



매시브 다크니스

2
천상의 몰락



BoardM
FACTORY

규칙서 & 퀘스트



◆ 목차 ◆

구성품.....	2
게임 소개.....	3
기본 개념.....	4
주사위.....	4
기술 카드.....	4
아이템.....	4
세트 아이템.....	4
적.....	4
게임 타일.....	4
마을.....	5
캠페인 카드.....	5
캠페인 모드.....	6
게임 준비.....	6
게임 진행.....	6
캠페인 단계.....	6
퀘스트 단계.....	7
마을 단계.....	7
업적.....	8
퀘스트.....	8

◆ 구성품 ◆

적 피규어 10개



대천사
라파엘 1개



우리엘 1개



바알베리스 1개



천사
대장 1개



천사
부하 6개



떠돌이 몬스터
카드 24장



양면 우두머리
대시보드 1개



세트 능력
카드 12장



즐개 아이템
카드 60장



특급 보물
카드 16장



전설 보물
카드 38장



즐개 카드
30장



기술 카드
72장



정령 참조
카드 2장



캠페인 카드
30장



도적 효과
카드 2장



전설 보물 토큰
4개



동료 토큰
2개



생명인도자
토큰 1개



사용 토큰
10개



도적 토큰
9개

크레딧

게임 디자인: Alex Olteanu (lead) and Marco Portugal • 오리지널 게임 디자인: Raphael Guiton, Jean-Baptiste Lullien, and Nicolas Raoult • 개발: Fábio Cury (lead) • 규칙: Michael John Hurley • 제작: Guilherme Goulart (lead), Raquel Fukuda (lead), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan, and Gregory Varghese • 아트 디렉터: Mathieu Harlaut • 아트: Edouard Guiton (lead), Nolhan Colombani, Nicolas Fructus, Mark Gibbons, Giovanna Guimarães, Giorgia Lanza, Stefano Moroni, and Prosper Tipaldi • 그래픽 디자인: Louise Combal (lead), Marc Brouillon, and Fabio de Castro • 미니어처 촬영: Jean-Baptiste Guiton • 조형: Juan Navarro, Studio McVey, BigChild Creatives, Aragorn Marks, Thierry Masson, Alejandro Muñoz, Natalia Romero, and Raúl Fernandez • 조형 공정: Vincent Fontaine • 렌더링: Edgar Ramos • 작성: Eric Kelley • 출판: David Preti • 수검: Jason Koepf and Robert Fulkerson • 게임 테스트: 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 Biscosini, Daniel Bischoff, Mark Rupp, and João José Gois

한글판 제작: 보드엠 팩토리 • 번역: 번역팀 '지음' • 편집: 최명성



양면 게임 타일 4개



마을 대시보드 1개



campaign 레벨 토큰
6개



빨간색 공격 주사위 3개
초록색 방어 주사위 5개

◆ 게임 소개 ◆

지옥 왕국의 무저갱에서 드높은 천상에 이르기까지, **매시브 다크니스 2: 천상의 몰락** 캠페인에서 불멸의 왕국을 중흥무진하며 거대한 어둠에 천상이 얽히게 된 연유를 밝혀내세요. 빛의 인도자들은 타락한 군단을 무찌르고 나아가야만, 어둠의 진정한 근원을 찾아낼 수 있습니다!

천상의 몰락 확장은 **매시브 다크니스 2**에 캠페인 모드를 추가해 줍니다. 캠페인 모드에서는 연속된 이야기를 따라 퀘스트를 진행하고, 기존의 레벨보다 5레벨 더 영웅을 더 성장시킬 수 있습니다. 타락한 천상의 이면에 무엇이 숨어있는지 알아내기 위하여 자신만의 길을 선택해 모험을 떠나세요!

천상의 몰락 캠페인은 퀘스트 14개로 구성되어 있으며, 한 번 캠페인을 진행할 때마다 그중 8개의 퀘스트를 이어나가게 됩니다. 천상의 몰락에 수록된 퀘스트 가운데에는 완전히 새로운 퀘스트도 있고, 헬스케이프의 퀘스트에 새로운 변주를 준 퀘스트도 있습니다. 또한 플레이어의 결정에 따라 세 갈래의 결말 중 하나로 나아갑니다. 그러나 동일한 퀘스트에 3번 패배하면, 캠페인에서 패배한다는 점을 염두에 두세요!

그 외에도 **매시브 다크니스 2: 천상의 몰락**에서는 목적복직한 마을에 방문하여 여러가지 이점을 누리게 됩니다. 마을은 빛의 인도자들이 퀘스트와 퀘스트 사이에 들리는 곳으로, 다음 모험을 위한 아이템이나 물약을 살 수도 있고, 심지어 도박도 할 수 있습니다!



기본 개념

주사위

새로운 색깔의 주사위 2종이 추가되었습니다. 매시브 다크니스 2: 헬스케이프 기본판에 포함된 주사위와 마찬가지로, 본 확장 상자에 포함된 개수만큼으로 제한된다는 사실을 유념하세요.

-  : 새로운 공격 주사위입니다. 기존 공격 주사위보다 더 강합니다.
-  : 새로운 방어 주사위입니다. 기존 방어 주사위보다 더 강합니다.

기술 카드

매시브 다크니스 2: 헬스케이프 기본판에 포함된 기술 카드와 마찬가지로, 천상의 몰락에도 클래스마다 새로운 기술 카드가 포함되어 있습니다.

융합 기술의 요구 조건:

특정 등급 기술 2장을 요구하는 융합 기술이 추가되었습니다. 융합 기술을 선택할 때에는, 기존의 기술 2장을 대체하는 것이 아니라 새로운 기술을 획득하기만 합니다.



조언: 본 확장에 포함된 모든 융합 기술의 요구 조건은 IV 등급 카드 2장입니다. 게임에 익숙해 졌다면, 추후 어떤 융합 기술을 만들 것인가에 따라 획득할 기술을 미리 계획해 두는 것이 좋습니다.

아이템

기존의 일반/희귀/특급의 희귀도에 추가로, 천상의 몰락에서는 **전설 아이템**이 추가되었습니다(이에 따라 전설 보물 토큰과 전설 아이템 카드가 추가되었습니다). 또한 캠페인 모드에서만 사용할 수 있는 새로운 특급 아이템 몇 종도 추가되었습니다(6쪽 참조). 캠페인을 플레이할 때는, 이같은 카드를 적절한 텍에 합쳐서 사용하면 됩니다.



또한 6-10 레벨 줄개 아이템 카드도 추가되었습니다(뒷면이 레벨이 표시되어 있습니다). 6-9 레벨 줄개 아이템 카드는 모두 특급 아이템이며, 10 레벨 줄개 아이템 카드는 전설 아이템입니다.



세트 아이템

본 확장에는 **어둠의 인도자 세트**와 **지옥불 세트**라는 새로운 세트 2종이 추가되었습니다. 새로이 추가된 세트도 헬스케이프 기본판의 **그림자처단자 세트**와 비슷하게 기능합니다(매시브 다크니스 2: 헬스케이프 규칙서 22쪽 참조).

지옥불 세트는  토큰을 조종하고 불로 인한 피해를 제어하는 세트입니다. **어둠의 인도자 세트**는 그림자 능력을 활용하고 강화하는 세트입니다.



영웅은 한 번에 세트 능력 카드 1장의 효과만 누릴 수 있습니다. 만약, 둘 이상의 세트 능력을 갖게 될 경우 그중 활성화할 세트 능력 하나를 선택해야 합니다. 추후에 다른 세트 능력을 활성화하고 싶다면, 교환 및 장비 행동을 통해 세트 능력 하나를 비활성화하고 다른 세트 능력 하나를 활성화하면 됩니다.

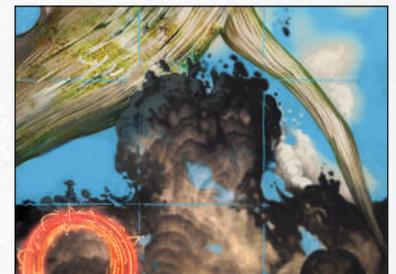
적

천상의 몰락에는 단편 퀘스트에도 사용할 수 있는 줄개 하나와 떠돌이 몬스터 둘이 추가되었습니다. 이를 사용하고자 한다면, 줄개/떠돌이 몬스터 카드를 기존의 줄개/떠돌이 몬스터 텍에 합쳐 두면 됩니다. 추가로, 천상의 몰락에 포함된 적은 물론 헬스케이프에 등장하는 적에 해당하는 6-10 레벨 줄개/떠돌이 몬스터가 추가되었습니다. 이러한 6-10 레벨 적 카드는 캠페인 모드에서만 사용합니다(6쪽 참조). 천상의 몰락 캠페인을 플레이할 때에는, 반드시 천사 줄개 카드와 떠돌이 몬스터 둘(대천사 라파엘, 우리엘)도 제각각 줄개 텍과 떠돌이 몬스터 텍에 추가하도록 하세요.



게임 타일

새로 추가된 양면 게임 타일 4개는 천상의 몰락 캠페인에서만 사용합니다. 이러한 타일은 불지옥의 던전에서 신의 왕국, 이른바 천상으로 그 무대를 바꾸어 놓습니다. 타일 [B]4B의 초록색 경계선은 벽입니다.



[B]3B와 [B]4A는 최종 우두머리 싸움에서 사용하는 타일입니다. 이 타일에는 벽이 없으며, 허공처럼 생겨서 피규어를 놓을 수 없게 생긴 구역에도 문제 없이 피규어를 놓을 수 있습니다. 먹구름은 그림자 구역을, 환하게 채색된 곳과 하늘은 빛 구역입니다.

마을



캠페인 모드에서 퀘스트에 승리한 후(6쪽 참조), 영웅들은 마을에 들어갈 수 있습니다. 마을은 다음과 같이 다섯 가지 구역으로 나뉘어 있습니다:

- **대장간:** 전리품(7쪽 참조)과 아이템을 소비해서, 보물 텍으로부터 카드를 뽑을 수 있습니다. 보물 유형에 따라 소비해야 하는 전리품 수량이 달라집니다.
- **발명가:** 전리품을 대량으로 소비하면서 원하는 아이템을 획득할 수 있습니다.
- **약초사:** 전리품과 아이템을 소비하면서 시작 아이템 카드 가운데서 체력/마나 물약을 구매할 수 있습니다.
- **도박꾼 골목:** 전리품과 아이템을 소비해서, 보물 주머니로부터 보물 토큰을 뽑을 수 있습니다. 운이 따라야 하겠지만, 더욱 강력한 아이템을 획득할 수도 있습니다.
- **선술집:** 추후 퀘스트에서 사용할 수 있도록 아이템을 선술집에 보관할 수 있습니다.

캠페인 카드

본 확장에는 캠페인 모드(6쪽 참조)에만 사용하는 캠페인 카드 30장이 추가되었습니다. 지시를 받기 전에는 캠페인 카드의 내용을 보지 마세요. 퀘스트/부가 퀘스트(7쪽 참조)/업적(8쪽 참조)을 달성했을 때 또는 캠페인 진행 과정에서 특정 퀘스트를 선택함으로써 이러한 캠페인 카드를 공개해 나갈 것입니다.



스포일러 주의!

이 쪽에 수록된 다음 항목은 스포일러를 포함하고 있습니다. 특정 종류의 캠페인 카드를 공개했을 때, 처리/사용 방법이 궁금한 경우에만 볼 것을 권장합니다.

아이템 카드: 캠페인 카드의 대다수는 아이템입니다. 이 역시 다른 아이템과 동일하게 간주하며, 배경 색깔에 따라서 희귀도를 구별할 수 있습니다. 능력/효과/마을 활동 등을 통해 소비한 캠페인 아이템 카드는 이번 캠페인에서 제거됩니다.



동료 카드: 몇몇 캠페인 카드는 퀘스트에서 영웅을 도와주는 동료 카드입니다. 동료를 해금했다면, 퀘스트를 시작할 때마다 해당 동료를 대동할 영웅 한 명을 선택해야 합니다. 동료는 던전에 있는 동안, 대상이 될 피규어를 정하는 목적 등 대부분의 경우에는 영웅으로 간주합니다(그러나 줄개를 구성하는 부하의 수, 떠돌이 몬스터의 체력을 결정할 때 등등에서는 영웅으로 간주하지 않습니다).



동료를 대동한 영웅은 자신의 차례 동안, 자신이 대동한 각각의 동료를 무료로 한 번씩 활성화할 수 있으며(첫 번째 활성화는 행동을 요하지 않습니다) 행동을 소비하면서 추가로 활성화할 수도 있습니다. 활성화된 동료는 공격 또는 이동 행동을 할 수 있습니다. 동료가 이동 행동을 할 때에는 다른 영웅과 마찬가지로 이동력 2를 갖습니다. 그러나 동료는 상호작용할 수도, 문을 열 수도, 회복할 수도, 아이템을 가지고 다닐 수도 없습니다(동료 카드에 할 수 있다고 명시되어 있는 경우에는 가능합니다). 또한 그림자 속에서 공격할 때에도 그림자 주사위를 굴리지 않습니다. 동료가 적을 쓰러뜨릴 때마다, 해당 동료를 대동한 영웅이 경험치를 획득합니다. 몇몇 동료는 토큰으로 게임판에서의 위치를 표시하며, 그 외의 다른 동료는 적 피규어를 사용해서 표시하기도 합니다(이 경우, 동료로 사용하는 줄개/떠돌이 몬스터의 카드를 텍에서 제거합니다). 쓰러진 동료는 캠페인에서 완전히 제거합니다.

특수 효과: 일부 캠페인 카드는 영웅들에게 특수 효과를 제공합니다. 특수 효과 카드가 공개되면, 던전 근처에 잘 보이도록 놓아둡니다. 이 특수 효과는 캠페인이 끝날 때까지 활성화됩니다(버린다가나 활성화되지 않는다고 지시된 경우를 제외하면). 몇몇 특수 효과는 추가 생명인도자 토큰처럼 추가 토큰/구성품을 제공합니다.



특수 기술: 일부 캠페인 카드는 영웅들에게 추가적인 특수 기술을 제공합니다. 획득한 특수 기술은 캠페인이 끝날 때까지 보유합니다.



동료 기술과 무기 기술: 일부 캠페인 카드는 특정 동료/무기에게 효과를 제공합니다(어떤 구성품에게 부가 효과를 제공하는지는 카드 하단에 나와 있습니다). 동료 기술은 지정된 동료에게만 적용되며, 무기 기술은 지정된 무기에게만 적용됩니다. 만약 해당 기술이 적용되는 무기를 교환하게 된다면, 해당 기술도 함께 넘겨 줍니다.

마을 카드: 일부 캠페인 카드를 통해서 마을이 바뀌어 나갑니다. 마을 카드가 공개되면, 해당하는 마을 구획을 가리도록 놓습니다(캠페인이 끝날 때까지 유지됩니다). 이렇게 놓은 카드는 해당 마을 구획의 이전 효과를 대체합니다.



사용 토큰: 일부 캠페인 카드는 활성화하려면 2가 필요합니다. 퀘스트를 시작할 때, 이러한 카드에 표시된 개수만큼 2 토큰을 놓습니다. 이러한 카드의 능력/효과를 사용할 때마다, 그 카드에서 2 토큰을 1개 제거합니다. 2 토큰을 제거할 수 없다면, 해당 능력/효과를 사용하지 못합니다. 2 토큰을 필요로 하는 소모품의 경우, 해당 카드에서 2 토큰이 다 떨어지더라도 카드를 버리지 않고 그대로 소지품에 간직합니다(2 토큰은 다음 퀘스트를 시작할 때 보충될 것입니다).



◆ 캠페인 모드 ◆



◆ 게임 준비

매시브 다크니스 2: 헬스케이프 기본판 규칙서에 설명된 게임 준비 규칙을 따르며, 다음과 같은 요소가 변경/추가됩니다:

- 레벨 토큰:** 헬스케이프에 포함된 레벨 토큰을 대신하여, 캠페인 레벨 토큰을 가져와 1~5면이 보이도록 대시보드의 레벨 슬롯에 끼웁니다.
- 보물 주머니:** 헬스케이프 규칙서에 지시된 개수가 아니라, 일반 보물 토큰 10개와 희귀 보물 토큰 1개만을 가져와 보물 주머니에 넣습니다.
- 마을:** 마을 대시보드를 게임 공간 근처에 놓아둡니다. 퀘스트에 승리할 때마다, 영웅들은 마을에 들러 상호작용하게 됩니다.
- 캠페인 카드:** 이번 캠페인에 해당하는 캠페인 카드를 뒷면으로 마을 대시보드 근처에 쌓아둡니다 (가급적 뒷면의 번호 순서대로 쌓아둡니다). 몇몇 퀘스트에서는 이 캠페인 텍에서 카드를 뽑으라고 지시할 것입니다.
- 줄개와 떠돌이 몬스터:** 새로이 추가된 6-10 레벨의 줄개/떠돌이 몬스터 카드를 뒷면별로 분류해서 각각 섞어 총 6개의 새로운 적 텍을 만들어 둡니다.
- 아이템:** 새로 추가된 특급 아이템 카드를 기존의 특급 아이템 텍과 합칩니다. 전설 아이템 카드와 새로운 줄개 아이템 카드는 뒷면별로 분류해서 각각 섞어 텍을 만듭니다.
- 시작 아이템:** 캠페인의 첫 번째 퀘스트를 플레이할 때에는 오직 시작 아이템 카드만을 가져갈 수 있습니다. 두 번째 퀘스트부터는 각자 아이템을 7개까지 가져갈 수 있습니다(7쪽 참조).
- 클래스 구성품과 기술 카드:** 영웅을 선택할 때, 본 확장에 포함된 해당 클래스 전용 구성품도 함께 가져와야 합니다. 이러한 구성품은 6-10 레벨 구간에서 필요할 것입니다.
- 문 카드 중 '보물 함정, 배움의 방, 유혈 의식, 밝은 방, 지옥의 군단, 무기 창고'** 를 게임에서 제거합니다.
- 어둠 트랙:** 보물 주머니에서 무작위로 보물 토큰 3개를 뽑아서 어둠 트랙의 보물 아이콘 칸마다 1개씩 놓습니다.

◆ 게임 진행

일련의 퀘스트를 플레이함으로써 캠페인을 진행합니다. 모두가 영웅을 선택하고 캠페인을 시작하면, 다음과 같은 단계를 순서대로 따릅니다:

1. 캠페인 단계
2. 퀘스트 단계
3. 마을 단계

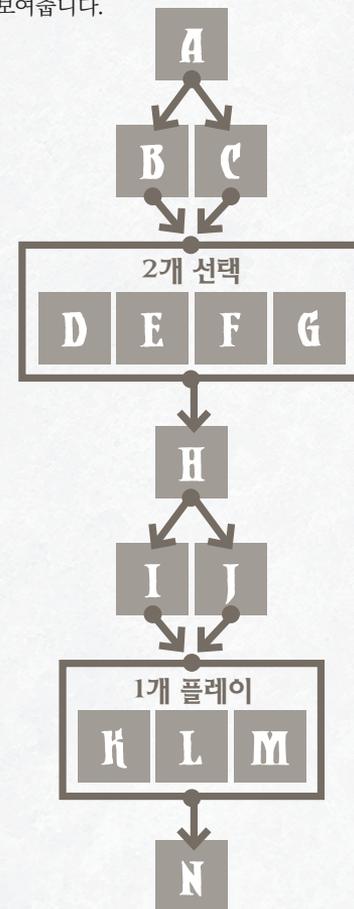
◆ 1. 캠페인 단계

캠페인 단계에서는 어떤 퀘스트를 플레이할지 선택합니다. 첫 번째 퀘스트(천상의 몰락 캠페인에서는 "퀘스트 A: 첫 번째 조사"입니다)와 함께 캠페인을 시작합니다. 그러나 그 이후로는 퀘스트의 결말에 따라서 어떤 퀘스트를 수행할 수 있는지 분기가 나뉘기도 합니다.

한 번 영웅과 클래스를 선택했다면, 캠페인 도중에는 바꿀 수 없으니 신중하게 선택하세요.

천상의 몰락 캠페인

아래의 그림은 천상의 몰락 캠페인을 진행하는 동안, 캠페인 단계에서 취할 수 있는 선택지를 개략적으로 보여줍니다.





◆ 2. 퀘스트 단계

퀘스트 단계에서는 선택한 퀘스트를 플레이합니다. 기본판의 규칙을 따르지만, 다음과 같은 몇 가지 변경점이 있습니다.

시작 체력, 마나, 클래스 구성품: 영웅들은 최대 체력, 최대 마나를 갖고 퀘스트를 시작합니다. 던전에 영웅들을 놓기 전에, 서로 자유롭게 교환을 할 수 있습니다. 그런 다음, 던전의 시작 구역에 영웅들을 놓습니다.

영웅을 준비하는 과정에서 다음과 같이 몇 가지 요소가 바뀝니다:

- 퀘스트와 퀘스트 사이에 레벨 및 획득한 기술을 초기화하지 않고 유지합니다.
- 이전 퀘스트에서 승리했다면, 종료 시점에서의 경험치를 그대로 유지합니다. 졌다면 경험치 0으로 초기화합니다.
- 희귀 보물 토큰과 특급 보물 토큰은 레벨 토큰 옆에 놓지 않습니다. 그대로 토큰 더미에 둡니다.
- 구성품의 특정 슬롯(마법사 주문 아플렛, 성기사 대시보드처럼)에 놓아야 하는 클래스 기술은 슬롯간에 재배치를 할 수 있습니다.

시작 아이템: 영웅들은 퀘스트와 퀘스트 사이에 아이템을 버리지 않고 간직할 수 있습니다. 퀘스트를 준비하는 동안, 영웅들은 각자 이번 퀘스트에 아이템을 7장까지 가지고 갈 수 있습니다. 마을의 선술집에 여분의 아이템을 보관해둘 수 있으나(8쪽 참조), 보관할 수 있는 분량을 초과하는 아이템은 버려야 합니다(버린 아이템은 다시 원래 텍에 섞어넣습니다).

전리품 토큰: 방을 공개할 때, 그곳에 있는 전리품 토큰을 보물 토큰으로 교체하지 않습니다. 영웅들은 전리품 토큰과 상호작용함으로써 그 전리품 토큰을 획득할 수 있습니다. 퀘스트에 승리했다면 이렇게 획득한 전리품 토큰을 다양한 방법으로 소비할 수 있습니다. 그러나 마을 단계가 끝난 후 (또는 퀘스트에 패배한 후, 영웅들은 가지고 있는 전리품 토큰을 모두 버려야 합니다.

적 보상: 모든 줄개의 보물 토큰 보상은 0개, 모든 떠돌이 몬스터의 보물 토큰 보상은 1개입니다.

중요: 이 규칙은 적의 레벨 및 카드에 나와 있는 보상 아이콘과 무관하게 모든 줄개/떠돌이 몬스터에게 일괄적으로 적용됩니다.

어둠 트랙: 어둠 마커가 보물 토큰(게임을 준비할 때 놓았던)이 놓인 칸으로 전진할 때, 해당 보물 토큰을 보물 주머니에 되돌려 넣고 이와 일치하는 텍에서 보물 카드 1장을 뽑습니다(*주의: 일반 퀘스트에서와는 달리, 어둠 트랙에 "표시되어 있는" 보물 아이콘의 효과는 무시합니다). 이렇게 뽑은 보물 카드는 던전에 있는 영웅 한 명이 갖습니다. 퀘스트가 끝날 때에는, 아직 어둠 트랙에 놓여 있는 보물 토큰을 모두 보물 주머니로 되돌려 넣습니다.

퀘짝: 영웅이 퀘짝과 상호작용하면, 그 퀘짝 토큰을 뒤집지 않고 버립니다. 그리고 어떤 퀘짝과 상호작용했느냐에 따라서 다음과 같이 보물 주머니에서 보물 토큰을 뽑습니다:

- 일반 퀘짝: 보물 토큰 1개
- 대형 퀘짝: 보물 토큰 2개

뽑은 보물 토큰과 일치하는 보물 텍에서 카드를 뽑습니다. 카드 뽑기를 마친 다음, 이번에 뽑았던 모든 보물 토큰을 보물 주머니에 되돌려 놓습니다.

모루: 영웅이 모루 토큰과 상호작용하면, 기존의 모루 효과를 따르지 않고 대신 그 모루를 던전에서 제거합니다. 그런 다음, 해당 영웅은 현재 던전 레벨과 일치하는 줄개 아이템 텍에서 카드 1장을 뽑습니다.

부가 퀘스트: 대부분의 퀘스트에는 부가 퀘스트가 달려 있습니다. 부가 퀘스트의 조건을 달성했고 퀘스트도 승리했다면, 부가 퀘스트의 보상을 획득합니다. 퀘스트에 패배했다면 부가 퀘스트의 조건을 달성했다라도 그 보상을 획득할 수 없습니다.

퀘스트 패배: 일반적인 패배 조건에 특수 패배 조건 하나가 추가되었습니다. 어둠 트랙 뒷면의 4번째 라운드까지도 승리하지 못했다면, 영웅들의 패배로 퀘스트가 끝납니다. 퀘스트에 패배했다면 마을 단계를 진행하지 않습니다. 소비하지 못한 경험치는 모두 잃습니다. 그러나 레벨을 향상시켰다면 이는 그대로 유지됩니다.

모든 전리품 토큰을 버립니다. 영웅들은 각자 아이템을 최대 7장씩만 보유하고, 초과분은 버려야 합니다. 그런 다음, 다시 해당 퀘스트를 처음부터 시작할 수 있습니다. 만약 현재 시점에서 여러 가지 퀘스트 선택지 중(6쪽 참조) 다른 퀘스트를 선택할 수 있다면, 다른 퀘스트를 플레이해도 됩니다.

캠페인 패배: 동일한 퀘스트에서 3번 패배하면, 캠페인에서 패배합니다. 캠페인을 완전히 초기화하고 다시 처음부터 플레이해야 합니다.

◆ 3. 마을 단계

영웅들은 퀘스트에 승리한 후 마을에 들르게 됩니다. 이와 같은 마을 단계에서는 영웅들 사이에 자유롭게 교환을 할 수 있습니다. 그런 다음, 버린 아이템 카드들을 뒷면에 따라 분류하여 다시 제각기 텍에 섞어넣습니다. 마을 단계 동안, 언제든지 업적 달성 여부를 확인할 수 있습니다(8쪽 참조).

마을 단계 동안, 플레이어들은 (함께 논의하여) 지금까지 획득한 전리품 토큰과 아이템을 소비함으로써 여러가지 마을 구획과 상호작용하거나 그 효과를 누릴 수 있습니다. 마을 구획의 효과로 소비하거나 버린 아이템은, 마을 단계가 끝날 때 카드 뒷면에 따라 다시 원래 텍에 섞어넣습니다.

전리품 토큰과 아이템 맞바꾸기: 마을 구획마다 해당 구획의 효과를 사용하기 위해 소비해야 하는 전리품 토큰 비용이 표시되어 있습니다. 이때 전리품 토큰을 대신하여 아이템으로 지불할 수도 있습니다(희귀도에 따라 값어치가 달라집니다). 마을 구획별로 표시된 비용을 지불하기 위하여, 플레이어들은 가지고 있는 아이템을 버리면서 해당 아이템의 값어치만큼 전리품 토큰을 보유한 것으로 간주할 수 있습니다. 이렇게 아이템을 버린다 하더라도, 전리품 토큰을 잔돈으로 거슬러 받지는 않습니다. 만약 전리품 토큰 비용 3짜리 아이템을 버리면서 전리품 토큰 비용 2짜리 효과를 사용하고자 하더라도, 전리품 토큰 1개를 거슬러 받지 못합니다.

희귀도에 따른 아이템의 가치는 다음과 같습니다:

- : 전리품 토큰 1개
- : 전리품 토큰 3개
- : 전리품 토큰 9개
- : 전리품 토큰 27개

약초사: 마을 단계 동안 전리품 토큰 2개를 지불하면서 약초사와 상호작용할 수 있습니다. 그렇게 했다면, 시작 아이템 카드 중에서 체력 물약 1개 또는 마나 물약 1개를 가져와 획득할 수 있습니다(남아 있는 물약이 있을 경우에만 가져올 수 있으며, 시작 아이템 카드 중에 물약이 하나도 남아 있지 않으면 가져올 수 없습니다).

도박꾼 골목: 마을 단계당 한 번, 플레이어들은 전리품 토큰 6개를 지불하면서 도박꾼 골목과 상호작용할 수 있습니다. 그렇게 했다면, 보물 주머니에서 보물 토큰을 1개 뽑을 수 있습니다. 그와 일치하는 텍에서 보물 카드 1장을 뽑고, 보물 토큰은 보물 주머니에 되돌려 넣습니다.





업적

마을 단계 동안, 플레이어들은 캠페인 업적을 달성했는지 확인합니다. 각각의 업적 조건을 처음으로 달성했다면, 보상을 획득합니다. 천상의 몰락 캠페인에서는 다음과 같은 업적이 있습니다:

- 부가 퀘스트 3개를 완수합니다:
1번 캠페인 카드를 뽑습니다.
- 도박꾼 골목과 4번 상호작용합니다:
3번 캠페인 카드를 뽑습니다.
- 마을 단계 동안, 서로 다른 이름의 몰락 카드 5장을 (아무런 효과도 적용하지 않고) 버립니다:
4번 캠페인 카드를 뽑습니다.
- 어둠의 인도자 세트의 상급 효과(세트 아이템 4개 이상)를 획득합니다:
이 상급 효과를 획득한 영웅은 5번 캠페인 카드를 획득합니다.
- 지옥불 세트의 상급 효과(세트 아이템 4개 이상)를 획득합니다:
이 상급 효과를 획득한 영웅은 6번 캠페인 카드를 획득합니다.
- 하나의 퀘스트에서 2번 패배합니다:
7번 캠페인 카드를 뽑습니다. 이 업적은 언제든지 달성할 수 있습니다(마을 단계가 아닐 때에도 달성 가능).
- 비밀 업적:
퀘스트 H: 미카엘을 해방시켜라를 완수한 후에 이 업적을 사용할 수 있습니다. 이 업적은 해당 퀘스트를 완수한 후에 공개됩니다.

퀘스트

캠페인 진행: 퀘스트에 승리한 후, 플레이어들은 "캠페인 진행" 항목에 지시된 대로 다음과 같은 과정을 따릅니다:

- 퀘스트 보상을 획득합니다.
- (부가 퀘스트를 완수했다면) 부가 퀘스트의 보상을 획득합니다.
- 경험치를 분배합니다.
- 보물 주머니를 갱신합니다.
- 마을 단계를 진행하고, 다음 퀘스트를 진행합니다.

천상의 몰락 캠페인은 "퀘스트 A: 첫 번째 조사"로 시작합니다.

대장간: 어느 보물 텍에서 카드를 뽑을지에 따라서 비용이 달라집니다. 카드를 뽑고자 하는 텍을 선택한 후, 전리품 토큰으로 아래와 같이 비용을 지불하면서 카드를 1장 뽑습니다. 이렇게 뽑은 보물 카드는 영웅 한 명이 갖습니다.

- : 전리품 토큰 2개
- : 전리품 토큰 7개
- : 전리품 토큰 21개
- : 전리품 토큰 54개

발명가: 마을 단계 동안 전리품 토큰 81개를 지불하면서 발명가와 상호작용할 수 있습니다. 그렇게 했다면, 아무 보물 텍에서 원하는 카드 1장을 찾아서 획득할 수 있습니다. 그런 다음, 찾아본 텍을 섞습니다.

선술집: 선술집은 다음 퀘스트로 가지고 가지 않는 아이템을 맡겨두는 곳입니다. 선술집에 맡겨둔 아이템은 추후에 다시 마을 단계로 돌아오면 되 가져올 수 있습니다. 선술집에는 총 게임을 하는 영웅 수 x 2장만큼의 아이템을 맡겨둘 수 있으며, 아이템을 맡기거나 되찾는 데에는 아무런 비용도 들지 않습니다.

항상 퀘스트를 시작할 때에는, 각자 아이템을 7장까지만 가지고 갈 수 있다는 점을 꼭 기억해 두세요!

스포일러 주의!

퀘스트를 성공적으로 완료(승리)하기 전에는 '캠페인 진행' 문구 상자를 읽지 마세요.

퀘스트 A: 첫 번째 조사

거대한 어둠(메시브 다크니스)의 침공을 저지한지 어언 10년, 크론다르에서 평화 수호자이자 정의의 투사 역할을 충실히 수행할 빛의 인도자 협회가 설립되었습니다. 각국의 대표자가 모여 결성된 크론다르 의회의 통치 하에, 제일왕국은 번영의 시기를 이어갔으나 이 유약한 조화와 평화는 오래가지 못할 듯합니다. 최근 머나먼 마을에서 충격적인 보고가 들어왔습니다. 괴물과 추악한 생명체가 나타나 인근 마을을 유린하고 있다는 것입니다. 주민 사이에는 황무지에 열린 차원문에서 이러한 괴물들이 나타났다는 소문마저 감돕니다. 피해가 더 확산되기 전에 차원문을 조사하고 닫기 위하여 빛의 인도자 원정대가 파견되었습니다.

필요한 타일(헬스케이프에 포함된 타일[A]): 1A, 4A.

퀘스트 목표

- 아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:
- 1- 의식용 두루마리: 의식용 두루마리를 모으십시오
 - 2- 균열 닫기: 균열을 파괴하십시오

퀘스트 특수 규칙

• **의식용 두루마리:** 균열을 닫기 위해서는 의식용 두루마리가 필요합니다. 목표 토큰이 의식용 두루마리입니다. 그 토큰이 있는 구역에서 있는 영웅 한 명이 이동력 1을 소비하면서, 의식용 두루마리를 획득할 수 있습니다. 의식용 두루마리는 아이템처럼 영웅간에 교환할 수 있습니다.

• **균열:** 방에서 맨 밑에 있는 차원문 토큰이 균열입니다. 균열은 일반적인 차원문의 규칙을 따르지 않습니다. 이 차원문 토큰은 오로지 균열을 표시하기 위해서만 사용합니다.

• **균열 닫기:** 균열이 위치한 구역에서 의식용 두루마리 2개를 모두 가진 영웅이 행동 한 번을 소비하면서 균열을 파괴할 수 있습니다.

부가 퀘스트

구석구석 살살이!
던전을 이잡듯이 뒤져 보면 좋은 게 나올 겁니다!

- **조건:** 모든 방을 공개해야 합니다.
- **보상(승리했을 경우에만):** 8번 캠페인 카드를 뽑습니다.



영웅 시작 구역



목표 토큰 2개



일반 퀘스트 토큰 1개



시작 줄게 구역 1개



전리품 토큰*



적 출현 토큰 3개



닫힌 문 토큰 6개



떠돌이 몬스터 차원문 토큰 1개



차원문 토큰 (최대 3개)



가시 뿔 토큰 1개



다리 2개

퀘스트 A: 캠페인 진행

처음 생각했던 것보다 상황이 더욱 심각했습니다. 어둠의 힘을 내뿜는 차원문이 하나가 아니었습니다. 동시에 여러 개가 열려 버린 것입니다! 이진 분명 우연히 벌어진 일이 아닙니다. 즉각 크론다르 의회에 현 상황을 보고해야 합니다.

한편, 현상황의 심각성을 이해하지 못하는 주민들은 "사소한" 골칫거리를 해결해 준 영웅들에게 감사를 표하기 위해 쌀짓돈을 모아왔습니다.

- **보상:** 이번 마을 단계 동안, 플레이어들은 비용을 지불하지 않고 도박꾼 골목과 상호작용할 수 있습니다.
- **영웅들은 다음과 같은 경험치를 원하는 대로 나누어 갖습니다:**
 - 영웅 1-2명: 3 XP
 - 영웅 3-4명: 7 XP
 - 영웅 5-6명: 11 XP
- **보물 주머니 갱신:** 보물 주머니에 희귀 토큰 2개를 추가합니다.

다음 퀘스트:

크론다르 의회는 당장에 취할 수 있는 조치를 검토했고, 빛의 인도자 협회도 현 상황에 대한 견해를 밝혔습니다. 지나간 논의 끝에, 빛의 인도자 원정대를 차원문 속으로 파견하여 어둠의 근원을 파헤쳐야 한다는 결정이 내려졌습니다. 안타까운 것은, 차원문 저편에 무엇이 기다리고 있을지 모르는 상황에서 차원문으로 뛰어드는 임무란 귀한 가능성을 점치기 어려울 정도로 위험하다는 점입니다.

최우선 과제로, 영웅들은 차원문부터 찾아야 했습니다. 다행히도 최근 가까운 곳에 차원문이 열렸다는 보고가 들어왔으니, 이를 활용할 길을 찾아보는 것이 좋겠습니다. 또한 빛의 인도자 장로 하나가 영웅들을 위해 차원문을 소환하는 의식을 돕겠다고 제안해 왔으니, 차원문 조작에 능숙한 그의 도움을 받는 방법도 있습니다.

다음 중 하나를 선택합니다:

- 헬스케이프행 급행열차(퀘스트 B, 10쪽): 일단 차원문이 열렸으니 머리부터 들이밀고 보자!

- 지옥으로 가는 길(퀘스트 C, 11쪽): 소환사가 차원문을 조작할 수 있도록 돕자.

*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:



퀘스트 B:

헬스케이프행 급행열차

차원문이 열렸다고 보고된 지역으로 향하는 길에, 그곳에서 피난 온 주민 두 명을 마주하게 되었습니다. 만신창이가 된 이들은 차원문을 통해 넘어온 사악한 괴물에게 공격당했다는 말을 합니다. 던전에 도착하여 기묘한 문 뒤에 선 순간, 빛의 인도자들은 문 너머에 인신공양 제단이 있다는 사실을 알아차렸습니다. 어떻게든 차원문을 열어야 합니다. 그러면 영웅들은 제단을 이용해서 차원문 속으로 뛰어 들 수 있을 것입니다. 그 과정에서 목숨 아니면 영혼을 거는 일이 있더라도!

필요한 타일(헬스케이프에 포함된 타일[A]): 1A, 3A, 5A

퀘스트 목표

아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:

- 1- 관문 열기: 스위치 2개를 누르십시오
- 2- 지옥으로: 제단을 통해 탈출하십시오

퀘스트 특수 규칙

- **관문:** 관문(흰색 테두리 처진 문)은 사악한 몬스터가 쏟아져 나오는 차원문입니다. 적은 자유롭게 관문을 통해서 이동할 수 있습니다. 불행하게도 빛의 인도자는 일반적인 방법으로는 관문을 열 수 없습니다. 관문을 열기 위해서는 영웅들이 스위치 2개를 활성화해야 합니다. 관문은 시야를 막습니다.

- **관문 열기:** 색깔 목표 토큰 2개가 각각 스위치입니다. 이러한 목표 토큰이 위치한 구역에 있는 영웅은 이동력 1을 소비하면서 그 목표 토큰과 상호작용할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 그 목표 토큰을 던전에서 제거합니다.

- **드러난 지옥:** 색깔 목표 토큰이 둘 다 제거되었다면, 그 즉시 관문이 열립니다. 흰색 테두리 처진 문을 뒤집어 "열린" 면으로 두고, 일반적인 규칙에 따라 해당 방을 공개합니다.



*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:



- **지옥으로:** 제단(회색 목표 토큰)이 위치한 구역에 있는 영웅은 이동력 1을 소비하면서 던전에서 나갈 수 있습니다. 모든 영웅이 나갔다면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.

부가 퀘스트

깨우쳐라!

던전에 소풍나온 게 아니라는 사실을 보여주시다! 다함께 힘을 합친다면 저 너절할 줄개들 따위 극복하지 못할 이유가 없습니다.

- **조건:** 한 번의 라운드에 스위치 2개를 활성화해야 합니다.
- **보상(승리했을 경우에만):** 9번 캠페인 카드를 뽑고 영웅 한 명이 그 카드를 획득합니다.

1A 3A 5A

퀘스트 B: 캠페인 진행

차원문의 반대편으로 걸어 나오는 영웅들의 마음에는 목표한 바를 이뤘다는 안도감이 차오릅니다. 그러나 안타깝게도 차원문을 능숙하게 조작하지 못했던 탓에, 마지막으로 차원문을 통과한 영웅에게 얘기치 못한 일이 생기고 말았습니다! 그의 육신은 혼란스러운 마법 에너지에 썩었습니다.

- **보상:** 던전에서 가장 마지막으로 나온 영웅은 16번 캠페인 카드를 획득합니다.
- **영웅들은 다음과 같은 경험치를 원하는 대로 나누어 갖습니다:**
영웅 1-2명: 3 XP
영웅 3-4명: 7 XP
영웅 5-6명: 11 XP
- **보물 주머니 갱신:** 보물 주머니에서 일반 토큰 2개를 제거하고 희귀 토큰 1개를 추가합니다.

다음 퀘스트:

영웅들은 잠시 승리를 자축하고서 분별력을 되찾습니다. 이제 겨우 임무에 첫 발을 내디딘 셈입니다. 공기 중에 떠도는 강렬한 유황 냄새가 코를 찌르고 숨이 절로 막혀옵니다. 이곳이 말로만 듣던 지옥인 걸까요? 이제 영웅들은 어떻게 해야 할까요?

운명의 기로(12쪽)로 이어집니다.



영웅 시작
구역



회색 목표
토큰 1개



색깔 목표
토큰 2개



일반 깨장 토큰 2개



시작 줄개
구역 1개



적 출현
토큰 4개



전리품
토큰*



모루 토큰
1개



기둥
토큰 1개



닫힌 문
토큰 9개



떠돌이 몬스터
차원문 토큰 1개



차원문 토큰
(최대 2개)



가시 뿔
토큰 1개



다리 2개

퀘스트 C: 지옥으로 가는 길

영웅들은 빛의 인도자 원로와 합류했습니다. 어찌선지 구면처럼 느껴지지만, 그저 괜한 느낌일 수도 있습니다. 이 비밀스러운 노인은 어둠의 근원으로 통하는 차원문을 열어줄 수 있다고 하지만, 그렇게 하려면 다시금 분출하는 어둠 에너지를 감지하고 집중할 수 있는 곳까지 그를 호위해야만 합니다.

필요한 타일(헬스케이프에 포함된 타일[A]): 2A, 4A, 5A.

퀘스트 목표

아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:

- 1- 소환사 보호: 소환사가 균열에 도달할 때까지, 소환사를 지키십시오
- 2- 지옥으로 한 걸음: 균열로 들어가십시오

퀘스트 특수 규칙

• **이게 누구인가?** 소환사를 표시하기 위해 소환사 동료 토큰을 사용합니다.

- **소환사:** 두 번째 라운드부터, 영웅 단계를 시작할 때마다 소환사는 흰색 테두리 처진 문을 향해 2칸 이동합니다(도달할 수 있는 최단 경로로 이동합니다). 그러나 소환사는 다음과 같은 제약을 갖습니다.
 - 소환사는 문을 열 수 없습니다.
 - 소환사는 적이 위치한 구역을 떠날 수 없습니다.
 - 소환사는 대상이 될 피규어를 정하는 목적에서 영웅으로 간주합니다. 그러나 위에서 설명한 이동 외에는 다른 행동을 할 수 없습니다.
 - 소환사는 아이템을 가질 수 없습니다.

• **균열:** 흰색 테두리 처진 문이 위치한 구역에 소환사가 도달하는 즉시, 그 문이 닫혀 있다면 소환사는 이동을 마치고 그 문을 엽니다. 일반적인 규칙에 따라 해당 방을 공개합니다. 그 문이 열려있다면, 소환사는 균열(목표 토큰)을 향해 계속 이동합니다.

• **지옥으로 한 걸음:** 소환사가 균열에 도달하는 즉시, 소환사는 균열 에너지에 마법을 집중시킵니다. 목표 토큰을 뒤집고 소환사를 던전에서 제거합니다. 이제부터, 균열이 위치한 구역에 있는 영웅은 이동력 1을 소비하면서 던전에서 나갈 수 있습니다. 모든 영웅이 나가면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.

소환사 능력치: 체력 5, 방어: 2개.

부가 퀘스트

무혈입성!

소환사를 무탈히 지켜낼 수만 있다면, 그가 차원문의 작동법을 더 잘 알아낼 수 있을 것입니다.

- **조건:** 이번 퀘스트 동안 소환사가 부상을 단 한 번도 받지 않아야 합니다.
- **보상(승리했을 경우에만):** 10번 캠페인 카드를 뽑습니다.



*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:



퀘스트 C: 캠페인 진행

균열 건너편에 도달한 순간, 영웅들은 함께 균열을 건너 온 소환사를 보고 하들짝 놀랍니다. 하늘이 무너져도 살아 날 길이 있다는 말처럼, 소환사는 이곳에서 큰 도움이 될 것입니다. "지난 10년간 나는 노쇠했지만, 이번 임무를 완수할 수 있도록 돕겠소. 그대들을 실망시키지 않을 거요."

- **보상:** 17번 캠페인 카드를 뽑습니다.
- **영웅들은 다음과 같은 경험치를 원하는 대로 나누어 갖습니다:**
 - 영웅 1-2명: 13 XP
 - 영웅 3-4명: 17 XP
 - 영웅 5-6명: 21 XP
- **보물 주머니 갱신:** 보물 주머니에서 일반 토큰 2개를 제거하고 희귀 토큰 1개를 추가합니다.

다음 퀘스트:

영웅들은 잠시 승리를 자축하고자 분별력을 되찾습니다. 이제 겨우 임무에 첫 발을 내디딘 셈입니다. 공기 중에 떠도는 강렬한 유향 냄새가 코를 찌르고 숨이 절로 막혀옵니다. 이곳이 말로만 듣던 지옥인 걸까요? 이제 영웅들은 어떻게 해야 할까요?

운명의 기로(12쪽)로 이어집니다.

운명의 기로

이곳은 눈으로 보기에든 지옥, 냄새를 맡아봐도 지옥, 어떻게 보더라도 명명백백한 지옥입니다... 빛의 인도자들은 길을 따라 드넓은 전당에 도착했습니다. 전당은 네 개의 회랑으로 이어집니다. 이곳에서 어둠의 근원을 종식시키기 위한 단서와 해결책을 찾아야 합니다. 빛의 인도자들이 어떤 길을 선택하느냐에 따라 그 운명이 갈릴 것입니다. 좋은 길로든, 나쁜 길로든 말입니다. 어떤 운명이 이들을 기다리고 있을까요?

플레이어들은 함께 논의하여 다음 네 가지 퀘스트 중에서 수행할 퀘스트를 두 가지 결정합니다.

- 악마의 유물(퀘스트 D, 오른쪽)

지옥에는 전설적인 유물이 잠들어 있다고 합니다. 이 유물을 손에 넣으면 강력한 힘을 휘두르고 어둠의 근원을 파괴하는 데 큰 도움이 되겠지만, 과연 그것을 얻기 위해 어떤 대가를 치러야 할까요?

- 저주받은 검(퀘스트 E, 13쪽)

1인 플레이어 규칙을 따르는 경우 이 퀘스트는 선택할 수 없습니다. 저주받은 검은 소지자의 힘을 끌어낸다고 알려져 있지만, 사용하려면 길들여야만 합니다. 저주받은 검을 휘둘러 수 있다면, 빛의 인도자들이 어둠의 근원을 파괴할 수 있을지도 모릅니다.

- 지옥의 미로(퀘스트 F, 14쪽)

지옥에 미로가 있다니? 이 미로 속에는 또 어떤 위험이 기다리고 있을까요. 미로 속에서 적들의 예상을 깨고 현명하게 대응한다면, 놈들을 꺾을 수 있을 것입니다.

- 공포의 야수(퀘스트 G, 15쪽)

저 멀리서 광란에 찬 듯한 괴성과 짹짹거리는 웃음 소리가 들려옵니다. 이 소리가 어떤 귀에 익숙합니다. 수년간 어느 마을을 공포로 몰아갔으나 한 번도 잡힌 적 없는 야수의 소리였습니다. 설마 놈이 지옥에서 건너왔던 걸까요?

이중 2개에서 승리한 후, 미카엘을 해방시켜라(퀘스트 H, 16쪽)로 이어집니다.

*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:



퀘스트 D:

악마의 유물

지옥에는 전설적인 유물이 잠들어 있다고 합니다. 빛의 인도자들은 이 강력하고도 사악한 물건을 통해 어둠의 근원을 쓰러뜨릴 수 있을 거라는 희망을 품고 유물을 찾아보기로 했습니다. 눈에는 눈, 이에는 이, 악에는 악 아니겠습니까? 그러나 유물이 있는 위치라고 알려져 있던 지점에 도착했지만, 뭔가 수상쩍습니다. 유물은 산산이 조각나 버렸습니다. 영웅들이 유물을 차지 하러 올 것임을 누군가가 알아차린 겁니다! 이제 악마의 유물이 가진 힘을 사용하려면, 이를 재련할 방법부터 찾아야 합니다.

필요한 타일(헬스케이프에 포함된 타일[A]): 1B, 3B, 5B, 7B.

퀘스트 목표

아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:

1- 유물 파편 모으기: 던전에 있는 유물 파편 4개 중 3개 이상을 모으십시오

2- 지옥불 제련: 모루에서 유물 파편 3개를 사용하여 악마의 대장간이 가진 힘으로 유물을 제련하십시오

퀘스트 특수 규칙

• 유물 파편 모으기: 색깔 목표 토큰은 유물 파편입니다. 영웅은 색깔 목표 토큰과 상호작용하여 그 토큰을 모을 수 있습니다.

• 지옥불 제련: 영웅들이 유물 파편을 3개 이상 모았고, 유물을 하나라도 가진 모든 영웅이 악마의 대장간 구역(회색 목표 토큰으로 표시된 구역)에 있다면, 해당 구역에 있는 영웅 한 명이 행동 한 번을 소비하면서 유물을 제련할 수 있습니다.

부가 퀘스트

완벽한 제련!

유물 파편을 더 많이 모은다면, 유물을 더욱 견고하게 제련할 수 있습니다.

• 조건: 유물 파편을 4개 모두 모아서 유물을 제련해야 합니다.

• 보상(승리했을 경우에만): 11번 캠페인 카드를 뽑습니다.



영웅 시작 구역



닫힌 문 토큰 7개



시작 줄개 구역 2개



적 출현 토큰 5개



떠돌이 몬스터 일반 차원문 토큰 1개



차원문 토큰 (최대 2개)



분수 토큰 1개



전리품 토큰*



색깔 목표 토큰 4개



회색 목표 토큰 1개



일반 꺾꽂이 토큰 1개



대형 꺾꽂이 토큰 1개



모루 토큰 2개



곰뿔 토큰 1개



가시 뿔 토큰 2개



퀘스트 D: 캠페인 진행

- 부가 퀘스트를 완수하지 못했다면:

유물을 제련하기가 무섭게, 영웅 중 한 명이 튀어나가 유물을 착용합니다. 지옥처단자 아몰렛이 힘을 내뿜고, 착용한 영웅의 주변으로 불가사의한 불꽃을 흩뿌립니다. 그의 머릿속에 목소리가 울립니다. "하하하, 이제 우리는 하나가 되었다!" 그는 몸에 넘쳐흐르는 힘을 느끼지만, 이내 아몰렛은 또다시 산산이 조각나고 말았습니다.

- 부가 퀘스트를 완수했다면:

유물을 제련하기가 무섭게, 영웅 중 한 명이 튀어나가 유물을 착용합니다. 지옥처단자 아몰렛이 힘을 내뿜고, 착용한 영웅의 주변으로 불가사의한 불꽃을 흩뿌립니다. 그의 머릿속에 목소리가 울립니다. "하하하, 이제 우리는 하나가 되었다!" 그는 몸에 넘쳐흐르는 힘을 느끼지만, 단순히 힘이 생긴 것 이상으로 뭔가가 있습니다. 느낌이 전과 다른 것이, 어둠의 근원과 한층 상통하게 된 듯한 기분입니다.

• 보상:

- 첫 시도에서 이번 퀘스트에 승리했다면: 영웅 한 명을 선택합니다(캠페인 카드를 공개하기 전에). 그 영웅은 18번 캠페인 카드를 획득합니다.

- 그렇지 않으면(이번 퀘스트에 1번 이상 패배했다면): 영웅 한 명을 선택합니다(캠페인 카드를 공개하기 전에). 그 영웅은 19번 캠페인 카드를 획득합니다.

• 영웅들은 다음과 같은 경험치를 원하는 대로 나누어 갖습니다:

영웅 1-2명: 13 XP

영웅 3-4명: 17 XP

영웅 5-6명: 21 XP

• 보물 주머니 갱신: 보물 주머니에서 일반 토큰 3개를 제거하고 특급 토큰 2개를 추가합니다.

다음 퀘스트:

영웅들은 악마의 유물이 가진 힘을 연마했습니다. 이 힘은 어둠의 근원을 찾고 물리치는 데 도움이 되겠지만, 이것만으로 충분할까요? 영웅들은 다시 회랑으로 돌아갑니다. 영웅들은 자신의 운명을 결정지를 때가 되었을까요?

운명의 기로(12쪽)로 이어집니다.

*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:



2B

1B

5B

6A

퀘스트 E:

저주받은 검

저주받은 검은 소지자의 힘을 증강시켜, 헤아릴 수 없이 막강한 힘을 부여한다고 합니다. 그러려면 검을 길들여야 합니다. 검에 서린 사악한 에너지를 길들이려면, 저주받은 검으로 지옥에 존재하는 죄악의 수정을 파괴해야 합니다. 이로써 검은 소지자의 영혼 대신 죄악의 수정을 먹어치울 것입니다. 저주받은 검을 손에 넣는다면, 빛의 인도자들은 어둠의 근원을 물리칠 수 있을지도 모릅니다.

필요한 타일(헬스케이프에 포함된 타일[A]): 1B, 2B, 5B, 6A.

이러한 부상은 생명인도자 토큰 효과를 해결하기 전에 적용합니다:

- 첫 라운드 - 부상 1
- 두 라운드 연속 - 부상 2
- 세 라운드 연속 - 부상 3
- 네 라운드 연속 - 즉시 쓰러집니다! 저주받은 검을 네 라운드 연속으로 갖고서 차례를 시작한 영웅은 어둠에 영혼을 빼앗겨 버립니다. 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들은 패배합니다.

퀘스트 목표

- 죄악의 수정 파괴: 저주받은 검을 사용해서 저주받은 수정 5개를 파괴하십시오

퀘스트 특수 규칙

- 저주받은 검: 게임을 준비하는 동안, 20번 캠페인 카드를 뽑습니다. 영웅 단계를 시작할 때마다, 저주받은 검을 가진 영웅은 얼마나 오래 그 아이템을 갖고 있었느냐에 따라 부상을 받습니다.

타락 토큰을 사용해서 해당 영웅이 저주받은 검을 몇 라운드 동안 갖고 있었는지 표시하세요(라운드 시작 시에 타락 토큰 1개를 가져오면 됩니다). 저주받은 검을 교환 행동으로 다른 영웅에게 주는 즉시, 이렇게 모아둔 타락 토큰을 모두 버리고 새로 라운드를 계산하면 됩니다. 저주받은 검은 소지품에 보관할 수 없으니 유의하세요. (규칙은 다음 쪽에도 이어집니다)





퀘스트 F: 지옥의 미로

• **죄악의 수정 파괴:** 목표 토큰은 죄악의 수정입니다. 목표 토큰이 위치한 구역에 저주받은 검을 장비한 영웅이 있다면, 그 영웅은 행동 1번을 소비하면서 그 죄악의 수정을 파괴할 수 있습니다 (파괴된 죄악의 수정은 던전에서 제거합니다). 모든 죄악의 수정을 파괴했다면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.

◆ 부가 퀘스트

타락에 저항하라!

영웅이라면 모름지기 타락한 검 앞에 무릎 꿇지 말아야 하는 법! 아니, 검을 떠나서 어떠한 경우라도 영웅은 절대 굴복해선 안 됩니다! 그렇게 겁에 본보기를 보임으로써, 진정으로 겁을 길들일 수 있습니다.

- **조건:** 이번 퀘스트 동안 생명인도자 토큰을 하나도 사용하지 않아야 합니다.
- **보상(승리했을 경우에만):** 12번 캠페인 카드를 뽑습니다.

퀘스트 E: 캠페인 진행

마지막 남은 죄악의 수정이 파괴되자, 영웅들은 자신의 영혼을 집어삼키던 힘이 약해지는 것을 느낍니다. 검의 타락한 기운으로부터 벗어났을 뿐만 아니라, 이 무시무시한 무기를 획득하고 길들임으로써 훨씬 더 강력해졌습니다!

- **보상:** 저주받은 검 카드를 간직합니다 (이제부터, 저주받은 검은 영웅에게 부상을 주지도 영웅을 쓰러뜨리지도 않습니다. 또한 저주받은 검을 영웅의 소지품에 놓을 수 있습니다).
- 영웅들은 다음과 같은 경험치를 원하는 대로 나누어 갖습니다:
영웅 1-2명: 8 XP
영웅 3-4명: 12 XP
영웅 5-6명: 16 XP
- **보물 주머니 갱신:** 보물 주머니에서 일반 토큰 3개를 제거하고 특급 토큰 2개를 추가합니다.

다음 퀘스트:

영웅들은 저주받은 검과 그 압도적인 힘에 손에 넣었습니다. 이 힘은 어둠의 근원을 찾고 물리치는 데 도움이 되겠지만, 이것만으로 충분할까요? 영웅들은 다시 희망으로 돌아옵니다. 영웅들은 자신의 운명을 결정지을 때가 되었을까요?

운명의 기로(12쪽)로 이어집니다.

*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:



필요한 타일(헬스케이프에 포함된 타일[A]): 3B, 4B, 5B, 6A.

◆ 퀘스트 목표

떠돌이 야수 쓰러뜨리기: 특수 떠돌이 몬스터 넷을 쓰러뜨리십시오

◆ 퀘스트 특수 규칙

- **특수 준비:** 표시된 구역 네 곳에 ① 토큰을 1개씩 놓습니다.



영웅 시작
구역



시작 줄개
구역 1개



적 출현
토큰 4개



닫힌 문
토큰 8개



대형 깨작
토큰 2개



일반 깨작
토큰 2개



모루 토큰
1개



목표 토큰
4개



전리품
토큰*



타락 토큰
4개



떠돌이 몬스터
차원문 토큰 1개



차원문 토큰
(최대 2개)



기동 토큰
1개



분수 토큰
2개



몸뚱이 토큰
2개



다리 토큰
1개

6A 4B

5B 3B



• 몬스터와 마법: 줄개와 떠돌이 몬스터도 마법 통로를 사용할 수 있습니다. 적 단계 동안, 영웅이 한 명도 없는 타일에 있는 줄개와 떠돌이 몬스터는 목표 토큰이 있는 가장 가까운 구역을 향해 이동합니다. 줄개나 떠돌이 몬스터에게는, 목표 토큰이 놓인 모든 구역이 서로 인접한 것으로 간주합니다(단, 목표 토큰을 통해서 다른 타일의 시야를 확보할 수는 없습니다).

부가 퀘스트

몬스터 차단자!

혼돈과 격전의 틈바구니에서 영웅 하나가 외칩니다."놈은 내가 처리하지! 내 숨쉴 시간을 제대로 보여줄 시간이군!"

- 조건: 영웅 한 명이 떠돌이 야수를 둘 이상 쓰러뜨려야 합니다.
- 보상(승리했을 경우에만): 떠돌이 야수를 가장 많이 쓰러뜨린 영웅 한 명을 선택합니다(캠페인 카드를 공개하기 전에). 그 영웅은 13번 캠페인 카드를 획득합니다.

퀘스트 F: 캠페인 진행

빛의 인도자들이 떠돌이 몬스터들을 쓰러뜨리자, 마침내 지옥의 미로를 떠날 수 있게 되었습니다! 이곳을 떠러는 순간, 마법의 통로 근처에서 뭔가 반짝이는 것이 눈에 띕니다. 이게 뭘까요?

- 보상: 21번 캠페인 카드를 뽑습니다.
- 영웅들은 다음과 같은 경험치를 원하는 대로 나누어 갖습니다:
 - 영웅 1-2명: 3XP
 - 영웅 3-4명: 7XP
 - 영웅 5-6명: 11 XP
- 보물 주머니 갱신: 보물 주머니에서 일반 토큰 3개를 제거하고 특급 토큰 2개를 추가합니다.

다음 퀘스트:

영웅들은 지옥의 미로를 정화했습니다. 괴물을 정리한 건 어쨌든 잘 한 일 아니겠습니까? 그러나, 이 일을 처리한 것이 임무를 달성하는 데 도움이 될까요? 영웅들은 다시 회랑으로 돌아옵니다. 영웅들은 자신의 운명을 결정지을 때가 되었을까요?

운명의 기로(12쪽)로 이어집니다.

*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:



퀘스트 G: 공포의 야수

영웅들은 수년간 어느 마을을 공포로 몰아넣은 야수가 있으리라 추정되는 곳으로 향합니다. 이 끔찍한 괴수는 불멸의 존재이며 지긋지긋 수많은 빛의 인도자를 죽였다는 소문마저 들었습니다. 야수의 동지에 이르렀을 때, 지옥 던전 곳곳에 천사의 깃털이 흩뿌려진 모습을 포착했습니다. 이렇게 희귀하고 대단한 물건이 이런 곳에 있다니, 여간 수상쩍은 일이 아닙니까. 어쩌면 천사의 깃털로 공포의 야수를 쓰러뜨릴 수 있지 않을까요? 아니면 풀어내야 할 또 다른 불가사의에 불과할까요?

필요한 타일(헬스케이프에 포함된 타일[A]): 1B, 4B, 5B, 7B.

퀘스트 목표

야수 쓰러뜨리기: 천사의 깃털을 사용해서 야수를 취약 상태로 만든 다음 야수를 쓰러뜨리십시오.

퀘스트 특수 규칙

- 야수: 게임을 준비하는 동안, 야수 시작 구역에 현재 떠돌이 몬스터 등급보다 2등급 높은 떠돌이 몬스터 하나를 출현시킵니다(예시: 원래라면 3-4 레벨을 출현시켜야 한다면, 여기서는 6-7레벨을 출현시킵니다. 2레벨 높은 것이 아니라 2등급 높은 것에 유의). 이 떠돌이 몬스터가 야수입니다. 야수는 적 단계 동안 일반적인 규칙에 따라 활성화되지만 무적 상태입니다(공격, 기술, 능력의 대상이 될 수 없으며 부상을 받을 수도 없습니다).

- 천사의 깃털: 목표 토큰은 천사의 깃털입니다. 목표 토큰이 위치한 구역에 있는 영웅은, 이동력 1을 소비하면서 그 목표 토큰과 상호작용하여 집어들 수 있습니다(한 명이 여러 개를 가질 수도 있습니다). 천사의 깃털을 가진 영웅은 야수가 있는 구역에서 이동력 1을 소비하면서, 자신이 가진 천사의 깃털 1개를 야수에게 놓을 수 있습니다. 천사의 깃털이 놓인 야수는 취약 상태가 됩니다. 취약 상태인 야수를 대상으로는 공격/기술/능력으로 부상을 줄 수 있습니다. 라운드를 시작할 때마다, 야수에게 놓인 천사의 깃털을 모두 제거합니다(다시 무적 상태가 됩니다).

- 야수 쓰러뜨리기: 야수를 쓰러뜨리면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다. (규칙은 다음 쪽에도 이어집니다.)



◆ 부가 퀘스트

강력한 것털!

것털을 가급적 아끼고 아껴서 야수를 쓰러뜨릴 수 있다면 던전에서 나가는 길에 몇 개쯤 챙겨갈 수 있겠습니다!

- 조건: 야수에게 천사의 것털을 최대 2번까지만 놓아야 합니다.
- 보상(승리했을 경우에만): 14번 캠페인 카드를 뽑습니다.



퀘스트 G: 캠페인 진행

공포의 야수를 쓰러뜨렸습니다! 마을 사람들과 크론다르 전체가 이 끈질긴 괴물로부터 해방된 것입니다. 마을 사람들은 감사해하며, 영웅들을 물심양면으로 돕기로 했습니다. 물론 여기에 왜 천사의 것털이 있는지는 아직도 풀리지 않은 수수께끼입니다.

- 보상: 22번 캠페인 카드를 뽑습니다.
- 영웅들은 다음과 같은 경험치를 원하는 대로 나누어 갖습니다:
영웅 1-2명: 13XP
영웅 3-4명: 17XP
영웅 5-6명: 21XP
- 보물 주머니 갱신: 보물 주머니에서 일반 토큰 3개를 제거하고 특급 토큰 2개를 추가합니다.

다음 퀘스트:

영웅들은 악명 높은 지옥의 야수를 쓰러뜨렸습니다. 마을 사람들은 안도해하지만, 불시에 저런 괴물에게 공격 당할 우려가 없어졌으니 영웅들에게도 다행인 일입니다. 영웅들은 다시 회장으로 돌아갑니다. 영웅들은 자신의 운명을 결정지을 때가 되었을까요?

운명의 기로(12쪽)로 이어집니다.

*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:



퀘스트 H:

◆ 미카엘을 해방시켜라 ◆

빛의 인도자들은 지옥에서 갖은 역경을 헤쳐온 후로, 자신들이 충분한 역량을 발휘했다고 생각하고 있었습니다. 그러나, 지금껏 대면해온 것들은 실은 사람들이 상상하는 '지옥'이라는 극히 부분적인 모습일 뿐이었습니다. 그리고 지금, 어둠과 타락으로 얼룩진, 실로 강력한 존재가 느껴집니다.

필요한 타일(헬스케이프에 포함된 타일[A]): 2B, 4B, 8A.

◆ 퀘스트 특수 규칙

- 미카엘이 갇힌 타락의 방: 미카엘은 타락의 방에 어둠의 힘으로 구속되어 있습니다. 타락의 방은 타일 8A(우두머리 방)입니다. 타락의 방은 흰색 테두리 쳐진 문으로만 들어갈 수 있습니다. 그러나 이 문은 모든 타락의 인장이 파괴된 후에만 열 수 있습니다. 타락의 방의 문을 열 때에는 문 카드를 공개하지 않습니다. 영웅 한 명이 타락의 방에 들어가는 즉시, 우두머리와 싸움이 시작됩니다.

◆ 퀘스트 목표

아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:

- 1- 타락의 방에 들어가기: 미카엘에게 도달하기 위해 던전에 있는 타락의 인장을 모두 파괴하십시오
- 2- 미카엘 해방: 미카엘을 타락으로부터 해방시키십시오



영웅 시작
구역



대천사 미카엘의
구역



시작 줄기
구역 1개



적 출현
토큰 5개



타락 토큰
4개



전리품
토큰*



모루 토큰
1개



일반 깨짝
토큰 1개



대형 깨짝
토큰 2개



분수 토큰
2개



떠돌이 몬스터
차원문 토큰 1개



차원문 토큰
(최대 2개)



닫힌 문
토큰 4개



우두머리 싸움
시작 구역



가시 덩어리
토큰 1개



다리 1개



4B

2B

8A

• **타락의 인장:** 타락의 인장은 타락 토큰을 사용하여 표시합니다. 타락의 인장을 모두 파괴하고 나면, 영웅 한 명이 이동력 1을 소비하면서 타락의 방으로 향하는 문을 열 수 있습니다. 타락의 인장을 파괴하려면, 타락 토큰이 위치한 구역에 있는 영웅이 행동 한 번을 소비해야 합니다. 타락의 인장을 파괴할 때마다, 해당 타락 토큰을 제거하고 모든 영웅이 5 XP를 획득합니다.



대천사 미카엘 우두머리와 싸움

영웅 한 명이 타락의 방에 들어가는 즉시, 모든 영웅을 우두머리 싸움 시작 구역에 놓습니다. 우두머리 방이 있는 타일 외에 다른 모든 타일 및 이러한 타일에 놓인 구성품을 모두 제거합니다. 어둠 트랙을 제거하고 미카엘 우두머리 대시보드를 던진 옆에 놓습니다. 우두머리 트랙의 가장 왼쪽 칸에 어둠 마커를 놓습니다. 모든 영웅은 체력과 마나를 최대치까지 회복합니다.

타락한 돌 구역(그림자 구역)에 포함 영웅x2개만큼의 타락 토큰을 최대한 균등하게 나누어 놓습니다. 그런 다음, 레벨 향상 단계를 한 번 수행하고 즉시 새로운 영웅 단계를 시작합니다. 대천사 미카엘은 타일에 타락 토큰이 하나라도 놓여 있는 동안에는, 공격/기술/능력의 대상이 될 수 없으며 부상을 받을 수도 없습니다.

타일에 놓인 타락 토큰이 모두 제거되면, 대천사 미카엘은 취약 상태가 되어 공격/기술/능력의 대상이 될 수 있으며 부상도 받을 수 있습니다. 어떠한 게임 효과로 인해 타일에 타락 토큰이 추가되면, 대천사 미카엘은 다시 무적 상태가 됩니다. 타락 토큰이 위치한 구역에 있는 영웅은 행동 한 번을 소비하면서 그 타락 토큰을 제거할 수 있습니다. 구역에서 타락 토큰을 제거하는 영웅은 1개를 굴려야 합니다.  이 나오면 부상 1을 받습니다.  이 나오면 자신의 대시보드에 타락 토큰 1개를 놓습니다.  이 나오면 부상 1도 받고 자신의 대시보드에 타락 토큰 1개도 놓습니다.

영웅들이 대천사 미카엘을 쓰러뜨리면, 미카엘은 마침내 타락의 손아귀에서 풀려납니다. 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.

퀘스트 H: 캠페인 진행

대천사 미카엘이 무릎을 꿇고 나직이 말합니다. "대체... 내가 무슨 짓을 한 것인가?" 미카엘이 일어서자, 빛의 인도자는 또 다시 전투를 준비했으나 미카엘은 영웅들에게 말합니다. "두려워 마라. 나는 다시 제정신을 찾았다. 이 타락에서 해방시켜 줘서 고맙구나." 미카엘은 새로운 어둠이 짙는 것을 감지하자마자 지옥으로 왔다고 말했습니다. 그의 목적은 어둠이 더욱 자라나기 전에 이 어둠을 자아내는 무언가를 찾아내어 뿌리뽑는 것이었습니다. 그러나 미카엘은 지옥에 도착하자마자 무방비로 붙잡히고 말았고, 바로 이곳 타락의 방에 자유 의지를 박탈당한 채로 수감되었던 것입니다. 어찌되었건 유감스럽게도, 빛의 인도자들의 예상과는 달리 이 타락의 방은 어둠의 근원이 아니었습니다.

"그대들이 나를 속박에서 풀어주었고, 또 우리는 같은 목표를 갖고 있으니 빛의 인도자인 그대들의 임무를 돕겠노라. 나는 아직 어둠의 근원을 찾아내지 못했으나, 그대들이 천국이라 부르는 드높은 천상이 잠자 어둠에 잠식되어 가는 것을 알게 되었다. 그대는 천국으로 나아가 가장 신성한 곳을 더럽히는 악을 정화하도록 하라. 천상에 이르려면, 통로를 여는 유물이 필요하다. 바로 사신의 낮이나라. 그것을 얻는 방법은 하나, 사신을 물리치는 일이지 절대 쉬운 일이 아니리라. 사신을 찾으려면 시간의 방을 열어야 한다. 영혼의 열쇠를 모두 찾아내어 열든, 지옥에서 영혼을 그러모아 문을 강제로 열게 하든 간에 말이다."



죽음의 진경과 맞서 싸운다는 생각에 영웅들이 몸서리치자, 미카엘이 영웅들을 안심시킵니다. "두려워 마라. 내가 도와주도록 하마. 천상에서만 제련할 수 있는 유물이 있다. 나는 그대들의 임무를 돕기 위해 천상으로 날아가 유물을 제련해줄 수 있다. 그러나 여기 지옥에 남아 그대 곁에 서서 싸울 수도 있노라. 어느 쪽이든 선택하라. 내가 속죄할 길이니, 그대의 청대로 받아들이겠노라."



- **보상:** 다음 중 하나를 선택합니다:
 - **미카엘을 천상으로 보냅니다:** 23번 캠페인 카드를 뽑습니다.
 - **미카엘에게 지옥에 남아 달라고 부탁드립니다:** 24번 캠페인 카드를 뽑습니다.
- **영웅들은 다음과 같은 경험치를 원하는 대로 나누어 갖습니다:**
 - 영웅 1-2명: 3XP
 - 영웅 3-4명: 7XP
 - 영웅 5-6명: 11 XP
- **보물 주머니 갱신:** 보물 주머니에서 일반 토큰 2개를 제거하고 특급 토큰 2개와 전설 토큰 2개를 추가합니다.

비밀 업적 공개:

천사를 타락에서 해방시키는 방법을 알아냈으니, 앞으로 마주하는 다른 천사를 구할 수 있을지도 모릅니다.

- **천사 줄게 하나를 쓰러뜨립니다:** 2번 캠페인 카드를 뽑습니다.

다음 퀘스트:

미카엘은 영웅들이 천상에 이르려면 사신의 낮을 거머쥐어야 한다고, 사신에게로 가는 법도 알려주었습니다. 이제 빛의 인도자에게 모든 것이 달려 있습니다!

다음 중 하나를 선택합니다:

- **영혼 수집가 (퀘스트 I, 18쪽)**
빛의 인도자들은 사신이 기거하는 시간의 방을 강제로 열기 위해 영혼을 모으기로 했습니다.
- **영혼 열쇠 (퀘스트 J, 19)**
빛의 인도자들은 사신이 기거하는 시간의 방을 열기 위해, 서둘러 모든 영혼의 열쇠를 찾아 보기로 했습니다.



퀘스트 I: 영혼 수집가

시간의 방으로 이어지는 관문은 악마의 마법진에 의해 가로막혀 있습니다. 문을 열려면 다른 이의 영혼을 공물로 바쳐 마법진을 속여야 합니다. 앞으로 나아가려면 영혼을 모을 방법부터 찾아야 합니다.

필요한 타일(헬스케이프에 포함된 타일[A]): 3B, 5B, 6B, 8B.

퀘스트 목표

- 아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:
- 1- 영혼 모으기: (영웅 수 x 10)만큼 영혼을 모으십시오
 - 2- 사신 쓰러뜨리기: 사신을 쓰러뜨리십시오

퀘스트 특수 규칙

- 특수 준비: 25번 캠페인 카드를 뽑습니다.

- 영혼 모으기: 적을 쓰러뜨리거나 목표 토큰을 파괴하면 영혼을 모을 수 있습니다. 영웅은 쓰러뜨린 부하나 대장마다 영혼을 1개씩 모읍니다. 목표 토큰은 영혼 감옥이며, 이러한 영혼 감옥을 파괴하면 영혼 5개를 모읍니다. 이렇게 모은 영혼 개수만큼 관문(흰색 테두리 처진 문)이 위치한 구역에 체력 토큰을 놓아 영웅들이 모은 영혼 개수를 표시합니다. 영웅들이 (영웅 수 x 10) 만큼 영혼을 모았다면, 관문의 봉인이 풀리고 이제부터 일반적인 문처럼 열 수 있게 됩니다(이 관문 안쪽 방이 우두머리 방인 '시간의 방'입니다).

- 영혼 감옥: 목표 토큰은 영혼 감옥입니다. 영혼 감옥이 위치한 구역에 있는 영웅은 행동 한 번을 소비하면서 그 영혼 감옥을 파괴할 수 있습니다. 파괴된 영혼 감옥은 던전에서 제거합니다. 영혼 감옥을 파괴하면, 영혼 5개를 모으며 모든 영웅은 5 XP를 획득합니다.

사신 우두머리와 싸움

영웅 한 명이 시간의 방에 들어가는 즉시, 모든 영웅을 우두머리 싸움 시작 구역에 놓습니다. 우두머리 방이 있는 타일 외에 다른 모든 타일 및 이러한 타일에 놓인 구성품을 모두 제거합니다. 어둠 트랙을 제거하고 사신 우두머리 대시보드를 던전 옆에 놓습니다. 우두머리 트랙의 가장 왼쪽 칸에 어둠 마커를 놓습니다. 모든 영웅은 체력과 마나를 최대치까지 회복합니다.

*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:



모래시계 구역마다 시간 토큰을 2개씩 놓습니다. 그런 다음, 레벨 향상 단계를 한 번 수행하고 즉시 새로운 영웅 단계를 시작합니다. 모래시계 구역에 있는 영웅은 행동 한 번을 소비하면서 그 구역에 시간 토큰 1개를 추가할 수 있습니다. 사신의 능력으로 이러한 시간 토큰이 계속 제거될 것입니다.

시간 토큰을 제거해야 하지만, 그 구역에 남은 시간 토큰이 하나도 없다면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들은 패배합니다. 영웅들이 사신을 쓰러뜨리면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.

영웅 시작 구역

사신의 구역

우두머리 싸움 시작 구역

모래시계 구역

5B, 6B, 8B, 3B

시작 줄개 구역 1개

적 출현 토큰 4개

전리품 토큰*

목표 토큰 3개

닫힌 문 토큰 8개

분수 토큰 2개

일만 깨짝 토큰 1개

대형 깨짝 토큰 2개

떠돌이 몬스터 차원문 토큰 1개

차원문 토큰 (최대 2개)

곰 뱃 토큰 1개

모루 토큰 1개

다리 2개

퀘스트 I: 캠페인 진행

영웅들의 하나된 힘 앞에 결국 사신도 굴복할 수밖에 없었습니다. 사신은 아무런 말도 남기지 않고 안개로 변하여 흩어져버렸고, 그가 거머쥐고 있던 낮만이 시간의 방 바닥에 떨어져 쟁그랑 소리를 울립니다.

- 보상: 27번 캠페인 카드를 뽑습니다. 영웅들은 다음 퀘스트에서 이 아이템을 장비하거나 소지품에 보유해야 합니다.
- 영웅들은 다음과 같은 경험치를 원하는 대로 나누어 갖습니다:
 - 영웅 1-2명: 3XP
 - 영웅 3-4명: 7XP
 - 영웅 5-6명: 11XP
- 보물 주머니 갱신: 보물 주머니에서 희귀 토큰 2개를 제거하고 전설 토큰 1개를 추가합니다.

다음 퀘스트:

사신의 낮을 손에 넣었으니, 이제 영웅들은 천상으로 향하여 세상을 어지럽히는 악을 정화할 준비가 되었습니다. 길은 단 하나, 올라가는 것 뿐입니다! 빛의 인도자 앞에 마지막 운명이 펼쳐집니다.

운명을 따라서(20쪽)로 이어집니다

퀘스트 J: 영혼 열쇠

모래시계의 방으로 들어가려면 영혼 열쇠가 필요합니다. 그러나 영혼 열쇠는 모두 에테르와 같이 흩어지는 본성을 갖고 있기에, 점차 사라져갈 것입니다. 사신과 맞서서 이기고자 한다면, 시간이 핵심이라는 점을 기억해야 합니다.

필요한 타일(헬스케이프에 포함된 타일[A]): 6B, 7A, 8B.

퀘스트 목표

아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:

- 1- 영혼 열쇠 모으기: 영혼 열쇠가 사라지기 전에 모으십시오
- 2- 사신 쓰러뜨리기: 사신을 쓰러뜨리십시오

퀘스트 특수 규칙

• **시간의 방:** 사신은 시간의 방에서 기다리고 있습니다. 시간의 방은 타일 8B(우두머리 방)입니다. 시간의 방은 흰색 테두리 처진 문으로만 들어갈 수 있습니다. 그러나 이 문은 영웅들이 영혼 열쇠 3개를 모은 후에야 열 수 있습니다. 시간의 방의 문을 열 때에는 문 카드를 공개하지 않습니다. 영웅 한 명이 시간의 방에 들어가는 즉시, 우두머리와의 싸움이 시작됩니다.

• **시간은 흐르고:** 게임을 준비하는 동안, 지도에 표시된 대로 목표 토큰 위에 시간 토큰을 놓습니다. 어둠 단계가 되면, 목표 토큰마다 그 위에 놓인 시간 토큰을 1개씩 제거합니다. 어느 목표 토큰 위에서 시간 토큰을 제거해야 하지만, 그 위에 남은 시간 토큰이 하나도 없다면 그 목표 토큰은 사라지고 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 패배합니다.

• **영혼 열쇠 모으기:** 목표 토큰은 영혼 열쇠입니다. 영혼 열쇠가 위치한 구역에 있는 영웅은, 행동 한 번을 소비하면서 그 영혼 열쇠를 집어들 수 있습니다. 영혼 열쇠를 집어들 때마다, 모든 영웅은 7 XP를 획득합니다. 영혼 열쇠는 점차 사라지고 있다는 사실을 염두에 두십시오. 영혼 열쇠가 하나라도 사라진다면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 패배합니다.

• **혼령 차원:** 적은 닫힌 문을 통해서도 자유롭게 이동할 수 있습니다. 그렇다 하더라도 닫힌 문은 시야를 막습니다.

사신 우두머리와의 싸움

영웅 한 명이 시간의 방에 들어가는 즉시, 모든 영웅을 우두머리 싸움 시작 구역에 놓습니다. 우두머리 방이 있는 타일 외에 다른 모든 타일 및 이러한 타일에 놓인 구성품을 모두 제거합니다. 어둠 트랙을 제거하고 사신 우두머리 대시보드를 던진 옆에 놓습니다. 우두머리 트랙의 가장 왼쪽 칸에 어둠 마커를 놓습니다. 모든 영웅은 체력과 마나를 최대치까지 회복합니다.

모래시계 구역마다 시간 토큰을 2개씩 놓습니다. 그런 다음, 레벨 향상 단계를 한 번 수행하고 즉시 새로운 영웅 단계를 시작합니다. 모래시계 구역에 있는 영웅은 행동 한 번을 소비하면서 그 구역에 시간 토큰 1개를 추가할 수 있습니다. 사신의 능력으로 이러한 시간 토큰이 계속 제거될 것입니다. 모래시계 구역에서 시간 토큰을 제거해야 하지만, 그 구역에 남은 시간 토큰이 하나도 없다면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들은 패배합니다. 영웅들이 사신을 쓰러뜨리면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.



퀘스트 J: 캠페인 진행

영웅들의 하나된 힘 앞에 결국 사신도 굴복할 수밖에 없었습니다. 사신은 아무런 말도 남기지 않고 안개로 변하여 흩어져버렸고, 그가 거머쥐고 있던 낮만이 시간의 방 바닥에 떨어져 썩은 소리를 울립니다.

- **보상:**
 - 26번 캠페인 카드를 뽑습니다.
 - 27번 캠페인 카드를 뽑습니다. 영웅들은 다음 퀘스트에서 이 아이템을 장비하거나 소지품에 보유해야 합니다.
- **영웅들은 다음과 같은 경험치를 원하는 대로 나누어 갖습니다:**
 - 영웅 1-2명: 3XP
 - 영웅 3-4명: 7XP
 - 영웅 5-6명: 11 XP
- **보물 주머니 갱신:** 보물 주머니에서 희귀 토큰 2개를 제거하고 전설 토큰 1개를 추가합니다.

다음 퀘스트:

사신의 낮을 손에 넣었으니, 이제 영웅들은 천상으로 향하여 세상을 어지럽히는 악을 정화할 준비가 되었습니다. 길은 단 하나, 올라가는 것 뿐입니다! 빛의 인도자 앞에 마지막 운명이 펼쳐집니다.

운명을 따라서(20쪽)로 이어집니다.

*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:



운명을 따라서

역경과 고난을 헤치고, 마침내 빛의 인도자들이 드높은 천상에 당도했습니다! 지금까지 영웅들이 달성한 과업에 따라, 영웅들이 마주할 운명이 결정됩니다.

캠페인 진행 내역에 따라서, 다음과 같은 퀘스트를 플레이합니다:

1. 18번 또는 19번 캠페인 카드를 갖고 있다면:
안녕하신가, 어둠이여! (퀘스트 K, 오른쪽)으로 이어집니다.
2. 18번, 19번 캠페인 카드는 갖고 있지 않지만 23번 캠페인 카드를 갖고 있다면: 천상의 비밀문(퀘스트 L, 21쪽)으로 이어집니다.
3. 그 외의 경우: 천상의 계단(퀘스트 M, 22쪽)으로 이어집니다.

퀘스트 K:

안녕하신가, 어둠이여!

빛의 인도자들은 지옥의 구렁에서 드높은 천상으로 곧장 통하는 차원문을 발견했습니다. 그러나 제 아무리 사신의 낫을 갖고 있다고는 하나, 이 차원문은 영혼을 타락시킬 것이므로 일반적인 영웅은 사용할 수가 없습니다. 다행히도, 영웅들 가운데 차원문을 조작할 수 있는 반악마가 있습니다. 역시나, 불에는 불로 맞서는 게 답 아니겠습니까?

필요한 타일(천상의 몰락에 포함된 타일[B]): 1B, 2A, 3A, 4A.

반악마 특수 기술 카드 위에 마나 토큰을 놓아서, 현재 어둠의 힘을 표시합니다.

퀘스트 목표

어둠 흡수: 어둠의 힘이 7에 도달시키십시오

퀘스트 특수 규칙

• **어둠의 힘:** 반악마 특수 기술을 가진 영웅은 천상의 어둠으로부터 에너지를 흡수할 수 있습니다. 그림자 구역에서 영웅이 떠돌이 몬스터나 대장을 쓰러뜨릴 때마다, 반악마 영웅은 부상 1을 받고 어둠의 힘을 1만큼 전진시킵니다.

• **어둠의 봉화:** 목표 토큰은 어둠 에너지의 원천입니다. 어둠의 군대는 어둠 에너지를 이곳에 집중시켜 천상의 경계를 약화시켰습니다. 목표 토큰이 위치한 구역에 있는 반악마 영웅은 행동 한 번을 소비하면서 그 목표 토큰을 파괴할 수 있습니다. 목표 토큰을 파괴하면, 반악마 영웅은 부상 1을 받고 어둠의 힘을 1만큼 전진시킵니다.

• **어둠 흡수:** 어둠의 힘이 7에 도달하면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.



영웅 시작 구역



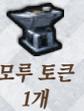
목표 토큰 3개



전리품 토큰*



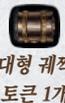
답힌 문 토큰 6개



모루 토큰 1개



일반 제작 토큰 2개



대형 제작 토큰 1개



시작 출개 구역 1개



직 출현 토큰 4개



기동 토큰 1개



분수 토큰 1개



다리 2개



떠돌이 몬스터 차원문 토큰 1개



차원문 토큰 (최대 2개)



가시 빛 토큰 1개



*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:

- 1-2인 → 1개
- 3-4인 → 2개
- 5-6인 → 3개

◆ 부가 퀘스트

시간이 모자라!

서둘러야 합니다! 여기서 너무 지체했다가는 영영 늦어 버릴지도 모릅니다.

- **조건:** 7 라운드가 끝나기 전에 퀘스트를 완수해야 합니다.
- **보상(승리했을 경우에만):** 모든 영웅은 기술 하나씩을 획득합니다.

퀘스트 K: 캠페인 진행

반악마는 에너지를 흡수할수록 쇠도하는 힘을 느낍니다! 그 순간, 반악마가 뭐라 알아들을 수도 없는 말을 빠르게 쏟아내더니 그의 손에 검이 나타납니다!

- **보상:** 29번 캠페인 카드를 뽑습니다.
- **영웅들은 다음과 같은 경험치를 원하는 대로 나누어 갖습니다:**
영웅 1-2명: 3XP
영웅 3-4명: 7XP
영웅 5-6명: 11XP
- **보물 주머니 갱신:** 보물 주머니에서 희귀 토큰 2개를 제거하고 전설 토큰 1개를 추가합니다.

다음 퀘스트:

빛의 인도자들은 천상을 침략하는 어둠의 세력을 일부 정화했습니다. 이제는 불경한 검까지 손에 넣었으니, 어떤 시련이 닥치더라도 맞설 준비가 되었습니다! 이제 천상의 관문에 도달해, 다가오는 악으로부터 관문을 수호해야 합니다!

지옥의 공작(퀘스트 N, 23쪽)으로 이어집니다.



퀘스트 L:

◆ 천상의 비밀문 ◆

영웅들이 천상으로 가는 길을 찾으려 하는 순간, 그 앞에 천사의 차원문이 짙하고 열립니다. 차원문 너머에서 대천사 미카엘이 소리칩니다. "서둘러라! 시간이 없다! 천상의 관문이 풀리기 일보 직전이다!" 영웅들이 위태위태한 차원문을 서둘러 통과해 나오고 나니 이내 차원문이 모습을 감춥니다. "그대가 자신의 낫을 손에 넣었기에, 나도 겨우 비밀리에 차원문을 열 수 있었노라! 애석하지만, 천상이 침략당하는 바람에 내가 제련하려던 성스러운 유물이 산산이 조각나 버렸도다. 천사의 대장간에서 유물을 제련할 수 있도록, 부서진 유물의 파편을 모아다오. 성스러운 유물을 손에 넣고 나면 어둠의 근원에 맞설 수 있느니라!"

필요한 타일(헬스케이프에 포함된 타일[A]): 5B.
필요한 타일(천상의 몰락에 포함된 타일[B]): 1A, 2A, 3A.

◆ 퀘스트 목표

아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:

- 1- **성스러운 조각:** 성스러운 조각을 7개 이상 모으십시오
- 2- **신성한 화염으로 제련:** 천사의 대장간에서 성스러운 조각을 사용하여 유물을 제련하십시오

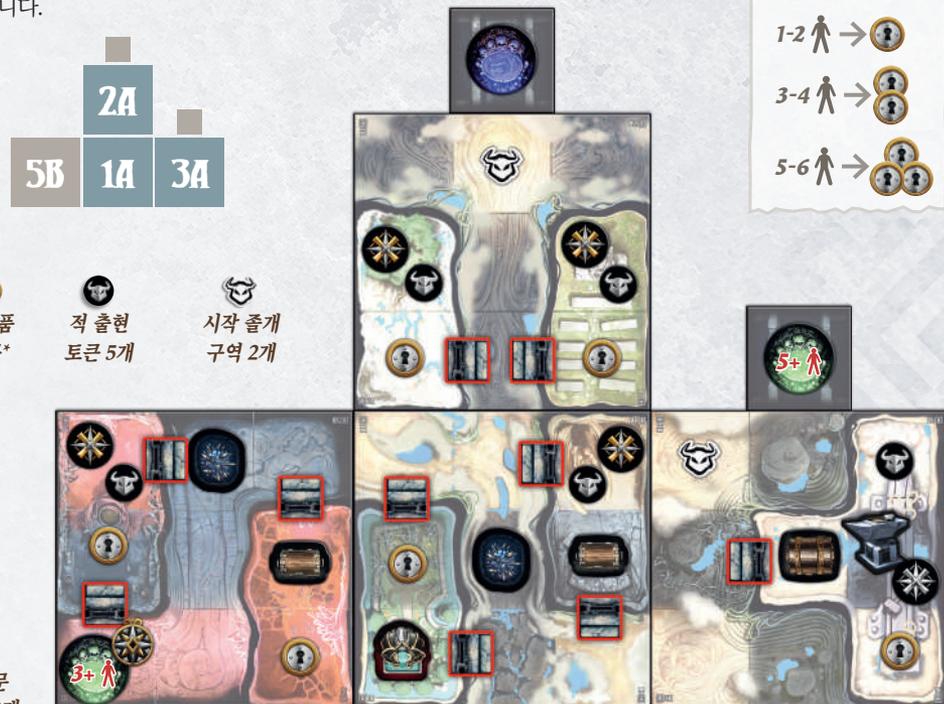
◆ 퀘스트 특수 규칙

- **성스러운 조각:** 천상을 침략한 적들로부터 성스러운 조각을 모을 수 있습니다. 떠돌이 몬스터나 대장을 쓰러뜨린 영웅은 2개를 굴립니다. 굴려서 나온 개수만큼 성스러운 조각을 모읍니다. 성스러운 조각을 모을 때마다 천사의 대장간이 위치한 구역에 조각 개수만큼 체력 토큰을 놓아 영웅들이 모은 성스러운 조각 개수를 표시합니다.

- **유물 파편:** 색깔 목표 토큰은 유물의 가장 큰 조각인 파편입니다. 색깔 목표 토큰이 위치한 구역에 있는 영웅은 행동 한 번을 소비하면서 그 목표 토큰을 버리고 성스러운 조각 1개를 모을 수 있습니다.

- **천사의 대장간:** 회색 목표 토큰은 천사의 대장간입니다. 영웅들이 성스러운 조각을 7개 이상 모았다면, 천사의 대장간이 위치한 구역에 있는 영웅 한 명이 행동 한 번을 소비하면서 성스러운 유물을 제련할 수 있습니다. 성스러운 유물을 제련했다면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다. (규칙은 다음 쪽에도 이어집니다.)

*영웅 수에 따라
전리품 토큰
개수가 다음과
같이 달라집니다:



◆ 부가 퀘스트

여분의 조각!

유물을 제련하는 데 필요한 조각을 넉넉히 모을 수 있다면, 또 다른 것을 제련해 볼 수도 있습니다.

- **조건:** 성스러운 조각을 10개 이상 모은 상태로 퀘스트를 완수합니다.
- **보상:** 15번 캠페인 카드를 뽑습니다

퀘스트 L: 캠페인 진행

미카엘은 빛의 인도자의 도움을 받아 성스러운 무기를 제련해냈습니다. 이제 영웅들은 어둠의 근원에 맞설 준비가 되었습니다!

- **보상:** 30번 캠페인 카드를 뽑습니다.
- 영웅들은 다음과 같은 경험치를 원하는 대로 나누어 갖습니다:
 - 영웅 1-2명: 3XP
 - 영웅 3-4명: 7XP
 - 영웅 5-6명: 11XP
- **보물 주머니 갱신:** 보물 주머니에서 희귀 토큰 2개를 제거하고 전설 토큰 1개를 추가합니다.

다음 퀘스트:

빛의 인도자들은 천상을 침략하는 어둠의 세력을 일부 정화했습니다. 이제는 신성한 검까지 손에 넣었으니, 어떤 시련이 닥치더라도 맞설 준비가 되었습니다! 이제 천상의 관문으로 향하여, 다가오는 악으로부터 관문을 수호해야 합니다!

지옥의 공작(퀘스트 N, 23쪽)으로 이어집니다.



*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:



◆ 퀘스트 목표

아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:

- 1- 천사의 합창: 악보를 3개 이상 모으십시오
- 2- 천사의 부름: 오르간에서 곡을 연주하십시오

◆ 퀘스트 특수 규칙

• **천사의 합창:** 색깔 목표 토큰은 찢어진 합창단 악보 조각입니다. 목표 토큰이 위치한 구역에 있는 영웅은 행동 한 번을 소비하면서 그 색깔 목표 토큰을 모을 수 있습니다. 색깔 목표 토큰은 아이템처럼 영웅간에 교환할 수 있습니다.

• **전능한 오르간:** 회색 목표 토큰은 오르간입니다. 악보를 3개 이상 가진 영웅은 오르간이 위치한 구역에서 행동 1개를 소비하면서 천사의 합창곡을 연주할 수 있습니다. 곡을 연주하면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.



퀘스트 M: 천상의 계단

드높은 천상에 파멸이 닥쳤습니다! 영웅들은 천상의 관문에 도달해야 하며, 사신의 낮이 그 길을 열어줄 것입니다. 다시 크룬다르로 돌아가 천상으로 향하는 계단을 올라야 합니다!

필요한 타일(헬스케이프에 포함된 타일[A]): 1A.
필요한 타일(천상의 몰락에 포함된 타일[B]): 1B, 2B, 4B.

• **다섯 번째 감시자:** 타락 토큰은 떠돌이 몬스터 소환 구역을 뜻하며 문 카드의 효과에는 어떠한 영향도 받지 않습니다. 타락 토큰이 위치한 방이 공개되면, 일반적인 적 출현에 더불어 타락 토큰이 위치한 구역에 떠돌이 몬스터 하나를 출현시킵니다. 그런 다음, 그 타락 토큰을 버립니다.

◆ 부가 퀘스트

역작이로다!

빛의 인도자들이 천사의 합창곡을 완벽하게 연주할 수 있다면, 더욱 더 커다란 감동이 올려퍼질 것입니다.

- **조건:** 악보 4개를 모두 가지고 완전한 곡을 연주함으로써 퀘스트에 승리해야 합니다.
- **보상(승리했을 경우에만):** 15번 캠페인 카드를 뽑습니다.





퀘스트 M: 캠페인 진행

빛의 인도자들은 노래를 연주하여 천상을 오염시키던 사악한 존재들을 축출해냈습니다. 이제 어둠의 근원과 맞설 차례입니다!

- **보상:** 28번 캠페인 카드를 뽑습니다.
- **영웅들은 다음과 같은 경험치를 원하는 대로 나누어 갖습니다:**
영웅 1-2명: 3XP
영웅 3-4명: 7XP
영웅 5-6명: 11 XP
- **보물 주머니 갱신:** 보물 주머니에서 희귀 토큰 2개를 제거하고 전설 토큰 1개를 추가합니다.

다음 퀘스트:

빛의 인도자들은 천상을 침략하는 어둠의 세력을 일부 정화했습니다. 이제는 천사의 광륜까지 손에 넣었으니, 어떤 시련이 닥치더라도 맞설 준비가 되었습니다! 이제 천상의 관문으로 향하여, 다가오는 악으로부터 관문을 수호해야 합니다!

지옥의 공작(퀘스트 N, 오른쪽)으로 이어집니다.

퀘스트 N: 지옥의 공작

빛의 인도자들은 마침내 어둠의 근원을 찾아냈습니다. 지옥의 공작인 바알베리스가 모습을 드러내고, 천상의 관문을 습격하기 위해 수많은 어둠의 종복을 불러일으켰습니다. 빛의 인도자들은 관문 진입로에서 악을 몰아내고, 무슨 일이 있어도 관문이 돌파당하지 않도록 막아야 합니다! 이곳에서 가능한 한 오래 어둠을 저지할 수만 있다면, 바알베리스를 물리칠 희망이 찾아올지도 모릅니다!

필요한 타일(천상의 몰락에 포함된 타일[B]): 1B, 2B, 3B, 4A.

퀘스트 목표

아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:

- 1- **어둠 축출:** 선봉장 둘을 쓰러뜨리십시오
- 2- **어둠을 종식시켜라:** 바알베리스를 쓰러뜨리십시오

퀘스트 특수 규칙

• 특수 준비:

- 지도에 흰색으로 테두리쳐진 차원문(총 세 곳)에는 차원문 토큰을 놓지 않습니다.
- 떠돌이 몬스터 차원문에 떠돌이 몬스터 하나를 출현시킵니다.
- 게임 준비 과정에서 다음과 같은 문 카드를 추가로 게임에서 제거합니다: 짝짝 들어찬 방, 적의 책략, 약자 추적, 차원을 잇는 관문, 급습!

• **어둠 축출:** 타락 토큰은 떠돌이 몬스터 소환 구역을 뜻하며 문 카드의 효과에는 어떠한 영향도 받지 않습니다. 타락 토큰이 위치한 방이 공개되면, 문 카드 효과에 더불어 타락 토큰이 위치한 구역에 떠돌이 몬스터 하나를 출현시킵니다. 그런 다음, 그 타락 토큰을 버립니다. 이러한 떠돌이 몬스터가 바로 선봉장입니다. 영웅들은 바알베리스와 싸우기 전에 선봉장을 쓰러뜨려야 합니다. 선봉장을 쓰러뜨릴 때마다, 모든 영웅은 10 XP를 획득합니다.

• **커져가는 어둠:** 최후의 전투 전에는 던전에 줄개가 나타나지 않으며, 영웅들은 오직 떠돌이 몬스터와만 싸우게 됩니다. 어둠 단계 동안, 어둠 트랙에 의해 줄개를 출현시켜야 할 때에는, 그 대신 떠돌이 몬스터 차원문에 떠돌이 몬스터 하나를 출현시킵니다(이를 기억하기 위하여 어둠 토큰의 줄개 출현 칸마다 타락 토큰을 놓아둡니다).

• **천상의 관문:** [B]3B 타일과 [B]4A 타일은 천상의 관문(우두머리 방)입니다. 흰색 테두리 쳐진 문은 잠겨 있으며, 영웅들이 선봉장 둘을 쓰러뜨려야 이 문을 열 수 있습니다. 이 문을 열 때에는 문 카드를 공개하지 않습니다. 영웅 한 명이 우두머리 싸움 시작 구역에 들어가는 즉시, 자신의 차례를 마치고 다른 영웅들도 이곳에 들어올 때까지 더는 차례를 갖지 않습니다. 모든 영웅이 천상의 관문에 들어왔다면, 그 즉시 최후의 전투가 시작됩니다.

바알베리스 우두머리와의 싸움

• **최후의 전투:** 최후의 전투가 시작되면, 우두머리 방이 있는 타일 외에 다른 모든 타일 및 이러한 타일에 놓인 구성품을 모두 제거합니다. 어둠 트랙을 제거하고(그 위에 놓인 보물 토큰은 모두 보물 주머니로 되돌려 넣습니다) 바알베리스 우두머리 대시보드를 던전 옆에 초기 면이 보이도록 놓습니다. 우두머리 트랙의 가장 왼쪽 칸에 어둠 마커를 놓습니다. 모든 영웅은 체력과 마나를 최대치까지 회복합니다.

목표 토큰이 위치한 구역에 체력 70만큼의 체력 토큰을 놓습니다. 이 목표 토큰은 관문입니다. 게임 준비 지도에 흰색으로 테두리쳐진 차원문에 차원문 토큰을 놓습니다(표시된 인원수에 유의하여 놓습니다). 차원문마다 줄개를 하나씩 출현시킵니다. 그런 다음, 레벨 향상 단계를 한 번 수행하고 즉시 새로운 영웅 단계를 시작합니다.

• **줄개 활성화:** 우두머리 싸움 동안, 모든 줄개들은 바알베리스의 활성화 주사위를 굴리기 전에 활성화됩니다. 모든 줄개는 오직 행동 한 번씩만을 하며, 항상 관문을 대상으로 삼습니다. 줄개가 이번 행동으로 차원문을 공격할 수 없다면, 차원문을 공격할 수 있는 구역들 가운데 현재 위치로부터 가장 가까운 구역을 향해 이동합니다.

예시: 원거리 무기를 가진 사티로스가 떠돌이 몬스터 차원문에 출현했습니다. 첫 번째 영웅이 차례를 마치고서 이제 줄개가 처음으로 활성화될 때가 되었습니다. 사티로스는 인접한 구역으로 이동합니다. 이곳에서 관문이 시야에 들어오기 때문입니다. 이제 이 사티로스는 다음 번 활성화에서 관문을 공격할 것입니다(이미 시야를 확보했으므로).

• **관문 손상:** 적이 관문을 공격할 때에는 방어 주사위를 굴리지 않으며, 굴려서 나온 도 모두 무시합니다. 관문에게 주는 부상마다 관문에서 체력 1을 제거합니다. 관문에서 체력이 모두 제거되면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 패배합니다.

• **냉기 토큰:** 줄개와 떠돌이 몬스터가 가진 토큰도 우두머리가 가진 토큰과 마찬가지로 처리합니다. 즉, 줄개와 떠돌이 몬스터는 토큰을 받을 수 있지만, 활성화될 때 아무런 효과 없이 가진 토큰을 전부 제거합니다

• **바알베리스는 쉽게 쓰러지지 않는다:** 영웅들이 바알베리스가 쓰러질 만큼 부상을 줬더라도, 바알베리스와의 싸움은 끝나지 않습니다. (다음 페이지에서 계속)





그 대신, 던전에서 바알베리스와 그에게 놓인 모든 토큰을 제거하고 바알베리스의 대시보드를 뒤집어 격노한 면이 보이도록 놓습니다. 아직 우두머리 트랙에 어둠 마커를 놓지 않습니다. 다음 적 단계 동안, 줄개를 활성화한 뒤, 바알베리스를 활성화하는 대신 바알베리스의 피규어를 지옥 균열 구역에 놓고 우두머리 트랙의 가장 왼쪽 칸에 어둠 마커를 놓습니다. 또한 떠돌이 몬스터 차원문에 떠돌이 몬스터 우리엘을 출현시킵니다. 바알베리스와 우리엘은 이번 적 단계 동안 활성화되지 않습니다. 우리엘은 줄개들과 함께 활성화될 것이나, 관문은 무시하고서 우리엘 카드의 활성화 패턴을 따릅니다. 격노한 바알베리스를 쓰러뜨리면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.

• **정신 지배:** 바알베리스가 이 능력을 발동했다면, 이 능력의 대상이 된 영웅은 반응 피해를 받지 않으며 공격 주사위 더미를 조합할 때에 그림자 주사위를 추가하지도 않습니다. 이번 주사위 굴림은 어떠한 기술, 능력의 영향도 받지 않으며 마나를 생성하지도 않습니다.

• **악랄한 통치:** 이 능력은 모든 영웅에게 영향을 주지만, 각 영웅의 클래스에 따라 그 효과가 다르게 적용됩니다.
 - **마법사:** 아물렛에 놓인 주문마다 1개씩을 놓습니다 (토큰 더미에서 가져옵니다). 이렇게 토큰이 놓인 주문을 사용하거나 해당 주문을 가리키는 준비 마커를 회전시킬 때, 1개를 추가로 소비해야 합니다. 그렇게 한 다음, 해당 토큰을 버립니다.
 - **주술사:** 원소 트래커 1개를 초기 면(강화되지 않은 앞면)으로 뒤집습니다. 뒷면 원소 트래커가 하나도 없다면, 가장 많이 보유한 원소 하나를 전부 잃습니다.

영웅 시작 구역

우두머리 싸움 시작 구역

바알베리스 시작 구역

닫힌 문 토큰 7개

목표 토큰 1개

타락 토큰 2개

일반 꺾꽂이 토큰 1개

대형 꺾꽂이 토큰 2개

떠돌이 몬스터 차원문 토큰 1개

문 토큰 (최대 2개)

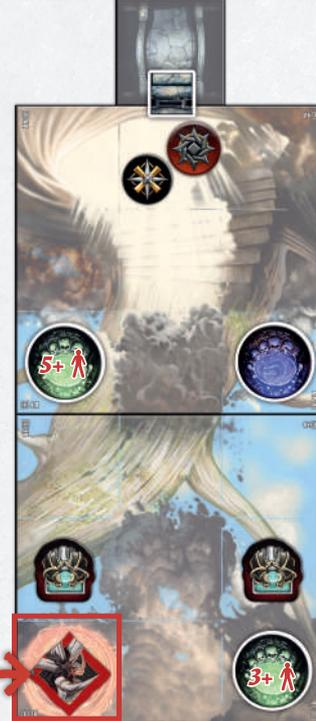
모루 토큰 2개

분수 토큰 3개

가시 밧 토큰 1개

다리 1개

지옥 균열 구역



2B 1B
4A
3B

- **광전사:** 즉시 모든 를 잃습니다.
- **도적:** 도둑질 도구 주머니에서 도적 토큰 1개를 뽑아서 제거합니다(이번 캠페인이 끝날때까지).
- **성기사:** 모든 축성 토큰을 되가져와 성기사 대시보드에 놓습니다.
- **순찰자:** 화살 카드 1장을 뽑아서 그 카드의 지나친 신중 효과를 즉시 적용합니다(이때, 은 무시합니다).
- **음유시인:** 연주 대시보드에서 활성화 음표 를 모두 제거합니다.
- **땀장이:** 아이템 3개를 선택해서 버립니다(외골격 갑옷은 제외하고).
- **강령술사:** 영혼 트랙에서 바로 이전 한계값이 될 때까지 영혼을 잃습니다.
- **수도사:** 다음 번에 사용하는 차크라는 명상이어야 합니다. 이를 기억해두기 위해, 명상 차크라를 영웅 대시보드 근처에 앞면으로 놓아둡니다.
- **드루이드:** 아무런 변신 효과도 발동하지 않고서 드루이드의 기본 형상으로 변신합니다. 그리고 모든 동물 트랙을 2만큼 낮춥니다.

승리했다면:

축하합니다! 거대한 어둠의 배후였던 바알베리스를 쓰러뜨렸습니다! 크론다르와 천상 모두 타락에서 벗어났으며, 영웅들은 크론다르 의회와 빛의 인도자 협회로 의기양양하게 귀환하여 환희와 기쁨을 누립니다. 여러분의 이름은 역사에 길이길이 남을 것입니다.

빛의 인도자들의 승리를 축하합니다!
 매시브 다크니스 2 공식 홈페이지에서 더 많은 정보들을 확인하세요!

