

BONUSQUEST:

DER URSPRUNG DER FINSTERNIS

Die Lichtbringer haben endlich den Ursprung der Finsternis gefunden: Baalberith, der Herzog der Hölle, hat sich offenbart und hat für seinen Sturm auf die Himmelspforte eine schier unermessliche Armee zusammengestellt. Die Lichtbringer müssen alles geben, um die Himmelspforte zu schützen. Wenn sie die Finsternis lang genug aufhalten können, um Baalberith zu besiegen, gibt es vielleicht noch Hoffnung!

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

HINWEIS: Diese Version der gleichnamigen Quest aus der Himmelssturm-Kampagne könnt ihr als eigenständige Quest spielen, ihr benötigt aber dennoch die Erweiterung Himmelsturm.

QUESTZIELE

Schließt diese Ziele nacheinander ab:

- 1. Vertreibt die Finsternis:** Tötet die 2 letzten Generäle der Vorhut.
- 2. Besiegt die Finsternis:** Tötet Baalberith.

SONDERREGELN DER QUEST

• Besondere Aufbauregeln:

- Platziert die Portale mit der weißen Umrandung nicht.
- Stellt ein Wanderndes Monster auf dem Wanderndes-Monster-Portal auf.

• **Vertreibt die Finsternis:** Die Verderbnis-Marker stellen die Zonen von Wandernden Monstern dar. Sie sind nicht von Türkarten betroffen. Wenn eine Kammer mit einem Verderbnis-Marker enthüllt wird, wird zusätzlich zu dem normalen Gegner auch ein Wanderndes Monster (in der Zone mit dem Verderbnis-Marker) aufgestellt. Legt danach den Marker ab. Diese Wandernden Monster sind die Generäle der Vorhut. Die Helden müssen sie töten, bevor sie gegen Baalberith kämpfen können. Immer wenn ein Held einen General tötet, erhält jeder Held zusätzlich 11 XP.

• **Aufbäumen der Finsternis:** Vor der letzten Schlacht werden keine Horden im Dungeon aufgestellt. Wenn ihr während der Finsternisphase aufgrund der Finsternisleiste eine Horde aufstellen müsstet, stellt stattdessen ein Wanderndes Monster auf dem Wanderndes-Monster-Portal auf. (Legt als Erinnerung Verderbnis-Marker auf die Hordenfelder der Finsternisleiste.)

• **Himmelspforte:** Die Kartenteile [B]3B und [B]4A bilden zusammen die Himmelspforte (die Bosskammer). Die Tür mit der weißen Umrandung ist verschlossen und kann erst geöffnet werden, wenn die Helden beide Generäle der Vorhut getötet haben. Wenn ein Held diese Tür öffnet, deckt ihr keine Türkarte auf. Sobald ein Held die Bosskampf-Startzone betritt, beendet er seinen Zug sofort und führt keine weiteren Züge durch, bis alle anderen Helden die Zone ebenfalls betreten haben. Sobald alle Helden die Himmelspforte betreten haben, beginnt die letzte Schlacht.


DER BOSSKAMPF GEGEN BAALBERITH



• **Die letzte Schlacht:** Sobald die letzte Schlacht beginnt, entfernt alle Kartenteile, die nicht zur Bosskammer gehören, sowie alle darauf befindlichen Komponenten. Entfernt die Finsternisleiste aus dem Spiel, legt Baalberiths Bosstafel (mit der Startseite nach oben) neben den Dungeon und legt den Finsternismarker auf das erste Feld der Bosseleiste (von links). (Benutzt die Bonusquest-Version der Bosstafel, die ihr auf unserer Seite heruntergeladen könnt.) Alle Helden setzen Gesundheit und Mana wieder auf die Maximalwerte.

Legt Gesundheitsmarker in Höhe von 40 Gesundheit in die Zone mit dem Zielmarker, der die Pforte darstellt. Platziert die Portale mit der weißen Umrandung (wie üblich entsprechend der Heldenanzahl) in der Bosskammer und stellt 1 Horde auf jedem Portal auf. Führt dann eine Stufenaufstiegsphase durch und beginnt sofort eine neue Heldenphase.

• **Aktivierung der Horden:** Während des Bosskampfs wird jede Horde aktiviert, bevor ihr Baalberiths Aktivierungswürfel werft. Sie führen nur 1 Aktion durch und greifen immer die Pforte an. Falls eine Horde mit ihrer Aktion die Pforte nicht angreifen kann, bewegt sie sich in die nächstgelegene Zone, von der aus sie die Pforte angreifen kann.

Beispiel: Die Satyrn werden mit einer Fernkampfwaffe auf dem Wanderndes-Monster-Portal aufgestellt. Bei ihrer ersten Aktivierung, die stattfindet, nachdem der erste Held seinen Zug durchgeführt hat, bewegen sich die Satyrn in die angrenzende Zone, von wo aus sie SL auf die Pforte haben. Bei ihrer nächsten Aktivierung greifen sie das Tor an (da sie jetzt SL haben).

• **Die Pforte beschädigen:** Wenn ein Gegner die Pforte angreift, werft keine Verteidigungswürfel und ignoriert alle -Ergebnisse. Für jede zugefügte Wunde entfernt ihr 1 Gesundheit von der Pforte. Falls ihr alle Gesundheitsmarker entfernt habt, habt ihr die Quest verloren.

• **Eis-Marker:** Alle Gegner behandeln  wie es Bosse tun: Sie erhalten die Marker, aber sobald sie aktiviert werden, entfernen sie alle  ohne Effekt.

• **Baalberith wird erzürnt:** Sobald die Helden Baalberith genug Wunden zugefügt haben, um ihn zu töten, ist der Bosskampf noch nicht vorbei. Stattdessen entfernt ihr seine Miniatur aus dem Dungeon sowie alle Marker von ihm und dreht seine Bosstafel auf die erzürnte Seite. Legt den Finsternismarker noch nicht auf die Bosseleiste. Aktiviert in der nächsten Gegnerphase die Horden (falls vorhanden) und stellt dann Baalberiths Miniatur zurück in den Dungeon, und zwar in die Höllenriss-Zone, statt ihn zu aktivieren. Legt nun den Finsternismarker auf das erste Feld der Bosseleiste (von links). Stellt außerdem das Wandernde Monster Uriel auf dem Wanderndes-Monster-Portal auf. Beide werden in dieser Gegnerphase noch nicht aktiviert. Uriel wird zusammen mit den Horden aktiviert, aber folgt wie gewohnt seinem Aktivierungsmuster und ignoriert die Pforte. Sobald ihr Baalberith auf seiner erzürnten Seite getötet habt, habt ihr die Quest gewonnen.





2B 1B
4A
3B



-  **Helden-Startzone**
-  **7 verschlossene Türen**
-  **3 Brunnen**
-  **Zone von Baalberith**
-  **Bosskampf-Startzone**
-  **1 Schmiede-Marker**
-  **1 Ziel-marker**
-  **3 Gegner-marker**
-  **Beute-marker***
-  **2 Verderbnis-Marker**
-  **1 normale Truhe**
-  **3 große Truhen**
-  **1 Dornenfalle**
-  **1 Brücke**
-  **(bis zu 2) Portale**
-  **1 Wanderndes-Monster-Portal**





*So viele Beutemarker werden je nach Heldenanzahl platziert:





1-2	→	1		1-2	→	2		3-4	→	3
-----	---	---	--	-----	---	---	--	-----	---	---



Höllentriss-Zone



- **Gedankenkontrolle:** Falls Baalberith diese Fähigkeit auslöst, erleidet der bewegte Held keinen Reaktionsschaden und fügt seinem Angriffswürfelvorrat nicht den Schattenwürfel hinzu. Dieser Wurf wird nicht von Fertigkeiten oder Fähigkeiten beeinflusst und erzeugt kein Mana.
- **Ruchlose Herrschaft:** Diese Fähigkeit trifft alle Helden. Der Effekt ist für jede Klasse unterschiedlich.
 - **Magier:** Lege je 1  aus dem Vorrat auf die Zauber auf deinem Amulett. Das nächste Mal, wenn du einen Zauber mit einem  einsetzt oder den Zeiger von dort wegdrehst, musst du 1  zusätzlich ausgeben. Entferne dann den .
 - **Schamane:** Drehe 1 Elementmarker auf die beige Oberseite. Falls du so keinen Elementmarker umdrehen kannst, musst du den Elementmarker, der am weitesten oben ist, auf das unterste Feld bewegen.

- **Berserker:** Verliere sofort alle -Marker.
- **Schurke:** Ziehe einen Schurkenmarker aus dem Beutel und entferne ihn bis zum Ende der Quest aus dem Spiel.
- **Paladin:** Lege alle Weihemarker zurück auf die Paladin-Tafel.
- **Waldläufer:** Ziehe eine Pfeilkarte und erleide sofort den -Effekt dieser Karte (ignoriere dabei -Effekte).
- **Barde (Erweiterung):** Entferne alle aktiven Noten () von der Musiktabelle des Barden.
- **Tüftler (Erweiterung):** Wirf 3 beliebige Gegenstände ab (außer die Exo-Rüstung).
- **Nekromant (Erweiterung):** Verliere so viele Seelen, bis der Nekromant die nächstniedrigere Schwelle erreicht hat.
- **Mönch (Erweiterung):** Dein nächstes Chakra muss „Meditation“ sein. Lege es als Erinnerung neben deine Heldentafel.

