

MISJA:

PRZEBUDZENIE NIEBIOS

Gdy Oświeciciele dotarli do Niebios, by zbadać, dlaczego emanowało stamtąd silne źródło Mroku, wpadli w zasadzkę przygotowaną przez samego Baalberitha. Bramy Niebios zostały zapieczetowane, a plany ostatecznego pokonania Oświecicieli zaczęto wprowadzać w życie... Teraz pozostało im tylko jedno: Uciekać!

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

UWAGA: Misja wymaga rozszerzenia Heavenfall.

CELE MISJI

Wypełnijcie kolejno następujące zadania:

- 1- Zwabienie Mroku:** Zwabcie Baalberitha przed Bramy Niebios
- 2- Oczyszczenie Mroku:** Zabijcie Baalberitha

ZASADY SPECJALNE ZADANIA

• **Trzy Pieczęcie:** żetony Celu reprezentują Pieczęcie. Aby otworzyć Bramę i wywabić Baalberitha poza Niebios, Bohaterowie muszą złamać wszystkie 3 Pieczęcie. Dowolny Bohater stojący w Strefie z żetonem Celu, może poświęcić 1 akcję, aby złamać pieczęć. Odrzuć żeton Celu, następnie wszyscy Bohaterowie zyskują po 5 XP.

• **Brama Niebios:** Drzwi w złotym obramowaniu reprezentują Bramę Niebios, która pozostaje zamknięta, dopóki wszystkie 3 Pieczęcie nie zostaną złamane (żetony Celu).

• **Oczyszczenie Mroku:** Baalberith nie może być atakowany ani namierzany przez żadne zdolności ani efekty, dopóki Bohaterom nie uda się wywabić go z Niebios (Kafelek 4A). Gdy Baalberith opuści Niebios, może być atakowany i namierzany. Jeżeli się to stanie, gracze nie mogą wrócić do Niebios.

• **Ruch Baalberitha:** na koniec każdej Fazy Wrogów Baalberith aktywuje się wykonując 2 poniższe kroki.

KROK 1 – Rzućcie 2 kośćmi Wroga i sprawdźcie efekt:

- 0 – Każdy Bohater otrzymuje 1 Ranę i odrzuca 1 .
- 1 – Przesuńcie każdego Wroga znajdującego się na tym samym Kafle co Baalberith o 1 Strefę w kierunku najbliższego Bohatera.
- 2 – Umieśćcie Bohatera z najmniejszą liczbą punktów Zdrowia w tej samej Strefie, co Bohater z największą liczbą punktów Zdrowia i zaatakuj go (nawet siebie). Poruszony Bohater nie otrzymuje Obrażeń Reakcji, a podczas przygotowania puli kości ataku, nie dodaje się do niej kości . Na ten rzut nie wpływa żadna umiejętność ani zdolność, ani nie generuje on Many.

KROK 2 – Przesuńcie Baalberitha o 2 Strefy w kierunku najbliższego Bohatera. Jeśli Baalberith dotrze do Strefy tego Bohatera, atakuje go 3 i 2 .

Jeśli Baalberith opuści Niebios, może być atakowany. Kiedy jest atakowany, kości obrony Baalberitha to 5 i 1 , a jego całkowite zdrowie wynosi 15 za każdego Bohatera. Misja kończy się powodzeniem z chwilą zabicia Baalberitha.

Mapa gry przedstawia plan Niebios z kafelkami 1A, 2A, 3A, 4A. Wskazano na niej różne elementy: Bramę Niebios, Pieczęcie, Strefy, Kafelki i przedmioty. W prawym górnym rogu znajdują się ikony przedmiotów: Początkowa Strefa Bohaterów, Początkowa Strefa Baalberitha, Zablokowane Drzwi x1, Zamknięte Drzwi x10, Cel x3, Łupy*, Strefa Namnażania x4, Kuźnia x1, Zwykła Skrzynia x1, Wielka Skrzynia x2, Portal (maks. x2), Portal Grasujących Potworów x1, Początkowa Strefa Zgrai x1, Wilczy Dół x1, Kolumna x1, Fontanna x1, Most x2.

*w zależności od liczby Bohaterów:

- 1-2 →
- 3-4 →
- 5-6 →