

# BONUSQUEST: DIE EISHÖLLE

Nachdem sie die Finsternis besiegt haben, müssen die Helden durch einen vergessenen, eisigen Bereich aus der Hölle entkommen. Der Ausgang verbirgt sich irgendwo hinter den dicken Eisschichten ...

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

## QUESTZIELE

Schließt diese Ziele nacheinander ab:

- Taut die Geysire auf:** Befreit die 3 gefrorenen Geysire vom Eis.
- Flieht aus der Eishölle:** Entkommt mit allen Helden.

## SONDERREGELN DER QUEST

- Eisfallen:** Legt bei der Spielvorbereitung 1 ❄️-Marker auf jede Dornenfalle im Dungeon. Der Held, der die Falle auslöst, erleidet zusätzlich zu den normalen Effekten der Dornenfalle das ❄️ von der Falle (auch wenn er keine Wunden erlitten hat).
- Gefrorene Geysire:** Die Zielmarker, deren goldenen Seiten nach oben zeigen, stellen die gefrorenen Geysire dar. Ein Held in einer Zone mit einem solchen Zielmarker darf 1 Aktion ausgeben, um den Geysir vom Eis zu befreien und aufzutauen. Danach wird der Marker aus dem Dungeon entfernt und jeder Held erhält 5 XP.

- Zugefrorene Türen:** Die Türen mit der weißen Umrandung können nicht geöffnet werden, solange es noch gefrorene Geysire gibt. Sobald alle gefrorenen Geysire aufgetaut sind, können sie wie gewohnt geöffnet werden.
- Eismonster:** Die Monster haben sich an das Leben in dieser Eishölle angepasst. Für Gegner gelten in dieser Quest folgende Sonderregeln:
  - Gegner können kein ❄️ erleiden.
  - Wenn ein Gegner aufgestellt wird, legt 1 ❄️-Marker auf seine Angriffswürfelsymbole. Wenn er das erste Mal einem Helden 1 oder mehrere Wunden zufügt, erleidet der Held auch das ❄️ vom Gegner.
- Frostige Verderbnis:** Sobald die Kammer mit dem 🟢-Marker enthüllt wird, wird ein Wanderndes Monster in der Zone mit dem 🟢-Marker platziert. Entfernt danach den Marker aus dem Dungeon. Zieht keine Türkarte für diese Kammer, aber stellt Horden wie gewohnt auf.
- Flucht:** Ein Held in der Zone mit dem Zielmarker, dessen graue Seite nach oben zeigt, darf 1 BP ausgeben, um den Dungeon zu verlassen. Sobald alle Helden den Dungeon verlassen haben, habt ihr die Quest gewonnen.



\*So viele Beutemarker werden je nach Heldenanzahl platziert:  
 1-2 Helden → 1 Beutemarker  
 3-4 Helden → 2 Beutemarker  
 5-6 Helden → 3 Beutemarker