

BONUSQUEST:

FINSTERNIS, MEIN ALTER FREUND

Die Lichtbringer haben ein Portal entdeckt, dass sie direkt vom Höllenschlund in den Himmel führt. Ein normaler Held könnte dieses Portal nicht nutzen, denn es würde seine Seele sofort verderben. Glücklicherweise ist ein Halbdämon unter den Helden, der das Portal so manipulieren kann, dass es sicher ist.

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

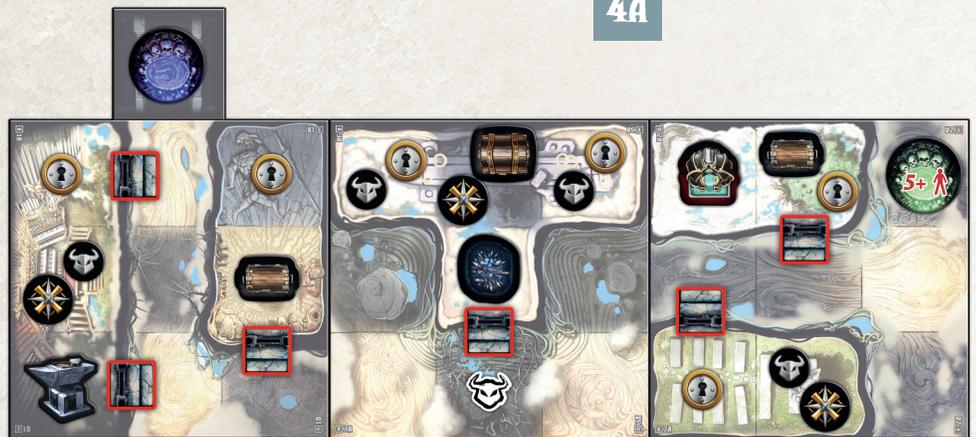
HINWEIS: Diese Version der gleichnamigen Quest aus der Himmelssturm-Kampagne könnt ihr als eigenständige Quest spielen, ihr benötigt aber dennoch die Erweiterung Himmelsturm.

QUESTZIEL

Absorbiert die Finsternis: Erreicht die Finsternisstufe 7.

SONDERREGELN DER QUEST

- **Finsternisstufe:** Bestimmt einen Helden zum „Halbdämon“, der die finstere Energie im Himmel absorbieren kann. Immer wenn ein Held einen Anführer oder ein Wanderndes Monster tötet, der/ das in einer Schattenzone ist, erleidet der Halbdämon 1 Wunde und seine Finsternisstufe steigt um 1. Um seine Finsternisstufe festzuhalten, legt er -Marker auf seine Heldenkarte.
- **Gebündelte Finsternis:** Die Mächte der Finsternis haben finstere Energie gebündelt, um damit den Himmel zu schwächen. Diese Stellen gebündelter Finsternis werden durch Zielmarker dargestellt. Wenn der Halbdämon in einer Zone mit einem Zielmarker ist, darf er 1 Aktion ausgeben, um diesen zu zerstören. Dabei erleidet er 1 Wunde und seine Finsternisstufe steigt um 1.
- **Absorbiert die Finsternis:** Sobald die Finsternisstufe des Halbdämons 7 erreicht, habt ihr die Quest gewonnen.



- 3 Zielmarker
- Helden-Startzone
- 1 Horden-Startzone
- 6 verschlossene Türen
- 2 normale Truhen
- 1 große Truhe
- 4 Gegnermarker
- 1 Brunnen
- 1 Säule
- Beutemarker*
- 1 Schmiedemarker
- 2 Brücken
- 1 Wanderndes-Monster-Portal
- (bis zu 2) Portale
- 1 Dornenfalle



*So viele Beutemarker werden je nach Heldenanzahl platziert:

- 1-2 →
- 3-4 →
- 5-6 →