

PRÍVAL TEMNOTY 2

ZKÁZA NEBES



PRAVIDLA A SCÉNÁŘE



OBSAH

KOMPONENTY	2
PŘEDSTAVENÍ HRY	3
ZÁKLADNÍ PŘEHLED	4
KOSTKY	4
KARTY DOVEDNOSTÍ	4
KARTY VYBAVENÍ	4
SADY VYBAVENÍ	4
KARTY NEPŘÁTEL	4
MAPOVÉ DÍLKY	4
DESKA MĚSTA	5
KARTY KAMPANĚ	5
KAMPAŇOVÝ REŽIM	6
PŘÍPRAVA KAMPANĚ	6
PRŮBĚH KAMPANĚ	6
1. FÁZE KAMPANĚ	6
2. FÁZE SCÉNÁŘE	7
3. FÁZE MĚSTA	7
ÚSPĚCHY	8
SCÉNÁŘE	8

KOMPONENTY

10 FIGUREK NEPŘÁTEL



1 Archanděl Rafael



1 Uriel



1 Pán smluv



Poblouznění anděl

1 velitel

6 přísluhovačů



24 karet potulných nestvůr



2 oboustranné desky elitních nepřátel



6 karet výhod sady Temmonose a 6 karet výhod sady Pekelného plamene



60 karet vybavení skupin



16 karet vybavení hrdinů (jedinečného)



38 karet vybavení hrdinů (legendárního)

4 žetony pokladů (legendárních)



2 žetony společníků

1 žeton vzkříšení

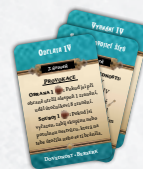
10 žetonů použití



9 žetonů zloděje



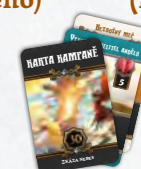
30 karet skupin



72 karet dovedností



2 přehledové karty elementálů



30 karet kampaně



2 přehledové karty zloděje

AUTOŘI

Autoři hry: Alex Olteanu a Marco Portugal • **Autoři původní verze hry:** Raphael Guiton, Jean-Baptiste Lullien a Nicolas Raoult • **Vývoj:** Fábio Cury • **Pravidla:** Michael John Hurley • **Výroba:** Guilherme Goulart, Raquel Fukuda, Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan a Gregory Varghese • **Vedoucí ilustrací:** Mathieu Harlaut • **Ilustrace:** Edouard Guiton, Nohan Colombani, Nicolas Fructus, Mark Gibbons, Giovanna Guimarães, Giorgia Lanza, Stefano Moroni a Prosper Tiplaldi • **Grafické úpravy:** Louise Combal, Marc Brouillon a Fabio de Castro • **Fotografie figurek:** Jean-Baptiste Guiton • **Výroba figurek:** Juan Navarro, Studio McVey, BigChild Creatives, Aragorn Marks, Thierry Masson, Alejandro Muñoz, Natalia Romero a Raúl Fernandez • **Vedoucí výroby figurek:** Vincent Fontaine • **Technika výroby figurek:** Edgar Ramos • **Autor scénářů:** Eric Kelley • **Vydavatel:** David Preti • **Redakce:** Jason Koepp a Robert Fulkerson • **Testování hry:** 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 a João José Gois



4 oboustranné mapové dílky



1 deska města



6 desek úrovní kampaně



3 červené kostky útoku
a 5 zelených kostek obrany

◆ PŘEDSTAVENÍ HRY ◆

Kampaň hry *Přival temnoty 2: Zháza nebes* hráčům nabízí výpravu napříč světy, z hlubin Říše pekel až do nebeských výšin, během které musí zjistit, jak je Říše nebes zapletena v právě probíhajícím Přivalu temnoty. Pouze pokud se probijí hordami nepřátel, mohou Světloňoši doufat v odhalení skutečného zdroje temnoty!

Rozšíření *Zháza nebes* přináší kampaňový režim, díky kterému si lze hru *Přival temnoty 2* zahrát zcela novým způsobem. Díky 5 novým úrovním mohou hráči vylepšovat své hrdiny do ještě větší hloubky, aby mohli přežít na výpravě, jejímž cílem je odhalit, co způsobilo zkaženost nebeské říše. Cestu, kterou se vydají, si však musí zvolit sami.



Kampaň rozšíření *Zháza nebes* obsahuje 14 vzájemně propojených scénářů, ze kterých si hrdinové během jednoho sezení zahrají 8. Některé scénáře jsou zcela nové, zatímco ostatní se odehrávají v Říši pekel a nabízí nové možnosti oproti scénářům ze základní hry. Kampaň má celkem 3 různé konce, které závisí na rozhodnutí hrdinů. Pokud však hrdinové třikrát prohrají stejný scénář, prohrají tím zároveň celou kampaň!

Součástí hry *Přival temnoty 2: Zháza nebes* je i rušné město, které Světloňoši navštěvují mezi jednotlivými scénáři a které jim nabízí spoustu možností. Hrdinové tu mají k dispozici různé služby, mezi které patří například nákup konkrétního vybavení a lektvarů, nebo dokonce hazard!

ZÁKLADNÍ PŘEHLED

KOSTKY

Rozšíření přidává do hry 2 nové druhy kostek (každý druh má jinou barvu). Podobně jako v základní hře platí, že pokud by během hodu měla být libovolná nová kostka přidána nad povolené maximum, nepřidávejte ji.

- Červená kostka představuje novou, silnější kostku útoku.
- Zelená kostka představuje novou, silnější kostku obrany.

KARTY DOVEDNOSTÍ

Každé povolání, které lze najít v základní hře, má nyní k dispozici nové karty dovedností, pro které platí stejná pravidla jako ta uvedená v základní hře.

Požadavky kombinovaných dovedností: Některé dovednosti představují kombinované dovednosti, které hrdinové mohou získat až poté, co ovládnou 2 požadované dovednosti na patřičných úrovních.

Když hrdina získá kartu kombinované dovednosti, nenahrazuje 2 požadované karty dovedností, které jsou na ní zmíněny. Kombinované dovednosti nevyplňují jiné karty dovedností, tudíž **žádné nenahrazují** (a hráč ji tedy získá navíc k nim).



Rada: Všechny kombinované karty dovedností tohoto rozšíření vyžadují, aby hrdinové měli 2 dovednosti s římskou číslicí IV. Hrdinové by proto měli při výběru dovedností plánovat dopředu.

KARTY VYBAVENÍ

Kromě 3 základních vzácností karet vybavení nabízí rozšíření čtvrtou vzácnost – legendární. Tato úroveň vzácnosti je ve hře zastoupena žetony legendárních pokladů (žetony s korunkou) a balíčkem legendárního vybavení (karty se symbolem korunky na rubové straně). Kromě toho je součástí rozšíření i nové jedinečné vybavení, které lze použít pouze v kampaňovém režimu (podrobněji na straně 6). Pokud se hrdinové pustí do hraní kampaň, přimíchejte tyto nové karty vybavení do odpovídajících balíčků.



Rozšíření zároveň obsahuje nové karty vybavení skupin pro skupiny 6. až 10. úrovně, které lze rozeznat podle jejich rubové strany. Vybavení skupin 6. až 9. úrovně je vždy jedinečné, zatímco vybavení skupin 10. úrovně je vždy legendární.



SADY VYBAVENÍ

Toto rozšíření přináší 2 nové sady vybavení, kterými se hrdinové mohou vybavit. Konkrétně jde o sadu **Pekelného plamene** a **Temnonoše**. Pro nové sady vybavení platí stejná pravidla jako pro sadu **Temné zhouby** ze základní hry (podrobněji na straně 22 v pravidlech základní hry).



Sada pekelného plamene se zaměřuje na zranění ohněm a na práci s žetony, zatímco **sada Temnonoše** se zaměřuje na stíny a s nimi spojené útoky, které jsou ještě mocnější.

Hrdina může v jednu chvíli používat pouze 1 kartu výhod sady. Pokud by nastala situace, ve které by měl díky vybavení z různých sad k dispozici více karet výhod, musí si vybrat 1 kartu, kterou bude používat. Pokud by později chtěl nahradit aktuální kartu výhod za jinou, kterou má dostupnou, může tak učinit při akci směny a úpravy vybavení.

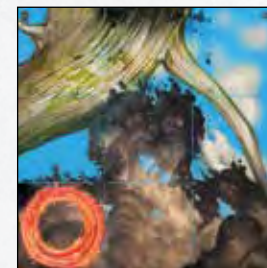
KARTY NEPŘÁTEL

Zháza nebes přivádí do hry i 1 novou skupinu a 2 nové potulné nestvůry, které mohou být součástí libovolného scénáře. Do hry lze přidat během přípravy, kdy se karty těchto nepřátel přimíchají do odpovídajících balíčků. Zároveň jsou v rozšíření i karty nepřátel 6. až 10. úrovně všech skupin a potulných nestvůr základní hry a tohoto rozšíření. Tyto karty lze použít pouze v kampaňovém režimu (podrobněji na straně 6). Při hraní kampaňového režimu tohoto rozšíření musí být v odpovídajících balíčcích nepřátel přimíchány i karty skupiny poblouzněných andělů a obou potulných nestvůr (Archanděl Rafael a Uriel).



MAPOVÉ DÍLKY

Všechny nové mapové dílky tohoto rozšíření jsou určeny pouze pro kampaňový režim. Díky nim se dění přesune z hlubin pekelných do Říše nebes, samotného Nebe. Dílek [B]4B je rozdělen zelenými čarami, které představují zdi.



Dílky [B]3B a [B]4A představují místnosti elitního nepřítele. Mezi poli těchto místností se nenachází žádné zdi a figurky se mohou pohnout na libovolná pole. Pole s černým mrakem představují pole ve stínu a pole s nebeským světlem a nebem představují pole na světle.

DESKA MĚSTA



Jakmile hrdinové zvítězí v libovolném scénáři, který je součástí kampaňového režimu (podrobněji na straně 6), mohou navštívit město. Ve městě se nachází 5 míst:

- **Kovárna:** Hrdinové zde mohou utratit žetony kořisti (podrobněji na straně 7) a karty vybavení, aby si dobrali nové karty vybavení z balíčků.
- **Dílna:** Hrdinové zde mohou utratit velký počet žetonů kořisti, aby získali libovolnou kartu vybavení dle své volby.
- **Bylinkářova věž:** Hrdinové zde mohou utratit žetony kořisti a karty vybavení, aby zakoupili Lektvary zdraví nebo Lektvary many z balíčku počátečního vybavení.
- **Herna:** Hrdinové zde mohou utratit žetony kořisti a karty vybavení, aby zkusili své štěstí a vytáhli si žeton pokladu z pytlíku na poklady. Tímto způsobem mohou získat lepší vybavení.
- **Krčma:** Hrdinové sem mohou uschovat karty vybavení a použít je v pozdějších scénářích.

KARTY KAMPAŇE

V tomto rozšíření se nachází 30 karet kampaňe, které jsou potřebné pro kampaňový režim (podrobněji na straně 6). Na lícovou stranu jednotlivých karet kampaňe se podíváte až ve chvíli, kdy k tomu budete vyzváni. K tomu může dojít po dokončení scénářů, splnění vedlejších úkolů (podrobněji na straně 7), dosažení úspěchů (podrobněji na straně 8) nebo volbě scénářů v průběhu postupu kampaňe.



STOP!

Zbytek této strany doporučujeme číst až ve chvíli, kdy si nebudete jisti tím, jak fungují jednotlivé karty kampaňe, když dojde k jejich dobrání.

Karty vybavení: Karty kampaňe nejčastěji přinášejí do hry další karty vybavení. Pro karty kampaňe druhu „vybavení“ platí běžná pravidla jako pro jiné vybavení a jejich vzácnost určuje barva základu lícové strany. Pokud je libovolná karta kampaňe tohoto druhu odložena kvůli schopnosti, efektu nebo městu, už se nevrátí do hry.



Karty společníků: Některé karty kampaňe přinášejí do hry společníky, kteří mohou hrdinům pomoci se splněním jejich poslání. Pokud si hrdinové doberou kartu kampaňe tohoto druhu, na začátku každého scénáře musí vybrat hrdinu, kterého bude společník doprovázet. Když se společníci nachází na mapě, považují se za hrdiny pouze pro účely pohybu a útoku nepřátel (neovlivňují tedy počet přísluhovačů skupiny, zdraví potulných nestvůr atp.).



V průběhu tahu hrdiny, jehož doprovází libovolný společník, může být každý jeho společník aktivován – první aktivace nevyžaduje žádnou akci, ale každá další již vyžaduje utracení 1 hrdinovy akce. Když je společník aktivován, může provést akci útoku nebo pohybu. Když provede akci pohybu, získá 2 body pohybu stejně jako hrdinové. Pokud není uvedeno jinak, společník nemůže interagovat s předměty, otevírat dveře, provádět akci oddechu ani vlastnit vybavení. Zároveň nehází kostkou stínu, když provádí akci útoku z pole ve stínu. Kdykoliv společník zabije figurku nepřítele, odpovídající body zkušenosti získá hrdina, kterého společník doprovází. Některé společníci jsou na mapě zastoupeni odpovídajícími žetony, zatímco jiní mohou být zastoupeni odpovídající figurkou nepřítele. Pokud je společník zastoupen figurkou nepřítele, hrdinové odstraní ze všech balíčků odpovídající karty skupiny nebo potulné nestvůry. Pokud je společník zabit, hrdinové odstraní jeho žeton a kartu ze hry – tento společník už se do ní nevrátí.

Dovednosti družiny: Některé karty kampaňe přinášejí do hry dovednosti, které ovlivňují celou družinu. Pokud si hrdinové doberou kartu kampaňe tohoto druhu, umístí ji poblíž mapy. Pokud není uvedeno jinak, efekt dovednosti družiny je aktivní až do konce kampaňe. Některé dovednosti družiny poskytují hrdinům dodatečné komponenty jako například žeton vzkríšení navíc.



Zvláštní dovednosti: Některé karty kampaňe přinášejí do hry dovednosti, které mohou získat jednotliví hrdinové. Pokud si hrdina dobere kartu kampaňe tohoto druhu, ponechá si ji až do konce kampaňe.

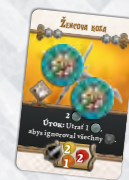


Dovednosti společníků a zbraní: Některé karty kampaňe mohou mít efekt na konkrétní společníky nebo zbraně. To, na koho mají tyto karty efekt, je vždy uvedeno v jejich dolní části. Zatímco dovednosti společníků mají vždy efekt na odpovídající společníky, dovednosti zbraní mají vždy efekt na odpovídající zbraně. Pokud libovolná zbraň změní vlivem akce směny vybavení majitele, společně s ní změní majitele i její případná dovednost.

Karty města: Některé karty kampaňe upravují efekty města. Když si hrdinové doberou kartu kampaňe tohoto druhu, překryjí jí odpovídající část na desce města. Text uvedený na této kartě platí až do konce kampaňe.



Žetony použití: Některé karty kampaňe vyžadují zaplacení žetonů, aby mohly být aktivovány jejich efekty. Na začátku každého scénáře hrdinové umístí uvedený počet žetonů na všechny karty, na kterých je uveden jejich symbol. Kdykoliv hrdina aktivuje schopnost nebo efekt takové karty, odloží z ní 1 žeton. Pokud z karty nelze odložit žádný žeton, nelze použít její schopnost nebo efekt. Jednorázové vybavení, na jehož kartách je uvedeno zaplacení žetonů, se neodkládá, když je z něj odložen poslední žeton, ale zůstává v hrdinové inventáři (na začátku dalšího scénáře na ně bude opět umístěn uvedený počet žetonů).



◆ KAMPAŇOVÝ REŽIM ◆

◆ PŘÍPRAVA KAMPAŇĚ

Kromě kroků uvedených v přípravě základní hry proveďte následující:

- 1. Desky úrovní:** Desky úrovní ze základní hry nahradte deskami úrovní kampaně. Poté každý hráč umístí svou desku úrovní kampaně stranou 1. až 5. úrovně nahoru na stupnici úrovní na panel hrdiny.
- 2. Pytlík na poklady:** Místo obvyklého počtu žetonů pokladu vložte do pytlíku na poklady pouze 10 obyčejných žetonů pokladu a 1 vzácný žeton pokladu.
- 3. Město:** Poblíž herní oblasti umístěte desku města. Město navštívíte pokaždé, když zvítězíte ve scénáři.
- 4. Karty kampaně:** Poblíž desky města vytvořte balíček kampaně s kartami kampaně otočenými lícem dolů. Některé scénáře vám nařídí dobrat si konkrétní karty.
- 5. Skupiny a potulné nestvůry:** Rozdělte nové karty skupin a potulných nestvůr rozšíření podle jejich rubové strany a vytvořte z nich 6 nových dobíracích balíčků s kartami otočenými lícem dolů. Každý z nich poté zvlášť zamíchejte.
- 6. Karty vybavení hrdinů a skupin:** Přimíchejte všechny nové karty jedinečného vybavení do odpovídajícího balíčku. Vytvořte dobírací balíček s kartami legendárního vybavení otočenými lícem dolů a zamíchejte ho. Dále rozdělte nové karty vybavení skupin podle jejich rubové strany a vytvořte z nich 3 dobírací balíčky s kartami otočenými lícem dolů. Každý z nich poté zvlášť zamíchejte.
- 7. Karty počátečního vybavení:** Počáteční vybavení ze základní hry si vyberete pouze před začátkem prvního scénáře v kampani. Na začátku dalších scénářů můžete začínat až se 7 kartami vybavení (podrobněji na straně 7).
- 8. Komponenty a dovednosti povolání:** Po výběru hrdiny si každý hráč musí vzít všechny dodatečné komponenty z rozšíření, které vyžaduje povolání jeho hrdiny. Ty budou zapotřebí, až hrdina dosáhne 6. a vyšší úrovně.
- 9. Karty dveří:** Odeberte ze hry následující karty dveří: Střežená pokladnice, Učebna, Obětiště, Světlá komnata, Pekelná armáda a Skrýš se zbraněmi.
- 10. Deska temnoty:** Vytáhněte z pytlíku na poklady 3 náhodné žetony pokladů a umístěte je na desku temnoty na pole se symboly pokladů.

◆ PRŮBĚH KAMPAŇĚ

Kampaní je myšlen herní režim, který je tvořen několika po sobě jdoucími scénáři. Jakmile si hrdinové vyberou své hrdiny a začnou hrát kampaň, vyhodnocují pak opakovaně v uvedeném pořadí následující tři fáze:

1. Fáze kampaně
2. Fáze scénáře
3. Fáze města

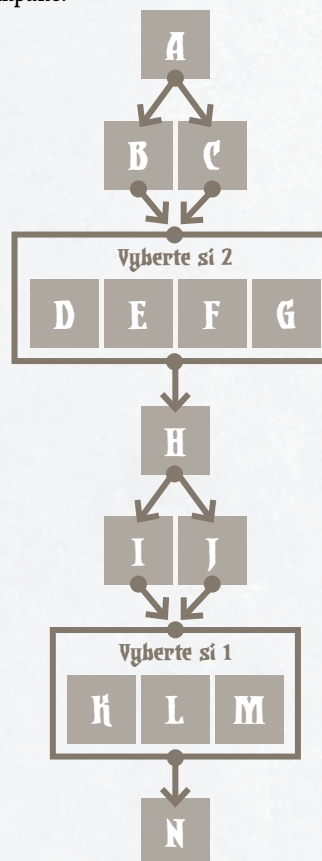
◆ 1. FÁZE KAMPAŇĚ

V této fázi si hrdinové vyberou scénář, který budou hrát. Každá kampaň začíná prvním scénářem (v rozšíření *Zkáza nebes* jde o **Scénář A: První vyšetřování**), ale později si hrdinové budou moci vybrat z několika dostupných scénářů, o kterých se dozví vždy na konci toho aktuálního.

Jakmile kampaň začne, vybraní hrdinové a povolání hráčům zůstanou až do konce kampaně – v jejím průběhu je již nelze změnit.

KAMPAŇ „ZKÁZA NEBES“

Níže je zobrazen postup kampani, který hrdinům připomíná, jaké mají možnosti výběru v každé fázi kampaně.



◆ 2. FÁZE SCÉNÁŘE

V této fázi hrdinové odehrají scénář, který si vybrali. Tato fáze zahrnuje několik dodatečných pravidel, která se liší od těch uvedených v základní hře.

Počáteční zdraví, mana a komponenty povolání: Předtím, než hrdinové umístí své figurky na počáteční pole hrdinů na mapě, si každý hrdina doplní své zdraví a manu na maximum. Poté hrdinové mohou mezi sebou směřovat vybavení až do doby, než budou připraveni hrát.

Příprava každého hrdiny probíhá jako obvykle, avšak s následujícími výjimkami:

- Mezi scénáři hrdinové setrvávají na svých úrovních a ponechávají si všechny získané karty dovedností.
- Pokud hrdinové zvítězili v předchozím scénáři, ponechají si získaný počet bodů zkušenosti. Pokud však prohráli, scénář zahájí s 0 body zkušenosti.
- Hrdinové na začátku scénáře neumísťují poblíž desky úrovní panelu svého hrdiny žetony vzácných a jedinečných pokladů – tyto žetony zůstanou v zásobě.
- Hrdinové, jejichž karty dovedností jsou závislé na unikátních komponentech povolání (jako deska magického amuletu nebo deska paladina), si mohou přeorganizovat své karty dovedností umístěné na těchto komponentech.

Počáteční vybavení: Mezi scénáři si hrdinové ponechávají své vybavení. Při přípravě scénáře může mít každý hrdina mít u sebe až 7 karet vybavení. Přebývající vybavení si hrdinové mohou uschovat v krčmě (podrobněji na straně 8). Vybavení, které hrdinové mají nad limit a které nemohou uschovat v krčmě, musí vrátit do příslušného balíčku vybavení. Ten musí následně zamíchat.

Žetony kořisti: Když mají hrdinové vyhodnotit místnost, neumísťují se na pole s žetony kořisti žetony pokladu. Žetony kořisti se místo toho na polích ponechávají a hrdinové s nimi mohou interagovat, aby je získali a zaplatili jimi ve městě, pokud ve scénáři zvítězí. Jakmile skončí fáze města nebo pokud hrdinové ve scénáři prohráli, všechny své žetony kořisti musí odložit.

Odměny za nepřátele: Za zabítí skupiny hrdinové nyní nezískají ani jeden žeton pokladu a za zabítí potulné nestvůry získají vždy pouze 1 žeton pokladu.

Důležité: *Toto pravidlo se týká všech skupin i potulných nestvůr bez ohledu na úroveň nepřátele a odměny uvedené na jejich kartě.*

Deska temnoty: Během scénářů se ignorují symboly pokladů předtištěné na desce temnoty. Jakmile se ukazatel temnoty posune na pole s žetonem pokladu, který byl na stupnici umístěn během přípravy hry, hrdinové ho vloží do pytlíku na poklady a doberou si 1 kartu vybavení z odpovídajícího balíčku – tu následně získá libovolný hrdina. Na konci scénáře se všechny nepoužité žetony pokladu z desky temnoty vloží do pytlíku na poklady.

Truhly: Když hrdina interaguje s žetonem truhly, musí ho odložit, aniž by se podíval na jeho lícovou stranu, a dobrat si žetony pokladů z pytlíku na poklady. Počet dobraných žetonů pokladu závisí na druhu truhly:

- **Obyčejná truhla:** 1 žeton pokladu
- **Velká truhla:** 2 žetony pokladů

Podle počtu a vzácnosti žetonů pokladů si hrdina dobere karty vybavení z odpovídajících balíčků. Následně vrátí všechny dobrané žetony pokladu zpět do pytlíku na poklady.

Kovadliny: Když hrdina interaguje s žetonem kovadliny, místo jeho obvyklého efektu ho odloží z mapy. Poté si dobere 1 kartu vybavení skupin z balíčku, který odpovídá aktuální úrovni nebezpečí.

Vedlejší úkoly: Většina scénářů má v popisu zmíněn i vedlejší úkol. Odměnu za splnění vedlejšího úkolu hrdinové získají ve chvíli, kdy dokončí daný scénář a zároveň splní podmínky vedlejšího úkolu. Hrdinové odměnu nezískají, když scénář skončí prohrou.

Prohra ve scénáři: Kromě obvyklých podmínek pro prohru platí i to, že scénář skončí prohrou, pokud hrdinové nevítezí do konce 4. kola druhé strany desky temnoty (strana se 4 poli). Pokud se tak stane, nenastane fáze města a hrdinové ztratí všechny neutracené body zkušenosti. Ponechají si však úroveň, kterých dosáhli v průběhu prohraného scénáře.

Hrdinové odloží všechny získané žetony kořisti. Každý hrdina musí odložit tolik karet vybavení, aby jich měl u sebe maximálně 7. Poté si hrdinové mohou stejný scénář zahrát znovu, nicméně pokud se zrovna nachází v části kampaně, ve které mají na výběr z více scénářů (podrobněji na straně 6), mohou zkusit jiný.

Prohra v kampani: Pokud jeden stejný scénář skončí prohrou celkem třikrát, kampaň skončí prohrou a hrdinové ji musí začít hrát od začátku.





◆ 3. FÁZE MĚSTA

Jakmile skončí scénář vítězstvím, započne fáze města. Během této fáze se hrdinové ocitnou ve městě, kde mohou mezi sebou směřovat vybavení. Dále musí všechny odložené karty vmíchat zpět do odpovídajících balíčků a kdykoliv mohou zkontrolovat, zda se jim nepovedlo dosáhnout některého úspěchu (podrobněji na straně 8).

Když jsou hrdinové ve městě, mohou se společně domluvit na tom, jak naloží se všemi získanými žetony kořisti a kartami vybavení. Za ně totiž mohou aktivovat efekty jednotlivých míst ve městě. Všechny karty vybavení, které byly odloženy nebo prodány během návštěvy města, jsou na konci fáze města vmíchány zpět do odpovídajících balíčků.

Žetony kořisti a prodej vybavení: Každé místo ve městě požaduje zaplacení určitého počtu žetonů kořisti, aby se aktivovaly jeho efekty. Každé vybavení má svou hodnotu vyjádřenou v žetonech kořisti. Hrdinové mohou odložit vybavení, aby zaplatili cenu uvedenou u jednotlivých míst. Zároveň mohou efekty míst aktivovat kombinací žetonů kořisti a vybavení, pokud bude jejich součet odpovídat požadované ceně. Pokud za tímto účelem hrdinové odloží kartu vybavení, nezískají přebytečné žetony kořisti. Pokud tedy hrdinové například aktivují efekt místa, které požaduje 2 žetony kořisti, tím, že utratí (tedy odloží) kartu vybavení o hodnotě 3 žetonů kořisti, nezískají zpět 1 přebytečný žeton kořisti.

Hodnotu karet vybavení určuje jejich vzácnost, která se následujícím způsobem přepočítává na žetony kořisti:

-  : 1 žeton kořisti
-  : 3 žetony kořisti
-  : 9 žetonů kořisti
-  : 27 žetonů kořisti

Bylinkářova věž: Když chtějí hrdinové navštívit bylinkářovu věž, musí utratit 2 žetony kořisti. Bylinkářovu věž lze navštívit vícekrát v průběhu fáze města, avšak za každou návštěvu je třeba utratit žetony zvlášť. Během jedné návštěvy si hrdinové mohou dobrat 1 kartu Lektvaru zdraví nebo Lektvaru many z balíčku počátečního vybavení, pokud se v něm ještě nachází.

Herna: Když chtějí hrdinové navštívit hernu, musí utratit 6 žetonů kořisti. Hernu lze navštívit během jedné fáze města nejvýše jednou. Během návštěvy si hrdinové mohou dobrat 1 žeton pokladu z pytlíku na poklady. Podle dobraného žetonu pokladu si poté doberou kartu z odpovídajícího balíčku vybavení hrdinů a žeton pokladu vrátí do pytlíku na poklady.





ÚSPĚCHY

V průběhu fáze města hrdinové zkontrolují, zda se jim nepovedlo dosáhnout úspěchu aktuální kampaně. Pokud se jim podařilo splnit podmínky libovolného úspěchu, kterého doposud nedosáhli, získají odměnu. Kampaň *Zháza nebes* zahrnuje následující úspěchy:

- **Dokončete 3 vedlejší úkoly:**
Doberte si kartu kampaně 1.
- **Čtyřikrát navštivte hernu:**
Doberte si kartu kampaně 3.
- **V průběhu fáze města odložte 5 karet různých lektvarů, aniž byste aktivovali jejich efekty:**
Doberte si kartu kampaně 4.
- **Získejte přístup k větší výhodě sady Temnonoše (alespoň 4 části sady vybavení):**
Hrdina, který získal přístup k této výhodě, získá kartu kampaně 5.
- **Získejte přístup k větší výhodě sady Pekelného plamene (alespoň 4 části sady vybavení):**
Hrdina, který získal přístup k této výhodě, získá kartu kampaně 6.
- **Dvakrát prohrajte stejný scénář:**
Doberte si kartu kampaně 7. Tohoto úspěchu lze dosáhnout v libovolnou chvíli, tedy i mimo fázi města.
- **Tajný úspěch:**
Tento úspěch je odhalen až po vítězství v jednom ze scénářů, tudíž ho lze dosáhnout až poté.

SCÉNÁŘE

Kovárna: Když hrdinové chtějí navštívit kovárnu, musí utratit počet žetonů kořisti podle toho, kterou úroveň vzácnosti vybavení chtějí vykovat. Jakmile si hrdinové vyberou úroveň vzácnosti vybavení, utratí odpovídající množství žetonů kořisti (jak je zobrazeno níže) a doberou si 1 kartu vybavení z balíčku vybrané úrovně vzácnosti. Dobranou kartu získá libovolný hrdina.

- : Je potřeba zaplatit 2 žetony kořisti.
- : Je potřeba zaplatit 7 žetonů kořisti.
- : Je potřeba zaplatit 21 žetonů kořisti.
- : Je potřeba zaplatit 54 žetonů kořisti.

Dílna: Když hrdinové chtějí navštívit dílnu, musí utratit 81 žetonů kořisti. Dílnu lze navštívit vícekrát v průběhu fáze města, avšak za každou návštěvu je třeba zaplatit zvlášť. Během jedné návštěvy hrdinové mohou získat 1 kartu vybavení hrdinů dle své volby z libovolného balíčku. Jakmile tak učiní, musí balíček zamíchat.

Krčma: Když hrdinové chtějí navštívit krčmu, nemusí utratit žádné žetony kořisti. Krčmu lze navštívit vícekrát v průběhu fáze města. Hrdinové si zde mohou uschovat své vybavení místo toho, aby ho měli u sebe v průběhu nadcházejícího scénáře. Vybavení uschované v krčmě lze znovu získat v průběhu nadcházející fáze města. V krčmě lze uschovat až 2 libovolné karty vybavení za hrdinu.

Hrdinové nesmí zapomenout na to, že na začátku každého scénáře může každý z nich mít u sebe nejvýše 7 karet vybavení!

Postup kampaní: Pokud scénář skončí vítězstvím, hrdinové provedou následující kroky, které jsou shrnuty na konci každého scénáře:

- Získají odměnu za hlavní úkol.
- Získají odměnu za vedlejší úkol, pokud byl dokončen.
- Rozdělí si mezi sebou body zkušeností.
- Upraví obsah pytlíku na poklady podle pokynů.
- Po fázi města započnou se hraním dalšího scénáře.

Pokud hrdinové chtějí začít se hraním kampaně *Zháza nebes*, musí začít **Scénářem A: První vyšetřování**.

POZOR!

U scénářů nečtěte část textu, která začíná nadpisem „Postup kampaní“. Tuto část textu si přečtěte až ve chvíli, kdy ve scénáři zvítězíte.

SCÉNÁŘ A: PRVNÍ VYŠETŘOVÁNÍ

Od potlačení invaze známé jako Přívál temnoty uplynulo deset let. V císařství Crondar byla založena Společnost Světloňošů, jejíž členové se prohlásili za strážce míru a bojovníky za dobro. V hlavní město císařství sice vznikla Rada, kterou tvoří zástupci všech národů, a zavládl opět pořádek, avšak tato křehká harmonie nebude mít dlouhého trvání. Společnost Světloňošů obdržela znepokojivé zprávy z dalekých končin, které tvrdí, že se v jednom městě objevují nestvůry a odporná stvoření, která obtěžují tamní obyvatele. Podle všeho se někde v okolní divočině objevil portál, ze kterého útočníci vyhlížejí. Společnost vyslala družinu Světloňošů, která má za úkol prozkoumat a uzavřít portál dřív, než napáchá další škody.

Potřebné mapové dílky: [A]1A a [A]4A.

HLAVNÍ ÚKOLY

Následující hlavní úkoly splňte v určeném pořadí:

1. Získejte svitky.
2. Zavřete trhlinu.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

• **Obřadní svitky:** K zavření trhliny jsou zapotřebí svitky, které jsou na mapě zastoupeny barevnými žetony úkolů. Libovolný hrdina stojící na poli s barevným žetonem úkolu může utratit 1 bod pohybu, aby sebral svitek a umístil ho poblíž panelu hrdiny. Svitky lze mezi hrdiny směňovat jako vybavení.

1A

4A



• **Trhlina:** Žeton portálu, který se na mapě nachází v nejspodnější místnosti, představuje trhlinu. Pro tento žeton neplatí obvyklá pravidla, která se týkají portálů.

• **Zavření trhliny:** Libovolný hrdina, který má u sebe oba svitky, může na poli s trhlinou utratit 1 akci, aby trhlinu zavřel.

VEDLEJŠÍ ÚKOL

NEVYNECHAT ANI ŠKVIŘU ČI SKULINU!

Měli bychom to tu pořádně prohledat. Třeba najdeme něco zajímavého!

• **Podmínka splnění vedlejšího úkolu:** Vyhodnoťte všechny místnosti.

• **Odměna (pouze v případě vítězství):** Doberte si kartu kampaně 8.



Počáteční pole hrdinů



2 barevné žetony úkolů



1 žeton obvyčejné truhly



1 počáteční pole skupiny



*Žetony kořisti



3 žetony příchodu skupiny



6 žetonů zavřených dveří



1 žeton portálu potulných nestvůr



Až 3 žetony portálů



1 žeton padací pasti



2 dílky mostů

SCÉNÁŘ A: POSTUP KAMPANĚ

Vypadá to, že situace je znepokojivější, než to vypadalo! Nejenom, že Světloňoši narazili na portál nasáklý temnotou, ale navíc těch portálů bylo v okolí hned několik! Tohle určitě není ojedinelá událost, a proto o tom Rada musí být informována co možná nejdříve. Obyvatelé, kterým Světloňoši přišli na pomoc, sice nevěděli, jak znepokojivá tato situace ve skutečnosti je, ale byli družině hrdinů vděční za vyřešení této drobné nepřijemnosti, a tak ji obdarovali částí svých úspor.

• **Odměna:** Během nadcházející fáze města hrdinové mohou zdarma navštívit hernu, aniž by za návštěvu zaplatili obvyklou cenu.

• **Podle počtu hrdinů libovolně rozdělte následující počet bodů zkušenosti:**

1 až 2 hrdinové: 3 body zkušenosti

3 až 4 hrdinové: 7 bodů zkušenosti

5 až 6 hrdinů: 11 bodů zkušenosti

• **Úprava pytlíku na poklady:** Vložte do pytlíku na poklady 2 žetony vzácných pokladů.

DALŠÍ SCÉNÁŘ:

Rada zvažovala možnosti a Společnost Světloňošů taktéž vyjádřila svůj názor na situaci. Po dlouhé debatě bylo rozhodnuto o tom, že družina Světloňošů projde jedním z portálů, aby nalezla zdroj temnoty. To se však lehceji řekne, než udělá, protože výprava do portálu, o jehož druhé straně se toho ví pramálo, nenabízí moc velkou šanci na přežití.

V první řadě však hrdinové musí najít nějaký portál. Jeden by se měl nacházet nedaleko a hrdinové by měli hravě přijít na to, jak ho otevřít. A pak je zde také jeden starý Světloňoš, který se v portálech vyzná. Ten družině nabídl své služby a pověděl jí, že by pro ni s pomocí rituálu dokázal portál otevřít.

VYBERTE SI 1 SCÉNÁŘ:

- **Scénář B: Cesta do Pekla (strana 10):**

Vrhněte se rovnou do otevřeného portálu a uvidíte, co se stane.

- **Scénář C: Doprovod (strana 11):**

Pomozte vyvolávací s otevřením portálu.

*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:



SCÉNÁŘ B:

CESTA DO PEKLA

Na cestě do oblastí, v níž se má portál nacházet. Světloňoši narazí na pár potlučených lidí z města, kteří odtamtud právě utíkají. Ti jim poví o znetvořených bytostech, které je zrovna přepadly. Když družina vstoupí do nedaleké kobky, její členové si všimnou obětního oltáře, který se nachází za podivnou bránou. Aby hrdinové mohli použít tento oltář k otevření portálu, musí nejdříve otevřít bránu, která jim stojí v cestě. Pak mohou vběhnout do portálu, na jehož druhé straně mohou přijít o své životy nebo duše!

Potřebné mapové dílky: [A]1A, [A]3A a [A]5A.

ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

- Otevřete brány:** Zatáhněte za obě páky.
- Vstupte do Pekla:** Opusťte mapu skrze oltář.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

• **Brána:** Brána (bíle ohraničený žeton dveří) nebrání v cestě nikomu ze služebníků temnoty, nepřátelů tudíž přes tento žeton mohou volně procházet. Světloňoši bohužel nemohou otevřít bránu obvyklým způsobem. Aby byla brána otevřena, musí hrdinové zatáhnout za obě páky. Brána brání přímé viditelnosti.

• **Otevření brány:** Páky jsou na mapě zastoupeny barevnými žetony úkolů. Libovolný hrdina stojící na poli s barevným žetonem úkolu může utratit 1 bod pohybu, aby zatáhl za páku a odložil její žeton z mapy.

• **Plameny pekelné:** Jakmile jsou odloženy oba barevné žetony úkolů, hrdinové otočí žeton dveří, který je na mapě bíle ohraničen, a vyhodnotí místnost jako obvykle.

• **Vstup do Pekla:** Libovolný hrdina stojící na poli s oltářem (černobílým žetonem úkolu) může utratit 1 bod pohybu, aby opustil mapu. Jakmile všichni hrdinové opustí mapu tímto způsobem, scénář skončí vítězstvím hrdinů.

VEDLEJŠÍ ÚKOL

OSVÍCENÍ!

Ukažme našim nepřátelům, že tu nejsme jen pro parádu. Tyto ničemné pohůnky Pekla přemůže síla naší spolupráce a součinnosti.

• **Podmínka splnění vedlejšího úkolu:** Zatáhněte za obě páky ve stejném kole.

• **Odměna (pouze v případě vítězství):** Doberte si kartu kampaně 9 a vyberte 1 hrdinu, který ji získá.



*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:



Počáteční pole hrdinů



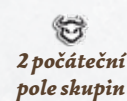
1 černobílý žeton úkolu



2 barevné žetony úkolů



2 žetony obyčejných truhel



2 počáteční pole skupin



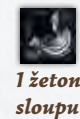
4 žetony příchodu skupiny



*Žetony kořisti



1 žeton kovadliny



1 žeton sloupy



9 žetonů zavřených dveří



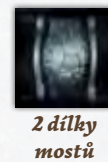
1 žeton portálu potulných nestvůr



Až 2 žetony portálů



1 žeton padací pasti



2 dílky mostů

SCÉNÁŘ B: POSTUP KAMPAŇI

Jakmile se hrdinové objevili na druhé straně portálu, jejich srdce se naplnilo pocitem úspěchu. Avšak jejich nedostatečné znalosti ohledně toho, jak portál funguje, měly překvapivé důsledky pro toho, kdo portálem prošel jako poslední. Zdá se, že jeho tělo zasáhla magická energie chaosu.

• **Odměna:** Hrdina, který jako poslední opustil mapu, získá kartu kampaně 16.

• **Podle počtu hrdinů libovolně rozdělte následující počet bodů zkušenosti:**

1 až 2 hrdinové: 3 body zkušenosti

3 až 4 hrdinové: 7 bodů zkušenosti

5 až 6 hrdinů: 11 bodů zkušenosti

• **Úprava pytlíku na poklady:** Odložte z pytlíku na poklady 2 žetony obyčejných pokladů a vložte do něj 1 žeton vzácného pokladu.

DALŠÍ SCÉNÁŘ:

Hrdinové se ze svého úspěchu radují, ale pak si uvědomí závažnost situace. Jejich výprava teprve začala. Vzduch je plný síry, která jim komplikuje dýchání. Mohlo by tohle být Peklo? Co mají hrdinové udělat teď?

Vyberte si svůj osud (strana 12).

SCÉNÁŘ C: DOPROVOD

Družina se setkala se starým světloňosem, který hrdinům přišel jaksi povědomý, ale to mohlo být jen zdání. Záhadný stařeec pověděl hrdinům, že sice dokáže otevřít portál, skrz který by se dostali ke zdroji temnoty, ale dokáže to pouze na místě plném temných energií, které opět pronikají na svět. Hrdinům nezbývá nic jiného než doprovodit starce na toto místo.

Potřebné mapové dílky: [A]2A, [A]4A a [A]5A.

ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

- Ochraňte vyvolávače:** Udržte vyvolávače naživu, dokud nedojde k trhlině.
- Vstupte do Pekla:** Vstupte do trhliny.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

• **Příprava vyvolávače:** Vyvolávač je na mapě zastoupen žetonem společníka vyvolávače. Během přípravy hry je vyvolávač umístěn na počáteční pole hrdinů.

• **Vyvolávač:** Počínaje 2. kolem na začátku každé fáze hrdinů se vyvolávač pohne nejkratší možnou cestou o 2 pole směrem k žetonu dveří, který je na mapě bíle ohraničen. Vyvolávač nemůže otevírat dveře. Vyvolávač se nemůže pohnout z pole, na kterém se nachází nepřítel. Vyvolávač se považuje za hrdinu pouze pro účely pohybu a útoku nepřátel (neovlivňuje tedy počet přísluhovačů skupiny, zdraví potulných nestvůr atp.) a nemůže provádět jiné akce než pohyb, jehož omezení jsou popsána výše. Zároveň jej není možné vybavit žádným vybavením.

• **Trhlina:** Jakmile se vyvolávač pohne na pole s žetonem dveří, které jsou bíle ohraničeny, a dveře jsou zavřeny, ukončí svůj pohyb a tyto dveře otevře. Poté hrdinové vyhodnotí místnost jako obvykle. Jakmile jsou tyto dveře otevřeny, vyvolávač pokračuje v dalších tazích v pohybu směrem k trhlině, která je na mapě zastoupena barevným žetonem úkolu.

• **Vstup do Pekla:** Jakmile se vyvolávač pohne na pole s trhlinou, ovládne její energii. V tu chvíli hrdinové otočí barevný žeton úkolu a odeberou žeton vyvolávače z mapy. Poté může libovolný hrdina stojící na poli s trhlinou utratit 1 bod pohybu, aby opustil mapu. Jakmile všichni hrdinové vstoupí do trhliny, scénář skončí vítězstvím hrdinů.

Vyvolávačovy vlastnosti: 5 ZDRAVÍ, OBRANA: 2

VEDLEJŠÍ ÚKOL

NEDOTKNUTELNÝ!

Pokud vyvolávače udržíme v naprostém bezpečí, možná bude schopen prohloubit své vědění o fungování těchto portálů.

- **Podmínka splnění vedlejšího úkolu:** Vyvolávač nesmí utřít žádné zranění.
- **Odměna (pouze v případě vítězství):** Doberte si kartu kampaně 10.



SCÉNÁŘ C: POSTUP KAMPAŇÍ

Jakmile se hrdinové objevili na druhé straně portálu, překvapilo je, že s nimi vyvolávač stále je. Spojenec jako on se vždycky hodí. „Za posledních deset let jsem zestárl a zeslábl, ale na vaší výpravě vám pomohu. Slibuju, že vás nezklamam,“ prohlásil.

- **Odměna:** Doberte si kartu kampaně 17.
- **Podle počtu hrdinů libovolně rozdělte následující počet bodů zkušenosti:**
 - 1 až 2 hrdinové: 13 bodů zkušenosti
 - 3 až 4 hrdinové: 17 bodů zkušenosti
 - 5 až 6 hrdinů: 21 bodů zkušenosti
- **Úprava pytlíku na poklady:** Odložte z pytlíku na poklady 2 žetony obyčejných pokladů a vložte do něj 1 žeton vzácného pokladu.

DALŠÍ SCÉNÁŘ:

Hrdinové se ze svého úspěchu radují, ale pak si uvědomí závažnost situace. Jejich výprava teprve začala. Vzduch je plný síry, která jim komplikuje dýchání. Mohlo by tohle být Peklo? Co mají hrdinové udělat teď?

Vyberte si svůj osud (strana 12).



VYBERTE SI SVŮJ OSUD

Toto místo vypadá jako Peklo a páchne jako Peklo... Světloňoši dorazili do rozsáhlé síně se čtyřmi východy a každý z nich vede jiným směrem. Členové družiny musí najít cestu ke zdroji temnoty a vymyslet způsob, jak ji zastavit. Jejich osud závisí na tom, jakou cestu si zvolí. Jak to s nimi dopadne?

Z následujících 4 scénářů si společně vyberte 2, ve kterých musíte zvítězit.

Scénář D: Démonický artefakt (tato strana)

V Říši pekel je ukryt legendární artefakt, který tomu, jenž jej třmá, poskytuje sloupy nepopsatelnou moc. S jeho pomocí by síce hrdinové mohli porazit zdroj temnoty, ale vyplatí se sázet na artefakt samotných démonů?

Scénář E: Prokletý meč (strana 13)

Tento scénář nelze vybrat při hře jednoho hrdiny. Prokletý meč síce vysává sílu svého držitele, ale lze jej zkrotit. Pomocí tohoto meče by Světloňoši mohli porazit zdroj temnoty.

Scénář F: Pekelné bludiště (strana 14)

V Říši pekel se nachází bludiště? Co by se v něm mohlo stát zlého? S jeho pomocí hrdinové možná dokážou přemoci ty, kteří se jim postaví do cesty.

Scénář G: Hružostrašné monstrum (strana 15)

Z dálky se ozývá řev a zběhlé vytí, které je Světloňoším povědomé. Že by Monstrum, které po celé věky terorizuje město a nikdy nebylo dopadeno, pocházelo ze samotné Říše pekel?

Jakmile zvítězíte ve dvou scénářích, přejděte ke Scénáři H: Vysvobození Michaela (strana 16).

*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:



2 žetony padacích pastí

SCÉNÁŘ D:

DÉMONICKÝ ARTEFAKT

Říká se, že je v Říši pekel ukryt legendární artefakt. Světloňoši se ho rozhodnou získat, protože doufají, že jeho síce zlem vytvořená, ale zato ohromující moc pomůže s porážkou zdroje temnoty. Někdy je prostě zapotřebí vyhánět čerta ďáblem! Když se hrdinové přiblížili k oblastí, ve které by se měl tento artefakt nacházet, narazili na něco nečekaného – artefakt byl roztržštěn. Jako by někdo věděl, že sem Světloňoši jdou! Hrdinové musí najít způsob, jak spojit jednotlivé úlomky tohoto démonického artefaktu, aby mohli vládnout jeho mocí.

Potřebné mapové dílky: [A]1B, [A]3B, [A]5B a [A]7B.

ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

- Získejte úlomky:** Získejte 3 ze 4 úlomků.
- Ukovejte artefakt plameny pekelnými:** Ze 3 získaných úlomků ukovejte artefakt v démonické výhni.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- Zisk úlomků:** Úlomky jsou na mapě zastoupeny barevnými žetony úkolů. Libovolný hrdina může s barevným žetonem úkolu interagovat, aby ho získal.

- Ukutý plameny pekelnými:** Po získání 3 nebo více úlomků může libovolný hrdina utratit 1 akci na poli s démonickou výhni (na mapě zastoupena černobílým žetonem úkolu), aby ukul artefakt. Aby to mohl provést, musí se na témže poli zároveň nacházet i všichni ostatní hrdinové, kteří u sebe mají alespoň 1 úlomek.

VEDLEJŠÍ ÚKOL

ŘÁDNĚ UKUTÝ!

Pokud ukujeme artefakt pomocí všech úlomků, určitě bude bytelnější a jen tak se nerozpadne.

- Podmínka splnění vedlejšího úkolu:** Ukujte artefakt ze všech 4 úlomků.
- Odměna (pouze v případě vítězství):** Doberte si kartu kampaně 11.



Počáteční pole hrdinů



7 žetonů zavřených dveří



2 počáteční pole skupiny



1 žeton fontány



*Žetony kořisti



1 žeton obyčejné truhly



2 žetony kovadlin



1 žeton velké truhly



1 žeton nášlapné pasti



2 žetony padacích pastí



5 žetonů příchodu skupiny



1 žeton portálu potulných nestvůr



Až 2 žetony portálů



4 barevné žetony úkolů



1 černobílý žeton úkolu



SCÉNÁŘ D: POSTUP KAMPANÍ

- Pokud nebyl splněn vedlejší úkol:

Jakmile hrdinové ukují artefakt, jeden z nich si ho ihned nasadí. Amulet pekelné zkázy začne zářit a zažehne kolem svého nositele oheň záhadné povahy. Najednou hrdinovi, který si ho nasadil, v hlavě zazní hlas: „Ha, ha! Odeť nás nic nerozdělí!“ V tu chvíli sice hrdina pocítí, že byl obdařen mocí, ale záhy se amulet opět roztříští.

- Pokud byl splněn vedlejší úkol:

Jakmile hrdinové ukují artefakt, jeden z nich si ho ihned nasadí. Amulet pekelné zkázy začne zářit a zažehne kolem svého nositele oheň záhadné povahy. Najednou hrdinovi, který si ho nasadil, v hlavě zazní hlas: „Ha, ha! Odeť nás nic nerozdělí!“ Hrdina sice pocítí, že byl obdařen mocí, ale něco se v něm změnilo. Cítí se jinak – jako by byl ve spojení s temnotou.

• Odměna:

- Pokud jste v tomto scénáři zvítězili na první pokus: Vyberte hrdinu, který získá kartu kampaně 18 (odhalte ji, až vyberete hrdinu).

- Pokud jste v tomto scénáři alespoň jednou prohráli: Vyberte hrdinu, který získá kartu kampaně 19 (odhalte ji, až vyberete hrdinu).

• Podle počtu hrdinů libovolně rozdělte následující počet bodů zkušenosti:

1 až 2 hrdinové: 13 bodů zkušenosti

3 až 4 hrdinové: 17 bodů zkušenosti

5 až 6 hrdinů: 21 bodů zkušenosti

• Úprava pytlíku na poklady: Odložte z pytlíku na poklady 3 žetony obyčejných pokladů a vložte do něj 2 žetony jedinečných pokladů.

DALŠÍ SCÉNÁŘ:

Družina sice ovládla moc démonického artefaktu, ale bude to stačit k porážce samotného zdroje temnoty? Vybrali si hrdinové už konečně svůj osud?

Vyberte si svůj osud (strana 12).

SCÉNÁŘ E:

PROKLETÝ MEČ

Prokletý meč je známý tím, že vysává sílu svého držitele, aby byl ještě mocnější. Naštěstí lze tuto vlastnost zkrátit tím, že pomocí tohoto meče hrdinové zničí krystaly Hříchu, které se nachází v Pekle. Díky tomu bude meč pohlcovat sílu krystalů Hříchu a ne duši svého držitele. Tento meč by Světloňošum mohl výrazně pomoci s porážkou zdroje temnoty.

Potřebné mapové dílky: [A]1B, [A]2B, [A]5B a [A]6A.

ÚKOLY

Zničte Krystaly Hříchu: Pomocí Prokletého meče zničte 5 Krystalů Hříchu.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

• **Prokletý meč:** Během přípravy hry připravte kartu kampaně 20 s názvem Prokletý meč a vyberte hrdinu, který se jí vybaví. Hrdina, který má u sebe Prokletý meč, utrhá zranění na začátku každé fáze hrdinů, a to podle toho, jak dlouho má Prokletý meč u sebe.

Držitel Prokletého meče utrhá následující zranění, které předchází efektu žetonu vzkříšení:

- **1. kolo** – 1 zranění
- **2. kolo v řadě** – 2 zranění
- **3. kolo v řadě** – 3 zranění
- **4. kolo v řadě** – **PROHRA!** Pokud má libovolný hrdina u sebe Prokletý meč 4. kolo po sobě, hrdinova duše propadne temnotě, scénář je u konce a hrdinové prohráli.

Počet kol, během kterých má hrdina u sebe Prokletý meč, se zaznamenává pomocí žetonů poblouznění (každý žeton představuje 1 kolo). Jakmile hrdina předá Prokletý meč jinému hrdinovi pomocí akce směny vybavení, původní vlastník Prokletého meče odloží všechny žetony poblouznění, zatímco pro nového vlastníka Prokletého meče začnou platit pravidla ohledně počtu kol uvedená výše. Prokletý meč nelze umístit do inventáře. (Pravidla tohoto scénáře pokračují na další straně.)



Počáteční pole hrdinů



5 barevných žetonů úkolů



Žetony kořisti*



2 počáteční pole skupin



6 žetonů příchodu skupiny



11 žetonů zavřených dveří



1 žeton velké truhly



1 žeton obyčejné truhly



1 žeton kovadliny



2 žetony fontán



1 žeton portálu potulných nestvůr



Až 2 žetony portálů



3 žetony padacích pastí



2 dílky mostů



*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:



2B 1B

5B 6A





SCÉNÁŘ F:

PEKELNÉ BLUDIŠTĚ

• **Zničení Krystalů Hříchu:** Krystaly Hříchu jsou na mapě zastoupeny barevnými žetony úkolů. Hrdina, který je vybaven Prokletým mečem a který stojí na poli s barevným žetonem úkolu, může utratit 1 akci, aby Krystal Hříchu zničil. Žeton zničeného krystalu následně odebere z mapy. Jakmile jsou z mapy odebrány všechny barevné žetony úkolů, scénář skončí vítězstvím hrdinů.

VEDLEJŠÍ ÚKOL

PEVNÁ MYSL!

Musíme odolat síle Prokletého meče. Když už jsme ale u toho, musíme tu odolat úplně všemu! Když se nám to podaří, určitě ten meč zcela zkrátíme.

- **Podmínka splnění vedlejšího úkolu:** Během tohoto scénáře nespotebujete žádný žeton vzkříšení.
- **Odměna (pouze v případě vítězství):** Doberte si kartu kampaně 12.

SCÉNÁŘ E: POSTUP KAMPANÍ

Ve chvíli, kdy hrdinové zničí poslední Krystal Hříchu, zmizí tlak, kterému byly vystaveny jejich duše. Kromě toho, že je už neohrožuje síla Prokletého meče, se zároveň cítí mocnější, protože se jim podařilo ovládnout tuto úžasnou zbraň.

- **Odměna:** Ponechte si kartu Prokletého meče. Ten již nyní na začátku fáze hrdinů neuděluje zranění a nemůže zapříčinit porážku hrdinů. Zároveň ho lze umístit do hrdinova inventáře.
- **Podle počtu hrdinů libovolně rozdělte následující počet bodů zkušenosti:**
 - 1 až 2 hrdinové: 8 bodů zkušenosti
 - 3 až 4 hrdinové: 12 bodů zkušenosti
 - 5 až 6 hrdinů: 16 bodů zkušenosti
- **Úprava pytlíku na poklady:** Odložte z pytlíku na poklady 3 žetony obyčejných pokladů a vložte do něj 2 žetony jedinečných pokladů.

DALŠÍ SCÉNÁŘ:

Družina získala Prokletý meč a ovládla jeho ohromnou moc. Tato zbraň jim pomůže s hledáním a porážkou zdroje temnoty. Ale bude to stačit? Vybrali si hrdinové už konečně svůj osud?

Vyberte si svůj osud (strana 12).

*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:



Potřebné mapové dílky: [A]3B, [A]4B, [A]5B a [A]6A.

ÚKOLY

Zabijte všechny potulné bestie: Zabijte 4 konkrétní potulné nestvůry.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

• **Příprava žetonů poblouznění:** Podle mapy níže umístěte na každé ze 4 označených polí po 1 žetonu.



Počáteční pole hrdinů



1 počáteční pole skupiny



4 žetony příchodu skupiny



2 žetony velkých truhel



2 žetony obyčejných truhel



1 žeton kovadliny



8 žetonů zavřených dveří



4 barevné žetony úkolů



Žetony kořisti*



4 žetony poblouznění



1 žeton portálu potulných nestvůr



Až 2 žetony portálů



1 žeton sloupu



2 žetony fontán



2 žetony nášlapných pastí



1 dílek mostu

6A 4B

5B 3B

• **Potulné bestie:** Pokaždé, když se má vyhodnotit místnost, ve které se nachází žeton poblouznění, se místnost vyhodnotí jako obvykle, avšak žeton poblouznění představuje pole příchodu potulné nestvůry, a tak se navíc vyhodnotí i ten. Potulná nestvůra, která skrze něj přišla do hry, představuje 1 ze 4 potulných bestií. Jakmile jsou všechny 4 potulné bestie zabitы, scénář skončí vítězstvím.

• **Bludiště:** V tomto scénáři nejsou jednotlivé mapové dílky propojeny, tudíž se mezi nimi lze pohybovat pouze skrze magické průchody, které jsou na mapě zastoupeny barevnými žetony úkolů. Když libovolný hrdina stojí na poli s barevným žetonem úkolu, může utratit 1 bod pohybu, aby se pohnul na libovolné jiné pole s barevným žetonem úkolu.
(Pravidla tohoto scénáře pokračují na další straně.)



VEDLEJŠÍ ÚKOL

ANI PÍRKO NAZMAR!

Pokud to Monstrum zabijeme za pomoci co nejmenšího množství peří, možná si nějaké budeme moci vzít s sebou.

• **Podmínka splnění vedlejšího úkolu:** Umístěte na Monstrum nejvýše 2 žetony andělského peří.

Odměna (pouze v případě vítězství): Doberte si kartu kampaně 14.



SCÉNÁŘ G: POSTUP KAMPAŇÍ

Hrůzostrašné monstrum bylo přemoženo! Obyvatelé města i celého císařství byli konečně zbaveni této sužující hrozby. Měšťané jsou Světloňošům obzvláště vděční, a tak se rozhodli podpořit jejich úsilí a částečně pokrýt jejich náklady. Záhada původu andělského peří v Říši pekel však zůstává neobjasněna.

• **Odměna:** Doberte si kartu kampaně 22.
• **Podle počtu hrdinů libovolně rozdělte následující počet bodů zkušenosti:**

- 1 až 2 hrdinové: 13 bodů zkušenosti
- 3 až 4 hrdinové: 17 bodů zkušenosti
- 5 až 6 hrdinů: 21 bodů zkušenosti

• **Úprava pytlíku na poklady:** Odložte z pytlíku na poklady 3 žetony obyčejných pokladů a vložte do něj 2 žetony jedinečných pokladů.

DALŠÍ SCÉNÁŘ:

Hrdinové porazili nechvalně známého nepřítele celé říše. Po jeho skolení se ulevilo nejenom obyvatelům města, ale i hrdinům, protože ti nyní ví, že je tato nestvůra již nemůže nikde překvapit. Vybrali si hrdinové už konečně svůj osud?

Vyberte si svůj osud (strana 12).

*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:



SCÉNÁŘ H:

VYSVOBOZENÍ MICHAELA

Poté, co Světloňoši prozkoumali a přežili části říše pekel, které považovali za pouhý výplod své představivosti, získali potřebnou sebedůvěru. Nyní narazili na místo, ze kterého vyzařuje silná přítomnost temnoty a zkaženosti. Právě tento neutichající pocit zkázy by mohl být oním zdrojem temnoty, který hledají.

Potřebné mapové dílky: [A]2B, [A]4B a [A]8A.

ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

1. **Získejte přístup do vězení:** Zničte všechny pečete, abyste se dostali k Michaelovi.
2. **Vysvobodte Michaela:** Vysvobodte Michaela z jeho vězení.



Počáteční pole hrdinů



Počáteční pole archanděla Michaela



1 počáteční pole skupiny



5 žetonů příchodu skupiny



4 žetony poblouznění



Žetony kořisti*



1 žeton kovačiny



1 žeton obyčejné truhel



2 žetony velkých truhel



2 žetony fontán



1 žeton portálu potulných nestvůr



Až 2 žetony portálů



4 žetony zavřených dveří



Pole počátku boje s elitním nepřítelem



1 žeton padací pasti



1 dílek mostu



4B

2B

8A

• **Pečetě:** Každá pečetě je na mapě zastoupena žetonem poblouznění. Pečetě lze rozbít utracením 1 akce na poli s žetonem poblouznění. Pokaždé, když hrdina rozbije pečetě, odloží příslušný žeton poblouznění a získá 5 bodů zkušenosti. Jakmile jsou všechny pečetě rozbity, libovolný hrdina může utracením 1 bodu pohybu otevřít dveře do vězení.



BOJ S ELITNÍM NEPŘÍTELEM ARCHANDĚLEM MICHAELEM

Jakmile libovolný hrdina vstoupí do vězení, přesuňte figurky všech hrdinů na pole počátku boje s elitním nepřítelem. Poté odstraňte ze hry všechny dílky, které nejsou součástí místnosti elitního nepřítele, a to včetně všech komponentů, které se na nich nacházejí. Desku temnoty odložte stranou a nahraďte ji deskou elitních nepřátel stranou Michaela (Kampaňový režim) nahoru, kterou umístíte poblíž mapy. Ukazatel temnoty umístěte na první pole zleva stupnice Michaela. Hrdinové si obnoví všechno zdraví i všechnu manu na maximum.

Na pole s kamennými monolyty (pole ve stínu) umístěte 2 žetony poblouznění za každého hrdinu. Hrdinové rozhodnou o tom, kam budou žetony umístěny, nicméně musí být umístěny co možná nejrovnoměrněji. Poté hrdinové provedou všechny kroky fáze vylepšení, na což ihned naváže nová fáze hrdinů. Na archanděla Michaela nelze zaútočit, použít na něj dovednost nebo schopnost ani nemůže utržit žádná zranění, dokud se na dílku bude nacházet alespoň 1 žeton poblouznění.

Jakmile se na dílku nebudou nacházet žádné žetony poblouznění, archanděl Michael je zranitelný, tudíž na něj hrdinové mohou zaútočit, používat na něj dovednosti a schopnosti a mohou mu udělit zranění. Pokud libovolný efekt přidá na dílek žeton poblouznění, archanděl Michael se stane opět nezranitelným. Libovolný hrdina stojící na poli s žetonem poblouznění může utratit 1 akci, aby odložil 1 žeton poblouznění. Pokaždé, když hrdina takto odloží žeton poblouznění, musí si hodit 1 . Pokud padne , hrdina utrží 1 zranění. Pokud padne , hrdina získá 1 žeton poblouznění. Pokud padnou oba symboly zároveň, hrdina utrží 1 zranění a získá 1 žeton poblouznění.

Pokud se hrdinům podaří porazit archanděla Michaela, Michaelova mysl je konečně osvobozena a scénář skončí vítězstvím.

SCÉNÁŘ H: POSTUP KAMPAŇÍ

Archanděl Michael poklekne a zašeptá: „Co jsem to učinil?“ Když opět povstane, Světloňoši se připraví na pokračování souboje, ale Michael je uklidní: „Nebojte se, už jsem opět sám sebou. Děkuji, že jste mě vysvobodili z mého poblouznění.“ Následně Michael vysvětlí Světloňošům, že společně s dalšími anděly pronikli do Pekla ve chvíli, kdy zjistili, že se vrátila temnota. Michaelovým cílem bylo zneškodnění toho, co způsobovalo návrat temnoty, aby celou hrozbu zastavil v samotném zárodku. Po příchodu byl však Michael v nestřežené chvíli přepaden a uvržen do vězení, kde jej hrdinové našli smyslů zbaveného. Bohužel toto vězení nebylo zdrojem temnoty, jak se Světloňoši původně domnívali.

„Vzhledem k tomu, že jste mě vysvobodili z mého zajetí a že máme společný cíl, pomohu vám na vaší výpravě, Světloňoši,“ prohlásil Michael. „Doposud se mi nepodařilo najít zdroj temnoty, ale zjistil jsem, že i Říše nebes, samotné Nebe, je pomalu pohlcováno temnotou. Právě proto se musíte vydat do Nebe a zbavit ho zla, které se ukrývá na to nejsvatější místo ze všech. Abyste se dostali do Nebe musíte se zmocnit relikvie známé jako Žencova kosa. Ta vás dostane do Nebe, ale její získání nebude vůbec jednoduché, protože kvůli ní musíte přemoci samotného Žence. Toho lze najít dvěma způsoby – buď v Říši pekel nasbíráte dostatečný počet duší, což otevře Žencovu Komnatu času, nebo najdete všechny klíče duší, které dohromady dokážou tuto komnatu odemknout.“



Když hrdinům přeběhne mráz po zádech při zmínce, že se budou muset utkat se samotným poslem smrti, Michael je uklidní: „Nemějte obavy, pomohu vám. Existuje jeden artefakt, který lze vykovat pouze v Nebi. Mohu ho tam jít vykovat, abych vám pomohl na vaší výpravě. Popřípadě zde s vámi mohu zůstat a bojovat po vašem boku. Tak či onak se vykoupím.“



- **Odměna:** Vyberte si 1 z následujících možností:
 - **Nechte Michaela odletět do Nebe:** Doberte si kartu kampaň 23.
 - **Požádejte Michaela, ať zůstane v Pekle:** Doberte si kartu kampaň 24.
- **Podle počtu hrdinů libovolně rozdělte následující počet bodů zkušenosti:**
 - 1 až 2 hrdinové: 3 body zkušenosti
 - 3 až 4 hrdinové: 7 bodů zkušenosti
 - 5 až 6 hrdinů: 11 bodů zkušenosti
- **Úprava pytlíku na poklady:** Odložte z pytlíku na poklady 2 žetony obyčejných pokladů a vložte do něj 2 žetony jedinečných pokladů a 2 žetony legendárních pokladů.

ODHALENÍ TAJNÉHO ÚSPĚCHU:

Nyní už hrdinové ví, jak anděly vysvobodit z poblouznění, tudíž mohou zachránit libovolné další anděly, na které narazí.

- **Zabijte 1 skupinu poblouzněných andělů:** Doberte si kartu kampaň 2.

DALŠÍ SCÉNÁŘ:

Michael sdělil hrdinům, že se musí zmocnit Žencovy kosa. Kromě toho jim pověděl, jak se mohou dostat k samotnému Ženci. Rozhodnutí je nyní na Světloňoších!

VYBERTE SI 1 SCÉNÁŘ:

- **Scénář I: Sběratelé duší (strana 18)**
Světloňoši musí nasbírat dostatečný počet duší, aby otevřeli Žencovu Komnatu času.
- **Scénář J: Klíče duší (strana 19)**
Světloňoši musí zavčas najít všechny klíče duší, aby odemkli Žencovu Komnatu času.



SCÉNÁŘ I: SBĚRATELÉ DUŠÍ

Brána do Žencovy Komnaty času je zatarasena démonickou magií. Aby světloňoši mohli projít bránou a pokračovat ve své výpravě, musí tuto magii zneškodnit tím, že obětují duše. Ty je však potřeba nejdříve nějak získat.

Potřebné mapové dílky: [A]3B, [A]5B, [A]6B a [A]8B.

ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

1. **Posbírejte duše:** Nasbírejte 10 duší za každého hrdinu.
2. **Zabijte Žence.**

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

• **Příprava karty kampaně:** Hrdinové si doberou kartu kampaně 25.

• **Sběr duší:** Duše lze získat zabíjením nepřátel a ničením barevných žetonů úkolů. Hrdinové získají 1 duši za každého přísluhovce a velitele skupiny, kterého zabijí, a 3 duše za každou potulnou nestvůru, kterou zabijí. Barevné žetony úkolů představují celý duši a po zničení každé z nich hrdinové získají 5 duší. Bílé ohraničený žeton dveří představuje bránu do Komnaty času, která je na mapě představována dílkem 8B (tento dílek představuje místnost elitního nepřitele). Tyto dveře lze otevřít ve chvíli, kdy hrdinové získají 10 duší za každého hrdinu. Počet získaných duší se zaznamenává na poli s bránou pomocí žetonů zdraví – vždy, když hrdinové získají určitý počet duší, umístí na pole s bránou odpovídající počet žetonů zdraví. Při otevření dveří od Komnaty času se nevyhodnocuje karta dveří.

• **Celý duši:** Barevné žetony úkolů představují celý duši. Pokud libovolný hrdina stojí na poli s barevným žetonem úkolu, může utratit 1 akci, aby celou duši zničil – žeton zničené celou duši následně odebere z mapy. Hrdinové získají 5 duší a každý hrdina získá 5 bodů zkušenosti.

BOJ S ELITNÍM NEPŘÍTELEM ŽENCEM

Jakmile libovolný hrdina vstoupí do Komnaty času, přešuněte figurky všech hrdinů na pole počátku boje s elitním nepřítelem. Poté odstraňte ze hry všechny dílky, které nejsou součástí místnosti elitního nepřitele, a to včetně všech komponentů, které se na nich nacházejí. Desku temnoty odložte stranou a nahraďte ji deskou elitních nepřátel stranou Žence (Kampaňový režim) nahoru, kterou umístíte

*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:



poblíž mapy. Ukazatel temnoty umístíte na první pole zleva stupnice Žence. Hrdinové si obnoví všechno zdraví i všechnu manu na maximum.

Na každé z polí s přesýpacími hodinami umístíte po 2 žetonech času. Poté hrdinové provedou všechny kroky fáze vylepšení, na což ihned naváže nová fáze hrdinů. Libovolný hrdina stojící na poli s přesýpacími hodinami může utratit 1 akci, aby na toto pole přidal 1 žeton času. Žetony času se z polí odkládají efekty Žencových schopností.

Pokud máte kdykoli odložit žeton času z pole s přesýpacími hodinami, na němž už se žádný žeton času nenachází, scénář skončí porážkou. Pokud hrdinové zabijí Žence, scénář skončí vítězstvím.

SCÉNÁŘ I: POSTUP KAMPANĚ

Žnec beze slova podlehne společné síle hrdinů a rozplyne se v mlze. Zanechá po sobě pouze svou kosu, která spadne na podlahu.

- **Odměna:** Doberte si kartu kampaně 27. V průběhu následujícího scénáře musí být 1 z hrdinů vybaven touto zbraní nebo ji alespoň musí mít ve svém inventáři.
- **Podle počtu hrdinů libovolně rozdělte následující počet bodů zkušenosti:**
 - 1 až 2 hrdinové: 3 body zkušenosti
 - 3 až 4 hrdinové: 7 bodů zkušenosti
 - 5 až 6 hrdinů: 11 bodů zkušenosti
- **Úprava pytlíku na poklady:** Odložte z pytlíku na poklady 2 žetony vzácných pokladů a vložte do něj 1 žeton legendárního pokladu.

DALŠÍ SCÉNÁŘ:

Nyní, když se hrdinové zmocnili Žencovy kosy, jsou připraveni na cestu do Nebe a zneškodnění zla, které se snaží zkazit celý svět. Cesta teď vede jen jedním směrem, a to nahoru! Světloňoši konečně zjišťují, jaký je jejich osud.

Následujte svůj osud (strana 20).

SCÉNÁŘ J: KLÍČE DUŠÍ

Bránu do Žencovy Komnaty času lze otevřít pomocí klíčů duší. Avšak tyto klíče pocházejí z jiného světa, a tak mohou brzy zmizet. Pokud chtějí Světloňoši otevřít bránu a porazit Žence, musejí si pospíšet.

Potřebné mapové dílky: [A]6B, [A]7A a [A]8B.

ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

- Posbírejte klíče duší:** Nasbírejte 3 klíče duší předtím, než zmizí.
- Zabijte Žence.**

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- Komnata času:** Žnec na hrdiny čeká v Komnatě času, která je na mapě zastoupena dílkem 8B (tento dílek představuje místnost elitního nepřítele). Na dílek Komnaty času se hrdinové mohou pohnout pouze skrze žeton dveří ohraničený bílou čarou. Tyto dveře lze otevřít až poté, co hrdinové nasbírají 3 klíče duší. Při otevření dveří od Komnaty času se nevyhodnocuje karta dveří. Jakmile se libovolný hrdina pohne na dílek s Komnatou času, započne boj s elitním nepřítelem.
- Sběr klíčů duší:** Každý klíč duší je na mapě zastoupen barevným žetonem úkolu. Pokud libovolný hrdina stojí na poli s barevným žetonem úkolu, může utratit 1 akci, aby ho sebral. Pokaždé, když hrdinové seberou klíč duší, každý hrdina získá 7 bodů zkušenosti. Dejte si ale pozor, protože klíče časem mizí! Scénář tudíž skončí prohrou, pokud zmizí být jen jeden z nich.

- Závod s časem:** Během přípravy hry umístěte na každé pole s barevným žetonem úkolu odpovídající počet žetonů času. Vždy, když nastane fáze temnoty, odložte 1 žeton času z každého takového pole. Pokud bude potřeba odložit žeton času z libovolného pole s barevným žetonem, kde se už žádný žeton času nenachází, barevný žeton úkolu zmizí a scénář skončí prohrou.
- Dveře z jiného světa:** Nepřátelé se mohou pohybovat skrze dveře, i když jsou zavřené. Zavřené dveře stále brání přímé viditelnosti.

BOJ S ELITNÍM NEPŘÍTELEM ŽENCEM

Jakmile libovolný hrdina vstoupí do Komnaty času, přesuňte figurky všech hrdinů na pole počátku boje s elitním nepřítelem. Poté odstraňte ze hry všechny dílky, které nejsou součástí místnosti elitního nepřítele, a to včetně všech komponentů, které se na nich nacházejí. Desku temnoty odložte stranou a nahraďte ji deskou elitních nepřátel stranou Žence (Kampaňový režim) nahoru, kterou umístíte poblíž mapy. Ukazatel temnoty umístěte na první pole zleva stupnice Žence. Hrdinové si obnoví všechno zdraví i všechnu manu na maximum.

Na každé z polí s přesýpacími hodinami umístěte po 2 žetonech času. Poté hrdinové provedou všechny kroky fáze vylepšení, na což ihned naváže nová fáze hrdinů. Libovolný hrdina stojící na poli s přesýpacími hodinami může utratit 1 akci, aby na toto pole přidal 1 žeton času. Žetony času se z polí odkládají efekty Žencových schopností. Pokud máte kdykoli odložit žeton času z pole s přesýpacími hodinami, kde se už žádný žeton času nenachází, scénář skončí porážkou. Pokud hrdinové zabijí Žence, scénář skončí vítězstvím.

SCÉNÁŘ J: POSTUP KAMPANĚ

Žnec beze slova podlehne společné síle hrdinů a rozplyne se v mlze. Zanechá po sobě pouze svou kosu, která spadne na podlahu.

Odměna:

- Doberte si kartu kampaně 26.
- Doberte si kartu kampaně 27. V průběhu následujícího scénáře musí být 1 z hrdinů vybaven touto zbraní nebo ji alespoň musí mít ve svém inventáři.
- Podle počtu hrdinů libovolně rozdělte následující počet bodů zkušenosti:**
 - 1 až 2 hrdinové: 3 body zkušenosti
 - 3 až 4 hrdinové: 7 bodů zkušenosti
 - 5 až 6 hrdinů: 11 bodů zkušenosti
- Úprava pytlíku na poklady:** Odložte z pytlíku na poklady 2 žetony vzácných pokladů a vložte do něj 1 žeton legendárního pokladu.

DALŠÍ SCÉNÁŘ:

Nyní, když se hrdinové zmocnili Žencovy kosy, jsou připraveni na cestu do Nebe a zneškodnění zla, které se snaží zkazit celý svět. Cesta teď vede jen jedním směrem, a to nahoru! Světloňoši konečně zjišťují, jaký je jejich osud.

Následujte svůj osud (strana 20).

*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:



NÁSLEDUJTE SVŮJ OSUD

Navzdory všem nástrahám se Světloňoši dostali až sem! Nyní nastal čas čelit důsledkům svých činů, které vykonali v průběhu své výpravy.

Podle toho, které karty kampaně jste si v průběhu kampaně dobrali, odehrajte 1 z následujících scénářů:

- 1. Pokud máte kartu kampaně 18 nebo 19:** Odehrajte Scénář K: Buď pozdravena, temnoto! (tato strana).
- 2. Pokud nemáte kartu kampaně 18 ani 19, ale máte kartu kampaně 23:** Odehrajte Scénář L: Tajný vchod do Nebe (strana 21).
- 3. Jinak:** Odehrajte Scénář M: Výstup pro posly Boží (strana 22).

 Počáteční pole hrdinů

 3 barevné žetony úkolů

 Žetony kořisti*

 6 žetonů zavřených dveří

 1 žeton kovačliny

 2 žetony obyčejných truhel

 1 žeton velké truhly

 1 počáteční pole skupiny

 4 žetony příchodu skupiny

 1 žeton sloupu

 1 žeton fontány

 2 dílky mostů

 1 žeton portálu potulných nestvůr

 Až 2 žetony portálů

 1 žeton padací pasti

SCÉNÁŘ K: BUĎ POZDRAVENA, TEMNOTO!

Světloňoši našli portál, který z hlubin Pekla vede přímo do výšin Nebe. Avšak ani obdaření mocí Žencovu kosy skrze něj nemohou cestovat obyčejní smrtelníci, protože portál je schopen prožrat je zkažeností až do morku kostí. Naštěstí mají členové družiny mezi sebou jednoho půldémona, který dokáže zařídit, aby jim portál nic neudělal. Někdy se opravdu vyplatí bojovat ohněm proti ohni!

Potřebné mapové dílky: [B]1B, [B]2A, [B]3A a [B]4A.

ÚKOLY

Pohlďte temnotu: Dosáhněte 7. úrovně temnoty.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

• **Úroveň temnoty:** Hrdina, který má u sebe kartu dovednosti Půldémon, dokáže pohlcovat energii temnoty, která se nachází v Nebi. Pokaždé, když libovolný hrdina zabije velitele skupiny nebo potulnou nestvůru, nacházející se na poli ve stínu, hrdina s dovedností Půldémon utrhá 1 zranění a získá 1 úroveň temnoty.







Počet úrovní temnoty zaznamenávejte pomocí žetonů many, které umísťujete na kartu dovednosti Půldémon.

• **Ohniska temnoty:** Zdroje temné energie jsou na mapě zastoupeny barevnými žetony úkolů. Tato ohniska temné energie byla vytvořena temnými bytostmi, aby oslabilu strukturu celého Nebe. Hrdina s dovedností Půldémon může na poli s barevným žetonem utratit 1 akci, aby ohnisko zničil a jeho žeton odstranil z mapy. Následně utrhá 1 zranění a získá 1 úroveň temnoty.

• **Pohlčení temnoty:** Jakmile hrdina s dovedností Půldémon dosáhne 7. úrovně temnoty, scénář skončí vítězstvím hrdinů.
(Pravidla tohoto scénáře pokračují na další straně.)



*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:

1-2  → 
 3-4  → 
 5-6  → 

◆ VEDLEJŠÍ ÚKOL

ZÁVOD S ČASEM!

Musíme si pospíšet! Pokud budeme otálet, možná už bude příliš pozdě.

- **Podmínka splnění vedlejšího úkolu:** Zvítězte v tomto scénáři do konce 7. kola.
- **Odměna (pouze v případě vítězství):** Každý hrdina získá 1 novou kartu dovednosti.

SCÉNÁŘ N: POSTUP KAMPAŇI

Jak půldémon pohlcuje čím dál větší množství energie, jeho tělo zaplaví moc! Najednou rychle vyřkne několik slov, kterým by většina ani nerozuměla, a v ruce se mu objeví meč!

- **Odměna:** Doberte si kartu kampaně 29.
- **Podle počtu hrdinů libovolně rozdělte následující počet bodů zkušenosti:**
 - 1 až 2 hrdinové: 3 body zkušenosti
 - 3 až 4 hrdinové: 7 bodů zkušenosti
 - 5 až 6 hrdinů: 11 bodů zkušenosti
- **Úprava pytlíku na poklady:** Odložte z pytlíku na poklady 2 žetony vzácných pokladů a vložte do něj 1 žeton legendárního pokladu.

DALŠÍ SCÉNÁŘ:

Světloňoši zneškodnili část invaze, která pronikla do Nebe. Nyní, když třímají Bezbožný meč, jsou připraveni čelit všemu, co se jim postaví do cesty. Jejich další cesta je zavede k Nebeské bráně, kterou musí ochránit před blížícím se zlem!

Odehrajte Scénář N: Vévoda pekel (strana 23).



SCÉNÁŘ L: ◆ TAJNÝ VCHOD DO NEBE ◆

Zatímco se Světloňoši snaží najít cestu do Nebe, objeví se u nich andělský portál, na jehož druhé straně se nachází archanděl Michael. „Slyche! Není času nazbyt!“ pobídne hrdiny. „Brzy bude prolomena Nebeská brána!“ Světloňoši neváhají a rychle proběhnou skrze čím dál méně stabilní portál, který se za nimi ihned zavře. „Díky tomu, že máte Žencovu kosu, se mi pro vás podařilo otevřít tento portál, aniž by se o tom někdo dozvěděl. Bohužel během všeho toho chaosu kvůli invazi se mi nepodařilo ukovat posvátný artefakt, kvůli kterému jsem se sem vydal. Pomozte mi posbírat jeho úlomky a ukovat ho v andělské výhni, abychom se konečně mohli postavit zdroji temnoty!“

Potřebné mapové dílky: [A]5B, [B]1A [B]2A a [B]3A.

◆ ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

1. **Sesbírejte úlomky:** Nasbírejte alespoň 7 posvátných úlomků.
2. **Ukovejte artefakt božskými plameny:** Z posvátných úlomků ukovejte artefakt v andělské výhni.

◆ ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- **Posvátné úlomky:** Posvátné úlomky u sebe mají nepřátelé, kteří pronikli do Nebe. Pokaždé, když libovolný hrdina zabije potulnou nestvůru nebo velitele skupiny, hodí 2 . Za každý hozený získají hrdinové 1 posvátný úlomek. Počet získaných úlomků zaznamenávejte na poli s andělskou výhni pomocí žetonů zdraví – vždy, když hrdinové získají určitý počet úlomků, umístí na pole s andělskou výhni odpovídající počet žetonů zdraví.

- **Velké úlomky:** Ty největší úlomky zničeného artefaktu jsou na mapě představovány barevnými žetony úkolů. Libovolný hrdina stojící na poli s barevným žetonem úkolu může utratit 1 akci, aby získal 1 posvátný úlomek a odložil jeho žeton z mapy.

- **Andělská výheň:** Andělská výheň je na mapě představována černobílým žetonem úkolu. Jakmile hrdinové společně získají alespoň 7 posvátných úlomků, libovolný hrdina může na poli s andělskou výhni utratit 1 akci, aby ukovával posvátný artefakt. Jakmile je artefakt ukován, scénář skončí vítězstvím hrdinů. (Pravidla tohoto scénáře pokračují na další straně.)



*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:



VEDLEJŠÍ ÚKOL

ÚLOMKŮ NENÍ NIKDY DOST!

Pokud najdeme více posvátných úlomků, než kolik jich potřebujeme, můžeme ukovat ještě něco navíc.

- **Podmínka splnění vedlejšího úkolu:** Nasbírejte alespoň 10 posvátných úlomků.
- **Odměna (pouze v případě vítězství):** Doberte si kartu kampaně 15.

SCÉNÁŘ I: POSTUP KAMPANÍ

Díky Světloňošům mohl Michael konečně ukovat dokonalou posvátnou zbraň. Nyní jsou Světloňoši připraveni čelit zdroji temnoty!

- **Odměna:** Doberte si kartu kampaně 30.
- **Podle počtu hrdinů libovolně rozdělte následující počet bodů zkušenosti:**
 - 1 až 2 hrdinové: 3 body zkušenosti
 - 3 až 4 hrdinové: 7 bodů zkušenosti
 - 5 až 6 hrdinů: 11 bodů zkušenosti
- **Úprava pytlíku na poklady:** Odložte z pytlíku na poklady 2 žetony vzácných pokladů a vložte do něj 1 žeton legendárního pokladu.

DALŠÍ SCÉNÁŘ:

Světloňoši zneškodnili část invaze, která pronikla do Nebe. Nyní, když třímají Posvátný meč, jsou připraveni čelit všemu, co se jim postaví do cesty. Jejich další cesta je zaveďe k Nebeské bráně, kterou musí ochránit před blížícím se zlem!

Odehrajte Scénář N: Vévoda pekel (strana 23).



*Počet žetonů kořisti závisí na počtu hrdinů:



SCÉNÁŘ M:

VÝSTUP PRO POSLY BOŽÍ

Nebe je odsouzeno k zániku! Světloňoši se musí dostat k Nebeské bráně a s pomocí Ženeovy kosy by se jim to mohlo podařit. Nejdříve se ale musí vrátit do Crondaru, odkud musí vystoupat až do Nebe.

Potřebné mapové dílky: [A]1A, [B]1B, [B]2B a [B]4B.

ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

1. **Andělská skladba:** Nasbírejte alespoň 3 notové listy.
2. **Nebeská hudba:** Získanou skladbu zahrajte na varhany.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

• **Andělská skladba:** Jednotlivé notové listy tvořící dobrosmady andělskou hudbu jsou na mapě zastoupeny barevnými žetony úkolů. Libovolný hrdina stojící na poli s barevným žetonem úkolu může utratit 1 akci, aby získal notový list a umístil ho poblíž panelu hrdiny. Barevné žetony úkolů lze mezi hrdiny směňovat stejně jako karty vybavení.

• **Nebeské varhany:** Varhany jsou na mapě zastoupeny černobílým žetonem úkolu. Hrdina, který má u sebe alespoň 3 notové listy, může na poli s varhany utratit 1 akci, aby zahrál andělskou skladbu. Jakmile je skladba zahrána, scénář skončí vítězstvím hrdinů.

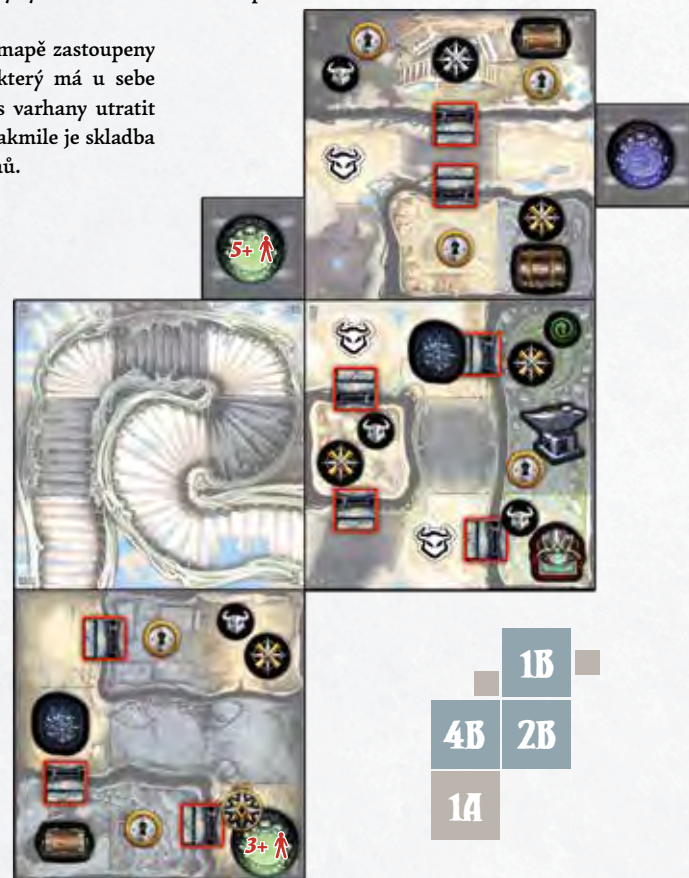
• **Padlý strážce:** V jedné místnosti se nachází žeton poblouznění, který označuje pole příchodu potulné nestvůry. Když se má vyhodnotit místnost, ve které se nachází žeton poblouznění, místnost se vyhodnotí jako obvykle. Na tyto žetony se nevztahují efekty karet dveří. Poté se navíc vyhodnotí i žeton poblouznění, skrze který na jeho pole přijde potulná nestvůra. Žeton poblouznění následně odložte.

VEDLEJŠÍ ÚKOL

MISTROVSKÉ DÍLO!

Pokud se nám podaří zahrát celou andělskou skladbu, určitě to pro nás bude mnohem přínosnější.

- **Podmínka splnění vedlejšího úkolu:** Zahrajte skladbu ve chvíli, kdy máte u sebe všechny 4 notové listy.
- **Odměna (pouze v případě vítězství):** Doberte si kartu kampaně 15.





SCÉNÁŘ M: POSTUP KAMPAŇÍ

Ve chvíli, kdy Světloňoši zahrají na varhany, očistí Nebe od pekelných bytostí, které ho ohrožovaly. Nyní se musí konečně vypořádat se samotným zdrojem temnoty!

- **Odměna:** Doberte si kartu kampaně 28.
- **Podle počtu hrdinů libovolně rozdělte následující počet bodů zkušenosti:**
 - 1 až 2 hrdinové: 3 body zkušenosti
 - 3 až 4 hrdinové: 7 bodů zkušenosti
 - 5 až 6 hrdinů: 11 bodů zkušenosti
- **Úprava pytlíku na poklady:** Odložte z pytlíku na poklady 2 žetony vzácného pokladu a vložte do něj 1 žeton legendárního pokladu.

DALŠÍ SCÉNÁŘ:

Světloňoši zneškodnili část invaze, která pronikla do Nebe. Nyní, když získali Andělskou svatozář, jsou připraveni čelit všemu, co se jim postaví do cesty. Jejich další cesta je zavede k Nebeské bráně, kterou musí ochránit před blížícím se zlem!

Odehrajte Scénář N: Vévoda pekel (tato strana).

SCÉNÁŘ N:

◆ VÉVODA PEKEL ◆

Světloňošům se konečně podařilo najít zdroj temnoty. Pán smluv, Vévoda pekel, se společně s řadou přísluhovačů temnoty objevil před Nebeskou bránou, na kterou je připraven zaútočit. Světloňoši musí udělat vše, co je v jejich silách, aby vyčistili vstupní oblast a udrželi bránu zavřenou! Pokud se jim podaří odolat dostatečně dlouhou dobu na to, aby přemohli Pána smluv, Nebe ještě nemusí být ztraceno!

Potřebné mapové dílky: [B]1B, [B]2B, [B]3B a [B]4A.

◆ ÚKOLY

Následující úkoly splňte v určeném pořadí:

1. **Vyžeňte temnotu:** Zabijte 2 generály přední linie.
2. **Porazte temnotu:** Zabijte Pána smluv.

◆ ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

• **Úprava přípravy:** Během přípravy hry se na mapu neumísťují bílé ohraničené portály a na pole s žetonem portálu potulných nestvůr se umístí náhodná potulná nestvůra. Dále kromě obvyklých karet dveří uvedených v přípravě kampaně odeberte z balíčku dveří i následující karty: Přeplněná komnata, Nepřátelské plány, Lov nejzranitelnějších, Posily z portálu a Přepadení!

• **Vyhánění temnoty:** Žetony poblouznění představují pole příchodu potulných nestvůr. Když se má vyhodnotit místnost, ve které se nachází žeton poblouznění, místnost se vyhodnotí jako obvykle. Na tyto žetony se nevztahují efekty karet dveří. Poté se navíc vyhodnotí i žeton poblouznění, skrze který na jeho pole přijde potulná nestvůra. Žeton poblouznění následně odložte. Potulné nestvůry, které do hry přišly tímto způsobem, představují generály přední linie. Hrdinové je musí zabít, aby mohli přejít k boji s elitním nepřítelem. Pokaždé, když hrdina zabije generála přední linie, každý hrdina získá 10 bodů zkušenosti.

• **Čím dál hustší temnota:** Dokud nezapočne boj s elitním nepřítelem, ve hře se nemohou objevit skupiny, tudíž do té doby mohou hrdinové bojovat pouze s potulnými nestvůrami. Pokud by během fáze temnoty měla do hry přijít skupina, přijde místo ní potulná nestvůra, a to na pole s žetonem portálu potulných nestvůr (na pole s příchody skupin, která se nachází na stupnici desky temnoty, umístěte pro připomenutí žetony poblouznění).

• **Nebeská brána:** Místnost Nebeské brány je na mapě zastupena dílky [B]3B a [B]4A (tyto dílky společně představují místnost elitního nepřítele). Na dílky s místností Nebeské brány se hrdinové mohou pohnout pouze skrze bílé ohraničený žeton dveří. Tyto dveře lze otevřít až poté, co hrdinové zabili oba generály přední linie. Při otevření dveří od místnosti Nebeské brány se nevyhodnocuje karta dveří. Jakmile se libovolný hrdina pohne na pole počátku boje s elitním nepřítelem, ihned skončí jeho tah a není součástí hry, dokud se na toto pole nepohnou všichni hrdinové. Jakmile se všichni hrdinové pohnuli na toto pole, započne boj s elitním nepřítelem.

BOJ S ELITNÍM NEPŘÍTELEM PÁNEM SMLUV

• **Poslední bitva:** Jakmile započne boj s elitním nepřítelem, odstraňte ze hry všechny dílky, které nejsou součástí místnosti elitního nepřítele, a to včetně všech komponentů, které se na nich nacházejí. Desku temnoty odložte stranou (zbývající žetony pokladů na stupnici desky temnoty vraťte do pytlíku na poklady) a nahraďte ji deskou elitních nepřátel stranou Pána smluv (Klidný démon) nahoru, kterou umístěte poblíž mapy. Ukazatel temnoty umístěte na první pole zleva stupnice Pána smluv. Hrdinové si obnoví všechno zdraví i všechnu manu na maximum. Na pole s barevným žetonem úkolu, který představuje Nebeskou bránu, umístěte 70 žetonů zdraví. Dále do místnosti elitního nepřítele umístěte bílé ohraničené žetony portálů (jako obvykle podle počtu hrdinů) a na každé pole s těmito žetony přijde 1 náhodná skupina. Poté hrdinové provedou všechny kroky fáze vylepšení, na což ihned naváže nová fáze hrdinů.

• **Aktivace skupin:** Během boje s elitním nepřítelem se každá skupina aktivuje jednou, a to předtím, než hodíte aktivačními kostkami Pána smluv. Každá skupina provede pouze 1 akci a tou bude vždy útok na Nebeskou bránu. Pokud skupina nemůže zaútočit na Nebeskou bránu, místo akce útoku provede akci pohybu směrem k nejbližšímu poli, ze kterého může na Nebeskou bránu zaútočit.

• **Příklad:** Skupina satyrů přijde na pole s žetonem portálu potulných nestvůr a má u sebe zbraň na dálku. Během své první aktivace, která nastane po tahu prvního hrdiny, se satyrové pohnou na sousedící pole, ze kterého přímo vidí na Nebeskou bránu. Během své další aktivace zaútočí na Nebeskou bránu, protože nyní již na ni přímo vidí.


• **Ničení Nebeské brány:** Když nepřítel zaútočí na Nebeskou bránu, nehází se kostkami obrany a ignorují se všechny hozené . Za každé udělené zranění odložte z Nebeské brány 1 žeton zdraví. Jakmile je z Nebeské brány odstraněn poslední žeton zdraví, scénář skončí prohrou.

• **Žetony mrazu:** Žetony mají na skupiny a potulné nestvůry stejný účinek jako na elitního nepřítele. Žetony sice mohou obdržet, ale jejich aktivaci to nijak neovlivní, tudíž je při ní pouze všechny odloží bez postihu.






• **Pána smluv nelze zabít jen tak:** Jakmile hrdinové udělí Pánu smluv počet zranění potřebný k jeho zabítí, místo konce boje s elitním nepřítelem odložte figurku Pána smluv z mapy. Dále odložte všechny jeho žetony a původní desku elitních nepřátel otočte stranou Pána smluv (Rozzuřený démon) nahoru.




Na novou desku elitních nepřátel prozatím neumistujte ukazatel temnoty. Jakmile nastane fáze nepřátel, aktivují se skupiny, pokud se ve hře nějaké nachází, a poté na pole trhliny do Pekla umístíte figurku Pána smluv. V tu chvíli také umístíte ukazatel temnoty na první pole zleva stupnice Pána smluv a na pole s žetonem portálu potulných nestvůr. Pán smluv ani Uriel se v této fázi nepřátel neaktivují. Uriel se v následných fázích nepřátel aktivuje ve stejnou chvíli jako skupiny, přičemž provádí akce podle toho, co je uvedeno na jeho kartě, tudíž Nebeskou bránu ignoruje. Jakmile je Pán smluv zabit, scénář skončí vítězstvím hrdinů.

• **Posednutí:** Pokud Pán smluv aktivuje tuto schopnost, posednutý hrdina ignoruje reakci nepřítele a během přípravy kostek si za žádných okolností nepřipravuje kostku stínu. Na tento hod kostek nepůsobí žádné efekty dovedností a ani díky němu hrdina nemůže získat žádnou .

• **Zákeřné ovládnutí:** Tato schopnost působí na všechny hrdiny, přičemž na každé povolání má jiný efekt.

- **Čaroděj:** Umístíte 1  ze zásoby na každé kouzlo na amulet. Pokaždé, když čaroděj sešle kouzlo, na kterém se nachází , nebo otočí ukazatelem z kouzla, na kterém se nachází , musí utratit 1  navíc. Poté  z daného kouzla odstraní.

- **Šaman:** Otočte 1 ukazatel elementu na jeho lícovou stranu. Pokud šaman nemá žádný ukazatel elementu otočený lícem dolů, ztratí všechny úrovně u elementu, jehož úroveň je nejvyšší.

- **Berserk:** Hrdina okamžitě ztratí všechnu .

- **Zloděj:** Doberte 1 žeton zloděje z pytlíku zloděje a odložte ho. Tento žeton nebude mít zloděj k dispozici až do konce scénáře.



Počáteční pole hrdinů



Pole počátku boje s elitním nepřítelem



Počáteční pole Pána smluv



7 žetonů zavřených dveří



1 barevný žeton úkolu



2 žetony poblouznění



1 žeton obyčejné truhly



2 žetony velkých truhel



1 žeton portálu potulných nestvůr



Až 2 žetony portálu



2 žetony kovařin



3 žetony fontán



1 žeton padací pasti



1 dílek mostu

Pole trhliny do Pekla





2B 1B

4A

3B

- **Paladin:** Vraťte všechny žetony pozhnání na desku paladina.

- **Střelec:** Doberte kartu šípů a ihned vyhodnoťte efekt příliš natažené tětiny ( nemá žádný efekt).

- **Bard:** Odložte všechny aktivní noty , které se nachází na bardově desce.

- **Kutil:** Odložte 3 kusy libovolného vybavení (kromě vybavení, které je součástí Bojového obleku).

- **Nekromant:** Ztraťte tolik duší, aby se ukazatel duší na desce nekromanta přesunul na pole se symbolem lebky s nižší hodnotou, než kterou aktuálně má.

- **Mnich:** Vaší příští zahraniou čakrou musí být Meditace. Doporučuje se tuto kartu umístit poblíž panelu hrdiny jako připomínku.

- **Druid:** Proměňte se zpět do své původní podoby, aniž by byl aktivován jakýkoli efekt proměny, a snižte úroveň všech svých zvířecích podob o 2.

POKUD JSTE ZVÍTĚZILI:

GRATULUJEME!

Pán smluv, zdroj temnoty, byl poražen! Císařství Crondar i samotné Nebe bylo zachráněno. Jakmile se vrátíte zpátky do Domovské říše, uvítají vás slova samé chvály a radosti. Vaše jména se navždy zapíší do historie.

České vydání



Překlad: Ondřej Šedý
Grafická úprava: Jakub Matlovič
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová
Redakce: Ondřej Kurka a Jan Březina