

BONUSQUEST: DIABOLISCHE GEFAHR

In den langen Kämpfen gegen die Finsternis haben die Helden von einer neuen, fatalen Gefahr erfahren: Die Armeen der Finsternis wachsen unter neuen Anführern. Wenn sie nicht aufgehalten werden, werden sie ihre Soldaten in eine schreckliche Schlacht schicken, die ihresgleichen sucht. Die Lichtbringer müssen zuerst zuschlagen und in die Tiefen des Höllenschlunds reisen, um diese neuen Anführer zu finden und zu besiegen. Möge das Licht mit ihnen sein!

Benötigte Höllenschlund-Kartenteile (mit [A]): **1B, 3B, 4B, 5B, 6A, 7B**

- | | | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  |
| Helden-Startzone | 5 Zielmarker | Beutemarker* | 2 Horde-Startzonen | 8 Gegnermarker |
|  |  |  |  |  |
| 4 normale Truhen | 3 große Truhen | 2 Säulen | 4 Schmiedemarker | 15 verschlossene Türen |
|  |  |  |  |  |
| (bis zu 2) Portale | 1 Wanderndes Monster-Portal | 4 Brunnen | 2 Bärenfallen | 4 Dornenfallen |

6A	4B	1B
7B	5B	3B

QUESTZIEL

Besiegt die Finsternis: Tötet 2 Wandernde Monster der Stufe 5.

SONDERREGELN DER QUEST

- **Diabolische Banner:** Die Zielmarker stellen verzauberte Banner voller finsternerer Magie dar. Ein Held in der Zone eines Zielmarkers darf 1 Aktion ausgeben, um den Banner zu zerstören und den Marker aus dem Dungeon zu entfernen. Danach erhalten alle Helden 5 XP.

*So viele Beutemarker werden je nach Heldenanzahl platziert:

1-2  → 

3-4  → 

5-6  → 

