

MASSIVE DARKNESS

2

HEAVENFALL

REGRAS E MISSÕES

CAPÍTULOS

COMPONENTES DO JOGO	2
VISÃO GERAL	3
CONCEITOS BÁSICOS	4
DADOS	4
CARTAS DE TALENTO	4
ITENS	4
ITENS DE CONJUNTO	4
INIMIGOS	4
PEÇAS DO JOGO	4
A CIDADE	5
CARTAS DE CAMPANHA	5
MODO CAMPANHA	6
PREPARAÇÃO	6
COMO JOGAR	6
FASE DA CAMPANHA	6
FASE DA MISSÃO	7
FASE DA CIDADE	7
FEITOS HERÓICOS	8
MISSÕES	8

COMPONENTES DO JOGO

10 MINIATURAS DE INIMIGO



Arcanjo
Rafael x1



Uriel x1



Baalberith x1



Líder Anjo
x1



Servo Anjo
x6



Carta de Monstro
Vagante x24



Tabuleiro de Chefe
(frente e verso) x2



Carta de Poder
de Conjunto x12



Carta de Item
de Turba x60



Carta de Tesouro
Épico x16



Carta de Tesouro
Lendário x38



Marcador de Tesouro
Lendário x4



Marcador de
Companheiro x2



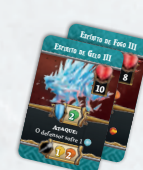
Marcador de
Ladino x9



Carta de
Turba x30



Carta de
Talentos x72



Carta de Referência
de Espírito x2



Carta de
Campanha x30



Carta de Efeitos
de Ladino x2



Painel de Nível da
Campanha x6



Dado de Ataque Vermelho x3
Dado de Defesa Verde x5



Marcador
de Portador
da Vida x1



Marcador
de Uso x10





4 Peças de Jogo (frente e verso)



Tabuleiro da Cidade x1

CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO: Alex Olteanu (lead) and Marco Portugal • **BASEADO NO DESIGN ORIGINAL DE:** Raphael Guiton, Jean-Baptiste Lullien, and Nicolas Raoult • **DESENVOLVIMENTO:** Fábio Cury (lead) • **REGRAS:** Michael John Hurley • **PRODUÇÃO:** Guilherme Goulart (lead), Raquel Fukuda (lead), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan, and Gregory Varghese • **DIREÇÃO DE ARTE:** Mathieu Harlaut • **ARTE:** Edouard Guiton (lead), Nolhan Colombani, Nicolas Fructus, Mark Gibbons, Giovanna Guimarães, Giorgia Lanza, Stefano Moroni, and Prosper Tipaldi • **DESIGN GRÁFICO:** Louise Combal (lead), Marc Brouillon, and Fabio de Castro • **FOTOGRAFIA DAS MINIATURAS:** Jean-Baptiste Guiton • **MODELAGEM:** Juan Navarro, Studio McVey, BigChild Creatives, Aragorn Marks, Thierry Masson, Alejandro Muñoz, Natalia Romero, and Raúl Fernandez • **ENGENHARIA DE MODELAGEM:** Vincent Fontaine • **RENDERIZAÇÃO:** Edgar Ramos • **REDAÇÃO:** Eric Kelley • **EDITOR:** David Preti • **REVISÃO:** Jason Koepp and Robert Fulkerson • **PLAYTESTERS:** 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, and João José Gois

GALÁPAGOS

TRADUÇÃO: Di Toletto • **REVISÃO:** Camila Berka •
DIAGRAMAÇÃO BR: Tati Hapanchuk e Karina Santiago
www.mundogalapagos.com.br



VISÃO GERAL

Do ponto mais profundo do Reino Infernal até o ponto mais alto do Paraíso, a Campanha de **Massive Darkness 2: Heavenfall** leva os jogadores através dos reinos eternos conforme eles perseguem a fonte do envolvimento do Reino Celestial na atual Escuridão Esmagadora. Apenas abrindo caminho pelas hordas corrompidas com suas armas e talentos, os Portadores da Luz poderão descobrir a verdadeira fonte da Escuridão!

O Modo Campanha da expansão Heavenfall introduz uma nova forma de jogar Massive Darkness 2, permitindo que os jogadores desenvolvam seus heróis mais longe que antes, com 5 níveis adicionais e levando-os em uma jornada em que podem escolher seu caminho para descobrir o que está por trás da corrupção do

Paraíso! A Campanha Heavenfall consiste em 14 Missões interconectadas pelas quais os jogadores poderão explorar 8 ao longo de cada jornada completa. Algumas Missões são totalmente novas, enquanto outras se passam no Reino Infernal e apresentam novas reviravoltas para Missões de Hellscape. A Campanha Heavenfall possibilita 3 finais possíveis de acordo com as decisões tomadas pelos jogadores. Mas cuidado: Se os jogadores perderem a mesma Missão 3 vezes, eles perdem a Campanha!

Massive Darkness 2: Heavenfall também apresenta uma Cidade movimentada, cheia de opções para os jogadores explorarem. Como uma casa para os Portadores da Luz entre Missões, eles terão acesso a serviços citadinos, permitindo aos heróis comprar itens específicos, poções para a próxima aventura e até fazer apostas!



CONCEITOS BÁSICOS

DADOS

Existem 2 novos tipos de dados, cada um designado por uma cor diferente. Note que, assim como em Hellscape, os jogadores estão limitados à quantidade de dados que vem na caixa.

- Os dados vermelhos são uma nova linha de dados de Ataque, mais fortes.
- Os dados verdes são uma nova linha de dados de Defesa, mais fortes.

CARTAS DE TALENTO

Cada classe ganha novas cartas de talento que funcionam da mesma maneira que os talentos de *Massive Darkness 2: Hellscape*.

Requisitos para Talentos Híbridos: Alguns talentos são Híbridos e exigem que os jogadores já detenham 2 talentos de níveis determinados.

Quando os jogadores escolherem um desses talentos, no lugar de substituí-lo pelos 2 anteriores, seu herói vai simplesmente ganhar o novo talento sem qualquer substituição.



Dica: Todos os Talentos Híbridos nesta expansão exigem 2 cartas de categoria IV. Jogadores experientes devem planejar com antecedência ao escolher talentos.

ITENS

Para além das 3 raridades existentes para os itens, *Heavenfall* acrescenta as cartas de item com raridade Lendária, representadas por seus próprios marcadores e baralho de Tesouro. Esta expansão também contém novos itens Épicos a serem usados apenas no Modo Campanha (veja página 6). Quando estiver jogando a Campanha, apenas embaralhe estas cartas em seus devidos baralhos.

Também existem Itens de Turba do nível 6 ao 10, conforme indicado no verso da carta. Todos os Itens de Turba dos níveis 6 a 9 são Épicos, enquanto Itens de Turba nível 10 são Lendários.

ITENS DE CONJUNTO

Esta expansão também traz 2 novos Conjuntos de itens para os jogadores coletarem e equiparem: Os Conjuntos **Fogo do Inferno** e **Portador das Sombras**. Os novos conjuntos funcionam da mesma maneira que o **Conjunto da Ruína Sombria** de Hellscape (página 22 do livro de regras de Hellscape).



O **Conjunto Fogo do Inferno** foca em dano por fogo e controle de marcador. O **Conjunto Portador das Sombras** foca em Zona de Sombra e dano direto automático para efeitos poderosos.

Heróis não podem ter mais que 1 Carta de Poder de Conjunto ativo. Se, por qualquer razão, um herói alcançar a condição em que ele pode ter mais de 1 Poder de Conjunto, ele deve escolher 1 para manter ativo. Se depois ele quiser trocar seu Poder de Conjunto ativo, pode simplesmente substituí-lo durante uma ação de Trocar e Equipar.

INIMIGOS

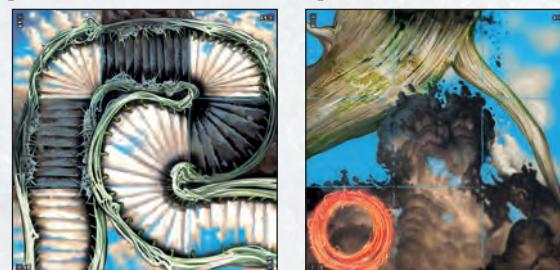
Heavenfall traz 1 nova Turba e 2 novos Monstros Vagantes que podem ser acrescentados a qualquer partida de Missão de tentativa única. Para incluí-los no jogo, apenas embaralhe estas cartas em seus respectivos baralhos. Além disso, *Heavenfall* traz cartas de inimigos de níveis 6 a 10 para todas as Turbas e Monstros Vagantes, tanto de Hellscape quanto de Heavenfall. Estas cartas de inimigos nível 6 a 10 são exclusivas para partidas do Modo Campanha (veja página 6). Quando jogar a Campanha de Heavenfall, confirme a inclusão da carta de Turba Anjos Corrompidos e as duas cartas de Monstros Vagantes (Arcanjo Rafael e Uriel) aos seus respectivos baralhos.



PEÇAS DO JOGO

As 4 novas Peças de Jogo com frente e verso são utilizadas exclusivamente para a Campanha Heavenfall e levam a ação das Masmorras infernais para o Reino Celestial, o próprio Paraíso.

Note que na peça [B]4B, as bordas verdes são paredes.



Peças [B]3B e [B]4A são as peças da última Luta de Chefe. Suas Zonas não têm paredes e as miniaturas podem permanecer em qualquer Zona. Zonas de Nuvens Escuras são Zonas de Sombra, enquanto as Zonas Iluminadas e de Céu são Zonas de Luz.

A CIDADE



Depois de vencer uma Missão no Modo Campanha (veja página 6), os heróis têm permissão para entrar na Cidade. A Cidade tem 5 áreas:

- **Ferreiro:** Heróis podem gastar seus Espólios (veja página 7) e Itens para comprar itens dos baralhos de Tesouro, dependendo de quanto gastam.
- **Inventor:** Heróis podem gastar altas quantias de Espólios para receber qualquer item que escolherem.
- **Herbolário:** Heróis podem gastar Espólios e itens para comprar Poções de Vida e Mana das cartas de Equipamento Inicial.
- **Beco de Apostas:** Heróis podem gastar Espólios e itens para tentar a sorte tirando um marcador de Tesouro da Bolsa de Tesouros, possivelmente recebendo um item mais poderoso.
- **Taverna:** Heróis podem deixar itens na Taverna para serem usados em Missões futuras.

CARTAS DE CAMPANHA

Esta expansão introduz 30 cartas de Campanha usadas no Modo Campanha (veja página 6). Não veja estas cartas a menos que seja instruído a fazê-lo. Elas são reveladas ao se completar Missões, Missões Secundárias (veja página 7), Feitos Heróicos (veja página 8) ou escolhendo 1 Missão no lugar de outra ao longo do progresso da Campanha.



SPOILERS À FRENTE!

Recomendamos que os jogadores só leiam o restante desta página se tiverem dúvidas sobre como uma carta de Campanha específica funciona, após ela ser revelada.

Cartas de Item: O tipo mais comuns de cartas de Campanha são itens. São tratados como qualquer outro item e sua raridade é indicada por sua cor de fundo. Se a carta de item de Campanha for usada por uma habilidade, efeito ou na Cidade, aquele item é removido da Campanha.



Cartas de Companheiro: Algumas cartas de Campanha são Companheiros e podem garantir ajuda extra aos heróis em suas Missões. Se os jogadores desbloquearem um Companheiro, no início da Missão, eles devem escolher um herói para ele acompanhar. Durante as Masmorras, Companheiros contam como heróis para qualquer outro propósito, tal como o de determinar qual miniatura será o alvo de ataque (mas não para número de Servos em Turbas, Vida de Monstros Vagantes etc.).



Durante seu turno, quando acompanhado de um Companheiro, um herói pode ativar cada um de seus Companheiros uma vez (a primeira ativação não custa uma ação) e pode gastar ações para ativá-los novamente. Quando ativados, Companheiros podem realizar ações de Ataque e Mover. Quando realizar uma ação de Mover, cada Companheiro tem 2 Pontos de Movimento, assim como qualquer herói. No entanto, eles não podem interagir, abrir portas, recuperar-se ou carregar qualquer item, a menos que se diga o contrário. Eles não rolam Dado da Sombra quando atacam na Sombra. Sempre que um Companheiro matar um inimigo, o herói que o acompanha recebe a experiência. Alguns Companheiros são representados por marcadores no tabuleiro, enquanto outros podem usar a miniatura de um inimigo. Em caso posterior, remova as cartas correspondentes a eles do baralho de Turbas e de Monstros Vagantes. Se um Companheiro for morto, remova-o da Campanha.

Habilidades Especiais: Algumas cartas de Campanha podem conceder Habilidades Especiais aos heróis. Quando uma carta de Habilidade Especial é revelada, mantenha-a ao lado da Masmorra como um lembrete. Esta Habilidade Especial permanece ativa até o fim da Campanha, a menos que se diga o contrário. Algumas Habilidades Especiais podem conceder marcadores ou componentes, como um Marcador de Portador de Vida extra.



Talentos Especiais: Algumas cartas de Campanha podem conceder Talentos Especiais aos heróis. Quando um herói adquire um Talento Especial, ele o mantém até o final da Campanha.

Talento de Companheiro e Arma: Algumas cartas de Campanha podem conceder Habilidades a Companheiros ou Armas específicas. Estas serão declaradas na parte inferior da carta. Talento de Companheiro é aplicado ao respectivo Companheiro. Talento de Arma é aplicado àquela arma. Se os heróis trocarem a arma que detém um talento, o talento acompanha a arma.

Cartas de Cidade: Algumas cartas de Campanha modificam a Cidade. Quando reveladas, coloque a carta de Cidade em cima da sua respectiva área na Cidade até o final da Campanha. Elas substituem os efeitos anteriores daquela área da Cidade.



Marcadores de Uso: Algumas cartas de Campanha exigem para serem ativadas. No início de cada Missão, coloque o número de marcadores mostrados na carta. Sempre que um herói ativar o efeito ou habilidade daquela carta, remova 1 marcador daquela carta. Se o herói não puder remover 1 marcador daquela carta, ele não poderá utilizar sua habilidade ou efeito. Consumíveis que exigem marcadores não são descartados quando ficam sem marcadores, eles continuam no inventário do herói (eles são restabelecidos no início da próxima Missão).





MODOS CAMPAÑA

PREPARAÇÃO

Além das regras de preparação explicadas no livro de regras de *Massive Darkness 2: Hellscape*, siga os seguintes passos:

- 1. Painel de Nível:** No lugar do Painel de Nível de Hellscape, os jogadores devem usar o Painel de Nível da Campanha em seu Tabuleiro de Herói, com o lado dos Níveis 1 a 5 virado para cima.
- 2. Bolsa de Tesouro:** Os marcadores de Tesouro utilizados normalmente devem ser substituídos por 10 marcadores de Tesouro Comum e 1 Raro na Bolsa de Tesouro.
- 3. A Cidade:** Coloque o Tabuleiro da Cidade próximo à área de jogo. Os heróis interagem com a Cidade após cada Missão bem sucedida.
- 4. Cartas de Campanha:** Coloque as cartas de Campanha correspondentes à Campanha (se houver) ao lado da Cidade, viradas para baixo. Algumas Missões vão orientar os jogadores a pegá-las.
- 5. Turbas e Monstros Vagantes:** Organize os 6 novos baralhos de inimigos com as cartas de Turbas e de Monstros Vagantes correspondentes aos níveis de 6 a 10, como indicado no verso das cartas.
- 6. Itens:** Embaralhe todas as novas cartas de Itens Épicos em seu baralho correspondente. Separe as cartas de Itens Lendários e as novas cartas de Itens de Turba em baralhos separados de acordo com o verso das cartas e embaralhe cada baralho.
- 7. Equipamento Inicial:** Os heróis recebem apenas o equipamento inicial de Hellscape quando jogam a primeira Missão na Campanha. Da segunda Missão em diante, cada herói pode carregar no máximo 7 itens (veja página 7).
- 8. Componentes e Talentos de Classe:** Quando os jogadores escolherem seus heróis, eles devem pegar os componentes extras de suas classes incluídas nesta expansão, que serão necessários para os níveis 6 a 10.
- 9. Remova as seguintes cartas de Porta do jogo:** Sala Armadilha do Tesouro, Sala de Treinamento, Sala do Ritual de Sangue, Câmara de Luz, Exército Infernal e Depósito de Armas.
- 10. Indicador de Ecuridão:** Compre aleatoriamente 3 marcadores de Tesouro da Bolsa de Tesouro e coloque-os nos espaços com os ícones de Tesouro no Indicador de Ecuridão.

COMO JOGAR

Campanhas são jogadas a partir de uma série de Missões. Assim que os jogadores escolherem seus heróis e começarem a Campanha, eles seguem estas Fases em ordem:

1. Fase de Campanha
2. Fase de Missão
3. Fase da Cidade

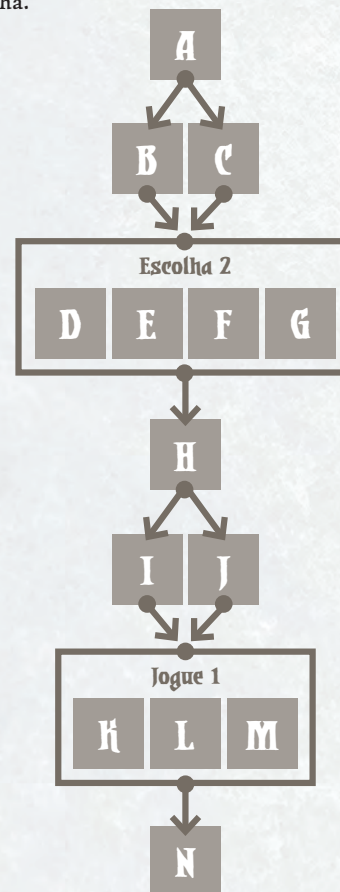
1. FASE DE CAMPAÑA

Nesta Fase, os jogadores decidem qual Missão vão jogar. Eles iniciam a Campanha jogando a primeira Missão (em *Heavenfall* é a **Missão A: Primeira Investigação**). Depois disso, eles poderão escolher entre Missões específicas, conforme descrito ao final de cada Missão.

É importante notar que os jogadores não poderão trocar suas classes ou heróis após a Campanha começar.

CAMPAÑA DE HEAVENFALL

A Trilha de Campanha abaixo é um lembrete visual das escolhas disponíveis em cada Fase de Campanha.





2. FASE DE MISSÃO

Nesta Fase, os jogadores jogam a Missão que escolheram. Regras extras foram inseridas, algumas das quais são modificadas das regras do jogo base.

Vida, Mana e Componentes de Classe Iniciais: Heróis iniciam cada Missão com sua Vida e Mana máxima. Podem trocar livremente entre eles. Depois, colocuem os heróis na(s) Zona(s) Inicial(is) da Masmorra.

Prepare cada personagem normalmente, com as seguintes exceções:

- Heróis mantêm seus níveis e talentos obtidos entre Missões.
- Se os heróis venceram a Missão anterior, eles mantêm sua experiência atual; se perderam, eles começam com 0 EXP.
- Não coloque os Marcadores de Tesouro Raro e Épico ao lado do Painel de Nível. Eles devem permanecer na reserva.
- Heróis com classes que têm seus talentos vinculados a componentes de classe (como o Amuleto Mágico do Mago ou o Tabuleiro do Paladino) podem reorganizar seus talentos em seus espaços designados.

Equipamento Inicial: Heróis mantêm seus itens entre Missões. Durante a Preparação da Missão, cada herói pode levar consigo 7 itens. A Taverna na Cidade funciona como um armazenamento de itens sobressalentes para os heróis (veja página 8). Qualquer item a mais deve ser descartado e embaralhado em seu próprio baralho.

Marcadores de Espólios: Quando os heróis abrem uma Câmara, não troque os marcadores de Espólios daquela Câmara por marcadores de Tesouro. Heróis podem interagir com marcadores de Espólios, pegá-los e gastá-los na Cidade se vencerem a Missão. Ao final da Fase da Cidade ou depois de perder uma Missão, os heróis devem descartar qualquer marcador de Espólios que ainda tiverem.

Recompensas de Inimigos: Todas as Turbas recompensam 0 (zero) marcador de Tesouro e todos os Monstros Vagantes recompensam 1 marcador de Tesouro.

IMPORTANTE: Esta regra se aplica a todas as Turbas e todos os Monstros Vagantes independentemente do Nível do inimigo e qualquer ícone de Recompensa que possa aparecer na carta.

Indicador de Ecuridão: Ignore o ícone de Tesouro impresso no Indicador de Ecuridão durante a Missão. Quando o Indicador avançar para um espaço com um marcador de Tesouro, colocado durante a preparação, devolva-o à Bolsa de Tesouros e compre 1 carta de Tesouro do baralho correspondente. Dê esta carta para qualquer herói na Masmorra. No final da Missão, devolva qualquer marcador de Tesouro não utilizado do Indicador de Ecuridão para a Bolsa de Tesouros.

Baús: Quando um herói interagir com um Baú, ele deve descartar o marcador de Baú (sem virá-lo) e comprar um marcador de Tesouro da Bolsa de Tesouro de acordo com o tipo de Baú:

- **Baú:** 1 marcador de Tesouro
- **Baú Superior:** 2 marcadores de Tesouro

Compre aquela quantidade de cartas de Tesouro de seus respectivos baralhos. Depois, devolva os marcadores para a Bolsa de Tesouros.

Forjas: Quando um herói interagir com um marcador de Forja, em vez do efeito usual, remova aquela Forja da Masmorra. Em seguida, o herói compra 1 carta do baralho de Itens de Turba correspondente ao Nível da Masmorra.

Missões secundárias: A maioria das Missões tem Missões Secundárias listadas em suas descrições. Os heróis podem reivindicar a recompensa da Missão Secundária quando vencerem a Missão principal e completarem as condições da Missão Secundária. Eles não podem reivindicar a recompensa se Missão principal terminar em derrota.

Perdendo a Missão: Além das condições de derrota já existentes, se a Missão não for vencida pela 4ª rodada do verso do Indicador de Ecuridão, a Missão termina em derrota. Quando uma Missão é perdida, heróis não avançam para a Fase da Cidade. Eles também perdem toda a EXP não utilizada, porém não há perda de níveis já alcançados.

Descarte todas as fichas de Espólios. Cada herói deve descartar seus Itens até que tenham no máximo 7 cada. Em seguida, os jogadores podem tentar a Missão novamente do início. Se houverem outras Missões disponíveis no passo atual da Trilha da Campanha (veja página 6), eles podem escolher outra Missão para jogar.

Perdendo a Campanha: Se a mesma Missão for perdida 3 vezes, a Campanha foi perdida e os jogadores devem recomeçá-la.

3. FASE DA CIDADE

Depois de vencer uma Missão, os heróis seguem para a Fase da Cidade. Todos os heróis podem trocar livremente entre si. Depois, reembalhe todos os itens descartados em seus baralhos correspondentes. A qualquer momento durante a Fase da Cidade, os jogadores podem verificar se eles completaram qualquer um dos Feitos Heróicos (veja página 8).

Enquanto estiverem na Cidade, os jogadores podem discutir entre eles e gastar coletivamente todos os marcadores de Espólios e itens para interagir e utilizar os efeitos de cada área da Cidade. Itens gastos ou descartados em qualquer das áreas da cidade só são reembalhados em seus baralhos correspondentes após a Fase da Cidade.

Câmbio de Itens e Marcadores de Espólios: Cada área da Cidade tem um custo diferente em marcador de Espólios que pode ser gasto para utilizar seus efeitos. A raridade de cada item tem um valor equivalente em marcador de espólios. Os jogadores podem descartar itens para pagar pelos custos de uma área da Cidade e podem acrescentar o valor de itens ao de marcadores de Espólios que tiverem para pagar esses custos. Quando o item for descartado desta maneira, ele não gera troco em marcadores de Espólios. Assim sendo, se os jogadores decidirem interagir e descartar um item que vale 3 marcadores de Espólios em um efeito que requer apenas 2 marcadores de Espólios, eles não recebem de volta 1 marcador de Espólios.

O número de marcadores de Espólios que cada item recebe é demonstrado abaixo:

- : 1 marcador de Espólios
- : 3 marcadores de Espólios
- : 9 marcadores de Espólios
- : 27 marcadores de Espólios





Herbolário: Cada interação com o Herbolário custa 2 marcadores de Espólios. Para cada interação nessa área durante a Fase da Cidade, os jogadores podem selecionar 1 Poção de Vida ou 1 Poção de Mana das cartas de Equipamento Inicial, desde que ainda tenha alguma disponível.

Beco de Apostas: Uma vez por Fase da Cidade, os jogadores podem escolher interagir com o Beco de Apostas. Cada interação custa 6 marcadores de Espólios. Para cada interação nessa área, os jogadores podem comprar 1 marcador de Tesouro da Bolsa de Tesouro. Compre 1 carta de Tesouro do baralho correspondente e devolva o marcador para a Bolsa de Tesouro.

Ferreiro: O custo para cada interação com o Ferreiro varia depende do baralho de Tesouro que os jogadores decidirem comprar. Assim que os jogadores decidirem o baralho, eles pagam o custo correspondente em marcadores de Espólios (conforme abaixo) para comprar 1 carta do baralho e dar para qualquer herói.

- : Custa 2 marcadores de Espólios
- : Custa 7 marcadores de Espólios
- : Custa 21 marcadores de Espólios
- : Custa 54 marcadores de Espólios

Inventor: Cada interação com o Inventor custa 81 marcadores de Espólios. Para cada interação nessa área durante a Fase da Cidade, os jogadores podem procurar e pegar qualquer 1 carta de qualquer baralho de Tesouro, depois embaralhar o resto do baralho.

Taverna: A Taverna é uma área onde heróis podem deixar itens guardados em vez de levá-los com eles para a próxima Missão. Itens deixados na Taverna podem ser recuperados pelos heróis na Fase da Cidade seguinte. A Taverna pode guardar no máximo 2 itens por herói do grupo. A Taverna não tem qualquer custo.

Lembre-se que os heróis só podem começar a próxima Missão com no máximo 7 itens cada!

FEITOS HERÓICOS

Durante a Fase da Cidade, os jogadores podem verificar se eles completaram algum Feito Heróico da Campanha. Eles recebem sua recompensa apenas na primeira vez que cada condição for cumprida. Em *Heavenfall*, são as seguintes:

- **Complete 3 Missões Secundárias:**
Compre a carta de Campanha 1.
- **Interaja com o Beco de Apostas 4 vezes:**
Compre a carta de Campanha 3.
- **Durante a Fase da Cidade, descarte 5 cartas de Poção com nomes diferentes de uma vez, sem nenhum efeito:**
Compre a carta de Campanha 4.
- **Obtenha o Poder Superior do Conjunto Portador das Sombras (4+ partes):**
O herói com o Poder Superior recebe a carta de Campanha 5.
- **Obtenha o Poder Superior do Conjunto Fogo do Inferno (4+ partes):**
O herói com o Poder Superior recebe a carta de Campanha 6.
- **Perca a mesma Missão 2 vezes:**
Compre a carta de Campanha 7. Este Feito Heróico pode ser efetuado a qualquer momento, mesmo fora da Fase da Cidade.
- **Feito Heróico secreto:**
Este Feito Heróico só fica disponível após completar a **Missão H: A Libertação de Miguel**.

MISSÕES

Progresso da Campanha: Após vencer uma Missão, os jogadores devem seguir os seguintes passo indicados em cada Missão:

- Reivindique a recompensa da Missão;
- Reivindique a recompensa da Missão Secundária, se concluída;
- Distribua os pontos de experiência;
- Aprimore a Bolsa de Tesouro;
- Após a Fase da Cidade, vá para a próxima Missão conforme indicado.

Inicie a Campanha de Heavenfall jogando a **Missão A: Primeira Investigação**.

EVITANDO SPOILERS!

Não leia o 'Progresso da Campanha' de cada Missão antes de concluí-la com sucesso.



MISSÃO A: PRIMEIRA INVESTIGAÇÃO

Dez anos se passaram desde que a invasão da Escuridão Esmagadora foi reprimida. A Companhia dos Portadores da Luz se estabeleceu em Crondar como mantenedores da paz e campeões do bem. O Conselho de Crondar foi formado por representantes de outras nações e reinos prósperos, mas essa harmonia frágil não vai durar. Relatos perturbadores chegaram até a Companhia dos Portadores da Luz de que monstros e criaturas repugnantes de áreas fora do alcance têm aparecido e perturbado uma cidade próxima. Rumores dizem que um portal surgiu nas zonas ermas de onde os cidadãos suspeitam que as bestas estão emergindo. Um grupo de Portadores da Luz foi enviado para investigar e fechar o portal antes que mais dano possa ser causado.

Peças necessárias (de Hellscape, peças [A]); 1A, 4A

OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

- 1- **Pergaminhos Ritualísticos:** Reúna os Pergaminhos
- 2- **Fechando o Portal:** Destrua a Fissura

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- **Pergaminhos Ritualísticos:** Para fechar a Fissura, jogadores precisarão dos Pergaminhos. Os Pergaminhos são representados pelos marcadores de Objetivo. Qualquer herói que estiver na Zona do marcador de Objetivo pode gastar 1 Ponto de Movimento para pegar o Pergaminho. Pergaminhos podem ser trocados como itens.

1A

4A



- **A Fissura:** O marcador de Portal no fundo da Câmara é a Fissura. Ela não segue as regras de Portais. Este marcador de Portal só é utilizado para representar a Fissura.

- **Fechando a Fissura:** Qualquer herói que tiver os dois Pergaminhos e estiver na Zona da Fissura pode usar 1 ação para destruí-la.

MISSÃO SECUNDÁRIA

TODOS OS CANTOS E FRESTAS!

Temos que investigar toda a masmorra. Podemos encontrar algo interessante!

- **Condições:** Revelar **todas** as Câmaras.
- **Recompensa (apenas se vencer):** Comprar a carta de Campanha 8.



Zona Inicial dos Heróis



Marcador de Objetivo x2



Marcador de Baú x1



Zona Inicial de Turba x1



Marcador de Espólios*



Marcador de Aparecimento x3



Porta



Marcador de Portal de Monstros Vagantes x1



Marcador de Portal (até x3)



Marcador de Armadilha de Espinhos x1



Ponte x2

MISSÃO A: PROGRESSO DA CAMPANHA

Aparentemente, as notícias são mais preocupantes do que era esperado! Não existe apenas um portal emanando Escuridão, mas vários! Não é um incidente isolado. O Conselho deve ser informado imediatamente.

Enquanto isso, sem saber a verdadeira profundidade da situação, a população decidiu juntar algumas das suas reservas e presentear os heróis com um sinal de gratidão por derrotar este pequeno incômodo.

- **Recompensa:** Os jogadores podem usar o Beco de Apostas de graça durante sua próxima Fase da Cidade, em vez de pagar o seu custo.
- **Distribua a experiência entre os heróis como eles preferirem:**
 - 1-2 heróis: 3 EXP
 - 3-4 heróis: 7 EXP
 - 5-6 heróis: 11 EXP
- **Aprimore a Bolsa de Tesouros:** Acrescente 2 marcadores Raros à bolsa de tesouros.

PRÓXIMA MISSÃO:

O Conselho considerou sobre o que poderia ser feito e a Companhia dos Portadores da Luz também se pronunciou sobre o tema. Após uma longa discussão, ficou decidido que um grupo de Portadores da Luz seria enviado através de um portal para descobrir a fonte da Escuridão. Infelizmente, essa é uma missão terrível e as chances de retorno são pequenas, uma vez que ainda não se sabe o que pode estar do outro lado.

Em primeiro lugar, os heróis precisam encontrar um portal. Foi relatado que havia um próximo e os heróis poderão encontrar uma maneira de utilizá-lo. Também se sabe de um antigo Portador da Luz, conhecido por sua maestria em manipular portais, que ofereceu ajuda para criar um ritual que pode invocar um portal para os heróis.

ESCOLHA 1:

- **Estrada para o Inferno (Missão B, página 10)**
Vá de cabeça para um portal aberto e tente a sorte.

- **A Passagem (Missão C, página 11)**
Ajude o Invocador a conjurar um portal.

*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:



MISSÃO B:

ESTRADA PARA O INFERNO

Conforme os Portadores da Luz se aproximam da região do portal informado, eles encontram um casal de cidadãos feridos e espancados vindo da direção oposta. Eles dizem terem sido emboscados por criaturas repugnantes logo à frente. Na masmorra, o grupo percebe que existe um altar de sacrifício detrás de uma porta estranha. A porta precisa ser aberta para que os heróis possam usar o altar e se lançarem no portal, mesmo que isso custe suas vidas ou suas almas!

Peças necessárias (de Hellscape, peças [A]): 1A, 3A, 5A.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

- 1- **Abra o Portão:** Pressione ambos os botões
- 2- **Entre no Inferno:** Escape pelo Altar

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

• **O Portão:** O Portão (porta com o contorno branco) permite a passagem de criaturas da Escuridão. Inimigos podem atravessar o Portão livremente. Para o infortúnio dos Portadores da Luz, ele não pode ser aberto por meios convencionais. Para abrir o Portão, os heróis devem ativar ambos os botões. O Portão bloqueia o Campo de Visão.

• **Abra o Portão:** Os botões são representados pelos marcadores de Objetivo com lado colorido para cima. Qualquer herói em uma Zona com um desses marcadores de Objetivo pode gastar 1 Ponto de Movimento para interagir com ele e retirá-lo da Masmorra.

• **Revelação Infernal:** Assim que ambos os marcadores de Objetivo com o lado colorido para cima forem removidos, o Portão se abrirá. Vire o marcador de Porta indicado por um contorno branco para o lado aberto e revele a Câmara normalmente.

• **Entre no Inferno:** Qualquer herói na Zona do Altar (indicada pelo marcador de Objetivo cinza) pode gastar 1 Ponto de Movimento para sair da Masmorra. A Missão termina em vitória quando todos os heróis tiverem saído.

MISSÃO SECUNDÁRIA

ILUMINADOS!

Mostre aos inimigos que vocês não estão para brincadeira! O poder da cooperação e coordenação vai superar essas turbas esfarrapadas.

- **Condição:** Ative ambos os botões na mesma rodada.
- **Recompensa (apenas se vencer):** Compre a carta de campanha 9 e escolha 1 herói para recebê-la.

1A 3A 5A



*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:



Zona Inicial dos Heróis

Marcador de Objetivo Cinza x1

Marcador de Objetivo com o lado colorido para cima x2

Marcador de Baú x2

Zona Inicial de Turba x2

Marcador de Aparecimento x4

Marcador de Espólios*

Marcador de Forja x1

Marcador de Pilar x1

Marcador de Porta Fechada x9

Marcador de Portal de Monstros Vagantes x1

Marcador de Portal (até x2)

Marcador de Armadilha de Espinhos x1

Ponte x2

MISSÃO B: PROGRESSO DA CAMPANHA

Conforme os heróis surgem do outro lado do portal, uma sensação de realização preenche seus corações. Infelizmente, sua falta de conhecimento em como manipular um portal teve consequências surpreendentes no último a passar! aparentemente, ele foi afetado por energias mágicas caóticas.

- **Recompensa:** O último herói a sair da Masmorra recebe a carta de Campanha 16.
- **Distribua a experiência entre os heróis como eles preferirem:**
 - 1-2 heróis: 3 EXP
 - 3-4 heróis: 7 EXP
 - 5-6 heróis: 11 EXP
- **Aprimore a Bolsa de Tesouros:** Remova 2 marcadores Comuns e acrescente 1 Raro.

PRÓXIMA MISSÃO:

Conforme os heróis terminam seu momento de alegria, o senso lhes retorna. A missão apenas começou. O forte odor de enxofre impregna o ar, tornando a respiração pesada e repugnante. Poderia este ser o Inferno? O que os heróis devem fazer?

Vá para Escolha seu Destino (página 12).

MISSÃO C: A PASSAGEM

O grupo de heróis encontrou o Portador da Luz Ancestral. Ele parecia vagamente familiar, mas deve ser apenas uma coincidência. O misterioso ancestral diz aos heróis que ele pode abrir um portal para levar o grupo até a fonte da Escuridão, mas eles devem escoltá-lo até o local onde ele pode sentir e canalizar as energias sombrias que estão emanando novamente.

Peças necessárias (de Hellscape, peças [A]): 2A, 4A, 5A.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

- 1- Proteja o Invocador:** Proteja a vida do Invocador até ele chegar à Fissura
- 2- Entre no Inferno:** Atravesse a Fissura

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- Quem é?** Use o marcador de Companheiro Invocador para representar o Invocador.
- O Invocador:** A partir da 2ª rodada, no início de toda Fase dos Heróis, o Invocador se move 2 Zonas em direção à porta com contorno branco, sempre usando o caminho mais curto. Além disso, o Invocador:
 - Não pode abrir Portas;
 - Nunca pode abandonar uma Zona com inimigos;
 - Conta como um herói para o propósito de determinar ataque a miniaturas de heróis e inimigos, mas não pode realizar qualquer ação além da movimentação, conforme descrito acima;
 - Não pode segurar itens.

• A Fissura: Se o Invocador chegar à Zona em que fica a porta de contorno branco e ela estiver fechada, ele encerra seu movimento e abre a porta imediatamente. Revele a Câmara normalmente. Se a porta estiver aberta, o Invocador continua sua movimentação em direção à Fissura, representada pelo marcador de Objetivo.

• Entre no Inferno: Assim que o Invocador chegar à Zona da Fissura, ele terá canalizado a energia da Fissura com sucesso. Vire o marcador de Objetivo e remova o Invocador da Masmorra. Depois disso, qualquer herói poderá gastar um 1 Ponto de Movimento na Zona da Fissura para deixar a Masmorra. A Missão acaba em vitória quando todos os heróis entrarem na Fissura.

ATRIBUTOS DO INVOCADOR: Vida: 5, Defesa: 2

MISSÃO SECUNDÁRIA

INTOCADO!

Se nós conseguirmos manter o Invocador seguro e a salvo, talvez possamos ajudá-lo a aprofundar seu conhecimento sobre estes portais.

- Condição:** O Invocador não pode sofrer qualquer Dano durante a Missão.
- Recompensa (apenas se vencer):** Compre a carta de Campanha 10.

MISSÃO C: PROGRESSO DA CAMPANHA

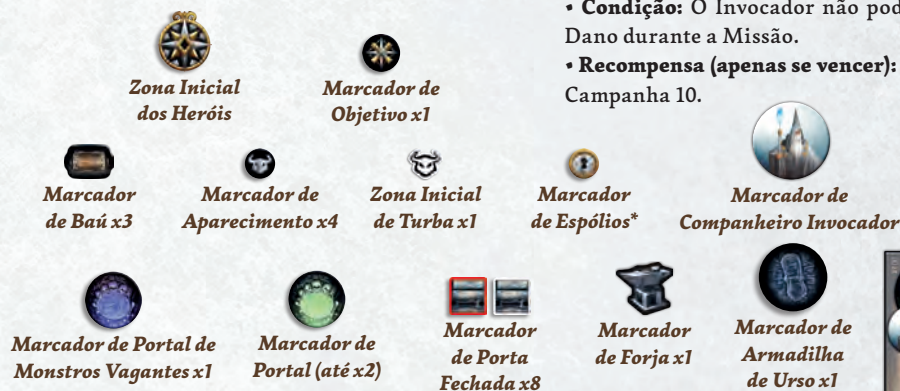
Assim que os heróis chegam ao outro lado da fissura, são surpreendidos ao verem que o Invocador os acompanhou! Há males que trazem um bem! "Eu envelheci e fiquei mais fraco nos últimos dez anos, mas ajudarei no que estiver ao meu alcance para ver essa missão cumprida. Não deixarei vocês na mão."

- Recompensa:** Compre a carta de Campanha 17.
- Distribua a experiência entre os heróis como eles preferirem:**
 - 1-2 heróis: 13 EXP
 - 3-4 heróis: 17 EXP
 - 5-6 heróis: 21 EXP
- Aprimore a Bolsa de Tesouros:** Remova 2 marcadores Comuns e acrescente 1 Raro.

PRÓXIMA MISSÃO:

Conforme os heróis terminam seu momento de alegria, o senso lhes retorna. A missão apenas começou. O forte odor de enxofre impregna o ar, tornando a respiração pesada e repugnante. Poderia este ser o Inferno? O que os heróis devem fazer?

Vá para Escolha seu Destino (página 12).



*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:



ESCOLHA SEU DESTINO

Este lugar parece o Inferno, cheira ao Inferno e pesa como o Inferno... O local ao qual os Portadores da Luz chegaram é um saguão amplo com quatro corredores, cada um seguindo em uma direção diferente. O grupo deve encontrar pistas e soluções possíveis para acabar com a fonte da Ecuridão. O caminho que eles escolherem determina seus destinos, para o bem ou para o mal. Qual será seu destino?

Coletivamente, os jogadores devem escolher 2 das 4 missões seguintes para completar.

- O Artefato Demoníaco (Missão D, nesta página)
Sabe-se sobre um artefato lendário que é mantido no Inferno. Esse artefato garante poderes fantásticos a seu portador e pode ajudar os heróis a derrotar a fonte da Ecuridão. Mas a que custo?

- A Espada Amaldiçoada (Missão E, página 13)
Esta Missão não pode ser escolhida de acordo com as regras para um jogador.

A Espada Amaldiçoada é conhecida por se aproveitar do poder de seu portador, mas ela precisa ser domada. Com essa espada, os Portadores da Luz podem ser capazes de derrotar a fonte da Ecuridão.

- Labirinto Infernal (Missão F, página 14)
Um labirinto no Inferno? O que poderia dar errado? Talvez, se os heróis não fizerem o que os inimigos esperam, podem acabar levando a melhor.

- A Fera do Terror (Missão G, página 15)
Os Portadores da Luz podem ouvir rugidos e risadas ao longe num ritmo frenético. Eles já ouviram esse som antes: A Fera que aterrorizava a cidade por gerações e nunca foi pega. Seria ela uma criatura do Inferno?

Após completar a segunda Missão, vá para A Libertação de Miguel (Missão H, página 16).

*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:



MISSÃO D:

O ARTEFATO DEMONÍACO

As histórias contam sobre um artefato lendário conhecido por ser mantido no Inferno. Os Portadores da Luz decidem buscar pelo item na esperança de que este poder surpreendente, mesmo que maligno, pudesse ajudá-los a vencer a fonte da Ecuridão. Às vezes é preciso usar fogo contra fogo! Assim que os heróis se aproximam da área onde os rumores dizem que o artefato está, eles percebem algo estranho. O artefato foi estilhaçado. Alguém sabia que eles estavam vindo! Os heróis devem agora encontrar uma maneira de reforçar o Artefato Demoníaco de forma que seu poder possa ser mais uma vez aproveitado.

Peças necessárias (de Hellscape, peças [A]): 1B, 3B, 5B, 7B.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

1- Reúna os Fragmentos: Colete 3 dos 4 Fragmentos na Masmorra

2- Forje com Fogo do Inferno: Use 3 Fragmentos para forjar o Artefato na Forja Demoníaca

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

• Reúna os Fragmentos: Os Fragmentos são representados pelos marcadores de Objetivo com o lado colorido para cima. Qualquer herói pode interagir com um marcador de Objetivo com o lado colorido para cima para coletá-lo.

• Forje com o Fogo do Inferno: Quando 3 ou mais marcadores de Objetivo tiverem sido reunidos, se todos os heróis que tiverem posse de pelo menos 1 Fragmento estiverem na Zona da Forja Demoníaca (representada pelo marcador de Objetivo cinza), qualquer herói que estiver na mesma Zona pode gastar 1 ação para forjar o Artefato.

MISSÃO SECUNDÁRIA

FORJADO COM PROFICIÊNCIA!

Se formos capazes de forjar o artefato com mais fragmentos, ele provavelmente será mais resistente e menos propenso a quebrar.

• Condição: Forjar o Artefato com 4 Fragmentos.

• Recompensa (apenas se vencer): Compre a carta de Campanha 11.

Zona Inicial dos Heróis

Porta Fechada x7

Zona Inicial de Turba x2

Marcador de Aparência x5

Marcador de Portal de Monstros Vagantes x1

Marcador de Portal (até x2)

Marcador de Espólios*

Marcador de Baú x1

Marcador de Baú Superior x1

Marcador de Fonte x1

Marcador de Forja x2

Marcador de Armadilha de Urso x1

Marcador de Armadilha de Espinhos x2

Marcador de objetivo com lado colorido para cima x4

Marcador de Objetivo Cinza x1

5B

1B 7B 3B

MISSÃO D: PROGRESSO DA CAMPANHA

- Se a Missão Secundária NÃO for concluída:

Assim que os heróis forjam o artefato, um deles se adianta, ansioso por usá-lo.

O Amuleto da Ruína Infernal brilha poderoso, gerando um fogo arcano ao redor do herói que o colocou. De repente, o herói ouve uma voz em sua mente "HAHAHA, agora nós somos um!". Conforme o herói se sente imbuído pelo poder, o amuleto se parte em pedaços mais uma vez.

- Se a Missão Secundária for concluída:

Assim que os heróis forjam o artefato, um deles se adianta, ansioso por usá-lo.

O Amuleto da Ruína Infernal brilha poderoso, gerando um fogo arcano ao redor do herói que o colocou. De repente, o herói ouve uma voz em sua mente "HAHAHA, agora nós somos um!". O herói se sente imbuído por poder, mas existe algo mais naquela situação. Ele se sente diferente, mais afinado à fonte da Escuridão.

• Recompensa:

- Se os jogadores venceram esta Missão na primeira tentativa: Escolha um herói para receber a carta de Campanha 18 (antes de revelá-la).

- No entanto, se você perdeu pelo menos 1 vez: Escolha um herói para receber a carta de Campanha 19 (antes de revelá-la).

• Distribua a experiência entre os heróis como eles preferirem:

1-2 heróis: 13 EXP

3-4 heróis: 17 EXP

5-6 heróis: 21 EXP

• **Aprimore a Bolsa de Tesouros:** Remova 3 marcadores Comuns e acrescente 2 Épicos.

PRÓXIMA MISSÃO:

O grupo aperfeiçoou o poder de um Artefato Demoníaco. Isso irá ajudá-los a encontrar e derrotar a fonte da Escuridão, mas será o suficiente? Será que eles finalmente escolheram seu próprio destino?

Vá escolher seu destino (página 12).

*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:



MISSÃO E:

A ESPADA AMALDIÇOADA

A Espada Amaldiçoada é conhecida por se aproveitar do poder de seu portador, tornando-o extremamente poderoso. Mas ela precisa ser domada. Para domar as energias malignas da espada, os heróis precisam usá-la para destruir os Cristais do Pecado que existem no Inferno. Desta forma, a espada vai se alimentar dos Cristais do Pecado no lugar da alma de seu portador. Com essa espada, os Portadores da Luz podem ser capazes de vencer a fonte da Escuridão.

Peças necessárias (de Hellscape, peças [A]): 1B, 2B, 5B, 6A.

OBJETIVO DA MISSÃO

Destruir os Cristais do Pecado: Use a Espada Amaldiçoada para destruir os 5 Cristais do Pecado

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

• **A Espada Amaldiçoada:** Durante a preparação, compre a carta de Campanha 20, a Espada Amaldiçoada. O herói que estiver com a Espada Amaldiçoada sofre Dano no início de cada Fase dos Heróis dependendo de quanto tempo ele passou com ela.

Esse Dano é aplicado antes do efeito de qualquer marcador de Portador da Vida:

- 1ª rodada - 1 Dano
- 2ª rodada consecutiva - 2 Danos
- 3ª rodada consecutiva - 3 Danos
- 4ª rodada consecutiva - **DERROTA!** Se o herói iniciar sua 4ª rodada consecutiva em posse da Espada Amaldiçoada, o herói perde sua alma para a Escuridão e a Missão termina em derrota.

Use os marcadores de Corrupção para acompanhar quantas rodadas um único herói manteve posse da Espada Amaldiçoada. Assim que ele passar a Espada Amaldiçoada para outro herói em uma ação de Troca, descarte os marcadores e comece a contar novamente. A Espada Amaldiçoada não pode ser mantida no Inventário do herói. (Continua na próxima página.)

Marcador de
Objetivo x5

Marcador de
Espólios*

Marcador de
Aparência x6

Porta
Fechada x11

Marcador de Baú
Superior x1

Marcador de
Forja x1

Marcador de
Fonte x2

Zona Inicial
dos Heróis

Zona Inicial
de Turba x2

Marcador
de Baú x1

Marcador de
Portal de Monstros
Vagantes x1

Marcador de
Portal (até x2)

Marcador de
Armadilha de
Espinhos x3

Ponte x2

2B

1B

5B

6A



• **Destrúa os Cristais do Pecado:** Cristais do Pecado são representados por marcadores de Objetivo. Se o herói em posse da Espada Amaldiçoada estiver na mesma Zona que um Marcador de Objetivo, ele pode gastar 1 ação para destruir um Cristal do Pecado, removendo-o da Masmorra. Uma vez que todos os marcadores forem removidos, a Missão termina em vitória.

MISSÃO SECUNDÁRIA

RESISTINDO À CORRUPÇÃO!

Os heróis não podem sucumbir à corrupção da Espada Amaldiçoada. Na verdade, eles não devem sucumbir, ponto! Desta forma, teremos realmente domado a espada.

- **Condição:** Não utilize nenhum marcador de Portador da Vida durante esta Missão.
- **Recompensa (apenas se vencer):** Compre a carta de Campanha 12.

MISSÃO E: PROGRESSO DA CAMPANHA

Assim que o último Cristal do Pecado é destruído, os heróis sentem o drenar de suas almas diminuindo. Eles se sentem a salvo da presença corruptível da espada e muito mais poderosos agora que obtiveram e domaram uma arma surpreendente!

- **Recompensa:** Fique com a carta da Espada Amaldiçoada (de agora em diante, ela não causa mais dano ou derrota heróis no início da Fase de Heróis e pode ser colocada no inventário).
- **Distribua a experiência entre os heróis como eles preferirem:**
 - 1-2 heróis: 8 EXP
 - 3-4 heróis: 12 EXP
 - 5-6 heróis: 16 XP
- **Aprimore a Bolsa de Tesouros:** Remova 3 marcadores Comuns e acrescente 2 Épicos.

PRÓXIMA MISSÃO:

O grupo obteve a Espada Amaldiçoada e seu poder gigantesco. Isso irá ajudá-los a encontrar e derrotar a fonte da Escuridão. Mas será o suficiente? Será que eles finalmente escolheram seu próprio destino?

Vá para Escolha seu Destino (página 12).

*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:



MISSÃO F:

LABIRINTO INFERNAL

Conforme o grupo de heróis se aproxima do Labirinto Infernal, eles veem uma indicação na parede. "Esta parte do Inferno pertence às Bestas. Fique fora ou pereça-se no labirinto para sempre." O que são essas tais de Bestas? A única saída é derrotando-as, somente assim os Portadores da Luz poderão seguir com sua missão. Talvez derrotando as Bestas o grupo possa também encontrar algo útil.

Peças necessárias (de Hellscape, peças [A]): 3B, 4B, 5B, 6A.

OBJETIVO DA MISSÃO

Mate as Bestas Vagantes: Mate os 4 Monstros Vagantes Especiais

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- **Preparação Especial:** Coloque 1 marcador de Corrupção em cada uma das 4 Zonas indicadas.

• **As Bestas Vagantes:** Toda vez que uma Câmara com o marcador de Corrupção for revelada, além de seguir os passos normais da revelação de uma Câmara, faça aparecer 1 Monstro Vagante na Zona indicada pelo marcador de Corrupção presente na Câmara. Esse Monstro Vagante será 1 das Bestas Vagantes. A Missão termina em vitória quando todas as 4 Bestas Vagantes forem eliminadas.

• **O Labirinto:** Nesta Missão, as peças não são conectadas e só podem ser acessadas usando passagens mágicas representadas por Marcadores de Objetivo. Qualquer herói que estiver na mesma Zona que um marcador de Objetivo pode gastar 1 Ponto de Movimento para qualquer outra Zona com marcador de Objetivo.

Zona Inicial dos Heróis

Zona Inicial de Turba x1

Marcador de Aparecimento x4

Marcador de Baú Superior x2

Marcador de Baú x2

Marcador de Forja x1

Marcador de Pilar x1

Porta Fechada x8

Marcador de Espólios*

Marcador de Objetivo x4

Marcador de Corrupção x4

Marcador de Portal de Monstros Vagantes x1

Marcador de Portal (até x2)

Marcador de Armadilha de Urso x2

Marcador de Fonte x2

Ponte x1

6A

4B

5B

3B



• **Monstros e Magia:** Turbas e Monstros Vagantes também podem utilizar as passagens mágicas. Durante a Fase dos Inimigos, se não houverem heróis em uma Peça, todas as Turbas e Monstros Vagantes nela presentes se movem em direção à Zona mais próxima em que houver um Marcador de Objetivo. Todas as Zonas com marcadores de Objetivo são consideradas adjacentes para Turbas e Monstros Vagantes (mas não garantem Campo de Visão umas às outras).

MISSÃO SECUNDÁRIA

MATADOR DE MONSTROS!

Durante o caos e a confusão da batalha, um dos heróis grita, "Deixa essa comigo! Vou me colocar a prova!"

- **Condição:** O mesmo herói mata 2 ou mais das Bestas Vagantes.
- **Recompensa (apenas se vencer):** Escolha 1 dos heróis que matou mais Bestas Vagantes. Ele ganha a carta de Campanha 13 (antes de revelar a carta).

MISSÃO F: PROGRESSO DA CAMPANHA

Os Portadores da Luz, após vencerem as Bestas Vagantes, podem finalmente deixar o Labirinto Infernal! Mas o que é isso? Algo brilhante ao lado de uma das passagens mágicas...

- **Recompensa:** Compre a carta de Campanha 21.
- **Distribua a experiência entre os heróis como eles preferirem:**
 - 1-2 heróis: 3 EXP
 - 3-4 heróis: 7 EXP
 - 5-6 heróis: 11 EXP
- **Aprimore a Bolsa de Tesouros:** Remova 3 marcadores Comuns e acrescente 2 Épicos.

PRÓXIMA MISSÃO:

Os heróis purificaram o Labirinto Infernal. Pelo menos algo bom brotou disso. Isso os ajudará a chegar mais perto de seus objetivos? Será que eles finalmente escolheram seu próprio destino?

Vá para Escolha seu Destino (página 12).

**Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:*



MISSÃO G:

A FERA DO TERROR

Os Portadores da Luz se aproximam do local onde suspeitam estar a Fera do Terror que tem assombrado a cidade há eras. Os rumores dizem que essa criatura horrenda é imortal e foi o destino final de muitos Portadores da Luz. Conforme os heróis se aproximam, eles identificam penas de anjos espalhadas pelas masmorras do Inferno. Que lugar inusitado para encontrar um item tão raro e extraordinário! Seriam as penas angelicais capazes que ajudar os heróis a derrotar a Fera do Terror? Ou seria este apenas outro mistério não resolvido a ser revelado?

Peças necessárias (de Hellscape, peças [A]): 1B, 4B, 5B, 7B.

OBJETIVO DA MISSÃO

Derrote a Fera: Use as Penas de Anjo para tornar a Fera vulnerável e depois matá-la

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- **A Fera:** Durante a preparação, faça aparecer um Monstro Vagante 2 níveis acima do nível atual dos Monstros Vagantes (exemplo: Se o Nível atual for 3-4, faça aparecer um no Nível 6-7) na Zona indicada. Esta será a Fera. A Fera é ativada normalmente durante a Fase dos Inimigos, mas não pode ser alvo de nenhum ataque, talento, habilidade ou levar dano.

• **Penas de Anjo:** As Penas de Anjo são representadas por marcadores de Objetivo. Qualquer herói que estiver em uma Zona com um marcador de Objetivo pode gastar 1 Ponto de Movimento para interagir com este marcador e pegá-lo (um herói pode carregar mais que 1). Se um herói em posse de uma Pena de Anjo estiver na Zona da Fera, ele pode gastar 1 Ponto de Movimento para colocar 1 Pena de Anjo na Fera. A Fera se torna vulnerável desde que tenha uma Pena de Anjo em si: Os heróis podem atacar, usar talentos e habilidade para causar Dano na Besta. No início de cada rodada, remova uma Pena de Anjo da Besta: Ela se torna invulnerável novamente.

• **Derrote a Fera:** Assim que a Fera for morta, a Missão acaba em vitória. (Continua na próxima página.)



MISSÃO SECUNDÁRIA

PLUMAGEM PODEROSA!

Se formos capazes de derrotar a Fera com poucas penas, podemos levar algumas conosco quando sairmos daqui!

- **Condição:** Coloque apenas 2 Penas de Anjo na Besta.
- **Recompensa (apenas se vencer):** Compre a carta de Campanha 14.



MISSÃO G: PROGRESSO DA CAMPANHA

A Fera do Terror foi vencida! A população da cidade e toda a região de Crondar estão a salvo de ameaça persistente! Os habitantes estão agradecidos e decidiram ajudar financiando os esforços e custos dos heróis. O mistério por trás da razão de ter penas de anjo no Inferno permanece.

- **Recompensa:** Compre a carta de Campanha 22.
- **Distribua a experiência entre os heróis como eles preferirem:**
 - 1-2 heróis: 13 EXP
 - 3-4 heróis: 17 EXP
 - 5-6 heróis: 21 EXP
- **Aprimore a Bolsa de Tesouros:** Remova 3 marcadores Comuns e acrescente 2 Épicos.

PRÓXIMA MISSÃO:

Os heróis derrotaram um notório inimigo do reino. Isso é um alívio não apenas para a população, mas também para os heróis, uma vez que eles sabem que a criatura não será capaz de pegá-los desprevenidos. Será que eles finalmente escolheram seu próprio destino?

Vá para Escolha seu Destino (página 12).

*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:



MISSÃO H:

A LIBERTAÇÃO DE MIGUEL

Os Portadores da Luz, confiantes em seus poderes após explorarem partes do Inferno que se pensava ser apenas um delírio coletivo, agora sentem uma forte presença da Esecuridão e da Corrupção. Essa sensação sempre presente de ruína eminente poderia ser a fonte de toda a Esecuridão.

Peças necessárias (de Hellscape, peças [A]): 2B, 4B, 8A.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

- 1- **Acesse a Câmara Corrompida:** Rompa todos os Selos de Corrupção da Masmorra para chegar a Miguel
- 2- **Liberte Miguel:** Liberte Miguel da Corrupção



Zona Inicial dos Heróis



Zona do Arcanjo Miguel



Zona Inicial de Turba x1



Marcador de Aparcimento x5



Marcador de Corrupção x4



Marcador de Espólios*



Marcador de Forja x1



Marcador de Baú x1



Marcador de Baú Superior x2



Marcador de Fonte x2



Marcador de Portal de Monstros Vagantes x1



Marcador de Portal (até x2)



Marcador de Porta Fechada x4



Zona Inicial de Luta de Chefe



Marcador de Armadilha de Espinhos x1



Ponte x1



4B
2B 8A

• **Selos de Corrupção:** Cada Selo de Corrupção é representado por um marcador de Corrupção. Assim que todos forem rompidos, qualquer herói pode gastar 1 Ponto de Movimento para abrir a porta da Câmara Corrompida. Para romper um Selo de Corrupção, o herói deve estar na Zona do marcador correspondente e gastar 1 ação. Toda vez que um Selo de Corrupção for rompido, remove o marcador e cada herói recebe 5 EXP.



LUTA DE CHEFE: ARCANJO MIGUEL

Assim que um herói entrar na Câmara Corrompida, coloque todos os heróis na Zona Inicial de Luta de Chefe. Remova todas as peças que não fizeram parte da Câmara do Chefe, inclusive todos os componentes colocados nelas. Remova o Indicador de Escuridão e coloque o Tabuleiro de Chefe do Arcanjo Miguel ao lado da Masmorra, colocando o Marcador de Escuridão no espaço da extrema esquerda do Indicador de Chefe. Os heróis recuperam toda a Vida e Mana, voltando aos seus valores máximos.

Para cada herói em jogo, coloque 2 Marcadores de Corrupção nas Zonas de Pedra de Corrupção (Zonas de Sombra). Os jogadores podem escolher as Zonas, mas devem distribuir os marcadores entre elas da forma mais uniforme possível. Então, realize uma Fase de Subir de Nível e inicie uma nova Fase dos Heróis imediatamente. O Arcanjo Miguel não pode ser alvo de nenhum ataque, talento, habilidade ou sofrer Dano enquanto ainda houver um marcador de Corrupção em toda a peça.

Assim que todos os marcadores de Corrupção da peça forem destruídos, Arcanjo Miguel se torna vulnerável e pode se tornar alvo e sofrer Dano normalmente. Se qualquer efeito adicionar Marcadores de Corrupção à peça, o Arcanjo Miguel volta a ficar invulnerável. Qualquer herói que estiver em uma Zona com um Marcador de Corrupção pode gastar 1 ação para removê-lo. Toda vez que um herói remover um Marcador de Corrupção de uma Zona, ele deve rolar 1 . Se , o herói sofre 1 Dano. Se , o herói coloca 1 Marcador de Corrupção no seu tabuleiro. Se , o herói sofre 1 Dano e coloca 1 Marcador de Corrupção no seu tabuleiro.

Se os heróis conseguirem derrotar o Arcanjo Miguel, ele se liberta da Corrupção e a Missão termina em vitória.

MISSÃO II: PROGRESSO DA CAMPANHA

Arcanjo Miguel se ajoelha e sussurra, "O que foi que eu fiz?". Conforme Miguel se levanta, os Portadores da Luz se preparam para outro ataque. Mas Miguel anuncia, "Nada temam. Sou eu mesmo novamente. Obrigado por me libertar da corrupção." Miguel então explica que ele desceu ao Inferno assim que sentiu que a Escuridão surgiu mais uma vez. O objetivo de Miguel era derrotar quem quer que fosse o responsável por esta nova revolta antes que as coisas pudessem escalar ainda mais. Ao chegar, Miguel foi pego desprevenido e aprisionado na Câmara Corrompida onde os heróis o encontraram, privado de seu livre arbítrio. Infelizmente, essa Câmara não era a fonte da Escuridão conforme os Portadores da Luz haviam pensado.

"Já que vocês me libertaram de minha escravidão e nós temos um objetivo em comum," Miguel diz, "eu os ajudarei em sua missão, Portadores da Luz. Eu ainda não encontrei a fonte da Escuridão, mas descobri que o Reino Celestial, o próprio Paraíso, vem sendo lentamente corrompido pela Escuridão. Vocês devem se arriscar no Paraíso e purificar o mal que rasteja pelo mais sagrado dos lugares. Para alcançar o Inferno, vocês devem conquistar a relíquia que garante a passagem: a Foice do Ceifador. Esta não será uma tarefa fácil, já que só existe uma maneira de obtê-la: Derrotar o próprio Ceifador. Para encontrar o Ceifador, vocês devem coletar almas suficientes no Inferno para abrir a Câmara do Tempo do Ceifador à força ou buscar as Chaves da Alma que, combinadas, poderão abri-la."



Enquanto os heróis estremecem ante a possibilidade de enfrentar o Mensageiro da Morte, Miguel os tranquiliza. "Nada temam, pois eu vou ajudá-los. Existe um artefato que só pode ser forjado no Paraíso. Eu posso ir até lá e forjá-lo para auxiliar em sua missão. Ou posso ficar aqui no Inferno com vocês e lutar. De qualquer das formas, eu vou me redimir."



• Recompensa: Escolha 1:

- **Deixe Miguel ir para o Paraíso:** Compre a carta de Campanha 23.

- **Peça que Miguel fique no Inferno:** Compre a carta de Campanha 24.

• Distribua a experiência entre os heróis como eles preferirem:

1-2 heróis: 3 EXP

3-4 heróis: 7 EXP

5-6 heróis: 11 EXP

• **Aprimore a Bolsa de Tesouro:** Remova 2 marcadores Comuns, acrescente 2 Épicos e 2 Lendários.

FEITO HERÓICO SECRETO DESBLOQUEADO:

Agora que os heróis aprenderam como libertar anjos da corrupção, eles podem estar aptos a salvar qualquer outro anjo que encontrarem.

• **Mate 1 Turba de Anjos Corrompidos:** Compre a carta de Campanha 2.

PRÓXIMA MISSÃO:

Miguel disse aos heróis que eles precisam conquistar a Foice do Ceifador e explicou como ele podem chegar ao Ceifador. Agora, está nas mãos dos Portadores da Luz!

ESCOLHA 1:

- **Colecionador de Almas (Missão I, página 18)**

Os Portadores da Luz devem coletar almas o bastante para abrir a Câmara do Tempo do Ceifador à força.

- **As Chaves da Alma (Missão J, página 19)**

Os Portadores da Luz devem encontrar as Chaves da Alma a tempo para abrir as portas da Câmara do Tempo do Ceifador.



MISSÃO I:

COLECCIONADOR DE ALMAS

Os portões que dão para a Câmara do Tempo estão bloqueados por uma Barreira Demoníaca. Para abrir a entrada da Câmara, Almas devem ser oferecidas para a barreira mágica. O grupo deve encontrar uma maneira de reunir essas almas se quiser avançar em sua aventura.

Peças necessárias (de Hellscape, peças [A]): **3B, 5B, 6B, 8B.**

OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

1- Colete as Almas: Colete 10 Almas por herói

2- Derrote o Ceifador: Mate o Ceifador

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

• **Preparação Especial:** Compre a carta de Campanha 25.

• **Colete as Almas:** As Almas são obtidas ao matar inimigos e destruir Marcadores de Objetivo. Os heróis coletam 1 Alma para cada Servo ou Líder que um herói matar. Cada Monstro Vagante concede 3 Almas ao ser eliminado. Marcadores de Objetivo representam Prisões D'Alma e concedem 5 Almas ao serem destruídos. A porta com contorno branco é o Portão para a Câmara do Tempo (essa é a Câmara do Chefe) e está trancada. Coloque marcadores de Vida na Zona do Portão para acompanhar quantas almas já foram coletadas. Assim que a coleta dos heróis alcançar 10 Almas por herói, o Portão é destrancado e pode ser aberto normalmente.

• **Prisões de Almas:** Marcadores de Objetivo representam Prisões de Almas. Qualquer herói que estiver na mesma Zona que um Marcador de Objetivo pode gastar 1 ação para destruí-lo. Remova o marcador da Masmorra. Os heróis coletam 5 Almas e cada herói recebe 5 EXP.

LUTA DE CHEFE: CEIFADOR

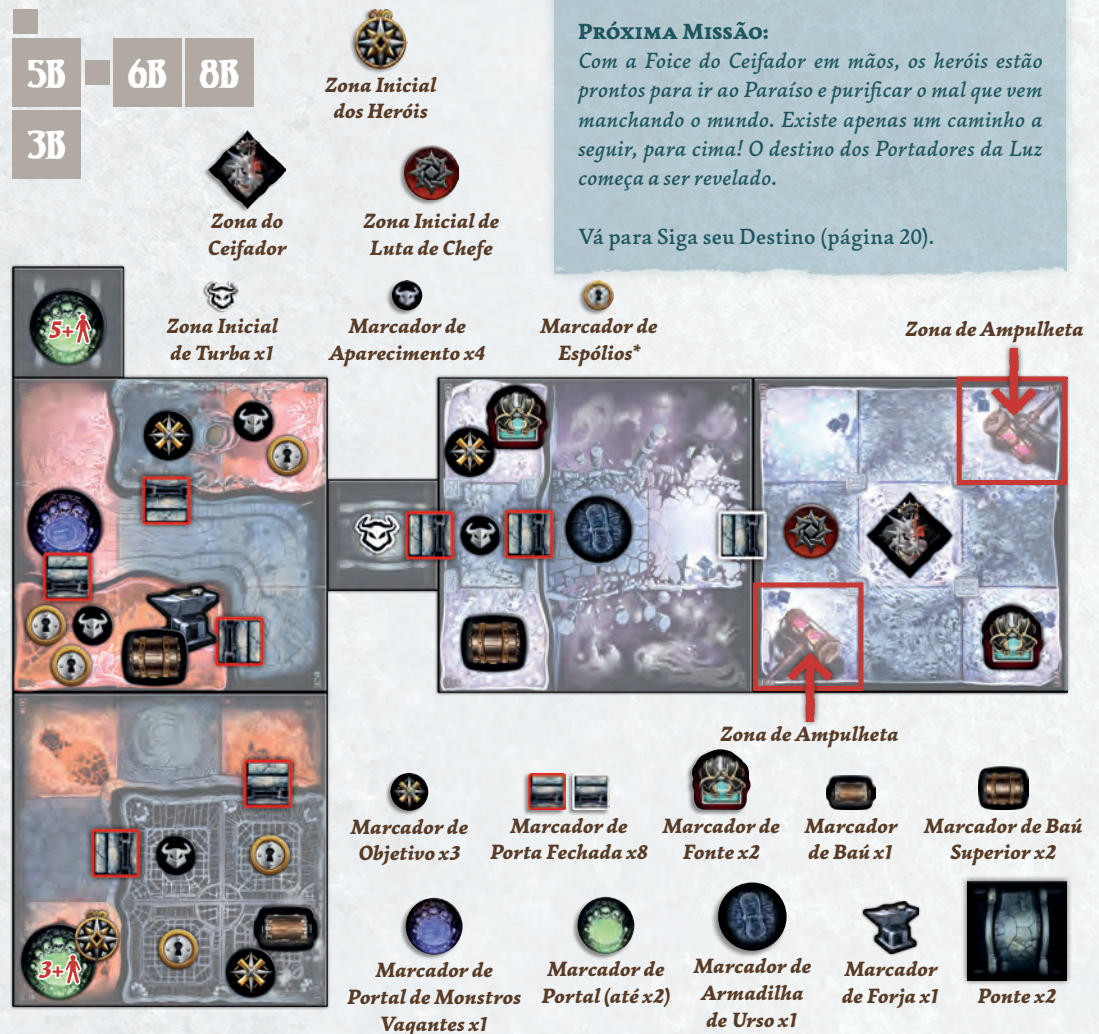
Assim que um herói entrar na Câmara do Tempo, coloque todos os heróis na Zona Inicial de Luta de Chefe. Remova todas as peças que não fizerem parte da Câmara do Chefe, inclusive todos os componentes colocados nelas. Remova o Indicador de Escuridão e coloque o Tabuleiro de Chefe do Ceifador ao lado da Masmorra, colocando o Marcador de Escuridão no espaço da extrema esquerda do Indicador de Chefe. Os heróis recuperam toda a Vida e Mana, voltando aos seus valores máximos.

*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:



Coloque 2 marcadores de Tempo em cada Zona de Ampulheta. Então, realize uma Fase de Subir de Nível e inicie uma nova Fase dos Heróis imediatamente. Um herói que estiver na Zona da Ampulheta pode gastar 1 ação para adicionar 1 Marcador de Tempo à Zona. As habilidades do Ceifador removem Marcadores de Tempo.

Se um Marcador de Tempo tiver que ser removido e não houver mais nenhum na Zona de Ampulheta indicada, a Missão acaba em derrota. Se os heróis matarem o Ceifador, a Missão termina em vitória.



MISSÃO I: PROGRESSO DA CAMPANHA

O Ceifador sucumbe silencioso frente ao poder coletivo dos heróis, murchando e desaparecendo em névoa. Sua foice cai no chão da Câmara do Tempo.

• **Recompensa:** Compre a carta de Campanha 27. Os heróis devem ter este item equipado ou em seu inventário para a próxima Missão.

• **Distribua a experiência entre os heróis como eles preferirem:**

1-2 heróis: 3 EXP

3-4 heróis: 7 EXP

5-6 heróis: 11 EXP

• **Aprimore a Bolsa de Tesouros:** Remova 2 marcadores Raros e acrescente 1 Lendário.

PRÓXIMA MISSÃO:

Com a Foice do Ceifador em mãos, os heróis estão prontos para ir ao Paraíso e purificar o mal que vem manchando o mundo. Existe apenas um caminho a seguir, para cima! O destino dos Portadores da Luz começa a ser revelado.

Vá para Siga seu Destino (página 20).

MISSÃO J: AS CHAVES DA ALMA

Os Portões que levam para a Câmara da Ampulheta precisam de um conjunto de Chaves da Alma para serem abertos. Mas essas Chaves da Alma são de natureza etérea e desaparecerão em breve. Tempo é fator essencial se desejamos alcançar e vencer o Ceifador.

Peças necessárias (de Hellscape, peças [A]): **6B, 7A, 8B.**

OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

- 1- Colete as Chaves da Alma:** Colete as Chaves da Alma antes que elas desapareçam
- 2- Derrote o Ceifador:** Mate o Ceifador

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

• **Câmara do Tempo:** O Ceifador espera na Câmara do Tempo, representada pela peça 8B (essa é a Câmara do Chefe). A Câmara do Tempo só pode ser acessada pela porta de contorno branco. Essa porta está trancada e só pode ser aberta quando os heróis conseguirem as 3 Chaves da Alma da Câmara. Quando a Câmara do Tempo for aberta, não revele uma Carta de Porta. A Luta de Chefe começa assim que um herói entrar na Câmara do Tempo.

• **O Tempo está passando:** Durante a preparação, coloque marcadores de Tempo em cada marcador de Objetivo de acordo com o número indicado no mapa. Durante cada Fase da Escuridão, remova 1 marcador de Tempo de cada marcador de Objetivo. Se os jogadores precisarem retirar um marcador de Tempo de um marcador de Objetivo e não houver mais nenhum, ele desaparece e a Missão termina em derrota.



• **Colete as Chaves da Alma:** Cada marcador de Objetivo representa uma Chave da Alma. Qualquer herói que estiver na mesma Zona que uma Chave da Alma pode gastar 1 Ação para coletá-la. Para cada Chave da Alma coletada, cada herói ganha 7 EXP. O desaparecimento de 1 única Chave é suficiente para que a Missão termine em derrota.

• **Planos Etéreos:** Inimigos podem se mover através das portas livremente, mesmo que elas estejam fechadas. Portas fechadas ainda bloqueiam o Campo de Visão.

LUTA DE CHEFE: CEIFADOR

Assim que um herói entrar na Câmara do Tempo, coloque todos os heróis na Zona Inicial da Luta de Chefe. Remova todas as peças que não fizerem parte da Câmara do Chefe, inclusive todos os componentes colocados nelas. Remova o Indicador de Escuridão e coloque o Tabuleiro de Chefe do Ceifador ao lado da Masmorra, colocando o Marcador de Escuridão no espaço da extrema esquerda do Indicador de Chefe. Os heróis recuperam toda a Vida e Mana, voltando aos seus valores máximos.

Coloque 2 marcadores de Tempo em cada Zona de Ampulheta. Então, realize uma Fase de Subir de Nível e inicie uma nova Fase dos Heróis imediatamente. Um herói que estiver na Zona da Ampulheta pode gastar 1 ação para adicionar 1 Marcador de Tempo à Zona. As habilidades do Ceifador removem Marcadores de Tempo. Se um marcador de Tempo precisa ser removido, mas não existem mais marcadores na Zona da Ampulheta Indicada, a Missão termina em derrota. Se os heróis matarem o Ceifador, a Missão termina em vitória.



MISSÃO J: PROGRESSO DA CAMPANHA

O Ceifador sucumbe silencioso frente ao poder coletivo dos heróis, murchando e desaparecendo em névoa. Sua foice cai no chão da Câmara do Tempo.

Recompensa:

- Compre a carta de Campanha 26.
- Compre a carta de Campanha 27. Os heróis devem ter este item equipado ou em seu inventário para a próxima Missão.

Distribua a experiência entre os heróis como eles preferirem:

- 1-2 heróis: 3 EXP
- 3-4 heróis: 7 EXP
- 5-6 heróis: 11 EXP

Aprimore a Bolsa de Tesouros: Remova 2 marcadores Raros e acrescente 1 Lendário.

PRÓXIMA MISSÃO:

Com a Foice do Ceifador em mãos, os heróis estão prontos para ir ao Paraíso e purificar o mal que vem manchando o mundo. Existe apenas um caminho a seguir, para cima! O destino dos Portadores da Luz começa a ser revelado.

Vá para Siga seu Destino (página 20).

*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:



SIGA SEU DESTINO

Contra todas as probabilidades, os Fortadores da Luz chegaram até aqui! Agora é chegado o momento de enfrentar as consequências de suas ações ao longo de toda a campanha.

De acordo com o progresso da Campanha, jogue uma das seguintes Missões:

- Se os jogadores tiverem a carta de Campanha 18 ou a 19:** Vá para *Olá, Escuridão!* (Missão K, nesta página).
- Se os jogadores não tiverem nem a carta de Campanha 18, nem a 19, mas tiverem a carta de Campanha 23:** Vá para *A Porta Secreta do Paraíso* (Missão L, página 21).
- Caso contrário:** Vá para *Escadaria para o Paraíso* (Missão M, página 22).

MISSÃO K:

OLÁ, ESCURIDÃO!

Os Fortadores encontraram um portal que os levará diretamente ao Paraíso diretamente das profundezas do Inferno. Mesmo em posse da Foice do Ceifador, um herói comum não poderia usar este portal ou isso corromperia o âmagô de sua alma. Por sorte, o grupo tem um Meio Demônio entre eles e o Meio Demônio é capaz de manipular o portal à sua vontade. Algumas vezes, lutar fogo contra fogo realmente compensa!

Peças necessárias (de *Heavenfall*, peças [B]): 1B, 2A, 3A, 4A.

OBJETIVO DA MISSÃO

Absorva Escuridão: Alcance Poder da Escuridão 7

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

• **Poder da Escuridão:** O herói com o talento especial Meio Demônio consegue absorver a energia da Escuridão no Paraíso. Toda vez que um herói matar um Líder ou um Monstro Vagante que estiver em uma Zona de Sombra, o herói Meio Demônio sofre 1 de Dano e avança seu Poder de Escuridão em 1.

Para acompanhar o Poder da Escuridão, coloque um marcador de Mana sobre a carta de Talento Especial Meio Demônio.

• **Faróis da Escuridão:** Fontes de Energia Escura são representadas por marcadores de Objetivo. As forças da Escuridão criaram focos de energia Escura para enfraquecer o tecido do Paraíso. Quando o herói Meio Demônio estiver na Zona com um marcador de objetivo, ele pode gastar 1 ação para destruí-lo. Ele sofre 1 de Dano e avança seu Poder de Escuridão em 1.

• **Absorvendo Escuridão:** Assim que o Poder de Escuridão alcançar 7, a Missão termina em vitória.

 Zona Inicial dos Heróis

 Marcador de Objetivo x3

 Marcador de Espólios*

 Porta Fechada x6

 Marcador de Forja x1

 Marcador de Baú x2

 Marcador de Baú Superior x1

 Zona Inicial de Turba x1

 Marcador de Aparcimento x4

 Marcador de Pilar x1

 Marcador de Fonte x1

 Ponte x2

 Marcador de Portal de Monstros Vagantes x1

 Marcador de Portal (até x2)

 Marcador de Armadilha de Espinhos x1



*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:

1-2  → 

3-4  → 

5-6  → 

MISSÃO SECUNDÁRIA

TEMPO ESTÁ PASSANDO!

Os heróis precisam correr! Se eles demorarem muito, pode ser tarde demais.

- **Condição:** Termine a Missão antes da rodada 7.
- **Recompensa (apenas se vencer):** Cada herói recebe 1 novo talento.

MISSÃO N: PROGRESSO DA CAMPANHA

Tão logo o Meio-Demônio absorve mais e mais energia, ele sente uma onda de poder! De repente, ele balbucia algumas palavras rápidas que soariam sem sentido para a maioria e uma espada aparece em suas mãos!

- **Recompensa:** Compre a carta de Campanha 29.
- **Distribua a experiência entre os heróis como eles preferirem:**
 - 1-2 heróis: 3 EXP
 - 3-4 heróis: 7 EXP
 - 5-6 heróis: 11 EXP
- **Aprimore a Bolsa de Tesouros:** Remova 2 marcadores Raros e acrescente 1 Lendário.

PRÓXIMA MISSÃO:

Os Portadores da Luz purificaram parte da invasão ao Paraíso. Com a recém-adquirida Espada Profana, eles estão prontos para enfrentar o que quer que apareça! Eles devem alcançar os Portões do Paraíso e protegê-lo do mal que se aproxima!

Vá para Duque do Inferno (Missão N, página 23).

MISSÃO L:

PORTA SECRETA DO PARAÍSO

Conforme os heróis buscam um caminho para o Paraíso, um Portal Angelical surge em frente a eles. Do outro lado está Arcanjo Miguel. "Apresssem-se! Não há tempo" ele incita, "Os portões do Paraíso estão prestes a ser violados!" Os heróis atravessam apressados o frágil portal que desaparece atrás deles. "Como vocês estão em posse da Foice do Ceifador, eu consegui abrir este portal em segredo para que vocês pudessem atravessar! Infelizmente, o Artefato Sagrado que eu forjei teve suas peças e fragmentos espalhados pelo caos desta invasão. Ajudem-me a reforjá-lo na Forja Angelical para estarmos prontos para finalmente enfrentar a fonte desta Esecuridão!".

Peças necessárias (de Hellscape, peças [A]): 5B.

Peças necessárias (de Heavenfall, peças [B]): 1A, 2A, 3A.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

- 1- **Fragmentos Sagrados:** Colete no mínimo 7 Fragmentos Sagrados
- 2- **Forje com Fogo Sagrado:** Use os Fragmentos para forjar o Artefato na Forja Angelical

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- **Fragmentos Sagrados:** Fragmentos Sagrados podem ser coletados de inimigos que invadiram o Paraíso. Toda vez que um herói matar um Monstro Vagante ou um Líder, role 2 . Para cada da rolagem, os heróis encontram 1 Fragmento. Coloque marcadores de Vida na Zona da Forja Angelical para acompanhar os Fragmentos coletados.

- **Peças Quebradas:** Marcadores de Objetivo com o lado colorido para cima representam Peças Quebradas, que são a maior parte do Artefato destruído. Qualquer herói que estiver em uma Zona com um marcador de Objetivo com o lado colorido para cima pode gastar 1 ação para descartar o marcador e coletar 1 Fragmento.

- **A Forja Angelical:** A Zona com o marcador de Objetivo cinza é a Zona da Forja Angelical. Uma vez que os heróis tenham coletado pelo menos 7 Fragmentos, qualquer herói que estiver na Zona da Forja Angelical pode gastar 1 Ação para Forjar o Artefato Sagrado. Assim que o Artefato estiver forjado, a Missão acaba em vitória. (Continua na próxima página.)

*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:

1-2 →

3-4 →

5-6 →

Zona Inicial dos Heróis
 Marcador de Objetivo com lado colorido para cima x4
 Marcador de Objetivo Cinza x1
 Marcador de Espólios*
 Marcador de Aparência x5
 Zona Inicial de Turba x2

Marcador de Portal de Monstros Vagantes x1
 Marcador de Portal (até x2)
 Marcador de Baú Superior x1
 Marcador de Baú x2

Ponte x2
 Marcador de Armadilha de Espinhos x2
 Marcador de Fonte x1
 Marcador de Forja x1
 Porta Fechada x10



MISSÃO SECUNDÁRIA

PEÇAS SOBRESSALENTE!

Se os heróis conseguirem coletar mais Fragmentos que o necessário para o Artefato, eles podem ser capazes de forjar algo a mais.

- **Condições:** Complete a Missão coletando pelo menos 10 Fragmentos.
- **Recompensa (apenas se vencer):** Compre a carta de Campanha 15.

MISSÃO L: PROGRESSO DA CAMPANHA

Os Portadores da Luz finalmente ajudam Miguel a forjar a arma sagrada definitiva. Agora eles estão prontos para enfrentar a fonte da Escuridão!

- **Recompensa:** Compre a Carta de Campanha 30.
- **Distribua a experiência entre os heróis como eles preferirem:**
 - 1-2 heróis: 3 EXP
 - 3-4 heróis: 7 EXP
 - 5-6 heróis: 11 EXP
- **Aprimore a Bolsa de Tesouros:** Remova 2 marcadores Raros e acrescente 1 Lendário.

PRÓXIMA MISSÃO:

Os Portadores da Luz purificaram parte da invasão ao Paraíso. Com a recém-adquirida Espada Sagrada, eles estão prontos para enfrentar o que quer que apareça! Agora, eles devem alcançar os Portões do Paraíso e protegê-lo do mal que se aproxima!

Vá para Duque do Inferno (Missão N, página 23).



*Marcadores de Espólios são colocados de acordo com o número de heróis:



MISSÃO M:

ESCADARIA PARA O PARAÍSO

Paraíso está condenado! Os heróis devem alcançar os Portões do Paraíso e com o poder da Foice do Ceifador eles podem ter uma alternativa. Eles devem voltar para Crondar e escalar até o Paraíso!

Peças necessárias (de Hellscape, peças [A]): 1A.
Peças necessárias (de Heavenfall, peças [B]): 1B, 2B, 4B.

OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

- 1- **Coro dos Anjos:** Colete pelo menos 3 Partituras
- 2- **Chamado dos Anjos:** Toque a Música no Órgão

REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

- **Coro dos Anjos:** Cada parte rasgada da Partitura do Coro é representada por um marcador de Objetivo com o lado colorido para cima. Qualquer herói que estiver em uma Zona com o marcador de Objetivo pode gastar 1 ação para coletá-lo. Marcadores de Objetivo podem ser trocados pelos heróis como itens.

- **O Órgão Todo Poderoso:** A Zona com o marcador de Objetivo cinza é o Órgão. Um herói na Zona do Órgão com pelo menos 3 Partituras pode gastar 1 ação para tocar o Coro dos Anjos. Assim que a Música for tocada, a Missão termina em vitória.

- **O 5º Vigia:** O marcador de Corrupção representa uma Zona de aparecimento de Monstros Vagantes e não é afetada por uma carta de Porta. Quando essa Câmara é revelada, além do surgimento que ocorre normalmente, faça aparecer um Monstro Vagante na Zona do marcador de Corrupção, depois descarte o marcador.

MISSÃO SECUNDÁRIA

UMA OBRA PRIMA!

Se os Portadores da Luz forem capazes de tocar a Música do Coro de Anjos completa, certamente será mais inspirador.

- **Condição:** Toque a Música com as 4 Partituras quando vencer a Missão.
- **Recompensa (apenas se vencer):** Compre a carta de Campanha 15.





MISSÃO M: PROGRESSO DA CAMPANHA

Os Portadores da Luz tocam a Música e expurgam o Paraíso de qualquer ser maléfico que o estivesse atormentando. Agora, eles devem enfrentar a fonte desta Escuridão!

- **Recompensa:** Compre a carta de Campanha 28.
- **Distribua a experiência entre os heróis como eles preferirem:**
 - 1-2 heróis: 3 EXP
 - 3-4 heróis: 7 EXP
 - 5-6 heróis: 11 EXP
- **Aprimore a Bolsa de Tesouros:** Remova 2 marcadores Raros e acrescente 1 Lendário.

PRÓXIMA MISSÃO:

Os Portadores da Luz purificaram parte da invasão ao Paraíso. Com sua recém-adquirida Aréola Angelical, eles estão prontos para enfrentar o que quer que apareça! Eles devem alcançar os Portões do Paraíso e protegê-lo do mal que se aproxima!

Vá para Duque do Inferno (Missão N, página 23).

MISSÃO N:

◆ O DUQUE DO INFERNO ◆

Os Portadores da Luz finalmente encontraram a fonte da Escuridão. Baalberith, o Duque do Inferno, se revelou e reuniu um exército de agentes da Escuridão para invadir os Portões do Paraíso. Os Portadores da Luz devem fazer o que for possível para purificar a área e manter os Portões fechados! Se conseguirem segurar a Escuridão por tempo suficiente para derrotar Baalberith, pode haver esperança!

Peças necessárias (de Heavenfall, peças [B]): 1B, 2B, 3B, 4B.

◆ OBJETIVOS DA MISSÃO

Conclua os objetivos nesta ordem:

- 1- **Banir a Escuridão:** Mate os 2 últimos Generais da Vanguarda
- 2- **Termine a Escuridão:** Mate Baalberith

◆ REGRAS ESPECIAIS DA MISSÃO

• Preparação Especial:

- Não posicione os marcadores de Portal com contorno branco.
- Faça aparecer Monstros Vagantes no Portal de Monstros Vagantes.
- Além daquelas mencionadas na Preparação da Campanha, também retire as seguintes cartas de Porta do jogo: Sala Abarrotada, Planos Inimigos, Perseguindo os Mais Fracos, Passagem do Portal e Emboscada!

• **Banindo a Escuridão:** Os marcadores de Corrupção representam Zonas de aparecimentos de Monstros Vagantes e não são afetados por cartas de Porta. Quando suas Câmaras são reveladas, além de qualquer efeito da carta de Porta, faça aparecer um Monstro Vagante na respectiva Zona do marcador de Corrupção, depois descarte o marcador. Esses Monstros Vagantes são os Generais da Vanguarda. Heróis devem matá-los antes de avançar para a batalha contra Baalberith. Toda vez que um herói matar um General da Vanguarda, cada herói também recebe 10 EXP.

• **A Escuridão se Fortalece:** Antes da Batalha Final, nenhuma Turba aparece na Masmorra e os heróis lutam apenas com Monstros Vagantes. Durante a Fase da Escuridão, se Houvesse o aparecimento de Turbas pelo Indicador de Escuridão, em vez disso, faça aparecer um Monstro Vagante no Portal de Monstros Vagantes (coloque um marcador de Corrupção nos espaços de aparecimento de Turbas no Indicador de Escuridão como lembrete).

• **Portões do Paraíso:** Peças [B]3B e [B]4B unidas representam os Portões do Paraíso (esta é a Câmara do Chefe). A porta com contorno branco está trancada e só pode ser aberta após os heróis terem matado ambos os Generais da Vanguarda. Quando um herói abrir essa porta, não revele uma carta de Porta. Assim que um herói entrar na Zona Inicial de Luta de Chefe, ele imediatamente termina seu turno e não volta a ter um turno até que todos os heróis tenham entrado também. Quando todos os heróis tiverem entrado nos Portões do Paraíso, a Batalha Final se inicia.

LUTA DE CHEFE: BAALBERITH

• **A Batalha Final:** Quando a Batalha Final começar, remova todas as peças que não fazem parte da Câmara do Chefe, inclusive todos os componentes colocados nelas. Remova o Indicador de Escuridão (coloque os marcadores de Tesouro que estiverem no Indicador de Escuridão de volta na Bolsa de Tesouro) e coloque o Tabuleiro de Chefe Baalberith (lado inicial para cima) ao lado da Masmorra com o marcador de Escuridão no espaço da extrema esquerda do Indicador de Chefe. Os heróis recuperam toda a Vida e Mana, voltando aos seus valores máximos.

Coloque 70 marcadores de Vida na Zona do marcador de Objetivo, este é o Portão. Coloque os marcadores de Portal com contorno branco (de acordo com a quantidade de heróis como de costume) na Câmara do Chefe e faça aparecer 1 Turba para cada Portal. Então, realize uma Fase de Subir de Nível e inicie uma nova Fase dos Heróis imediatamente.

• **Ativação da Turba:** Durante a Luta do Chefe, cada Turba é ativada uma vez antes da rolagem do dado de Ativação de Baalberith. Ela realiza 1 única ação e o alvo é sempre o Portão. Se uma Turba não puder atacar o Portão em sua ação, ela vai se mover em direção a uma Zona que permita um ataque.

Exemplo: Os Sátiros aparecem no Portal de Monstros Vagantes com armas à distância. Durante sua primeira ativação, que acontece após o primeiro herói ter tido seu turno, os Sátiros se movem para uma Zona adjacente, que lhes dá CdV para o Portão. Durante a próxima ativação deles, eles atacam o Portão (uma vez que agora eles têm CdV).



• **Danificando o Portão:** Quando um inimigo ataca o Portão, não role um dado de Defesa e ignore todo o rolado. Para cada Dano causado, remova 1 marcador de Vida do Portão. Se todos os marcadores forem removidos, a Missão termina em derrota.

• **Marcadores de Gelo:** Turbas e Monstros Vagantes tratam o  como um Chefe. Eles recebem o marcador, mas quando ficam ativos, todos os marcadores  são removidos sem efeito.

• **Baalberith Não Morre Facilmente:** Assim que os heróis causarem Dano suficiente para matar Baalberith, em vez de terminar a Luta de Chefe, remova a miniatura dele da Masmorra assim como todas as fichas e vire o Tabuleiro para lado Enfurecido.

Não coloque o marcador de Escuridão no Indicador do Chefe ainda. Durante a próxima Fase dos Inimigos, ative as Turbas (se houver), depois, no lugar de ativar Baalberith, coloque a miniatura dele de volta na Masmorra na Zona da Fenda Infernal e o marcador de Escuridão no espaço a extrema esquerda do indicador do Chefe. Também faça aparecer o Monstro Vagante Uriel no Portal de Monstros Vagantes. Ambos não são ativados nesta Fase dos Inimigos. Uriel é ativado junto com as Turbas, mas segue seu próprio Padrão de Ativação normalmente, ignorando o Portão. Assim que Baalberith é morto em sua forma Enfurecida, a Missão termina em vitória.

• **Controle Mental:** Se Baalberith acionar esta habilidade, o herói movido não sofre Dano de Reação e quando reúne seus dados para atacar, não acrescenta o dado de Sombra. Esta rolagem não é afetada por nenhum talento ou habilidade, tão pouco gera Mana.

• **Dominação Nefasta:** Esta habilidade afeta todos os heróis. Os efeitos são diferentes para cada classe.

- **Mago:** Coloque 1 marcador  da reserva em cada feitiço no Amuleto. A próxima vez que o mago usar ou girar de um feitiço com um marcador , ele deve gastar mais 1 . Em seguida, remova aquele marcador .
- **Xamã:** Vire um marcador de Elemento para o seu lado inicial (virado para cima). Se o Xamã não tiver nenhum marcador de Elemento virado para baixo, ele perde todo o Elemento que tiver em maior quantidade no Tabuleiro de Elementos.
- **Berserker:** Perde imediatamente todo .
- **Ladino:** Compre um marcador de Ladino da bolsa e remova-o do jogo até o final da Missão.
- **Paladino:** Devolva todos os marcadores de Consagração para o Tabuleiro do Paladino.

 **Zona Inicial dos Heróis**  **Zona Inicial de Luta de Chefe**  **Zona Inicial de Baalberith**

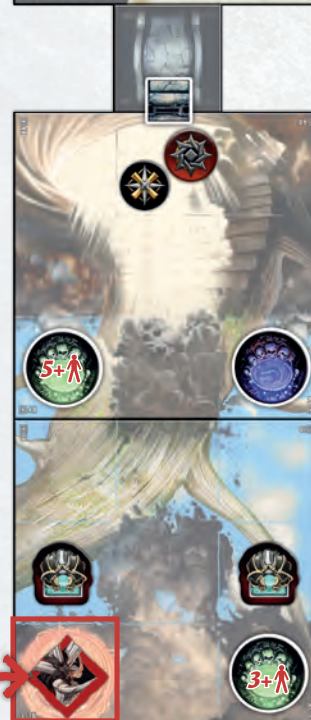
 **Marcador de Porta Fechada x7**  **Marcador de Objetivo x1**  **Marcador de Corrupção x2**

 **Marcador de Baú x1**  **Marcador de Baú Superior x2**

 **Marcador de Portal de Monstros Vagantes x1**  **Marcador de Portal (até x2)**

 **Marcador de Forja x2**  **Marcador de Fonte x3**  **Marcador de Armadilha de Espinhos x1**

 **Ponte x1**  **Zona da Fenda Infernal**



2B 1B
4A
3B

- **Patrulheiro:** Compre uma carta de Flecha e sofra imediatamente o efeito de Sobrecarga daquela carta (ignore .
- **Bardo:** Remova todas as Notas Ativas  do Tabuleiro Musical do Bardo.
- **Latoeiro:** Descarte quaisquer 3 itens (com exceção da Exo-Armadura).
- **Necromante:** Perde Almas até que o Necromante chegue ao próximo limite mais baixo.
- **Monge:** O próximo Chakra utilizado deve ser Meditação. Mantenha-o com a face para cima próximo ao Tabuleiro do herói como lembrete.
- **Druida:** Traga o Druida de volta para sua Forma Original sem ativar nenhum efeito de Transformação e reduza todos os Indicadores de Forma Animal em 2.

SE VOCÊ VENCER:

PARABÉNS!

Baalberith, a fonte desta Escuridão, foi derrotado! Tanto Crondar quanto o próprio Paraíso estão a salvo desta corrupção. Os heróis retornam ao Conselho e à Companhia dos Portadores da Luz com muito louvor e alegria. Seus nomes estarão para sempre gravados na história.