



MASSIVE DARKNESS

2

HIMMELSTURM



REGELN & QUESTS



KAPITEL

SPIELMATERIAL	2
SPIELÜBERSICHT	3
GRUNDKONZEPTE	4
WÜRFEL	4
FERTIGKEITSKARTEN	4
GEGENSTÄNDE	4
SET-GEGENSTÄNDE	4
GEGNER	4
KARTENTEILE	4
DIE STADT	5
KAMPAGNENKARTEN	5
KAMPAGNENMODUS	6
SPIELVORBEREITUNG	6
SPIELABLAUF	6
KAMPAGNENPHASE	6
QUESTPHASE	7
STADTPHASE	7
ERFOLGE	8
QUESTS	8

SPIELMATERIAL

10 GEGNERMINIATUREN



Erzengel Raphael



Uriel



Baalberith



1 Verderbter Engel (Anführer)



6 Verderbte Engel (Scherge)



24 Wanderndes-Monster-Karten



2 doppelseitig bedruckte Bosstafeln



12 Set-Effektkarten



60 Hordengegenstände



16 epische Schätze



38 legendäre Schätze



4 legendäre Schatzmarker



2 Gefährten-Marker



1 Lebensbringer-Marker



10 Verbrauchsmarker



9 Schurkenmarker



30 Hordenkarten



72 Fertigkeitkarten



2 Geisterübersichten



30 Kampagnenkarten



2 Schurken-Effektkarten

CREDITS

AUTOREN: Alex Olteanu (Leitung) und Marco Portugal • **BASIEREND AUF EINEM SPIEL VON:** Raphael Guiton, Jean-Baptiste Lullien und Nicolas Raoul • **ENTWICKLUNG:** Fábio Cury (Leitung) • **SPIELREGELN:** Michael John Hurley • **PRODUKTION:** Guilherme Goulart (Leitung), Raquel Fukuda (Leitung), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan und Gregory Varghese • **KÜNSTLERISCHE LEITUNG:** Mathieu Harlaut • **ILLUSTRATIONEN:** Edouard Guiton (Leitung), Nolhan Colombani, Nicolas Fructus, Mark Gibbons, Giovanna Guimarães, Giorgia Lanza, Stefano Moroni und Prosper Tipaldi • **LAYOUT:** Louise Combal (Leitung), Marc Brouillon und Fabio de Castro • **MINIATUR-FOTOGRAFIEN:** Jean-Baptiste Guiton • **MODELLIERUNG:** Juan Navarro, Studio McVey, BigChild Creatives, Aragorn Marks, Thierry Masson, Alejandro Muñoz, Natalia Romero und Raúl Fernandez • **MODELLIERUNGSTECHNIK:** Vincent Fontaine • **RENDERING:** Edgar Ramos • **REDAKTION:** Eric Kelley • **HERAUSGEBER:** David Preti • **LEKTORAT:** Jason Koepf und Robert Fulkerson • **TESTSPIELER:** Felipe Galeno, Euclides Ribeiro, Paulo Andrade, Rodrigo Denicol, Felipe Galeno, Remo Turchetti, Euclides Ribeiro, Theresa Smalley, Michael Smalley, Fernando Costa (in Gedenken), Chase du Pont, Michael Boone, Caio Quinta, Fabio Bisconsini, Daniel Bischoff, Mark Rupp und João José Gois

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY: Max Breidenbach, Sebastian Klinge, Marvin Pietsch, Monika Planeta und Franziska Wolf



4 doppelseitig bedruckte Kartenteile



1 Stadttafel



6 Kampagnen-Stufentafeln



3 rote Angriffswürfel
5 grüne Verteidigungswürfel



◆ SPIELÜBERSICHT ◆

Von den Tiefen des Höllenschlunds bis zum Ansturm auf die Himmelshöhen führt euch die Kampagne von **Massive Darkness 2: Himmelssturm** durch die ewigen Reiche, um die neue Große Finsternis zu ergründen. Nur wenn sich die Lichtbringer durch die verderbten Horden kämpfen, können sie den wahren Ursprung der Finsternis entdecken!

Der Kampagnenmodus der Erweiterung **Himmelssturm** lässt euch **Massive Darkness 2** neu entdecken. Entwickelt eure Helden weiter und lasst sie im Verlauf der Kampagne 5 zusätzliche Stufen aufsteigen. Bestimmt das Schicksal der Lichtbringer auf verzweigten Pfaden, um die Verderbnis des Himmels aufzuklären!

Die **Himmelssturm**-Kampagne besteht aus 14 miteinander verbundenen Quests, von denen ihr in einem Durchgang 8 spielen werdet. Manche Quests sind komplett neu, während ihr in anderen Ereignisse aus **Höllenschlund** neu erlebt. Der Verlauf der **Himmelssturm**-Kampagne und die Quests, die ihr spielen werdet, hängen von euren Entscheidungen ab. Aber Achtung: Falls ihr dieselbe Quest drei Mal verliert, habt ihr auch die Kampagne verloren!

Massive Darkness 2: Himmelssturm führt eine lebhaftes Stadt ein, die den Lichtbringern zwischen den Quests als Zuhause dient. Dort können sie hilfreiche Dienste in Anspruch nehmen und Gegenstände oder Tränke für ihr nächstes Abenteuer kaufen – oder aber ihre Schätze in der Spielhalle aufs Spiel setzen!



GRUNDKONZEPTE

WÜRFEL

Es gibt 2 neue Würfelarten in unterschiedlichen Farben. Wie im Grundspiel seid ihr auf die Würfelanzahl dieser Schachtel beschränkt.

- : Die roten Würfel sind neue, stärkere Angriffswürfel.
- : Die grünen Würfel sind neue, stärkere Verteidigungswürfel.

FERTIGKEITSKARTEN

Mit dieser Erweiterung erhält jede Klasse neue Fertigkeitkarten, die wie im Grundspiel funktionieren.

Hybrid-Fertigkeiten: Manche neue Fertigkeiten sind Hybrid-Fertigkeiten, die 2 bestimmte Fertigkeiten auf festgelegten Rängen benötigen.

Wer eine Hybrid-Fertigkeit wählt, **ersetzt die 2 benötigten Fertigkeiten nicht**, sondern erhält die neue Fertigkeit, ohne wie gewohnt eine andere entfernen zu müssen.



Hinweis: Alle Hybrid-Fertigkeiten aus dieser Erweiterung benötigen 2 Fertigkeiten auf Rang IV. Ihr solltet entsprechend vorplanen, wenn ihr eure Fertigkeiten wählt!

GEGENSTÄNDE

Zusätzlich zu den 3 bekannten Seltenheitsstufen führt **Himmelssturm** die Seltenheitsstufe „Legendär“ ein, zu der die Marker und Schatzkarten mit dem rechts abgebildeten Symbol gehören. Außerdem enthält diese Erweiterung neue epische Gegenstände, die nur im Kampagnenmodus (siehe Seite 6) verwendet werden können. Mischt diese Karten einfach in die passenden Stapel, wenn ihr eine Kampagne spielt.



Außerdem gibt es neue Hordengegenstände für die Stufen 6 – 10. Alle Hordengegenstände der Stufen 6 – 9 sind episch und alle Hordengegenstände der Stufe 10 sind legendär.



SET-GEGENSTÄNDE

Weiterhin befinden sich in dieser Erweiterung 2 neue Sets mit dazugehörigen Gegenständen: Das **Höllenfener-** und das **Finsternisboten-Set**. Die neuen Sets funktionieren wie das **Schattenfluch-Set** des Grundspiels (siehe Seite 22 der **Höllenschlund**-Spielanleitung).



Beim **Höllenfener-Set** steht Feuerschaden und die Kontrolle über -Marker im Mittelpunkt und das **Finsternisboten-Set** konzentriert sich auf Schatten und automatischen Schaden.

Die Helden dürfen immer nur den Effekt eines Sets nutzen. Falls ein Held zu irgendeinem Zeitpunkt die Bedingungen mehrerer Sets erfüllt, muss er 1 davon als aktives Set wählen. Falls er das aktive Set wechseln möchte, kann er dies während einer Tauschen-und-Ausrüsten-Aktion tun.

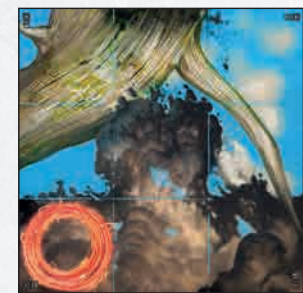
GEGNER

In **Himmelssturm** ziehen 1 neue Horde und 2 neue Wandernde Monster in die Schlacht, die ihr auch außerhalb der Kampagne jeder Quest hinzufügen könnt. Mischt dafür einfach ihre Karten in die passenden Stapel. Außerdem verstärkt **Himmelssturm** die Gegner mit den Stufen 6–10 für alle Horden und Wandernden Monster aus **Höllenschlund** und **Himmelssturm**. Diese Gegnerkarten benötigt ihr nur, wenn ihr im Kampagnenmodus (siehe Seite 6) spielt. Wenn ihr die **Himmelssturm**-Kampagne spielt, **müsst** ihr die Karten der Horde der Verderbten Engel und der beiden neuen Wandernden Monster (Erzengel Raphael und Uriel) in die jeweiligen Stapel mischen.



KARTENTEILE

Die 4 neuen doppelseitig bedruckten Kartenteile werden nur in der **Himmelssturm**-Kampagne verwendet und führen die Lichtbringer vom Höllenschlund in den Himmel selbst.



Die grünen Grenzen auf Kartenteil [B]4B sind Wände. Die Kartenteile [B]3B und [B]4A gehören zum letzten Bosskampf. Ihre Zonen haben keine Wände und Miniaturen können auf allen Zonen stehen. Zonen mit dunklen Wolken sind Schattenzonen, die restlichen sind Lichtzonen.

◆ DIE STADT



Nachdem die Helden eine Quest im Kampagnenmodus (siehe Seite 6) gewonnen haben, können sie die Stadt betreten. In der Stadt gibt es 5 Orte:

- **Schmelzofen:** Die Helden dürfen Beute (siehe Seite 7) und Gegenstände ausgeben, um entsprechend der ausgegebenen Menge Gegenstände zu ziehen.
- **Werkstatt:** Die Helden dürfen eine große Menge an Beute und Gegenständen ausgeben, um einen beliebigen Gegenstand zu erhalten.
- **Kräutergarten:** Die Helden dürfen Beute und Gegenstände ausgeben, um aus den Startausrüstungskarten Heil- und Manatränke zu erwerben.
- **Spielhalle:** Die Helden dürfen Beute und Gegenstände ausgeben, um ihr Glück auf die Probe zu stellen und einen Schatzmarker aus dem Schatzbeutel zu ziehen, um vielleicht einen mächtigeren Gegenstand zu erhalten.
- **Schenke:** Die Helden dürfen Gegenstände in der Schenke lagern, um sie in späteren Quests zu verwenden.

◆ KAMPAGNENKARTEN

Diese Erweiterung enthält 30 Kampagnenkarten für den Kampagnenmodus (siehe Seite 6). Schaut euch diese Karten erst an, wenn ihr dazu angewiesen werdet. Ihr deckt sie auf, wenn ihr Quests, Nebenquests (siehe Seite 7) oder Erfolge (siehe Seite 8) abschließt oder wenn ihr im Kampagnenverlauf bestimmte Entscheidungen trifft. Wenn ihr dazu angewiesen werdet, eine Kampagnenkarte zu ziehen, bestimmt ihr gemeinsam, wer sie erhält.



SPOLLERWARNUNG!

Lest den Rest dieser Seite am besten erst, wenn ihr nicht ganz versteht, wie eine bestimmte Kampagnenkarte, die ihr aufgedeckt habt, funktioniert.

Gegenstände: Die meisten Kampagnenkarten sind Gegenstände. Sie werden wie normale Gegenstände behandelt und ihre Seltenheit wird durch die Farbe der Ränder angezeigt. Wird ein Kampagnengegenstand durch eine Fähigkeit, einen Effekt oder in der Stadt entfernt, wird er für den Rest der Kampagne entfernt.



Gefährten: Manche Kampagnenkarten sind Gefährten, die den Helden auf ihren Abenteuern helfen können. Sobald ihr einen Gefährten freigeschaltet habt, müsst ihr zu Beginn jeder Quest einen Helden wählen, den der Gefährte begleitet. Solange ein Gefährte im Dungeon ist, zählt er als Held, wenn es darum geht, Miniaturen als Ziel zu bestimmen (aber nicht in anderen Situationen, z.B. wenn die Schergenanzahl in einer Horde oder der Gesundheitswert eines Wandernden Monsters bestimmt wird).



In seinem Zug darf ein Held, der von mindestens 1 Gefährten begleitet wird, jeden seiner Gefährten ein Mal aktivieren (wobei die erste Aktivierung kostenlos ist) und Aktionen ausgeben, um sie erneut zu aktivieren. Sobald ein Gefährte aktiviert wird, kann er 1 Angreifen- oder Bewegungen-Aktion durchführen. Wenn er eine Bewegungen-Aktion durchführt, erhält er wie die Helden 2 Bewegungspunkte. Wenn nicht anders angegeben, können Gefährten allerdings nicht interagieren, Türen öffnen, Gegenstände tragen oder sich erholen. Außerdem werfen sie den Schattenwürfel nicht, wenn sie im Schatten sind und angreifen. Wenn ein Gefährte eine gegnerische Miniatur tötet, erhält der begleitete Held die Erfahrung. Manche Gefährten werden durch eigene Marker dargestellt, während andere durch Gegnerminiaturen dargestellt werden. Im zweiten Fall entfernt ihr für den Rest der Kampagne alle zum Gegner gehörigen Karten aus den Horden- oder Wanderndes-Monster-Stapeln aus dem Spiel. Ein getöteter Gefährte wird für den Rest der Kampagne entfernt.

Spezialeffekte: Manche Kampagnenkarten gewähren den Helden Spezialeffekte. Legt aufgedeckte Spezialeffektkarten als Erinnerung neben den Dungeon. Wenn nicht anders angegeben, bleibt der Spezialeffekt bis zum Ende der Kampagne aktiv. Durch einen Spezialeffekt könnt ihr auch den zusätzlichen Lebensbringer-Marker erhalten, der in dieser Erweiterung enthalten ist.









Spezialfertigkeiten: Manche Kampagnenkarten gewähren den Helden Spezialfertigkeiten. Wenn ein Held eine Spezialfertigkeit erhält, behält er sie bis zum Ende der Kampagne.



Gefährten- und Waffenfertigkeiten: Manche Kampagnenkarten benennen am unteren Rand einen Gefährten oder eine Waffe und gewähren ihnen besondere Effekte. Nur der/die benannte Gefährte/Waffe erhält diesen Effekt. Falls ihr untereinander eine Waffe mit Waffenfertigkeit tauscht, tauscht ihr auch die Fertigkeit.

Stadtkarten: Manche Kampagnenkarten verändern die Stadt. Wenn ihr eine Stadtkarte aufdeckt, legt ihr sie bis zum Ende der Kampagne auf den entsprechenden Ort. Sie ersetzt den vorherigen Ortseffekt.



Verbrauchsmarker: Manche Kampagnenkarten benötigen , um aktiviert zu werden. Zu Beginn jeder Quest legt ihr so viele  Marker wie angegeben auf die Karte. Immer wenn ein Held die Fähigkeit oder den Effekt dieser Karte aktiviert, muss er 1  Marker von dieser Karte entfernen. Falls auf der Karte kein  Marker mehr liegt, kann er die Fähigkeit oder den Effekt nicht nutzen. Gegenstände (auch Verbrauchsgüter), die  benötigen, werden nicht abgelegt, wenn darauf keine  Marker mehr liegen, sondern bleiben ausgerüstet (bzw. im Inventar des Helden). Sie werden zu Beginn der nächsten Quest wieder aufgefrischt.





◆ KAMPAGNENMODUS ◆

◆ SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel wird für den Kampagnenmodus wie in der Spielanleitung von *Massive Darkness 2: Höllenschlund* vorbereitet, mit folgenden Zusätzen und Ausnahmen:

- 1. Stufentafel:** Statt der Stufentafeln aus *Höllenschlund* müsst ihr die Kampagnen-Stufentafeln in eure Stufenslots legen (mit der Seite mit den Stufen 1-5 nach oben).
- 2. Schatzbeutel:** Legt nur 10 gewöhnliche und 1 seltenen Schatzmarker in den Schatzbeutel.
- 3. Die Stadt:** Legt die Stadttafel neben den Spielbereich. Die Helden besuchen die Stadt nach jeder erfolgreichen Quest.
- 4. Kampagnenkarten:** Legt die Kampagnenkarten als verdeckten Stapel neben die Stadt. Manche Quests weisen euch an, Kampagnenkarten zu ziehen.
- 5. Horden und Wandernde Monster:** Bildet entsprechend der Kategorien auf den Kartenrückseiten 6 zusätzliche Gegnerstapel für die Stufen 6 - 10 der Horden- und Wanderndes-Monster-Karten.
- 6. Gegenstände:** Mischt alle neuen epischen Gegenstände in den Stapel für epische Gegenstände. Sortiert die legendären Gegenstände und die neuen Hordengegenstände in eigene Stapel entsprechend ihrer Kartenrückseiten und mischt jeden Stapel.
- 7. Startgegenstände:** Die Helden erhalten die Startausrüstung aus *Höllenschlund* nur, wenn sie die erste Quest der Kampagne spielen. Ab der zweiten Quest kann jeder Held bis zu 7 Gegenstände mitnehmen (siehe Seite 7).
- 8. Klassenfertigkeiten und -material:** Wenn ihr eure Helden wählt, müsst ihr euch auch das zusätzliche Material der Klasse aus dieser Erweiterung nehmen, das ihr für die Stufen 6 - 10 benötigt.
- 9. Entfernt diese Türkarten aus dem Spiel:** Fallenbewehrte Schatzkammer, Lernkammer, Blutritualkammer, Erleuchtete Kammer, Armee der Hölle und Waffenkammer
- 10. Finsternisleiste:** Zieht 3 zufällige Schatzmarker aus dem Schatzbeutel und legt sie auf die Felder der Finsternisleiste mit den Schatzsymbolen.

◆ SPIELABLAUF

Eine Kampagne wird über mehrere Quests gespielt. Nachdem ihr eure Helden gewählt habt, startet die Kampagne und ihr führt diese Phasen in der angegebenen Reihenfolge durch:

- 1. Kampagnenphase
- 2. Questphase
- 3. Stadtphase

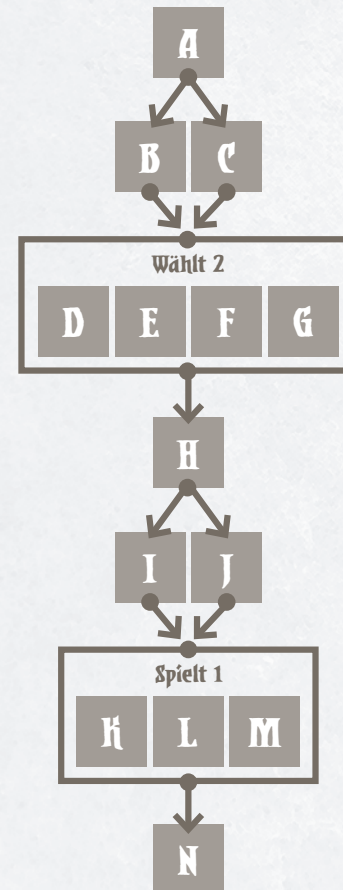
◆ 1. KAMPAGNENPHASE

In dieser Phase bestimmt ihr die Quest, die ihr spielt. Ihr beginnt eine Kampagne immer mit der ersten Quest (**Quest A: Erste Nachforschungen**). Danach könnt ihr oft, wie es am Ende jeder Quest beschrieben ist, zwischen bestimmten Quests wählen.

Ihr dürft eure gewählten Klassen und Helden nicht mehr ändern, nachdem ihr die Kampagne begonnen habt.

VERLAUF DER HIMMELSTURM-KAMPAGNE

In der folgenden Abbildung könnt ihr den Verlauf und die Entscheidungsmöglichkeiten für jede Kampagnenphase sehen:





◆ 2. QUESTPHASE

In dieser Phase spielt ihr die gewählte Quest. Es gibt bestimmte zusätzliche und veränderte Regeln, die ihr dabei beachten müsst.

Gesundheit, Mana und Spielmaterial: Die Helden starten jede Quest mit ihren aktuellen Gesundheits- und Manamaximalwerten und dürfen ihre Gegenstände frei untereinander tauschen. Stellt sie dann in die Startzone(n) des Dungeons.

Bereitet jeden Helden wie gewohnt vor, mit folgenden Ausnahmen:

- Sie behalten ihre Stufe und erhaltenen Fertigkeiten zwischen den Quests.
- Falls sie die vorherige Quest gewonnen haben, behalten sie ihre aktuellen XP, ansonsten beginnen sie die Quest mit 0 XP.
- Falls zu ihren Klassen bestimmte Komponenten gehören (wie das Zauberamulett des Magiers oder die Tafel des Paladins), dürfen sie die Fertigkeiten neu verteilen (z.B. auf die Segmente oder Spalten).
- Legt keine seltenen oder epischen Schatzmarker neben eure Stufentafeln. Sie bleiben im Vorrat.

Startgegenstände: Die Helden behalten ihre Gegenstände zwischen den Quests. In der Stadtphase (siehe rechts) entscheidet sich jeder Held für bis zu 7 Gegenstände, die er mitnimmt, und kann übrige Gegenstände in der Schenke der Stadt lagern (siehe Seite 8). Alle danach noch übrigen Gegenstände müssen abgeworfen und zurück in ihre Stapel gemischt werden.

Beutemarker: Wenn die Helden eine Kammer enthüllen, ersetzt ihr die Beutemarker in dieser Kammer nicht durch Schatzmarker. Die Helden können mit Beutemarkern interagieren, um sie aufzusammeln und später in der Stadt auszugeben, falls sie die Quest gewinnen. Nachdem sie eine Stadtphase abgeschlossen oder eine Quest verloren haben, müssen sie alle übrigen Beutemarker ablegen.

Gegner-Belohnungen: Ihr erhaltet für jede getötete Horde 0 Schatzmarker und für jedes Wandernde Monster 1 Schatzmarker als Belohnung.

WICHTIG: Diese Regel gilt für alle Horden und Wandernden Monster, unabhängig von deren Stufe und den Belohnungssymbolen auf ihren Karten.

Finsternisleiste: Ignoriert während der Quest die aufgedruckten Schatzsymbole der Finsternisleiste. Wenn der Finsternismarker ein Feld mit einem Schatzmarker erreicht, den ihr bei der Spielvorbereitung dorthin gelegt habt, legt ihn zurück in den Schatzbeutel und zieht 1 Schatzkarte des entsprechenden Stapels. Gebt diese Karte einem beliebigen Helden im Dungeon. Legt am Ende jeder Quest alle übrigen Schatzmarker von der Finsternisleiste zurück in den Schatzbeutel.

Truhen: Wenn ein Held mit einer Truhe interagiert, legt er den Marker sofort ab (ohne ihn umzudrehen) und zieht je nach Truhe die folgenden Schatzmarker aus dem Schatzbeutel:

- **Normale Truhe:** 1 Schatzmarker
- **Große Truhe:** 2 Schatzmarker

Zieht ebenso viele Schatzkarten von den entsprechenden Stapeln und legt die Schatzmarker danach zurück in den Schatzbeutel.

Schmieden: Wenn ein Held mit einem Schmiede-Marker interagiert, entfernt er die Schmiede aus dem Dungeon, statt den normalen Effekt abzuhandeln. Dann zieht er 1 Hordengegenstand, dessen Kategorie der aktuellen Dungeonstufe entspricht.

Nebenquests: In der Questbeschreibung der meisten Quests ist auch eine Nebenquest angegeben. Die Helden erhalten die Belohnung einer Nebenquest, wenn sie ihre Bedingung erfüllen und die aktuelle Quest gewonnen haben. Falls sie die Quest verlieren, erhalten sie die Belohnung nicht.

Eine Quest verlieren: Zusätzlich zu den gewohnten Niederlage-Bedingungen verlieren die Helden eine Quest auch dann, wenn der Finsternismarker auf Feld 4 der Rückseite der Finsternisleiste ist und vorrücken würde. Wenn sie eine Quest verlieren, fahren die Helden nicht mit der Stadtphase fort. Sie verlieren außerdem die XP, die sie noch nicht ausgegeben haben, behalten aber ihre Stufen, die sie bereits erreicht haben.

Legt im Fall einer Niederlage alle Beutemarker ab. Außerdem muss jeder Held so viele Gegenstände abwerfen, bis er höchstens 7 Gegenstände hat. Danach könnt ihr euch erneut an der Quest versuchen und sie neu beginnen. Falls ihr an einer Stelle der Kampagne seid, an der ihr mehrere Auswahlmöglichkeiten habt (siehe Seite 6), dürft ihr eine andere Quest wählen.

Die Kampagne verlieren: Falls die Helden dieselbe Quest 3 Mal verlieren, haben sie die Kampagne verloren. Dann müsst ihr die gesamte Kampagne von vorne beginnen.



◆ 3. STADTPHASE



Nachdem sie eine Quest gewonnen haben, fahren die Helden mit der Stadtphase fort. In dieser Phase dürfen sie ihre Gegenstände frei untereinander tauschen. Mischt danach alle abgeworfenen Gegenstände zurück in ihre Stapel. Ihr dürft jederzeit während der Stadtphase überprüfen, ob ihr einen Erfolg abgeschlossen habt (siehe Seite 8).

Solange die Helden in der Stadt sind, dürft ihr gemeinsam entscheiden, ob und wie ihr eure gesammelten Beutemarker und Gegenstände ausgibt, um die Effekte der Orte zu nutzen. Gegenstände, die ihr durch die Orte ausgibt oder abwerft, mischt ihr erst am Ende der Stadtphase in ihre jeweiligen Stapel zurück.

Wechselkurs für Gegenstände: Jeder Ort in der Stadt hat andere Beutemarker-Kosten, um seinen Effekt zu nutzen. Unter „Wechselkurs“ auf der Stadttafel ist für jede Seltenheitsstufe ein Wert in Beutemarkern angegeben. Ihr dürft Gegenstände abwerfen, um die Kosten der Orte zu bezahlen. Dabei addiert ihr den Wert des Gegenstands entsprechend seiner Seltenheit zu euren Beutemarkern. Wenn ihr Gegenstände so abwerft, erhaltet ihr die Differenz nicht als Beutemarker zurück. Falls ihr also einen Gegenstand abwerft, der 3 Beutemarker wert ist, um einen Effekt zu nutzen, der nur 2 Beutemarker kostet, erhaltet ihr den übrigen 1 Beutemarker nicht zurück.

Die Gegenstände sind je nach Seltenheit so viele Beutemarker wert:

 : 1 Beutemarker
 : 9 Beutemarker

 : 3 Beutemarker
 : 27 Beutemarker

Kräutergarten: Um den Kräutergarten aufzusuchen, müsst ihr 2 Beutemarker ausgeben. Ihr erhaltet jedes Mal, wenn ihr ihn in einer Stadtphase aufsucht, entweder 1 Heil- oder 1 Manatrank aus den Startausrüstungskarten, solange noch welche verfügbar sind.

Spielhalle: Ein Mal pro Stadtphase dürft ihr die Spielhalle aufsuchen. Dafür müsst ihr 6 Beutemarker ausgeben, um 1 Schatzmarker aus dem Schatzbeutel zu ziehen. Zieht danach 1 Schatz vom entsprechenden Stapel und legt den Marker zurück in den Schatzbeutel.





ERFOLGE

Während der Stadtphase überprüft ihr, ob ihr Erfolge abgeschlossen habt. Wenn ihr das erste Mal die Bedingung eines Erfolgs erfüllt, erhaltet ihr seine Belohnung. Diese Erfolge könnt ihr abschließen:

- **Schließt 3 Nebenquests ab:**
Zieht Kampagnenkarte 1.
- **Sucht die Spielhalle 4 Mal auf:**
Zieht Kampagnenkarte 3.
- **Werft während einer Stadtphase 5 Trankkarten mit unterschiedlichen Namen gleichzeitig ab, ohne einen Ort zu nutzen:**
Zieht Kampagnenkarte 4.
- **Ein Held erhält den verbesserten Effekt des Finsternisboten-Sets (4+ Set-Gegenstände):**
Der Held mit dem verbesserten Effekt erhält Kampagnenkarte 5.
- **Ein Held erhält den verbesserten Effekt des Höllenfeuer-Sets (4+ Set-Gegenstände):**
Der Held mit dem verbesserten Effekt erhält Kampagnenkarte 6.
- **Verliert dieselbe Quest 2 Mal:**
Zieht Kampagnenkarte 7. Dieser Erfolg kann jederzeit auch außerhalb der Stadtphase abgeschlossen werden.
- **Versteckter Erfolg:**
Ihr schaltet diesen Erfolg am Ende von *Quest H: Der verderbte Engel frei* und könnt ihn ab dann in einer folgenden Quest abschließen.

QUESTS

Kampagnenfortschritt: Nachdem ihr eine Quest gewonnen habt, führt ihr die folgenden Schritte wie in der Questbeschreibung angegeben durch:

- Erhaltet die Belohnung der Quest.
- Erhaltet die Belohnung der Nebenquest, falls ihr sie abgeschlossen habt.
- Verteilt XP auf die Helden.
- Verbessert den Schatzbeutel.
- Beginnt nach der Stadtphase die Quest, die als nächste Quest angegeben ist.

Beginnt die Kampagne mit *Quest A: Erste Nachforschungen*.

Schmelzofen: Um den Schmelzofen aufzusuchen, müsst ihr unterschiedlich viele Beutemarker ausgeben, je nachdem, welche Seltenheit der Schatz haben soll, den ihr ziehen wollt. Sobald ihr euch für eine Seltenheit entschieden habt, müsst ihr entsprechend viele Beutemarker bezahlen (siehe unten), um 1 Schatz vom gewählten Stapel zu ziehen. Ein beliebiger Held erhält diesen Schatz.

- 🔴 : Kostet 2 Beutemarker
- 🔵 : Kostet 7 Beutemarker
- 🟡 : Kostet 21 Beutemarker
- 🟠 : Kostet 54 Beutemarker

Werkstatt: Um die Werkstatt aufzusuchen, müsst ihr 81 Beutemarker bezahlen. Wenn ihr sie aufsucht, dürft ihr 1 Schatz aus einem beliebigen Schatzstapel herausuchen und diesen nehmen. Mischt danach den restlichen Stapel.

Schenke: In der Schenke können die Helden Gegenstände lagern, die sie nicht mit in die nächste Quest nehmen wollen. In einer der nächsten Stadtphasen können sie gelagerte Gegenstände zurücknehmen. Die Schenke lagert bis zu 2 Gegenstände pro Held und kostet nichts.

Vergesst nicht, dass jeder Held zu Beginn einer Quest höchstens 7 Gegenstände haben darf!

SPOILERWARNUNG!

Lest den Abschnitt „Kampagnenfortschritt“ einer Quest erst, wenn ihr die Quest gewonnen habt.

QUEST A:

ERSTE NACHFORSCHUNGEN

Zehn Jahre sind vergangen, seit die Invasion der Großen Finsternis niedergeschlagen wurde. In dieser Zeit gründeten sich die Lichtbringer-Gesellschaft als Friedenschützerin und Kriegerin des Guten sowie der Rat von Crondar als Vertretung der unterschiedlichen Nationen. Es herrscht Wohlstand, doch diese zerbrechliche Harmonie kann nicht ewig halten. Verstörende Berichte an die Lichtbringer-Gesellschaft erzählen von plötzlich auftauchenden Monstern und abstoßenden Kreaturen, die eine nahegelegene Stadt bedrohen. Zudem verbreiten sich Gerüchte um einen Spalt, der im Nirgendwo erschienen ist und von dem die Stadtbewohner vermuten, dass er als Portal für die Monster dient. Eine Gruppe von Lichtbringern wurde entsandt, um diesen Gerüchten nachzugehen und den Spalt zu schließen, bevor er noch mehr Schaden anrichten kann.

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

QUESTZIELE

Schließt diese Ziele nacheinander ab:

1. **Ritualschriftrollen:** Sammelt die Schriftrollen auf.
2. **Schließt den Spalt:** Zerstört den Spalt.

SONDERREGELN DER QUEST

- **Die Schriftrollen:** Um den Spalt schließen zu können, benötigt ihr die Schriftrollen, die durch die Zielmarker dargestellt werden. Ein beliebiger Held in einer Zone mit einem Zielmarker darf 1 BP ausgeben, um die Schriftrolle aufzusammeln. Die Schriftrollen dürfen wie Gegenstände getauscht werden.

- **Der Spalt:** Das Portal in der Kammer unten rechts ist der Spalt. Es wird nur zur Darstellung des Spalts verwendet und folgt nicht den Regeln für Portale.

- **Den Spalt schließen:** Sobald ein Held beide Schriftrollen hat, darf er in der Zone mit dem Spalt 1 Aktion ausgeben, um den Spalt zu zerstören.

NEBENQUEST

ALLE ECKEN UND ENDEN!

Die Helden sollten den gesamten Dungeon erkunden. Vielleicht finden sie ja was Feines!

- **Bedingung:** Enthüllt alle Kammern.
- **Belohnung (falls ihr gewinnt):** Zieht Kampagnenkarte 8.



QUEST A: KAMPAGNENFORTSCHRITT

Die Lage ist schlimmer, als zuerst angenommen! Es gab nicht nur eins, sondern gleich mehrere Portale der Finsternis! Das ist kein Zufall. Der Rat muss sofort informiert werden. Ohne den Ernst der Lage zu kennen, haben die Stadtbewohner in der Zwischenzeit Spenden gesammelt, um sich mit einem Geschenk bei den Helden für die Beseitigung dieses kleinen Ärgernisses erkenntlich zu zeigen.

- **Belohnung:** Ihr dürft in der nächsten Stadtphase die Spielhalle kostenlos aufsuchen.
- **Verteilt je nach Heldenanzahl XP beliebig auf die Helden:**
 - Bei 1-2 Helden: Insgesamt 3 XP
 - Bei 3-4 Helden: Insgesamt 7 XP
 - Bei 5-6 Helden: Insgesamt 11 XP
- **Verbessert den Schatzbeutel:** Fügt dem Schatzbeutel 2 seltene Marker hinzu.

NÄCHSTE QUEST:

Gemeinsam haben der Rat und die Lichtbringer darüber diskutiert, was zu tun ist. Schließlich wurde entschieden, dass eine Gruppe von Lichtbringern durch ein Portal reisen und den Ursprung der Finsternis ermitteln soll. Doch die Wahrscheinlichkeit, von dieser gefährlichen Mission zurückzukehren, ist gering: Niemand weiß, was die Lichtbringer auf der anderen Seite erwartet.

Das Wichtigste ist nun, ein Portal zu finden. Berichten zufolge ist in der Nähe eines erschienen, das die Helden eventuell benutzen können. Außerdem bietet ein alter Lichtbringer seine Dienste an, dessen Fähigkeit, Portale zu manipulieren, legendär ist. Er könnte mithilfe eines Rituals ein Portal für die Helden heraufbeschwören.

WÄHLT 1 QUEST:

Quest B: Der Weg in den Höllenschlund (Seite 10)
Geht das Risiko ein und betretet das erstbeste Portal.

Quest C: Der Umweg (Seite 11)
Helft dem Beschwörer dabei, ein Portal zu öffnen.

*So viele Beutemarker werden je nach Heldenanzahl platziert:

