



### A túlélők

Erőnk, hitünk és merészségünk sem volt elegendő, hogy elkerüljük a csapást. A földalatti járatok megtisztítása vérfürdővé változott, hamarabb mint reméltük. Nagy számú Troglodita, Démonokkal hátuk mögött, falkákban rohanta meg a folyosókat és szétszórta a halandók csapatát, hogy aztán egyenként prédálja fel őket. A pánik törte szét az expedíció reményét. Csak egy maroknyi ember élte túl, élükön a Léleklátóval. Bolyonganak, elveszve a labirintusban, kiutat keresve, és elhunyt társaik tetemét kirabolva. Ellenségeik pedig egyre közelednek, és bár egyszer már jóllaktak az emberi húsból, étvágyuk csillapíthatatlan.



### Ember-játékos erői



Az Ember-játékos az alábbi harcosokat kapja:



- a Léleklátó (az „Aura of Courage” és „Aura of Precognition” képességekkel);



- egy Bérpenge elítélt, Mordállal (Blunderbuss);



- egy Bérpenge elítélt;



- egy Drabál elítélt;



- egy Előny kártya (véletlenszerűen húzva).



### Démon-játékos erői

A Démon-játékos 4 FP-vel (fenyegetés pont) kezdi a játékot, melynek során max. 2 „Underground Hunter” démont vehet be (de nem egy időben mindkettőt!)



### Küldetés előkészület

Tegyétek félre a Kijárat és a Pentagramma tereplapokat, majd a maradékot keverjétek meg és képezzetek belőlük paklit.

Tegyétek az asztal közepére a Pentagramma lapot. Kezdeként erre kerül az összes ember figura.



### Győzelmi feltételek

Az Ember-játékos nyer, ha legalább 2 figurája eléri a Kijárat lapot. A Démon-játékos nyer, ha sikerül megölnie az összes Ember harcost. Minden más esetben a játék döntetlennel ér véget.



### Speciális szabályok



#### Egy fuvalatnyi friss levegő

Az Emberek, hogy megeljük a Kijáratot, egy fuvalatnyi friss levegőt követnek. A játék kezdetén helyezétek a Friss Levegő Kockát (10-oldalú) a Pentagramma szoba valamelyik kijárat oldal mellé, 1-es oldalával felfelé. Ha felfedezték ezt a kijáratot a kocka értéke eggyel nő, és a Démon-játékos a felfedezett új tereplap bármelyik kijáratához teheti. Ha a kocka értéke eléri a 10-et, a féltett Kijárat lapot illesztjük be.



Az Ember-játékos most fedezte fel az (A) kijáratot. A Friss Levegő Kocka jelenleg 3-as értéket mutat.

A Démon-játékos ezért elhelyezi a (B) tereplapot, majd a kockát 4-es oldalával felfelé a 1. vagy a 2. kijáratához teszi.

Ha a soron következő tereplapnak nincs felfedezettlen kijárata, a Friss Levegő Kockát átesszük a legközelebbi tereplap felfedezettlen kijáratához. Ha ezen több ilyen kijárat is van, a Démon-játékos dönti el, melyikhez kerüljön a kocka. Az értéke ezúttal is növekszik.

### A szabadban

Ha bármelyik Ember harcos eléri a Kijárat lapot, el kell távolítani a játékból. A Démon-játékos nem tehet figurát a Kijárat lapra.

### Nekik már nem lesz rá szükségük

Ha az Ember-játékos húzott egy Előny kártyát (a játék elején), képezzetek paklit a többi Előny lapból. Amennyiben egy Láda tereplap kerül játékba, az Ember-játékos húzhat egy új Előny kártyát és kézbe veheti azt.





### Visszatartani az inváziót

A helyzet egyre kilátástalanabb. Mind hevesebb támadásokat elszenvedve, az Embereknek nem maradt idejük hatásvédelem kiépítésére. Mindig akad démon a Trogloditák feltüzelésére. Az elkövetkező órák kilátása igen sivárnak tűnt, mikor Új Jeruzsálem előljárói egy új felfedezésre hívták fel a Léleklátó figyelmét. A katakomba térkép tanulmányozása során, a tanácsnokok az eddigieknél is sokkal mélyebb üregekre lettek figyelmesek. Nyilvánvaló, hogy a démoni erők java része innen özőnlík fölfelé. A cél mostantól nem a teremtmények rohamainak csillapítása, hanem erők végső megállítása lett. Legalábbis egy időre. A Léleklátó és katonái még egyszer leereszkedtek, zsákjaikban egy jó adag robbanószerrel.



### Ember-játékos erői

Az Ember-játékos az alábbi harcosokat kapja:



- a Léleklátó (a „Gather round!” és az „Aura of Blessing” képességgel);



- két Bérpenge elítélt;



- egy Drabál elítélt, Vasalt pajzzsal (Shield of Steel)



- három Előny kártya (véletlenszerűen húzva).



### Démon-játékos erői

A Démon-játékos 4 FP-vel (fenyegetés pont) kezdi a játékot, melynek során max. 2 „Demon of Combat” démon vethet be (de nem egy időben mindkettőt!)



### Küldetés előkészület

Tegyétek félre az összes Láda (4 db), Kijárat és Pentagramma tereplapokat. A maradékból húzzatok, és keverjétek meg 12 lapot. Ez lesz az első pakli. Húzzatok további 3 lapot, majd az egyik zsákutcában végződő Láda lapot tegyétek közéjük és keverjétek meg a 4 lapot. Ez lesz a második pakli.

Tegyétek az első paklit a második tetejére. Így egy 16 lapos paklitok van, a végső Láda lap pedig valahol az utolsó 4-ben. Tegyétek az asztal közepére a Kijárat lapot. Kezdeként erre kerül az összes ember figura.



### Győzelmi feltételek

Az Ember-játékos nyer, ha le tudja zárni a Pokol mélyére vezető üreget. Minden más esetben a Démon-játékos a győztes.



### Speciális szabályok



### Robbantás!

Ahogy egy Ember harcos eléri az üreget jelképező Láda tereplapot, elkezdheti lerakni robbanószerait. Ha Kimerült állapotú harcos nélkül kezdi a következő körét, a robbanóanyag élesítve lett, és az Ember-játékos megnyeri a játékot.



Használj ezt a lapot, hogy a Pokol gyomrába vezető lejáratot reprezentáld.



## Ott üsd, ahol fáj

Mostanáig, a Léleklátó minden erőfeszítése hiábavalónak tűnt. A Trogloditák seregei még mindig ellepik a járatokat, az emberi veszteségek pedig hatalmasak. Nyilvánvalóvá vált, hogy esély sincs ellenük a kiegyenlített harcra. Ahelyett, hogy újabb elítélteket áldoznának fel, az Emberek összeszedték összes információjukat és új tervvel álltak elő. A csatornákból szivárgó Trogloditák megállításával fel kell hagyni, és a forrásra, a Démonra kell koncentrálni, aki egyben tartja és vezeti őket. Vezetőjük nélkül a gyáva teremtmények biztos feladják a küzdelmet. A Léleklátó és nyája ezért új küldetésre készül, hogy felkutassa és elpusztítsa a hírhedt Lelkek Urát.



### Ember-játékos erői



Az Ember-játékos az alábbi harcosokat kapja:

- a Léleklátó (a „Smite the Evil Ones” és az „Aura of Healing” képességgel);



- egy Bérpenge elítélt;



- egy Drabál elítélt, Megszentelt pöröllyel (Blessed Hammer);



- egy Drabál elítélt, Vasalt pajzzsal (Shield of Steel);



- három Előny kártya (véletlenszerűen húzva).



### Démon-játékos erői

A Démon-játékos 4 FP-vel (fenyegetés pont) kezdi a játékot, melynek során csak egy „Master of Souls” démont használhat (részletek a Speciális szabályoknál).



### Küldetés előkészület

Tegyék felre a Kijárat és a Pentagramma tereplapokat, majd a maradékot keverjétek meg és képezzetek belőlük paklit.

Tegyék az asztal közepére a Kijárat lapot. Kezdeként erre kerül az összes ember figura.



### Győzelmi feltételek

Az Ember-játékos nyer, ha elpusztítja a Master of Souls (Lelkek Ura) démont. Minden más esetben a Démon-játékos a győztes.



### Speciális szabályok



#### A gonosz keresése

Hogy megtalálja a Lelkek Urát, az Ember-játékos egy varázs ereklyét használ, mely jelzi a gonosz jelenlétét, és mutatja a hozzá vezető utat. Hasonlóan működik, mint a Túlélők küldetés Friss Levegő Kockája, azzal a különbséggel, hogy ha a kocka értéke eléri a 8-ast, következő tereplapként a Pentagramma lapot kell letennünk.



#### Hús és karmok fala

Minden alkalommal, ha egy új lapot teszünk le (kivéve a Pentagramma lapot), a Démon-játék tetszése szerinti számú Trogloditát helyezhet rá, figuránként 1 FP elköltésével (és figyelembe véve a Járat méret szabályt).



#### A szörnyek fészkében

Ha a Pentagramma lap lekerült, a Démon-játékos ráteszi a Lelkek Urát, de Trogloditát nem helyezhet a lapra (még Esemény kártya hatására sem). A démon jelenléte túl sokkoló e lények számára.



#### Még mindig jönnek!

Ha egy Láda tereplap kerül játékba, helyezzetek rá 2 Trogloditát.



### A szertartás

A mélység lezárása, és a Lelkek Urának elpusztítása egy kis haladéket jelentett az Emberek számára. De a Léleklátó attól tart, fogytán az idejük, és Új Jeruzsálem Tanácsának még jobb tervet kell jóváhagynia, mellyel megtisztíthatják a katakombák jó részét. Hitével felvértezve és harcosai által védelve, a Kereszt Bajnoka reméli, hogy kitörölhet minden gonoszt a járatokból. Evégből elhatározta, hogy igazi háborút szabadít a Trogloditákra és Démonaikra, ahelyett, hogy csak feltartóztatná szakadatlan rohamaikat. De nem számolt a Lucifer-hívők találékonyágával, akik megneszelték terveit. A mélység hordái is egyesítették erőiket, türelmetlenül és éhesen várakozva, a Kegyetlenség démonai által vezetve. A Léleklátó mindeközben ismét birodalmuk felé közeledik.



### Ember-játékos erői

Az Ember-játékos az alábbi harcosokat kapja:



- egy Bérpenge elitelt, Mordállyal (Blunderbuss);



- egy Bérpenge elitelt;



- egy Drabál elitelt, Vasalt pajzzsal (Shield of Steel);



- egy Drabál elitelt;



- három Előny kártya (véletlenszerűen húzva)



### Démon-játékos erői

A Démon-játékos 4 FP-vel (fenyegetés pont) kezdi a játékot, melynek során max. 2 „Demon of Cruelty” démonot vehet be (de nem egy időben mindkettőt!)



### Küldetés előkészület

A Léleklátót tegyék a Pentagramma tereplapra, de csak azért áll ott, hogy emlékeztesse a Démon-játékos a támadás céljára. Semmilyen körülmények között nem keveredhet csatába. Nem számít harcosnak.

A többi Ember harcos játékosuk tetszése szerinti lapra (vagy lapokra) kerülhet.



### Győzelmi feltételek

Ha a Léleklátó még játékban van, amikor befejezi Szertartását, az Ember-játékos a győztes. Minden más esetben a Démon-játékos nyer.



### Speciális szabályok



#### Megtisztítani a gonosztól

Egy 10-oldalú kockát használunk, hogy mérjük a Léleklátó által a Szertartásra fordított időt. A játék elején fordítsuk 1-es felére. Az Ember-játékos minden körének végén (kivéve az elsőt) növeljük eggyel a kocka értékét. Ha az érték eléri a 10-et, a Léleklátó befejezi az imát, és az Ember-játékos a győztes.



#### Halál Isten szolgájára

Amint egy Troglodita eléri a Pentagramma szobát, a Démon-játékos felveheti a Védelmi Pecsétet, mely annál a bejáratnál volt, ahol belépett a szobába. Ezután a démon-játékos dob egy 6-oldalú kockával. Ha az eredmény 10 (!), vagy több a Léleklátó meghal és a Démon-játékos győz. Minden begyűjtött Védelmi Pecsét +2-vel növeli a kockadobás eredményét. Végül a Trogloditát el kell távolítani a játékból.

A Démonok nem léphetnek be a Pentagramma szobába.

**Begyűjtött Védelmi pecsétek száma**

Begyűjtött Védelmi pecsétek száma	Hatás
1	Lehetetlen
2	A Léleklátó csak 6-os dobásnál hal meg
3	A Léleklátó 4-6 dobásoknál hal meg

A fenti táblázat egy gyors számítás, hogy milyen eséllyel képes a Démon-játékos egyetlen Trogloditája megölni a Léleklátót. Nem nehéz belátni, hogy csak minimum 2 Védelmi Pecset birtokában lesz erre esélye. Épp ezért a Démon-játékosnak több fronton kell támadnia, ha meg akarja nyerni a játékot.

### Az önfeláldozás jutalma

Mihelyst a Démon-játékos begyűjti első Védelmi Pecsetet, az Ember-játékos meggyógyíthatja egy tetszése szerinti harcosa egyik zárolt akciósorát.

Ha a Démon-játékos begyűjti a második Védelmi Pecsetet, minden Ember harcos megkapja a Megbabonázás adottságot a játék végéig.

Amint a Démon-játékos begyűjti az utolsó Védelmi Pecsetet, minden Ember harcos +1 CBT értéket kap a játék végéig.

### Szent hely

Ebben a küldetésben a Démon-játékos nem használhatja a Végzet tábla Burrowing Monsters (Rejtőzködő Szörnyek) mezőjét.

### A harcmező térképe

Távolítsátok el a négy „Lost” és „Tough Troglodyte” kártyát az Esemény pakliból, és a két „Map of The Sewers” lapot az Előny kártyák közül.



Állítsátok össze a fent látható táblát. Helyezetek 3 Védelmi Pecsetet az ott jelölt kijáratokra.



### A megszállott

Aggasztó hírek jutottak a Léleklátó fülébe, az Új Jeruzsálem alatti járatokban némán és vöröslő szemekkel bolyongó ember elitéltekről. Egyesek szerint élőholtak ők, kik a korábbi küldetések során veszttek oda. A Városi Tanács máris több áldozatról számol be, akik miattuk vesztették életüket. Új parancs született hát: A Léleklátó ereszkedjen alá embereivel, és vegye fel a harcot az új gonosszal szemben. Lelkében még él a remény, hogy felszabadíthatja a bennük rejtőző igazi énjüket. Megszállottak ők, halandó hússal palástolt testetlen démonok. Csak az utálat táplálhatja az igazak haragját, és hozhat valódi megtisztulást.



### Ember-játékos erői

Az Ember-játékos az alábbi harcosokat kapja:

- a Léleklátó (az „Aura of Courage”, a „Gather Round!” és az „Aura of Healing” képességekkel, és a „Scepter of Command” fegyverrel);



- egy Bérpenge elitelt, Mordállyal (Blunderbuss);



- egy Drabál elitelt



- két Előny kártya (véletlenszerűen húzva).



### Démon-játékos erői

A Démon-játékos 4 FP-vel (fenyegetés pont) kezdi a játékot, de ennek során nem használhat fel Démont.



### Küldetés előkészület

Tegyétek félre az összes Láda tereplapot (4 db), Kijárat és Pentagramma lapokat.

3 véletlenszerűen húzott és megkevert lapból képezzétek az első paklit.

A második paklit 2 húzott lapból és egy közéjük kevert Láda lapból képezzétek.

A harmadik paklinál ugyanúgy járjatok el, mint a másodiknál.

Tegyétek egymás tetejére a három paklit úgy, hogy az első kerüljön felülre.

Végül keverjétek meg 9 lapot, köztük 2 Láda lappal.

Tegyétek az asztal közepére a Kijárat lapot. Kezdeként erre kerül az összes ember figura.



### Győzelmi feltételek

Az Emberi-játékos nyer, ha kiűzi a gonoszt a 2 Megszállottból. Minden más esetben a Démon-játékos a győztes.



### Speciális szabályok



### A megszállottak

Ha egy Láda tereplap kerül játékba, tegyetek rá egy Megszállott harcosot. Használjátok a maradék Elitelt figurákat a jelölésükhöz (a Démon-játékos választhat közülük).



### Acéllal megváltva

Ha sikerül „semlegesíteni” az első Megszállottat, visszanyeri eredeti állapotát és az Ember-játékos átveheti irányítását. A Démon-játékos viszont kiválaszthatja és lezárhatja az egyik Akciósorát. Ezen felül ez a harcos még nem aktiválható a megszabadulása körében.

Ha e harcos átállásával túllépjük a Járat méret szabály limitjét, át kell helyezni a legközelebbi kapcsolódó tereplapra.

A második Megszállott harcos „semlegesítésével” a játék véget ér.

## Aki mer, az nyer

Váratlanul megtörtént az elképzelhetetlen. Az egyik küldetés végzetesnek bizonyult a Léleklátó számára. Ura magához szólította őt, hiábavalóvá téve minden küzdelmét. Vezetőjük elhunytával az Elítélt harcosok legalantasabb ösztönei kerekedtek felül. Mindegyikük csak magával törődött. A csapat szétszóródott, ahelyett, hogy közösen harcolnának. A felbukkanó Trogloditák pedig élvezik ezt az állapotot. A kapzsi és önző halandók számára ezek a járatok könnyen megszerezhető kincsekkel vannak tele. A birtoklási vágy pedig erősebb, mint a túlélési ösztön. A ragadozók felkészültek, és bár sokan vesznek részt a játékban, csak páran élnek majd túl.

### Ember-játékos erői

Az Ember-játékos az alábbi harcosokat kapja:



- egy Bérpenge elítélt, Mordállyal (Blunderbuss);



- egy Bérpenge elítélt;



- egy Drabál elítélt, Vasalt pajzzsal (Shield of Steel);



- egy Drabál elítélt;



- három Előny kártya (véletlenszerűen húzva).

### Démon-játékos erői

A Démon-játékos 4 FP-vel (fenyegetés pont) kezdi a játékot, melynek során max. 2 „Demon of Destruction” démont vethet be (de nem egy időben mindkettőt!)

### Küldetés előkészület

Tegyétek félre az összes Láda tereplapot (4 db), Kijárat és Pentagramma lapokat.

8 véletlenszerűen húzott és megkevert lapból képezzétek az első paklit.

A második paklit 2 húzott lapból és 2 közéjük kevert (véletlenszerűen húzott) Láda lapból képezzétek.

Tegyétek az első paklit a második tetejére.

Végül keverjétek meg 12 lapot, az utolsó 4 közé keverve a maradék Láda lapokat.

Tegyétek az asztal közepére a Pentagramma lapot. Kezdeként erre kerül az összes ember figura.

### Győzelmi feltételek

Az Emberi-játékos nyer, ha harcosa felszínre ér az ebül szerzett zsákmányával. Minden más esetben a Démon-játékos a győztes.

### Speciális szabályok

#### Nem mind arany, ami fénylik

A játék kezdetén az Ember-játékos mind a 4 harcosa kap egy kincsesláda jelzőt. A többitől eltérő hátlapú (teli)láda jelképezi a csapat zsákmányát. Az Ember harcosok minden egyes Előkészületi fázisban elcserélhetik ládjukat bármely társukkal, ha ugyanazon a lapon állnak. Ha a harcost megölik, ládája a földre hullik (az értékét ekkor sem fedjük fel). Bármely más harcos, Mozgása elején vagy végén kicserélheti az általa vitt ládát a földön lévővel.

#### Szabadság!

A Láda tereplapok a felszínre vezető kijáratokat jelképezik.

Ha a teli ládát cipelő harcos eléri ezek egyikét, a játék véget és az Ember-játékos a győztes.