

BONUSQUEST: DIE HÄRTEPROBE

Das hier ist die reinste Hölle und es ist noch lange nicht vorbei. Wir stecken in diesem düsteren Pfuhl fest und die Finsternis hat dafür gesorgt, dass die gefährlichsten Monstren bis zu den Zähnen bewaffnet sind. Jupp, sieht ganz schön übel aus. Also lieber schnell diesen Geheimgang öffnen ...

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

QUESTZIELE

Schließt diese Ziele nacheinander ab:

- 1. Öffnet die Steintüren:** Enthüllt alle Kammern auf dem Start-Kartenteil (2A).
- 2. Sammelt die Schlussteine:** Nehmt beide Schlussteine auf.
- 3. Öffnet den Geheimgang:** Bringt die Schlussteine an den passenden Stellen an.
- 4. Nichts wie weg:** Entkommt durch den Geheimgang.



SONDERREGELN DER QUEST

- **Härteprobe:** Diese Quest bietet erfahrenen Lichtbringern eine noch größere Herausforderung. Dafür müsst ihr diese Regeln befolgen:
 - Verwendet keine Lebensbringer-Marker. Sobald der erste Held besiegt wird, habt ihr die Quest verloren.
 - Stellt die Horden immer mit einem Gegenstand der nächsthöheren Kategorie auf, falls möglich.
 - Erhöht nicht die maximalen Gesundheits- oder Manawerte, wenn eure Helden Stufen aufsteigen. Ihre Startwerte können nur durch Fertigkeiten erhöht werden.
- **Finstere Verstärkungen:** Jeder Verderbnis-Marker stellt eine Wanderndes-Monster-Zone dar, die nicht von Türkarten betroffen ist. Wenn ihre Kammer enthüllt wird, stellt ihr zusätzlich ein Wanderndes Monster in der Zone mit dem Verderbnis-Marker auf und entfernt ihn dann aus dem Spiel.
- **Die Steintüren:** Die Türen mit der weißen Umrandung sind die Steintüren. Diese Türen sind verriegelt. Sobald ihr alle Kammern auf dem Start-Kartenteil (2A) enthüllt habt, werden die Steintüren entriegelt und ihr könnt sie wie gewohnt öffnen.
- **Die Schlussteine:** Die Schlussteine werden durch die Zielmarker dargestellt, deren goldenen Seiten nach oben zeigen. Ein beliebiger Held in der Zone mit einem Schlusstein darf 1 BP ausgeben, um ihn aufzunehmen.
- **Der Geheimgang:** In der kleinsten Kammer des Start-Kartenteils (2A) befindet sich ein Geheimgang, der aus dem Dungeon führt, aber verschlossen ist. Um ihn zu öffnen, müsst ihr die Schlussteine an den passenden Stellen anbringen. Diese werden durch die Zielmarker dargestellt, deren grauen Seiten nach oben zeigen. Um einen Schlusstein anzubringen, darf ein beliebiger Held, der einen Schlusstein trägt und in einer Zone mit einem dieser Zielmarker ist, 1 BP ausgeben. Danach entfernt er beide Zielmarker (den Schlusstein und den, der die Zone markiert) aus dem Spiel. Sobald beide Schlussteine angebracht sind, öffnet sich der Geheimgang.
- **Nichts wie weg:** Sobald der Geheimgang geöffnet ist, darf ein Held in der Zone mit dem Geheimgang 1 BP ausgeben, um den Dungeon zu verlassen. Sobald alle Helden den Dungeon verlassen haben, habt ihr die Quest gewonnen.





4A
3A 2A
1A



**So viele Beutemarker werden je nach Heldenanzahl platziert:*

1-2 →

3-4 →

5-6 →



Geheimgang-Zone



Helden-Startzone

3 Verderbnis-Marker

2 Zielmarker (goldene Seite oben)

2 Zielmarker (graue Seite oben)

2 Horden-Startzonen

6 Gegner-marker

13 verschlossene Türen

2 Brunnen

Beute-marker*

2 Dornen-fallen

(bis zu 2) Portale

1 Wanderndes-Monster-Portal

1 Brücke

1 normale Truhe

2 große Truhen

2 Säulen

1 Schmiede-Marker

