

BONUSQUEST:

DER HIMMEL ERWACHT

Die Lichtbringer erreichen den Himmel, um zu überprüfen, warum von dort eine starke Finsternis ausgeht. Plötzlich werden sie von Baalberith selbst überrascht, der die Himmelspforte versiegelt hat und die Lichtbringer endgültig besiegen will. Es bleibt ihnen nichts anderes übrig, als sich dem Herzog der Hölle zu stellen!

Benötigte Himmelssturm-Kartenteile (mit [B]): 1A, 2A, 3A, 4A

HINWEIS: Für diese Bonusquest benötigt ihr die Erweiterung Himmelssturm.

QUESTZIELE

Schließt diese Ziele nacheinander ab:

- Ködert die Finsternis:** Lockt Baalberith vor die Himmelspforte.
- Verbannt die Finsternis:** Tötet Baalberith.

SONDERREGELN DER QUEST

- Die 3 Siegel:** Die Zielmarker stellen die Siegel für die Himmelspforte dar. Um diese öffnen zu können und Baalberith aus dem Himmel herauszulocken, müssen die Helden alle 3 Siegel brechen. Ein Held in einer Zone mit einem Siegel darf 1 Aktion ausgeben, um es zu brechen. Legt dann den Zielmarker ab und jeder Held erhält sofort 5 XP.
- Die Himmelspforte:** Die Tür mit der gelben Umrandung ist verschlossen und stellt die Himmelspforte dar. Sie kann erst geöffnet werden, sobald alle 3 Siegel gebrochen sind.

- Verbannt die Finsternis:** Baalberith kann weder angegriffen werden noch das Ziel von Fähigkeiten oder Effekten sein, bis die Helden ihn aus dem Himmel locken (Kartenteil 4A). Sobald Baalberith herausgelockt wurde, kann er wie gewohnt angegriffen und als Ziel bestimmt werden. Ihr könnt danach nicht mehr in den Himmel zurückkehren.

- Baalberiths Aktivierung:** Am Ende jeder Gegnerphase wird Baalberith in 2 Schritten wie folgt aktiviert:

SCHRITT 1: Werft 2 Gegnerwürfel und überprüft die ✎-Ergebnisse:

- 0 ✎:** Jeder Held erleidet 1 Wunde und legt 1 ✎ ab.
- 1 ✎:** Bewegt jeden Gegner auf demselben Kartenteil wie Baalberith um 1 Zone auf den nächstgelegenen Helden dieses Gegners zu.
- 2 ✎:** Stellt den Helden mit der wenigsten Gesundheit in die Zone des Helden mit der meisten Gesundheit. Der bewegte Held greift den anderen Helden an (*auch falls er es selbst ist*). Der bewegte Held erleidet keinen Reaktionsschaden und fügt seinem Angriffswürfelvorrat nicht den Schattenwürfel hinzu. Dieser Wurf wird nicht von Fertigkeiten oder Fähigkeiten beeinflusst und erzeugt kein Mana.

SCHRITT 2: Bewege Baalberith um bis zu 2 Zonen auf den nächstgelegenen Helden zu. Falls Baalberith die Zone des Helden erreicht, greift er ihn mit 3 ✎ und 2 ✎ an.

Sobald Baalberith aus dem Himmel ist, kann er wie gewohnt als Ziel bestimmt werden. Seine Würfel für die Verteidigung sind 5 ✎ und 1 ✎ und sein Maximal-Gesundheitswert entspricht 15 pro Held. Sobald ihr Baalberith getötet habt, habt ihr die Quest gewonnen.

3A 4A
1A 2A

1 versiegelte Tür
10 verschlossene Türen
Helden-Startzone
4 Gegnermarker
1 Schmiede-Marker
Startzone von Baalberith
2 große Truhen
1 normale Truhe
Beute-marker*
1 Horden-Startzone
(bis zu 2) Portale
1 Wanderndes-Monster-Portal
1 Brunnen
3 Zielmarker
1 Dornenfalle
1 Säule
2 Brücken

*So viele Beutemarker werden je nach Heldenanzahl platziert:
1-2 Helden → 1 Beutemarker
3-4 Helden → 2 Beutemarker
5-6 Helden → 3 Beutemarker

