Piekielnym:** przekujcie w Piekielnej Kuźni 3 Odłamki w Demoniczny Artefakt

### ZASADY SPECJALNE MISJI

• **Zebranie Odłamków:** odłamki reprezentowane są przez kolorowe żetony Celu. Każdy Bohater może wejść w interakcję z takim żetonem, by go zebrać.

• **Wykucie Artefaktu w Ogniu Piekielnym:** gdy wszystkie Odłamki zostaną zebrane, a wszyscy posiadający co najmniej jeden Odłamek Bohaterowie znajdą się w Strefie Piekielnej Kuźni (oznaczonej szarym żetonem Celu), dowolny Bohater w tej Strefie może poświęcić 1 akcję, aby wykuć Artefakt.

### MISJA POBOCZNA

#### MISTRZOWSKIE DZIEŁO!

*Jeśli uda nam się wykuć artefakt z większej liczby odłamków, z pewnością będzie wytrzymałszy i trudniej go będzie zniszczyć.*

• **Warunek:** do wykucia Artefaktu wykorzystajcie wszystkie 4 Odłamki.

• **Nagroda (tylko, gdy Misja zakończy się powodzeniem):** doберите kartę Kampanii oznaczoną nr 11.


  
Początkowa  
Strefa  
Bohaterów

  
Zamknięte  
Drzwi x7

  
Początkowa  
Strefa Zgrai x2

  
Strefa  
Namnażania x5

  
Portal  
Grasujących  
Potworów x1

  
Portal  
(maks. x2)

  
Fontanna  
x1


  
Łupy\*

  
Zwykła  
Skrzynia x1

  
Kuźnia  
x2

  
Wielka  
Skrzynia x1

  
Potrzask  
x1

  
Wilczy  
Dół x2



## MISJA D: POSTĘP KAMPAII

- Jeśli Misja Poboczna NIE została ukończona:  
Nim echo ostatniego uderzenia młota zdąży ucichnąć, jeden z bohaterów śpiesznie zakłada dopiero co wykuty amulet na szyję.

Naszynnik Piekielnej Zguby rozbłyska mocą. Ciało śmiałka spowija magiczny płomień, a myśli wypełnia głos.

- Ha, ha, ha, ha! Teraz jesteśmy jednym! - Moc przepelnia bohatera, amulet zaś rozpęka się znów.

- Jeśli Misja Poboczna została ukończona:

Nim echo ostatniego uderzenia młota zdąży ucichnąć, jeden z bohaterów śpiesznie zakłada dopiero wykuty amulet na szyję.

Naszynnik Piekielnej Zguby rozbłyska mocą. Ciało śmiałka spowija magiczny płomień, a myśli wypełnia głos.

- Ha, ha, ha, ha! Teraz jesteśmy jednym! - Moc przepelnia bohatera, odmieniając go w jakiś niewypowiedziany sposób, jakby zestrajając ze źródłem Mroku.

### • Nagroda:

- Jeśli wypełniliście tę Misję za pierwszym podejściem, wybierzcie Bohatera (przed dobraniem karty), który otrzyma kartę Kampanii oznaczoną nr 18.

- Jeśli przegraliście przynajmniej raz, wybierzcie Bohatera (przed dobraniem karty), który otrzyma kartę Kampanii oznaczoną nr 19.

• **Rozdzielcie wedle uznania następujące punkty doświadczenia między Bohaterów:**

1-2 Bohaterów: 13 XP

3-4 Bohaterów: 17 XP

5-6 Bohaterów: 21 XP

• **Zmodyfikujcie zawartość worka Skarbów:** usuńcie 3 żetony Zwykłych Skarbów i dodajcie 2 żetony Epickich Skarbów.

### NASTĘPNA MISJA:

Drużyna posiadała moc Demonicznego Artefaktu. Pomoże im ona odnaleźć i unicestwić źródło Mroku, ale czy to wystarczy? Czyżby ich przeznaczenie zostało przypięczętowane?

Udajcie się do sekcji Wybierzcie swoje przeznaczenie na stronie 12.

\*w zależności od liczby Bohaterów:



2B 1B  
5B 6A

## MISJA E:

# PRZEKŁĘTY MIECZ

Przekłety Miecz znany jest z tego, że żywi się energią władającej nim osoby, obdarzając ją niewyobrażalną potęgą. Koniecznie jednak trzeba go poskromić. By to uczynić, bohaterowie muszą za jego pomocą zniszczyć znajdujące się w Piekielnej Czeluści Krysztaly Grzechu. Dzięki temu zamiast duszy bohatera miecz wehłonie ich energię. Dzięki tej broni Oświeciciele mogą być w stanie unicestwić źródło Mroku.

Potrzebne Kafelki (z Hellscape, oznaczone literą [A]): 1B, 2B, 5B, 6A.

### CEL MISJI

**Zniszczenie Krysztalów Grzechu:** zniszczcie 5 Krysztalów Grzechu za pomocą Przekłętego Miecza.

### ZASADY SPECJALNE MISJI

• **Przekłety Miecz:** podczas przygotowania weźcie kartę Kampanii oznaczoną numerem 20 - Przekłety Miecz. Na początku każdej Fazy Bohaterów Przekłety Miecz rani wyposażonego weń Bohatera, a liczba otrzymanych Ran zależna jest od czasu władania tym orężem.

Rany są zadawane przed rozpatrzeniem efektu żetonu Ożywiciela:

- 1 runda - 1 Rana
- 2 kolejne rundy - 2 Rany
- 3 kolejne rundy - 3 Rany
- 4 kolejne rundy - **POKONANIE BOHATERA!**

Jeśli Bohater wyposażony w Przekłety Miecz przez 3 rundy zacznie 4. rundę, jego dusza ztraca się w Mroku, a Misja kończy się porażką.

Dla oznaczenia czasu nieprzerwanego posiadania tego artefaktu przez danego Bohatera użycie żetonów Spaczenia. Gdy broń zostanie przekazana innej postaci w akcji Wymiany i Wyposażenia, odrzućcie żetony Spaczenia i zainicjujcie zliczanie rund od nowa. Przekłety Miecz nie może być trzymany w Ekwipunku. (Dalsze informacje znajdują się na następnej stronie).





## MISJA F:

# PIEKIELNY LABIRYNT

- **Zniszczenie Kryształów Grzechu:** Kryształy Grzechu reprezentowane są przez żetony Celu. Bohater, który jest wyposażony w Przekłętą Miecz i znajduje się w Strefie z żetonem Celu, może poświęcić 1 akcję, by zniszczyć Kryształ Grzechu i usunąć go z Podziemi. Misja kończy się powodzeniem z chwilą usunięcia ostatniego z żetonów.

## MISJA POBOCZNA

### OPRZEĆ SIĘ SPACZENIU!

Bohaterom nie wolno okazać słabości w zmaganiach ze spaceniem. W rzeczy samej nie wolno im okazać słabości w zmaganiach z czymkolwiek. Tylko w ten sposób uda im się prawdziwie pokonać Przekłętą Miecz!

- **Warunek:** wypełnijcie tę Misję bez użycia żetonu Ożywiciela.
- **Nagroda (tylko, gdy Misja zakończy się powodzeniem):** doберите kartę Kampanii oznaczoną nr 12.

### MISJA E: POSTĘP KAMPANII

Zniszczenie ostatniego z Kryształów Grzechu przynosi niesamowitą ulgę, uczucie jak gdyby głód nienasyconej siły wysysającej dusze bohaterów zmalał. Paralizująca groźba spaczenia mocą miecza ustępuje miejsca poczuciu siły płynącej ze zdobycia tej niesamowitej broni i poskromienia jej.

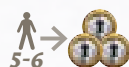
- **Nagroda:** zatrzymajcie kartę Przekłętą Mieczą (od tej pory na początku Fazy Bohaterów nie zadaje on Ran Bohaterowi, ani go nie pokonuje; ponadto oręż może być trzymany w Ekwipunku).
- **Rozdzielcie wedle uznania następujące punkty doświadczenia między Bohaterów:**
  - 1–2 Bohaterów: 8 XP
  - 3–4 Bohaterów: 12 XP
  - 5–6 Bohaterów: 16 XP
- **Zmodyfikujcie zawartość worka Skarbów:** usuńcie 3 żetony Zwykłych Skarbów i dodajcie 2 żetony Epickich Skarbów.

#### NASTĘPNA MISJA:

Drużyna posiada Przekłętą Miecz i jego zatrważającą moc. Pomoże im ona odnaleźć i unicestwić źródło Mroku, ale czy to wystarczy? Czyżby ich przeznaczenie zostało przypieczętowane?

Udajcie się do sekcji Wybierzcie swoje przeznaczenie na stronie 12.

\*w zależności od liczby Bohaterów:



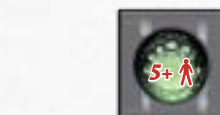
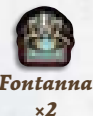
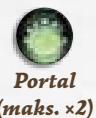
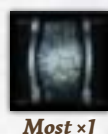
Potrzebne Kafelki (z Hellscape, oznaczone literą [A]): **3B, 4B, 5B, 6A.**

### CEL MISJI

**Pokonanie Grasujących Bestii:** zabijcie 4 specjalne Grasujące Potwory

### ZASADY SPECJALNE MISJI

- **Przygotowanie:** rozmieście po 1 żetonie Spaczenia w każdej z 4 wskazanych Stref.



- **Grasujące Bestie:** za każdym razem, gdy odkrywana jest Komnata z żetonem Spaczenia, dodatkowo (poza normalnymi krokami odkrywania Komnaty) w Strefie oznaczonej żetonem Spaczenia namnóżcie 1 Grasującego Potwora. To jedna z Grasujących Bestii. Misja kończy się powodzeniem, gdy wszystkie 4 Grasujące Bestie zostaną zabite.

- **Labirynt:** w tej Misji Kafelki nie są ze sobą połączone. Podróżowanie między nimi możliwe jest za pomocą magicznych przejść, które oznaczono żetonami Celu. Każdy Bohater stojący w Strefie z żetonem Celu może wydać 1 PR, by przenieść się do dowolnej innej Strefy z żetonem Celu.



## MISJA G:

# PRZERAZA

- **Potwory i magia:** z magicznych przejść mogą także korzystać Zgraje oraz Grasujące Potwory. Jeśli w Fazie Wrogów Grasujący Potwór lub Zgraja znajdują się na Kafelku, na którym nie ma żadnego Bohatera, poruszają się w kierunku najbliższej Strefy z żetonem Celu. Wszystkie Strefy zawierające żeton Celu uważane są za sąsiadujące na potrzeby poruszania się Zgrai i Grasujących Potworów (ale nie na potrzeby ustalania Pola Widzenia).

## MISJA POBOCZNA

### POTWOROBÓJCA!

Ponad bitewną wrzawę wzbił się głos jednego z bohaterów.  
– Ja się tym zajmę! Znajcie, duch mój silniejszy jest od stali!

- **Warunek:** ten sam Bohater zabija co najmniej 2 Grasujące Bestie.
- **Nagroda (tylko, gdy Misja zakończy się powodzeniem):** spośród Bohaterów, którzy zabili najwięcej Grasujących Bestii, wybierzcie tego, który otrzyma kartę Kampanii oznaczoną nr 13 (Bohatera wybierzcie przed odkryciem karty).

## MISJA F: POSTĘP KAMPANII

Po pokonaniu Grasujących Bestii Oświeciciele mogą wreszcie opuścić Piekielny Labirynt! Lecz co to? Jakiś blask dobywa się zza jednego z magicznych przejść...

- **Nagroda:** dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 21.
- **Rozdzielcie wedle uznania następujące punkty doświadczenia między Bohaterów:**
  - 1–2 Bohaterów: 3 XP
  - 3–4 Bohaterów: 7 XP
  - 5–6 Bohaterów: 11 XP
- **Zmodyfikujcie zawartość worka Skarbów:** usuńcie 3 żetony Zwykłych Skarbów i dodajcie 2 żetony Epickich Skarbów.

### NASTĘPNA MISJA:

Bohaterowie oczyścili Piekielny Labirynt z zamieszkującego go plugastwa. Jednak przyniosło to dobry rezultat. Czy przybliżyło ich to do celu? Czyżby ich przeznaczenie zostało przypięczętowane?

Udajcie się do sekcji Wybierzcie swoje przeznaczenie na stronie 12.

\*w zależności od liczby Bohaterów:



Potrzebne Kafelki (z Hellscape, oznaczone literą [A]): **1B, 4B, 5B, 7B.**

## CEL MISJI

**Pokonanie Przerazy:** użycie Anielskich Piór, by uczynić Przerazę wrażliwą na ataki, a następnie zabijcie ją.

## ZASADY SPECJALNE MISJI

• **Przeraza:** podczas przygotowania w wyznaczonej Strefie namnoście losowego Grasującego Potwora z poziomu o 2 wyższego od obecnego poziomu Grasujących Potworów (przykład: jeśli zgodnie z zasadami powinniście wylosować potwora z poziomu 3–4, wylosujcie potwora z poziomu 6–7). To jest Przeraza. Jej akcje rozpatrywane są zgodnie ze zwykłymi zasadami – w każdej fazie Wrogów. Jednak w odróżnieniu od innych potworów nie może być celem jakiegokolwiek ataku, działania zdolności czy umiejętności, ani nie może otrzymać Ran.

• **Anielskie Pióra:** Anielskie Pióra reprezentują żetony Celu. Każdy Bohater stojący w Strefie z żetonem Celu może wydać 1 PR, aby wejść w interakcję z danym żetonem i zebrać go (Bohater może posiadać więcej niż 1 taki żeton). Bohater stojący w jednej Strefie z Bestią może wydać 1 PR, by umieścić Anielskie Pióro na Bestii. Dopóki na Przerazie spoczywa Anielskie Pióro, jest ona wrażliwa na ataki – prócz ataków Bohaterowie mogą też zadawać jej Rany, korzystając ze zdolności i umiejętności. Na początku każdej Rundy usuńcie z Przerazy wszystkie Anielskie Pióra – na powrót staje się ona w pełni odporna.

• **Pokonanie Przerazy:** Misja kończy się powodzeniem z chwilą zabicia Przerazy. (Dalsze informacje znajdują się na następnej stronie).



**Początkowa Strefa Bohaterów**

**Cel x5**  
**Zamknięte Drzwi x12**  
**Łupy\***

**Portal Grasujących Potworów x1**

**Początkowa Strefa Grasującego Potwora x1**

**Potrząsk x1**

**Wilczy Dół x3**

**Most x1**

**Początkowa Strefa Zgrai x1**

**Strefa Namnażania x6**



## MISJA POBOCZNA

### POTĘŻNE UPIERZENIE!

Gdyby udało nam się pokonać Przerazę i nie wykorzystac zbyt wielu piór, można by zabrać ich kilka ze sobą, wychodząc z podziemi!

- **Warunek:** pokonajcie Przerazę przy użyciu jedynie 2 Anielskich Piór.
- **Nagroda (tylko, gdy Misja zakończy się powodzeniem):** dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 14.

### MISJA G: POSTĘP KAMPANII

Przeraza została pokonana! Mieszkańcy miasteczka i cały Crondar mogą przestać drżeć z obawy przed tą bestią! W hojnym geście wdzięczności mieszczenie postanowiło wesprzeć wysiłki swych wybawców, finansując ich wyprawę i opłacając jej koszty. Tajemnica skąd w piekle wzięły się anielskie pióra, pozostaje niewyjaśniona.

- **Nagroda:** dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 22.
- **Rozdzielcie wedle uznania następujące punkty doświadczenia między Bohaterów:**
  - 1-2 Bohaterów: 13 XP
  - 3-4 Bohaterów: 17 XP
  - 5-6 Bohaterów: 21 XP
- **Zmodyfikujcie zawartość worka Skarbów:** usuńcie 3 żetony Zwykłych Skarbów i dodajcie 2 żetony Epickich Skarbów.

### NASTĘPNA MISJA:

To pamiętne wydarzenie przejdzie do historii jako dzień, w którym bohaterowie uwolnili świat od odwiecznej zmyry. Skutki tego czynu mają także doniosłe konsekwencje dla Oświecicieli, których misji bestia ta nie będzie już zagrażała. Czyżby ich przeznaczenie zostało przypieczętowane?

Udajcie się do sekcji Wybierzcie swoje przeznaczenie na stronie 12.

\*w zależności od liczby Bohaterów:



4B

2B

8A

## MISJA H:

# WYBAWIENIE MICHAELA

Zwiedziwszy czeluści Piekieł, o których sądzono, że są jedynie wytworem zbiorowej wyobraźni, Oświeciciele nabierają animuszu i wiary w powodzenie swojej misji. Teraz jednak wyczuwają silniej tężącą obecność Mroku oraz Spaczenia. To wszechobecne wrażenie nadejście zagłady może być źródłem Mroku.

Potrzebne Kafelki (z Hellscape, oznaczone literą [A]): 2B, 4B, 8A.

### CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

**1-Otwarcie Komnaty Spaczenia:** zerwijcie wszystkie Pieczęci Spaczenia w Podziemiach, które bronią dostępu do Michaela

**2-Wybawienie Michaela:** uwolnijcie Michaela od Spaczenia

### ZASADY SPECJALNE MISJI

- **Komnata Spaczenia Michaela:** Michael został uwięziony przez Mrok w reprezentowanej przez Kafelkę 8A Komnacie Spaczenia (to jest Komnata Bossa). Do Komnaty można dostać się wyłącznie przez drzwi w białym obramowaniu. Drzwi te natomiast można otworzyć, dopiero gdy wszystkie Pieczęci Spaczenia zostaną zerwane. Kiedy drzwi do Komnaty Spaczenia zostaną otwarte, nie odkrywajcie karty Drzwi. Potyczka z Bossem rozpoczyna się w chwili, gdy pierwszy Bohater wkroczy do Komnaty Spaczenia.

**Początkowa Strefa Bohaterów**

**Strefa Archaniota Michaela**

**Początkowa Strefa Zgrai x1**

**Strefa Namnażania x5**

**Spaczenie x4**

**Łupy\***

**Kuźnia x1**

**Zwykła Skrzynia x1**

**Wielka Skrzynia x2**

**Fontanna x2**

**Zamknięte Drzwi x4**

**Początkowa Strefa Walki z Bossem**

**Portal Grasujących Potworów x1**

**Wilczy Dół x1**

**Portal (maks. x2)**

**Most x1**



- **Pieczeni Spaczenia:** każda Pieczęć Spaczenia reprezentowana jest przez żeton Spaczenia. Z chwilą zerwania ostatniej z nich dowolny Bohater może wydać 1 PR, by otworzyć drzwi do Komnaty Spaczenia. Zerwanie Pieczęci wymaga natomiast poświęcenia 1 akcji przez Bohatera stojącego w Strefie z danym żetonem. Za każdym razem, gdy pieczęć zostaje zerwana, usuńcie żeton Spaczenia i przyznajcie każdemu Bohaterowi 5 XP.



### ARCHANIOŁ MICHAEL – WALKA Z BOSSEM

Kiedy pierwszy Bohater wkroczy do Komnaty Spaczenia, umieśćcie wszystkich Bohaterów w Początkowej Strefie Walki z Bossem. Usuńcie wszystkie Kafelki niebędące częścią Komnaty Bossa (wraz z umieszczonymi na nich elementami). Usuńcie również Tor Mroku. Następnie umieśćcie obok Podziemi planszę Bossa (Michaela), a znacznik Mroku połóżcie na pierwszym od lewej polu na Torze Bossa. Bohaterowie odzyskują pełnię Zdrowia i Mamy.

W Strefach Kamieni Spaczenia (Strefy Cienia) umieśćcie po 2 żetony Spaczenia za każdego Bohatera. Strefy możecie wybrać samodzielnie, ale musicie rozdzielić żetony tak równomiernie, jak to tylko możliwe. Następnie przeprowadźcie Fazę Awansowania i natychmiast zacznijcie nową Fazę Bohaterów. Póki na Kafelku znajdują się żetony Spaczenia, Archanioł Michael nie może być celem ataków, zdolności czy umiejętności, ani nie może otrzymywać Ran.

W momencie zabrania z Kafelka ostatniego żetonu Spaczenia Archanioł Michael staje się podatny na wszelkie ataki i może normalnie otrzymywać Rany. Jeśli jakkolwiek efekt sprawi, że na Kafelku pojawi się żeton Spaczenia, Archanioł Michael ponownie staje się w pełni odporny. Każdy Bohater znajdujący się w strefie z żetonem Spaczenia może poświęcić 1 akcję na jego usunięcie. Za każdym razem, gdy Bohater usuwa żeton, musi też wykonać rzut 1d6. Wynik 1 oznacza, że Bohater otrzymuje 1 Ranę, a 2-6 – że na planszy Bohatera należy położyć 1 żeton Spaczenia. Jeśli zaś na kości wypadnie 1 lub 2, Bohater otrzymuje zarówno 1 Ranę, jak i żeton Spaczenia, który należy położyć na planszy tego Bohatera.

Jeśli Bohaterom uda się pokonać Archanioła Michaela, zostaje on uwolniony od Spaczenia, a Misja kończy się powodzeniem.

## MISJA H: POSTĘP KAMPANII

*Archanioł Michael pada na kolana.*

*– Cóżem ja uczynił? – z jego ust dobywa się szept. Kiedy znów się podnosi, Oświeciciele zaciskają dłonie na broni, szykując się do dalszej walki, jednak Michael uspokaja ich. – Nie bójcie się. Znow jestem sobą. Winien jestem wam wdzięczność za to, żeście mnie wybawili od spaczenia.*

*Następnie opowiada, jak wyruszył do Piekieł na pierwszy znak powracającego Mroku. Jego celem było pokonanie tego, kto był odpowiedzialny za powracającą ciemność, nim sprawy zajdą za daleko. Jednak po wstąpieniu do Piekieł wpadł w zasadzkę, a następnie został uwięziony w Komnacie Spaczenia. Tej samej, w której odartego z wolnej woli odnaleźli go bohaterowie. Niestety to nie Komnata, jak dotąd sądzili Oświeciciele, jest źródłem Mroku.*

*– Ponieważ wyzwoliście mnie z niewoli i mamy wspólny cel – powiada Michael – pomogę wam w wypełnieniu waszej misji, Oświeciciele. Nie odnalazłem jeszcze źródła Mroku, ale odkryłem, że Ciemność sący się do Niebiańskiego Planu Istnienia, z wolna wypaczając same Niebiosy. Musicie wyruszyć tam i oczyścić je ze zła, które wkrada się w to najświętsze z miejsc. By móc to uczynić, trzeba wam zdobyć relikwii, bez której wszelkie próby wstępu do Niebios są nadaremne – musicie zdobyć Kosę Żniwiarza. Trzeba wam wiedzieć, że zadanie to nie będzie łatwe, jest bowiem jeden tylko sposób, by tego dokonać – pokonać samego Żniwiarza. Zasiada on w swej Komnacie Czasu. Wejść do niej można na dwa sposoby: albo, zebrawszy w Piekle rząd dusz, wymusić otwarcie jej wrot, albo zgromadziwszy wszystkie Klucze Dusz, otworzyć ją samodzielnie.*



*Gdy bohaterowie wzdrygnęli się na myśl o pojedynku z Heroldem Śmierci, Michael uspokoił ich.*

*– Nie trwóście się, pomogę wam. Jest taki artefakt, który można wykuć wyłącznie w Niebiosach. Mogę się tam udać i stworzyć go dla was. Jeśli jednak wolicie, mogę pozostać w Piekle i towarzyszyć wam w boju. Powiedźcie tylko, jak wolicie, bym odkupił swoje winy.*



• **Nagroda:** wybierzcie 1:

- **Niech Michael uda się do Nieba:** dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 23;
- **Niech Michael zostanie w Piekle:** dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 24.

• **Rozdzielcie wedle uznania następujące punkty doświadczenia między Bohaterów:**

- 1–2 Bohaterów: 3 XP
- 3–4 Bohaterów: 7 XP
- 5–6 Bohaterów: 11 XP

• **Zmodyfikujcie zawartość worka Skarbów:** usuńcie 2 żetony Zwykłych Skarbów i dodajcie 2 żetony Epickich Skarbów i 2 żetony Legendarnych Skarbów.

**UKRYTE OSIĄGNIĘCIE:**

*Teraz, gdy bohaterowie nauczyli się uwalniać anioły od spaczenia, może będą w stanie pomóc także innym napotkanym aniołom.*

• **Pokonanie 1 Zgrai Spaczonych Aniołów:** dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 2.

**NASTĘPNA MISJA:**

*Michael powiedział bohaterom, że muszą zdobyć Kosę Żniwiarza oraz wyjawili im, jak doń dotrzeć. Reszta zależy od Oświecicieli!*

**WYBIERZCIE 1:**

- **Poborca dusz (Misja I, strona 18)**

*Oświeciciele muszą zdobyć wystarczająco dużo dusz, by wymusić otwarcie wrot Komnaty Czasu, w której przebywa Żniwiarz.*

- **Klucze dusz (Misja J, strona 19)**

*Oświeciciele muszą zdążyć znaleźć wszystkie Klucze Dusz, by móc otworzyć wrota Komnaty Czasu, w której przebywa Żniwiarz.*



## MISJA I:

# POBORCA DUSZ

Wstępu eo Komnaty Czasu bronią wrota zabezpieczone Demoniczną Pieczęcią. Otwarcie ich wymaga podstępu – magię pieczęci można oszukać, oferując jej dusze. Jeśli zatem drużyna chce wypełnić swoje zadanie, musi znaleźć sposób na zebranie dusz.

Potrzebne Kafelki (z Hellscape, oznaczone literą [A]): **3B, 5B, 6B, 8B.**

## CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

- 1-Zebranie Dusz:** zbierzcie 10 Dusz za każdego Bohatera
- 2-Pokonanie Żniwiarza:** zabijcie Żniwiarza

## ZASADY SPECJALNE MISJI

- Przygotowanie:** dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 25.

- Zebranie Dusz:** Dusze można zbierać, pokonując Wrogów lub niszcząc żetony Celu. Za każdego zabitego Poplecznika lub Przywódcę dany Bohater zdobywa 1 Duszę, zaś za każdego Graszącego Potwora – 3 Dusze. Żetony Celu reprezentują Więzienia Dusz, a zniszczenie każdego z nich pozwala zdobyć 5 Dusz. Wrota do Komnaty Czasu (Komnata Bossa) reprezentują zamknięte drzwi w białym obramowaniu. Liczbę zebranych Dusz oznaczajcie, kładąc żetony Zdrowia w Strefie z Wrotami. Gdy drużyna zdobędzie łącznie 10 Dusz za każdego Bohatera, magia pieczęci dezaktywuje się i drzwi można otworzyć normalnie.

- Więzienia Dusz:** żetony celu reprezentują Więzienia Dusz. Dowolny Bohater stojący w Strefie z Więzieniem Dusz może poświęcić 1 akcję, by je zniszczyć i usunąć żeton Celu z Podziemi. Bohaterowie zdobywają 5 Dusz oraz po 5 XP.

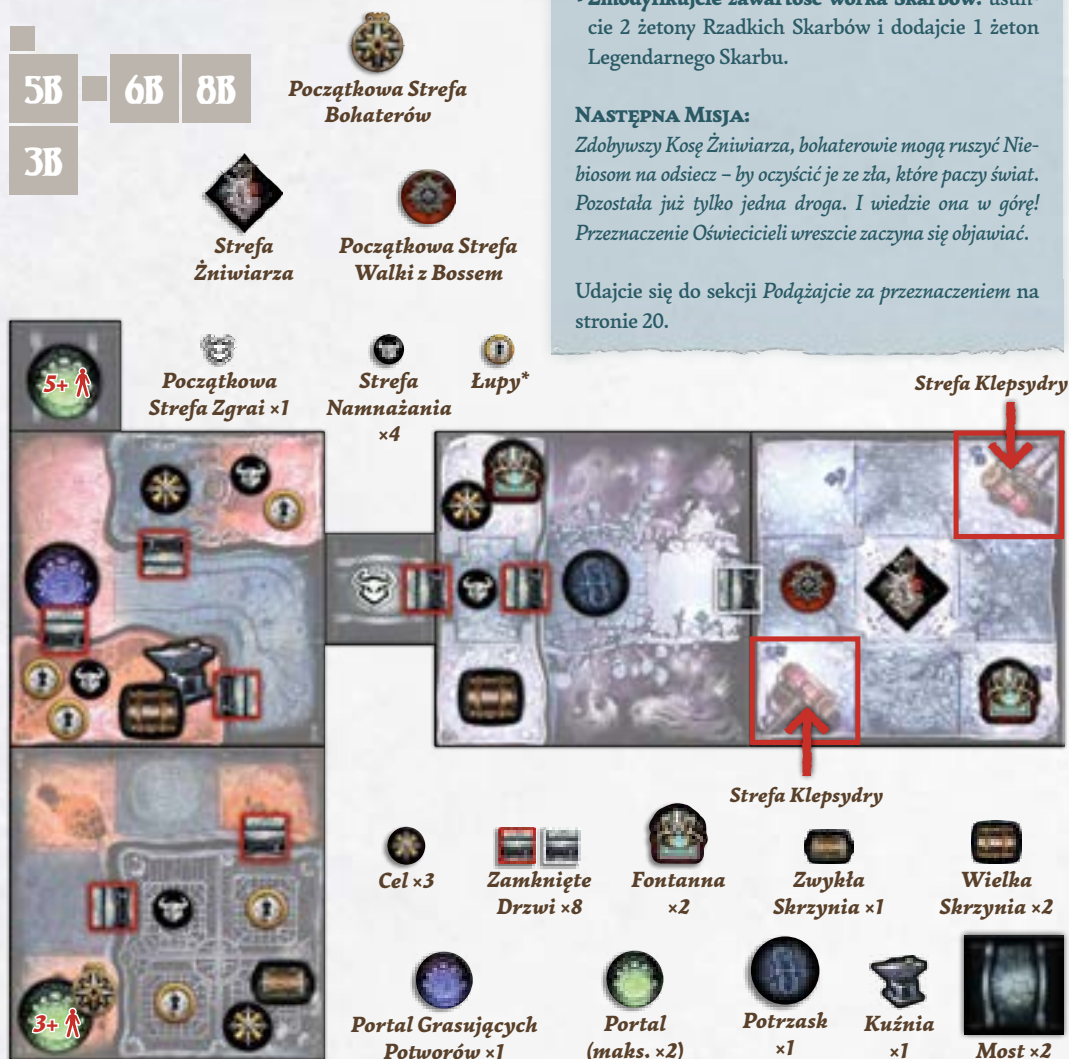
### ŻNIWIARZ – WALKA Z BOSSEM

Kiedy pierwszy Bohater wkroczy do Komnaty Czasu, umieśćcie wszystkich Bohaterów w Początkowej Strefie Walki z Bossem. Usuńcie wszystkie Kafelki niebędące częścią Komnaty Bossa (wraz z umieszczonymi na nich elementami). Usuńcie również Tor Mroku. Następnie umieśćcie obok Podziemi planszę Bossa (Żniwiarza), a znacznik Mroku połóżcie na pierwszym od lewej polu na Torze Bossa. Bohaterowie odzyskują pełnię Zdrowia i Many.

\*w zależności od liczby Bohaterów:



Umieśćcie po 2 żetony Czasu w każdej Strefie Klepsydry. Następnie przeprowadźcie Fazę Awansowania i natychmiast zaczniacie nową Fazę Bohaterów. Dowolny Bohater stojący w Strefie Klepsydry może poświęcić 1 akcję, by umieścić 1 żeton Czasu w tej Strefie. Zdolność Żniwiarza usuwają żetony Czasu. Jeśli zajdzie potrzeba usunięcia żetonu Czasu, ale we wskazanej Strefie Klepsydry nie będzie już żetonów, które można by usunąć, Misja kończy się porażką. Zwycięstwo następuje z chwilą zabicia Żniwiarza.



## MISJA I: POSTĘP KAMPANII

Żniwiarz bezgłośnie pada pod naporem bohaterów, jego sylwetka blaknie, rozplywając się w obłok, a następnie rozwiewa się, jak zły sen. Kosa upada na posadzkę Komnaty Czasu.

- Nagroda:** dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 27. Bohaterowie muszą mieć ten przedmiot w wyposażeniu lub Ekwipunku podczas następnej Misji.
- Rozdzielcie wedle uznania następujące punkty doświadczenia między Bohaterów:**
  - 1–2 Bohaterów: 3 XP
  - 3–4 Bohaterów: 7 XP
  - 5–6 Bohaterów: 11 XP
- Zmodyfikujcie zawartość worka Skarbow:** usuńcie 2 żetony Rzadkich Skarbow i dodajcie 1 żeton Legendarnego Skarbu.

### NASTĘPNA MISJA:

Zdobywszy Kosę Żniwiarza, bohaterowie mogą ruszyć Niebiosom na odsiecz – by oczyścić je ze zła, które paczy świat. Pozostała już tylko jedna droga. I wiedzie ona w górę! Przeznaczenie Oświecicieli wreszcie zaczyna się objawiać.

Udajcie się do sekcji Podążajcie za przeznaczeniem na stronie 20.

## MISJA J:

# KLUCZE DUSZ

Otwarcie wrót prowadzących do Klepsydrowej Komnaty wymaga zestawu Kluczy Dusz. Jednak eteryczna natura tych kluczy sprawia, że w niedługim czasie znikają. Czas zdaje się kluczem do pokonania Żniwiarza.

Potrzebne Kafelki (z Hellscape, oznaczony literą [A]): **6B, 7A, 8B.**

## CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

- 1-Zebranie Kluczy Dusz:** zbierzcie Klucze nim znikną
- 2-Pokonanie Żniwiarza:** zabijcie Żniwiarza

## ZASADY SPECJALNE MISJI

• **Komnata Czasu:** Żniwiarz czeka w reprezentowanej przez Kafelki 8B Komnacie Czasu (to jest Komnata Bossa). Do Komnaty można dostać się wyłącznie przez drzwi w białym obramowaniu. Drzwi te natomiast można otworzyć dopiero po zebraniu łącznie 3 Kluczy Dusz. Kiedy drzwi do Komnaty Czasu zostaną otwarte, nie odkrywajcie karty Drzwi. Potyczka z Bossem rozpoczyna się w chwili, gdy pierwszy Bohater wkroczy do Komnaty Czasu.

• **Czas Ucieka:** podczas przygotowania umieście żetony Czasu na każdym żetonie Celu, w liczbie podanej na mapie. W każdej fazie Mroku usuńcie po 1 żetonie Czasu z każdego żetonu Celu. Jeśli w którymś momencie będzie trzeba usunąć żeton Czasu z żetonu Celu, na którym nie będzie już żetonu Czasu, żeton ten znika, a Misja kończy się porażką.



• **Zebranie Kluczy Dusz:** każdy żeton Celu reprezentuje Klucz Duszy. Aby go zebrać, Bohater stojący w Strefie z Kluczem Duszy musi poświęcić 1 akcję. Za każdym razem, gdy Klucz Duszy zostanie zebrany, wszyscy Bohaterowie otrzymują po 7 XP. Miejcie jednak baczenie – klucze znikają, a jeśli choć jeden przepadnie, Misja kończy się porażką.

• **Plany Eteryczne:** Wrogowie mogą swobodnie przechodzić przez drzwi, nawet gdy te są zamknięte. Tym niemniej, zamknięte drzwi nadal blokują Pole Widzenia.

### ŻNIWIARZ – WALKA Z BOSSEM

Kiedy pierwszy Bohater wkroczy do Komnaty Czasu, umieście wszystkich Bohaterów w Początkowej Strefie Walki z Bossem. Usuńcie wszystkie Kafelki niebędące częścią Komnaty Bossa (wraz z umieszczonymi na nich elementami). Usuńcie również Tor Mroku. Następnie umieście obok Podziemi planszę Bossa (Żniwiarza), a znacznik Mroku połóżcie na pierwszym od lewej polu na Torze Bossa. Bohaterowie odzyskują pełnię Zdrowia i Many.

Umieście po 2 żetony Czasu w każdej Strefie Klepsydry. Następnie przeprowadźcie Fazę Awansowania i natychmiast zacznijcie nową Fazę Bohaterów. Dowolny Bohater stojący w Strefie Klepsydry może poświęcić 1 akcję, by umieścić 1 żeton Czasu w tej Strefie. Zdolności Żniwiarza usuwają żetony Czasu. Jeśli zajdzie potrzeba usunięcia żetonu Czasu, ale we wskazanej Strefie Klepsydry nie będzie już żetonów, które można by usunąć, Misja kończy się porażką. Zwycięstwo następuje z chwilą zabicia Żniwiarza.

## MISJA J: POSTĘP KAMPANII

Żniwiarz bezgłośnie pada pod naporem bohaterów, jego sylwetka błądnie, rozpylając się w obłok, a następnie rozwiewa, jak zły sen. Kosa upada na posadzkę Komnaty Czasu.

### Nagroda:

- dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 26;
- dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 27. Bohaterowie muszą mieć ten przedmiot w wyposażeniu lub Ekwipunku podczas następnej Misji.

### Rozdzielcie wedle uznania następujące punkty doświadczenia między Bohaterów:

- 1-2 Bohaterów: 3 XP
- 3-4 Bohaterów: 7 XP
- 5-6 Bohaterów: 11 XP

• **Zmodyfikujcie zawartość worka Skarbow:** usuńcie 2 żetony Rzadkich Skarbow i dodajcie 1 żeton Legendarnego Skarbu.

### NASTĘPNA MISJA:

Zdobywszy Kosę Żniwiarza, bohaterowie mogą ruszyć *Niebiosom na odsiecz – by oczyścić je ze zła, które paczy świat. Pozostała już tylko jedna droga. I wiedzie ona w górę! Przeznaczenie Oświecicieli wreszcie zaczyna się objawiać.*

Udajcie się do sekcji *Podążajcie za przeznaczeniem* na stronie 20.

\*w zależności od liczby Bohaterów:



## PODAŻAJCIE ZA PRZEZNACZENIEM

Wbrew wszystkim przeciwnościom Oświeciciele dotarli tak daleko! Nadeszła jednak pora ponieść konsekwencje ich wszystkich czynów.

Wybierzcie następną Misję w oparciu o Postęp kampanii:

1. **Jeśli macie kartę Kampanii oznaczoną numerem 18 lub 19:** podejmijcie wyzwanie *Drogi Mroku, witam cię!* (Misja K, na tej stronie).
2. **Jeśli nie macie karty Kampanii oznaczonej numerem 18 ani 19, ale macie kartę nr 23:** zapukajcie do *Tajemnych Nieba Bram* (Misja L, strona 21).
3. **W innym razie:** wejdźcie na *Schody do Nieba* (Misja M, strona 22).

## MISJA K:

# DRUGI MROKU, WITAM CIĘ!

Oświeciciele odkryli portal, którym z głębi piekielnej otchłani dotrą do samego Nieba. Zwykły śmiertelnik, nawet mając w posiadaniu łosę Żniwiarza, nie mógłby przejść tymi ścieżkami magii bez zupełnego zbrukania swojej duszy Mrokiem. Szczęśliwie w szeregach drużyny znajduje się półdemon, który mocą krwi potrafi nagiąć magię portalu do swej woli. Walka z wrogiem jego własną bronią czasem przynosi naprawdę niesamowite rezultaty!

Potrzebne Kafelki (z *Heavenfall*, oznaczone literą [B]): **1B, 2A, 3A, 4A.**

### CEL MISJI

**Wchłonięcie Mroku:** osiągnijcie 7. poziom Mocy Mroku

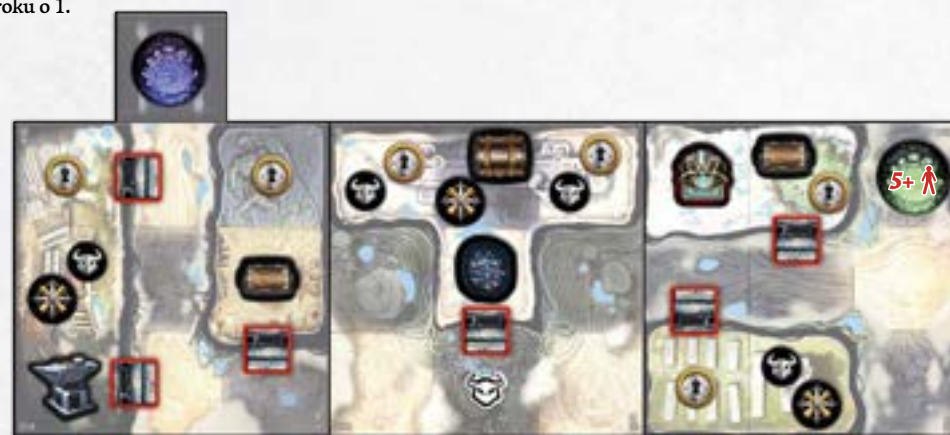
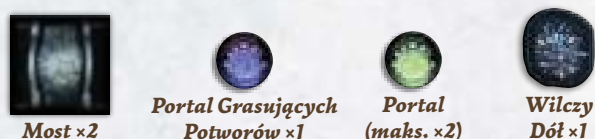
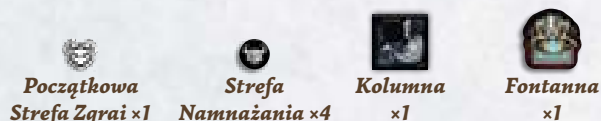
### ZASADY SPECJALNE MISJI

- **Moc Mroku:** Bohater z umiejętnością specjalną Półdemon jest w stanie wysysać Mrok z Niebios. Za każdym razem, gdy którykolwiek Bohater zabije znajdującego się w Strefie Cienia Przywódcę albo Grasującego Potwora, Półdemon otrzymuje 1 Ranę i zwiększa swój poziom Mocy Mroku o 1.

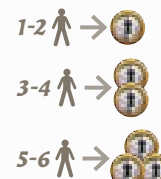
Aktualny poziom Mocy Mroku oznaczajcie żetonami Many umieszczanymi na karcie umiejętności specjalnej Półdemona.

- **Latarnie Mroku:** przedmioty te są reprezentowane przez żetony Celu i zostały stworzone, by skupiać mroczne energie oraz osłabiać osnowę Niebiańskiego Planu Istnienia. Bohater Półdemon stojący w Strefie Latarni Mroku, może poświęcić 1 akcję, by ją zniszczyć, otrzymać 1 Ranę oraz podnieść poziom swojej Mocy Mroku o 1.

- **Wchłonięcie Mroku:** Misja kończy się powodzeniem z chwilą uzyskania 7. poziomu Mocy Mroku.



\*w zależności od liczby Bohaterów:



## ◆ MISJA POBOCZNA

### CZAS UCIEKA!

Bohaterowie muszą się śpieszyć. W przeciwnym razie może być za późno!

- **Warunek:** wypełnijcie Misję przed końcem 7. rundy.
- **Nagroda (tylko, gdy Misja zakończy się powodzeniem):** każdy Bohater otrzymuje 1 nową umiejętność.

### MISJA K: POSTĘP KAMPANII

Wchłaniając coraz więcej i więcej energii, Półdemon czuje coraz gwałtowniej wrzącą w jego żyłach moc. W oszołomieniu spowodowanym kolejną falą wzbierającej potęgi wyrzuca z siebie potok niezrozumiałych słów, po czym w jego dłoni materializuje się miecz!

- **Nagroda:** dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 29.
- **Rozdzielcie wedle uznania następujące punkty doświadczenia między Bohaterów:**
  - 1-2 Bohaterów: 3 XP
  - 3-4 Bohaterów: 7 XP
  - 5-6 Bohaterów: 11 XP
- **Zmodyfikujcie zawartość worka Skarbów:** usuńcie 2 żetony Rzadkich Skarbów i dodajcie 1 żeton Legendarnego Skarbu.

### NASTĘPNA MISJA:

Oświeciciele unicestwili część sił atakujących Niebios. Mając w swym posiadaniu nowo odkryty Błuznierczy Miecz, są gotowi stawić czoła każdemu przeciwnikowi! Teraz muszą stanąć u Nieba Bram, by bronić go przed nadciągającym złem!

Udajcie się do Księcia Piekiel (Misja N, strona 23).

## MISJA L:

# ◆ TAJEMNE NIEBA BRAMY ◆

Bohaterowie poszukują drogi do Niebios; wtem przed nimi otwiera się portal, w którym stoi Archanioł Michael.

– Śpieszcie się! Nie ma czasu do stracenia! – ponagla. – Lada moment bramy Niebios zostaną sforsowane!

Bohaterowie w ostatniej chwili wbiegają w taflę niestabilnego portalu, który natychmiast się za nimi zamyka.

– Dzięki zdobytej przez was łosie Żniwiarza mogłem otworzyć potajemnie ten portal i ułatwić wam dotarcie tu! Niestety inwazja sprawiła, że fragmenty Uświęconego Artefaktu, który miałem wykuć, znalazły się w różnych miejscach. Pomóżcie mi przekuć je w Anielskiej Kuźni, byśmy mogli wreszcie zmierzyć się ze źródłem Mroku!

Potrzebne Kafelki (z Hellscape, oznaczony literą [A]): **5B**.

Potrzebne Kafelki (z Heavenfall, oznaczone literą [B]): **1A, 2A, 3A**.

### ◆ CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

**1-Święte Odłamki:** zbierzcie co najmniej 7 Świętych Odłamków

**2-Wykucie Artefaktu w Świętym Ogniu:** przekujcie w Niebiańskiej Kuźni zebrane Odłamki w Artefakt

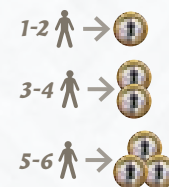
### ◆ ZASADY SPECJALNE MISJI

- **Święte Odłamki:** Święte Odłamki można zdobyć, pokonując Wrogów atakujących Niebios. Za każdym razem, gdy Bohater zabije Przywódcę lub Grasującego Potwora, rzućcie 2 . Bohater otrzymuje tyle Odłamków, ile wypadnie na kościach. Liczbę zebranych Odłamków oznaczajcie, kładąc żetony Zdrowia w Strefie Niebiańskiej Kuźni.

- **Strzaskane Fragmenty:** kolorowe żetony Celu reprezentują największe kawałki zniszczonego Artefaktu. Dowolny Bohater stojący w Strefie z kolorowym żetonem Celu, może poświęcić 1 akcję, by odrzucić ten żeton i zdobyć 1 Odłamek.

- **Niebiańska Kuźnia:** miejsce to oznaczono szarym żetonem Celu. Gdy drużyna zdobędzie łącznie co najmniej 7 Odłamków, dowolny Bohater stojący w Strefie Niebiańskiej Kuźni może poświęcić 1 akcję, by wykuć Uświęcony Artefakt. Misja kończy się powodzeniem z chwilą wykucia Artefaktu. (Dalsze informacje znajdują się na następnej stronie).

\*w zależności od liczby Bohaterów:



## MISJA POBOCZNA

### OD PRZYBYTKU GŁOWA NIE BOLI!

Jeśli bohaterom uda się zdobyć więcej odłamków, może uda im się wykuć z nich coś jeszcze!

- **Warunek:** zbierzcie co najmniej 10 Odłamków przed zakończeniem Misji.
- **Nagroda (tylko, gdy Misja zakończy się powodzeniem):** dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 15.

### MISJA L: POSTĘP KAMPANII

Oświecicielom udaje się wreszcie pomóc Michaelowi w wykuciu najpotężniejszego oręża świętości. Teraz mogą rzucić wyzwanie źródłu Mroku!

- **Nagroda:** dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 30.
- **Rozdzielcie wedle uznania następujące punkty doświadczenia między Bohaterów:**
  - 1–2 Bohaterów: 3 XP
  - 3–4 Bohaterów: 7 XP
  - 5–6 Bohaterów: 11 XP
- **Zmodyfikujcie zawartość worka Skarbów:** usuńcie 2 żetony Rzadkich Skarbów i dodajcie 1 żeton Legendarnego Skarbu.

### NASTĘPNA MISJA:

Oświeciciele unicestwili część sił atakujących Niebiosa. Mając w swym posiadaniu nowo wykuty Uświęcony Miecz, są gotowi stawić czoła każdemu przeciwnikowi! Teraz muszą stanąć u Nieba Bram, by bronić go przed nadciągającym złem!

Udajcie się do Księcia Piekiel (Misja N, strona 23).

 **Spaczenie**  
x1


 **Zamknięte Drzwi**  
x9

 **Łupy\***

 **Zwykła Skrzynia**  
x2

 **Wielka Skrzynia**  
x1

 **Fontanna**  
x1

 **Portal**  
(maks. x2)

 **Portal Grasujących Potworów**  
x1

 **Kolorowy Cel**  
x4

 **Szary Cel**  
x1

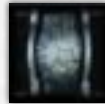
 **Kuźnia**  
x1


\*w zależności od liczby Bohaterów:

 → 

 → 

 → 

 **Most**  
x2

 **Wilczy Dół**  
x2

## MISJA M:

# SCHODY DO NIEBA

**Biada! Niebiosom biada i zguba! Bohaterowie muszą dotrzeć do Bram Niebios, ale z pomocą Kosy Żniwiarza może im się to udać. By tego dokonać, trzeba im wrócić do Crondaru, skąd będą mogli wspiąć się do Niebios!**

Potrzebne Kafelki (z Hellscape, oznaczony literą [A]): **1A**.  
Potrzebne Kafelki (z Heavenfall, oznaczone literą [B]): **1B, 2B, 4B**.

- **Piąty Strażnik:** Strefa Namnażania Grasujących Potworów, oznaczona żetonem Spaczenia, jest niezależna od kart Drzwi. Gdy Komnata zawierająca tę Strefę zostaje odkryta, prócz normalnego namnożenia potworów, namnożcie także Grasującego Potwora w Strefie z żetonem Spaczenia, a następnie odrzućcie ten żeton.

## CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

- 1-Anielski Chór:** zbierzcie co najmniej 3 arkusze Partytury
- 2-Anielski Zew:** odegrajcie Pieśń Chórów Anielskich na Organach

## ZASADY SPECJALNE MISJI

- **Anielski Chór:** każdy arkusz podartej Partytury reprezentowany jest przez kolorowy żeton Celu. Dowolny Bohater stojący w Strefie z kolorowym żetonem Celu, może poświęcić 1 akcję, aby go zebrać. Partyturami można się wymieniać jak przedmiotami.

- **Organy Wszeczmogące:** Strefa z szarym żetonem Celu to Organy. Bohater stojący w tej Strefie i posiadający co najmniej 3 arkusze Partytury, może poświęcić 1 akcję, by odegrać Pieśń Chórów Anielskich. Misja kończy się powodzeniem z chwilą odegrania Pieśni Chórów Anielskich.



**Początkowa Strefa Bohaterów**

 **Strefa Namnażania**  
x4

 **Początkowa Strefa Zgrai**  
x3





## MISJA M: POSTĘP KAMPANII

Oświeciciele odgrywają Pieśń Chórów Anielskich i przepędzają istoty zła, uwalniając Niebiosia od mąk piekielnych. Teraz przyszedła pora, by wreszcie zmierzyć się ze źródłem Mroku!

- **Nagroda:** dobierzcie kartę Kampanii oznaczoną nr 28.
- **Rozdzielcie wedle uznania następujące punkty doświadczenia między Bohaterów:**
  - 1–2 Bohaterów: 3 XP
  - 3–4 Bohaterów: 7 XP
  - 5–6 Bohaterów: 11 XP
- **Zmodyfikujcie zawartość worka Skarbów:** usuńcie 2 żetony Rzadkiego Skarbu i dodajcie 1 żeton Legendarnego Skarbu.

### NASTĘPNA MISJA:

Oświeciciele unicestwili część sił atakujących Niebiosia. Mając w swym posiadaniu nowo zdobytą Anielską Aureolę, są gotowi stawić czoła każdemu przeciwnikowi! Teraz muszą stanąć u Nieba Bram, by bronić go przed nadciągającym złem!

Udajcie się do Księcia Piekieł (Misja N, na tej stronie).

## MISJA N: KSIĄŻĘ PIEKIEŁ

Bohaterowie wreszcie odkryli źródło Mroku! Oto Baalberith, książę Piekieł we własnej osobie, nadciąga na czele wielkiej armii mrocznych istot, by przypuścić szturm na Bramy Niebios. Oświeciciele muszą za wszelką cenę oczyścić przedpole i utrzymać Bramy zamknięte. Jeśli uda im się odpiąć ataki sług mroku wystarczająco długo, by pokonać Baalberitha, przyniosą światu światło nadziei!

Potrzebne Kafelki (z *Heavenfall*, oznaczone literą [B]): **1B, 2B, 3B, 4A.**

### CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

- 1-**Rozproszenie Mroku:** zabijcie ostatnich 2 Generałów Straży Przedniej
- 2-**Pokonanie Mroku:** zabijcie Baalberitha

### ZASADY SPECJALNE MISJI

#### • Przygotowanie:

- Nie umieszczajcie żetonów Portali w białym obramowaniu.
- Namnóżcie Grasującego Potwora na Portalu Grasujących Potworów.
- Dodatkowo usuńcie z gry następujące karty talii Drzwi: Strażnicy Skarbu, Wrogie Knowania, Najsłabsze Ogniwo, Drzwi Portalu i Zasadzka!

• **Rozproszenie Mroku:** Strefy Namnażania Grasujących Potworów, oznaczone żetonami Spaczenia, są niezależne od kart Drzwi. Gdy Komnata zawierająca taką Strefę zostaje odkryta, prócz normalnych efektów karty Drzwi, namnóżcie także Grasującego Potwora w Strefie z żetonem Spaczenia, a następnie odrzućcie ten żeton. Te Grasujące Potwory są Generałami Straży Przedniej. Bohaterowie muszą ich pokonać, nim rzucą wyzwanie Baalberithowi. Za każdym razem, gdy Bohater zabije Generała Straży Przedniej, wszyscy Bohaterowie otrzymują dodatkowo po 10 XP.

• **Mrok Gęstnieje:** przed ostateczną bitwą żadna Zgraja nie pojawia się w Podziemiach, a Bohaterowie walczą jedynie z Grasującymi Potworami. Jeśli w Fazie Mroku wskazanie Toru Mroku miałyby spowodować namnożenie Zgrai, zamiast tego na żetonie Portalu Grasującego Potwora namnóżcie Grasującego Potwora (stosowne pola na Torze Mroku zaznaczcie za pomocą żetonów Spaczenia).

• **Bramy Niebios:** Kafelki [B]3B i [B]4A reprezentują Bramy Niebios (to jest Komnata Bossa). Drzwi w białym obramowaniu są zamknięte i mogą zostać otwarte, dopiero gdy Bohaterowie zabiją obu Generałów Straży Przedniej. Kiedy Bohater otworzy te drzwi, nie odkrywajcie karty Drzwi.

Gdy pierwszy Bohater wkroczy do Początkowej Strefy Walki z Bossem, natychmiast kończy swoją turę i nie rozgrywa żadnej następnej do momentu, w którym wszyscy Bohaterowie dołączą do niego. Ostateczna Bitwa rozpoczyna się, gdy ostatni z Bohaterów przejdzie przez Bramę Niebios.

### BAALBERITH – WALKA Z BOSSEM

• **Ostateczna Bitwa:** gdy ostateczna Bitwa się rozpocznie, usuńcie wszystkie Kafelki niebędące częścią Komnaty Bossa (wraz z umieszczonymi na nich elementami). Usuńcie również Tor Mroku, a pozostałe na nim żetony Skarbów odłóżcie do worka Skarbów. Następnie umieśćcie obok Podziemi planszę Bossa (Baalberitha) stroną ze zwykłym obliczem ku górze, a znacznik Mroku połóżcie na pierwszym od lewej polu na Torze Bossa. Bohaterowie odzyskują pełnię Zdrowia i Many.

W Strefie z żetonem Celu umieśćcie żetony o łącznej wartości 70 punktów Zdrowia – to są Bramy Niebios. Żetony Portalu w białym obramowaniu umieśćcie w Komnacie Bossa (pamiętajcie, ich liczba jest zależna od liczby Bohaterów) i namnóżcie po 1 Zgrai w każdym z Portali. Następnie przeprowadźcie Fazę Awansowania i natychmiast zacznijcie nową Fazę Bohaterów.

• **Aktywacja Zgrai:** w trakcie Walki z Bossem każda Zgraja aktywuje się raz przed rzutem kośćmi Aktywacji Baalberitha. Zgraje zawsze wykonują tylko po 1 akcji i zawsze ich celem są Bramy Niebios. Jeśli w swojej akcji Zgraja nie jest w stanie atakować Bram, porusza się w kierunku najbliższej Strefy, z której atak jest możliwy.

*Przykład: w Portalu Grasujących Potworów pojawiają się Satyry wyposażone w broń dystansową. Podczas ich pierwszej aktywacji – która ma miejsce zaraz po tym, jak pierwszy Bohater wykonał swoją turę – Satyry poruszają się do sąsiadującej Strefy, dzięki czemu Bramy znajdują się w ich Polu Widzenia. Podczas następnej aktywacji atakują Bramę (która jest teraz w ich Polu Widzenia).*

• **Uszkodzenie Bram Niebios:** kiedy Wróg atakuje Bramy, nie rzucajcie kośćmi Obrony i ignorujcie wszystkie wyrzucone . Za każdą spowodowaną Ranę odejmijcie 1 punkt Zdrowia z Bramy. Jeśli wszystkie żetony zostaną usunięte, Misja kończy się porażką.





• **Żetony Mrozu:** Zgraje i Grasujące Potwory traktują żetony jak Bossowie. Otrzymują te żetony, lecz gdy się Aktywują, wszystkie żetony są usuwane bez efektu.

• **Baalberitha Trudno Zabić:** gdy Bohaterowie zadadzą Baalberithowi wystarczająco dużo Ran, by go zabić, zamiast kończenia Walki z Bossem usuńcie jego figurkę z Podziemi wraz ze wszystkimi żetonami, a następnie odwróćcie jego planszę na stronę przedstawiającą jego gniewną formę, jednak wstrzymajcie się jeszcze z położeniem znacznika Mroku. Podczas następnej Fazy Wrogów najpierw aktywujcie Zgraje (jeśli jakieś są), a potem, zamiast aktywować Baalberitha, umieśćcie jego figurkę z powrotem w Podziemiach, w Strefie Piekelnego Wylomu. Teraz możecie położyć znacznik Mroku na pierwszym od lewej polu na Torze Bossa. Ponadto w Portalu Grasujących Potworów namnożcie Grasującego Potwora – Uriela. Żaden z nich nie aktywuje się w tej Fazy Wrogów. Uriel aktywuje się wraz ze Zgrajami, ale postępuj zgodnie z własnym Schematem Aktywacji, ignorując Bramę. Misja kończy się powodzeniem z chwilą ostatecznego zabicia Baalberitha.

• **Kontrola Umysłu:** kiedy Baalberith aktywuje tę zdolność, Bohater, który został poruszony dla każdej Klasy Obrażeń Reakcji, a kiedy przygotowuje pułk kości do tego ataku – nie dodaje kości Cienia. Żadna inna zdolność ani umiejętność nie mają wpływu na ten rzut; nie zapewnia on też żadnej Many.

• **Nikczemna Dominacja:** zdolność ta wpływa na wszystkich Bohaterów, a jej efekt jest odmienny dla każdej Klasy.

- **Berserker:** natychmiast tracisz wszystkie .

- **Czarodziej:** umieść 1 żeton z puli na każdym Zakłęciu na Amulecie. Następnym razem, gdy Czarodziej używa zakłęcia z żetonem albo obraca wskaźnik z pozycji z zakłęciem oznaczonym żetonem , musi on

**Początkowa Strefa Bohaterów**  
**Początkowa Strefa Walki z Bossem**  
**Strefa Baalberitha**

**Zamknięte Drzwi** x7

**Cel** x1

**Spaczenie** x2

**Zwykła Skrzynia** x1

**Wielka Skrzynia** x2

**Portal Grasujących Potworów** x1

**Portal (maks. x2)**

**Kuźnia** x2

**Fontanna** x3

**Wilczy Dół** x1

**Most** x1

**Strefa Piekelnego Wylomu**



2B 1B

4A

3B

dotąd wydać 1 . Następnie usuwa żeton z tej ćwiartki Amuletu.

- **Łotrzyk:** dobierz z mieszka żeton Łotrzyka i usuń go z gry na czas tej Misji.

- **Paladyn:** wszystkie żetony Uświęcenia połóż z powrotem na planszy Paladyna.

- **Szaman:** odkryj 1 znacznik Żywiołów (odwróć go bezową stroną ku górze). Jeśli Szaman nie ma żadnych zakrytych znaczników Żywiołów, traci wszystkie zasoby tego Żywiołu, którego ma najwięcej.

- **Tropiciel:** dobierz kartę Strzały i natychmiast zastosuj jej efekt Przeciągnięcia (zignoruj ).

- **Bard:** usuń wszystkie Aktywne Nuty z planszy Muzyki Barda.

- **Konstruktor:** odrzuć dowolne 3 przedmioty (poza Egzopancerzem).

- **Nekromanta:** tracisz Dusze, póki nie dotrzesz do najbliższego niższego progu.

- **Mnich:** następną Czakrą, jaką zagrasz, musi być Medytacja. Zachowaj ją odkrytą nieopodal planszy Bohatera.

- **Druid:** wracasz do swojej Oryginalnej Formy, nie aktywujesz żadnych efektów Transformacji oraz zmniejszasz wartości wszystkich torów Zwierzęcego Kształtu o 2.

**JEŚLI WYGRALIŚCIE:**

**GRATULACJE!**

*Baalberith, źródło Mroku, został pokonany! Zarówno Crondor, jak i same Niebiosy zostały ocalone od spaczenia. Spowici blaskiem chwały powracacie do Rady i Kompanii Oświecicielskiej. Radości nie ma końca! Wasze imiona na zawsze zostaną zapisane w annałach historii.*