



Gebiet 4



Gebiet 3



Gebiet 2



Untergeschoss



Gebiet 1



STARTGEBIET

# Der Schrecken von Senheim

By Micha

## Scenario Background

Nach langer, ermüdender Reise durch die Bergschluchten der Nordlande, habt ihr endlich das kleine Dorf Senheim erreicht. Verwirrt wandert ihr durch verlassene Gassen. Der Wind fegt über vernachlässigte, holprige Lehmstraßen und nur vereinzelt Hundejaulen zeugt von Leben in diesem seltsamen Dorf.

Ihr könnt niemanden entdecken, das Dorf scheint verlassen. Als ihr eines der offen stehenden Häuser betretet, seht ihr verschimmeltes Essen auf den Tischen, keine Spuren von Gewalt. Die Einwohner scheinen wie in Luft aufgelöst worden zu sein.

Als ihr deprimiert zum hiesigen Gasthaus schreitet, stellt ihr erstaunt fest, dass ein einzelner Greis allein an einem der leeren Tische sitzt und einsam an einem Krug nippt.

Als der hereinwehende Wind sein runzliges Gesicht streift, schaut er mit milchigweißen, erblindeten Augen zur Tür. Ein zahnloser Mund öffnet sich und er spricht zu euch: "Seid ihr also endlich aus eurem finstren Schlund heraufgestiegen um mich zu holen, ja? Nun, lasst mich einen letzten Schluck nehmen bevor ich...nein wartet," er legt den Kopf schief und schnüffelt in die Luft: "Ihr seid keine von denen. Der Schwefel, wisst ihr, er ist nicht in der Luft. Er kommt mit ihnen, immer. Wer also seid ihr?"

Als ihr euch vorstellen wollt, schüttelt der Alte den Kopf: "Vergesst es, ich vergass. Nach so langer Zeit der Einsamkeit vergaß ich das ich blind und taub bin. Nur deswegen bin ich noch hier."

Sie sind alle gegangen, hinab in die Finsternis. Sie haben ihre lockenden Stimmen gehört und ihre Geisterformen gesehen. Nur mich alten Greis haben sie nicht locken können. Und solange noch ein Tropfen Biers in den Fässern ist, werde ich hier sitzen bleiben und...leben." Sein Lächeln ist eine verzerrte Grimasse, die keine Spur von Freude zeigt.

Als ihr nach dem Ort fragt, wo die Einwohner verschwunden sind, zeigt er euch den Weg, hinab zum Keller des Wirtshauses. Die hintere Kellerwand zeigt ein riesiges Loch, welches in einen Tunnel führt, dessen anderes Ende in eine ewige Finsternis hinabzuführen scheint. Als ihr euch auf den Weg macht, hört ihr aus der Ferne noch die Stimme des Alten: "Und wenn ihr die Umarmung der Wesen spürt und sie euch in die Tiefe hinabziehen, sagt Ihnen, sie sollen mich endlich auch holen."

Euer Abenteuer beginnt.

## Mission Goals

Als ihr nach halbstündiger Reise durch den Tunnel endlich ein dämmriges Licht vor euch seht, wisst ihr, dass ihr am Ziel seid.

Modriger Geruch strömt aus dem Gewölbe welches sich vor euch ausbreitet.

Das Geheimnis der Bewohner von Senheim liegt in diesen Gewölben.

Ihr erhaltet 5 Questmarker.

## Startgebiet

Hinter dem gewölbartigen Raum, in dem ihr euch befindet, erstreckt sich ein langer Korridor, der in Dunkelheit mündet. Ohne eine Fackel, werdet ihr nicht weit kommen.

Startgebiet:

Der Overlord Spieler sollte die Tür erst platzieren, wenn die Spieler den Korridor mit einer Fackel betreten.

**Wenn sie den Korridor mit einer Fackel betreten:**

**"endlich wird der Korridor mit Licht erhellt und an seinem Ende könnt ihr eine alte, schwere Eichentür entdecken."**

## Gebiet 1

Als ihr sich die Tür knarrend öffnet, erstreckt sich vor euch ein verzweigter Korridor. Überall liegen Knochen auf dem Boden.

Von links hört ihr das schrille Kreischen von Fledermäusen, doch viel lauter als ihr es von den kleinen Biestern kennt. Rechts klafft ein Spalt wuer über dem Korridor, man vermag nicht zu erkennen, wie tief er hinab führt.

In der Kupferschatztruhe befindet sich ein Kupferschatz und 50 Münzen.

## Gebiet 2

Die Tür öffnet sich und vor euch erstreckt sich ein okkult aussehender Raum. An der gegenüberliegenden Seite seht ihr zwei Steinstatuen, die die Form von geflügelten Löwen haben. Ihre Augenhöhlen glühen in unwirklichem Licht. Vielleicht sollte sich ein magiekundiger Held das mal genauer ansehen.

Unter euch hört ihr entferntes Knacken und schmatzen, ein widerliches Geräusch.

Wenn ein Held mit mind. Magiewert 2 an die Statuen herantritt, würfle mit einem schwarzen Machtwürfel:

leere Seite: der Held kann nichts besonderes entdecken

Machtsymbol: er findet heraus, dass die Statuen ein magischer Mechanismus sind. Falls er ihn auslösen will, gleiten die Statuen beiseite und geben eine Tür preis (setze eine Tür)

alles andere: der stümperhafte Versuch des Magiers endet in einer magischen Entladung und die Statuen erwachen zum Leben.

## Untergeschoss

Als ihr die Treppe nach unten steigt, hört ihr ein immer lauter werdendes widerliches Schmatzen und Kauen.

Der Geruch von Verwesung und Tod steigt euch in die Nase.

Als ihr den Raum erreicht, seht ihr zwei riesige Kreaturen, die auf menschlichen Überresten herumkauen. Vor ihnen ist ein grauenerregender Berg aus Leichen aufgestapelt. Wahrscheinlich die Einwohner Senheims.

Die Riesen drehen sich zu euch um und ein wütendes Knurren enttrinnt ihren Kehlen.

Begegnung:

auf dem Boden liegt ein kleiner leuchtender Talisman, der die gleiche Form der Statuen im oberen Stockwerk trägt.

Sobald die Helden mit dem Talisman zurück zum oberen Stockwerk kehren und die Tür noch nicht offen ist, lies folgendes vor:

Statuen sind tot: die Wand, die von den erschlagenen Statuen verborgen war, öffnet sich surrend und das Leuchten des Talismans in euren Händen erlischt.

Statuen stehen noch: Die beiden Statuen gleiten langsam auseinander und geben eine Tür preis. Der Talisman erlischt.

### Gebiet 3

Als ihr an durch die geheime Tür schreitet, gleitet sie hinter euch sofort zu.

Vor euch seht ihr eine große Halle, die von schimmerndem, silbrigem Wasser erhellt wird. In der Mitte seht ihr den alten Greis, der euch hierher geleitet hat.

Sein Gesicht zeigt Vorfreude und seine weissen Augen glühen wie Diamanten.

Er verneigt sich vor euch und spricht: "Nun, wie ich sehe, habt ihr mich gefunden. Wie ich erwartet hatte. Wisset, Fremde, dass ich dies hier nicht freiwillig tat, doch der dunkle Eine muss gefüttert werden. Als er mich vor vielen Jahren auserwählt hatte, die Schafe zur Schlachtbank zu führen, gab er mir das Versprechen, wenn sein Hunger gestillt wird, bin ich frei. Doch sein Hunger ist nie gestillt, seine Fressgier ist unendlich. Senheim ist nicht mehr, denn ich habe seine Einwohner an den dunklen Einen und seine Diener verfüttert.

Seine Wut wächst mit jedem Tag, an dem er kein frisches Fleisch bekommt und endlich seid ihr da, um ihn zu sättigen." Hinter dem Alten erheben sich untote Krieger, die alte, staubige Waffen ziehen.

"Wenn euer Blut den Boden bedeckt, wird er kommen und ich werde frei sein. Sterbt!"

Begegnung: Ihr entdeckt einen geheimen Schalter und die Tür gleitet wieder auf.

**Als der alte zu Boden fällt, gleitet aus seiner Robe ein blauer Runenstein.**

**Plötzlich ertönt hinter der Tür vor euch ein wütendes Poltern und ein schreckliches Geheul ertönt aus dem dahinterliegenden Raum. Etwas Riesiges hämmert an die Tür, dann ist es still.**

### Gebiet 4

als die Runentür beiseite gleitet, wird das tobende Geheul immer lauter. Vor euch seht ihr den Anblick des Grauens.

Ein riesiger, geflügelter Dämon, umringt von hunderten und aberhunderten toter Leiber, die angefressen vor sich hinrotten. Der Dämon schreit und sein Gestampfe lässt die Hallendecke erzittern.

Er schleudert die Toten um sich herum beiseite und greift euch an. Ihr habt das Grauen von Senheim gefunden, den Schrecken, der diese Stadt heimsuchte entdeckt. Jetzt ist es an der Zeit, ihn zu vernichten.

Wenn der Dämon besiegt wird, haben die Helden gewonnen.

Der Dämon schreit vor Schmerzen und vergeht in einer magischen Explosion. Sein Kreischen hallt noch in euren Ohren nach, als euch gewahr wird, welche Tragödie ihr heute miterlebt habt.

Die Bewohner von Senheim sind gerächt, doch welches Drama hat sie alle heimgesucht.