

Kammer 4



Kammer 5

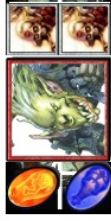


Der Wunschbrunnen

4-5 Spieler / ca. 3-4 Std.

Gebiet 2

Kammer 3



Kammer 6



Kammer 2



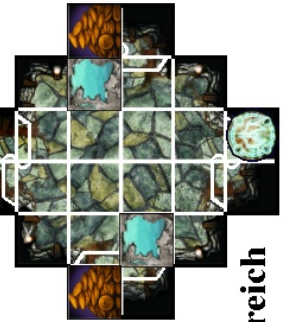
Gebiet 1



Kammer 1



Gebiet 3



Startbereich

Der Wunschbrunnen

By Tobias Mrosek (nukem)

Quest Background

Ihr fragt euch warum ihr diese Reise überhaupt angetreten seid. Seit Stunden schon seid ihr unterwegs Richtung Nerekhall. Eure Füße spürt ihr schon lange nicht mehr und auch euer Gepäck scheint immer schwerer zu werden. Und das alles nur wegen diesem Schreiben über einen sagenumwobenen Wunschbrunnen, der einem jeden erdenklichen Wunsch erfüllen soll. An jedem Baum, in jeder Taverne hing dieser verdammte Zettel.

Wer von euch ist bloß auf die grandiose Idee gekommen sich die Sache mal näher anzusehn. Und warum musstet ihr ausgerechnet eure Pferde für Ausrüstung verkaufen die nun so schwer auf eurem Rücken liegt. Euer Gedankengang wird abrupt unterbrochen als ihr beinahe an ein Schild stößt. Endlich da! Ihr blickt den

Pass hinunter und könnt bereits das langersehnte Dorf im feinen Licht der Sonne erkennen. Ein knurrender Magen und der Wunsch nach einem Bett treibt euch förmlich in das Dorf und ihr macht sogleich halt in der nächstbesten Taverne. Als ihr jedoch mit einem breitem Grinsen eintretet, fallen euch nur lauter deprimierte Gestalten auf. Ihr denkt euch euren Teil, hockt euch an einen Tisch und malt in Gedanken eure große Mahlzeit aus als sich plötzlich ein gestandener Krieger zu euch an den Tisch setzt. Mit rauher Stimme spricht er zu euch: "Na etwa auch hier um ein paar Wünsche loszuwerden?" Ihr kaut mittlerweile auf eurem Essen herum und hört dem Krieger gar nicht zu. Als er euch jedoch einen Zettel mit den Wortlauten:

Brunnen - trocken - keine - Wünsche - zeigt, müsst ihr euch beherrschen um ihm nicht eurer Essen vor entsetzen ins Gesicht zu spucken. Über euren Gesichtsausdruck lachend steht er auf und geht an die Theke um sich ein Zwergenbier zu genehmigen. Ihr schluckt euren Ärger mitsamt dem letzten Bissen eures Essens herunter und begeht euch nach draußen. Fragend treffen sich eure Blicke. Mit leeren Händen nach Hause kommen und zum Gespött der Stadt werden? Den ganzen Weg umsonst gelaufen? Ihr seid euch ausnahmsweise mal einig und beschließt der Sache sprichwörtlich auf den Grund zu gehn. Mit diesen Worten und einem vollem Magen macht ihr euch auf dem Weg in Richtung Wunschbrunnen. Den zahllosen Wegweisern sei dank.

Quest Goals

Ziel der Quest ist es den Grund für das Versiegen des Wassers im Wunschbrunnen herauszufinden. Wenn dabei ein paar kleinere Wünsche in Erfüllung gehen sollten um so besser. Ihr beginnt das Spiel mit 5 Questmarkern sollten sie euch je ausgehn dann seit ihr wohl tatsächlich umsonst hierher gelatscht.

Startbereich

Ihr habt ja schon so manchen Brunnen gesehn, aber dieser hier ist erstens ziemlich groß und zweitens ganz schön tief. Ihr könnt es euch einfach nicht verkneifen einen Stein in den Brunnenschacht zu schmeißen. Allerdings bleibt das erhoffte

Geräusch des Aufpralles aus. Naja zum Glück finden sich am Rand des Brunnens steinerne Vorsprünge in Form einer Leiter. Ihr schaut euch gegenseitig fragend an, aber eure Neugier ist doch stärker und so steigt ihr, einer nach dem anderen, hinab in die Tiefe des Brunnens.

Unten angekommen steht ihr vor einer Sackgasse, allerdings liegen am Boden überall Münzen verstreut.

Sobald ein Held seine Bewegung auf dem Ereignisfeld beendet:

Als ihr die nasse Steinwand abtastet könnt ihr ein leises Klick-Geräusch wahrnehmen und die Steinwand schiebt sich schwerfällig zur Seite.

Der Overlord entfernt die Felswand im Startbereich.

Gebiet 1

Von der Decke hängen Stalagmiten und Wasser tropft von der Decke.

Direkt vor euch könnt ihr 2 knochige Gestalten wahrnehmen und hört das beunruhigende knarzige Geräusch vom langsamen Anspannen der Bögen. Zu eurer Seite hin könnt ihr bedrohliches Knurren und Scharren wahrnehmen, während euch von der Decke rotschimmernde Augen anstarren.

Sobald ein Held seine Bewegung auf dem Ereignisfeld beendet:

Diese große mächtige Tür sieht nicht so aus als ob sie zu einem alten vermoderten Brunnen passen würde. Als ihr sie näher betrachtet könnt ihr an der Stelle, wo normalerweise ein Schlüsseloch zu finden ist, einen Schlitz entdecken in den genau eine Münze passt.

Important: Der Held kann, wenn er möchte, jeweils 25, 100 oder 500 Goldmünzen in den Schlitz werfen. Allerdings ertönt in jedem Fall nur ein gieriges lautes Lachen vom anderen Ende der Tür.

Gebiet 2

Als die Tür sich öffnet könnt ihr euren Augen nicht trauen. Der ganze Raum schimmert und glänzt. Die Wände und die Decke scheinen im pulsierenden Licht zu leuchten und Nebel am Boden fließt um eure Füße nach draußen. Als ihr euch erneut verwundert die Augen reibt, stellt ihr fest, dass die Türen hier ebenfalls einen münzgroßen Schlitz anstelle eines Schlüsseloches aufweisen.

Sobald ein Held seine Bewegung auf dem Ereignisfeld beendet:

An der Steinwand scheint etwas eingraviert zu sein, aber ihr könnt es kaum entziffern. Eine Reihe von Zahlen und ein paar Worte.

Weiter unten ist die Schrift jedoch noch lesbar:

...

Wir wünschen uns viel im Leben,
aber nicht alles geht so in Erfüllung wie wir uns das erhoffen.
Darum sei stets bedacht, was du dir wünschst.
Denn du bekommst immer das, was du verdienst.

Jeder Held würfelt 1 schwarzen Würfel. Erscheint ein Energiesymbol ist der obere Text entziffert:

1, 2, 3... 4, 5, 6. Das sind deine Wünsche?
Oder wünschst du dir gleich 2 Sachen auf einmal?
Dann mach dich darauf gefasst das Glück in geballter Form anzutreffen.

Kammer 1-6

Die Helden müssen eine Münze (25,100,500) in den Schlitz werfen um eine Türe zu öffnen. Der Wert der Münze ist dabei unwichtig. Das Glück lässt sich nicht erkaufen.

Als ihr das Goldstück in den Schlitz an der Tür geschoben habt, könnt ihr hören wie es sich seinen Weg durch einen Mechanismus bahnt. Die Tür schnellt auf und eine weiße Rauchwolke entweicht dem Raum und gibt seinen Inhalt preis.

Important: Die Kammern 1-6 sind austauschbar:

Sobald die Helden eine Kammer öffnen, würfelt der Overlord mit einem W6.

Die angezeigte Zahl gibt den Inhalt dieser Kammer vor. Zusätzlich zu dieser Kammer wird noch eine weitere Kammer geöffnet. Würfle hier ebenfalls einen W6. Zeigt die Zahl einen Raum der noch nicht geöffnet wurde, so wird dieser ebenfalls geöffnet. Wenn die Zahl jedoch einen Raum zeigt der schon geöffnet wurde, passiert nichts weiter.

Sobald alle Türen geöffnet wurden:

Als ihr schließlich die letzte Kammer von euren "Wünschen" gesäubert habt, könnt ihr ein weiteres Klick-Geräusch wahrnehmen. Ihr dreht euch schnell um, um einen weiteren Angriff abzuwehren, seht aber wie sich nur die Steinwand am Anfang des Raumes langsam zur Seite schiebt, und den Gang dahinter frei gibt.

Der Overlord entfernt die Steinwand und das Wasserfeld im Gebiet 1.

Sobald ein Held seine Bewegung auf dem Ereignisfeld in Gebiet 1 beendet:

Vor euch liegt ein toter Körper. In der einen Hand hält er eine rotglänzende Münze in der anderen Hand ein altes Buch mit folgendem letzten Eintrag:

Oh, was habe ich Narr nur getan. Wie konnte ich mir nur einbilden, dass ich, Zargon der Runenleser, die Menschen von all dem Leid befreien kann, indem ich ein Wesen erschuf, was ihnen ihre sehnlichsten Wünsche erfüllen kann.

Wie töricht war ich doch, dass ich vergaß, dass nicht alle Menschen einander Gutes wollen. Nun ist es zu spät ich konnte ES nicht mehr bannen, es ist durch die bösen Wünsche zahlreicher Menschen zu stark und mächtig für mich geworden. Die Erschaffung der magischen Türe hat mich zuviel Kraft gekostet...

Ich höre es jede Nacht gegen die Türe schlagen, es ruft mich...ich kann es nicht rauslassen... ich kann nicht fliehen... ich kann nicht... Ein großes Opfer musste ich für meine Tat erbringen, mögen diejenigen die diese Zeilen lesen ein Größeres bringen um es aus der Welt zu vertreiben.

Gebiet 3

Die Tür entriegelt sich mit einem lauten Klacken als ihr die rote Münze in den Schlitz steckt. Langsam schiebt sich die schwere Tür zur Seite und gibt einen beißenden Geruch frei. Die Wände sind mit allerlei grässlichen Zeichnungen verziert. Als ihr sie euch näher betrachtet, fangen sie zu bluten an und eine flehende Stimme ertönt aus dem tiefen Brunnen direkt gegenüber der Tür.

"Ich...Ich war immer gut... und tat stets das was ihr mir befohlen habt... ich... ich erfüllte jeden Wunsch...Jeden. Und was habt ihr mir angetan... Ihr habt mich zudem gemacht was ich heute bin." Die Stimme wird langsam lauter, und der Boden vibriert unter euren Füßen.

"Ihr...ihr habt mich verdorben, ihr habt mich verunstaltet.. und dann habt ihr mich hier eingesperrt...

Aber ich erfülle keine Wünsche mehr...nicht mehr.

Ich wünsche mir den Tod und ihr sollt daran teilhaben. Mit diesen Worten dringt ein ohrenbetäubendes Dröhnen in eure Köpfe als sich eine vom schmerzgezeichnete Kreatur aus dem Loch hieft, um sich auf euch zu stürzen.

Important: Die Kreatur ist ein Meisterdämon, allerdings mit folgenden Eigenschaften:

**Bewegung: 4 / Leben: 25 / Rüstung: 8
Aura, Hexerei 3, Furchteinflößend 3**

Sobald ein Held seine Bewegung auf dem Ereignisfeld beendet:

Als ihr tief in die Schlucht blickt, spürt ihr, dass eure Ausrüstung zu vibrieren beginnt und euch fast aus der Hand gerissen wird.

Wenn ein Held beschließt ein Schatz in den wahren Wunschbrunnen zu schmeißen kostet ihn das jeweils 3 Bewegungspunkte und hat folgende Auswirkungen:

Münzen: der Held verliert 1 Lebenspunkt

Tränke: der Held verliert die Hälfte seine Ausdauer. (aufgerundet)

Stadt Waffen: der Held verliert alle Ausdauer und 3 Lebenspunkte

Bronzeschatz: der Dämon verliert 2 Lebenspunkte

Silberschatz: der Dämon verliert 4 Lebenspunkte

Goldschatz: der Dämon hat ab sofort nur noch Rüstung 5

stürzt sich der Held in den Brunnen, so stirbt er und wacht in der Stadt wieder auf.

Als die Münzen auf den Brunnengrund aufschlagen spürt du einen stechenden Schmerz in deiner Brust.

Als der Trank am Boden zersplittert, spürt du wie dich für einen kurzen Moment deine Kräfte verlassen.

Schatztruhen / Leicht

Das Klirren der Stadtwaffen versetzt deinem Körper einen heftigen Stromschlag und du sackst erschöpft zusammen.

Der Bronzeschatz berührt den Boden und dem Dämon wird, wie von Geisterhand, eine Wunde geschlagen.

In seinem Fall schlägt der Silberschatz abwechselnd gegen die Wände und der Dämon schreit unter brennenden Schmerzen auf, als mehrere tiefe Schnittwunden sich tief in sein Fleisch fressen.

Ein helles Licht begleitet den Goldschatz und scheint seine Flugbahn zu beeinflussen. Ein knirschendes Geräusch ist zu hören, als ob sich etwas in festen Stein bohren würde. Der Dämon stößt einen markerschütternden Schrei aus und geht in die Knie. Seine Haut scheint sich förmlich aufzulösen als er wild um sich schlägt.

Du stürzt dich totesmutig in die Dunkelheit. Dein sehr harter Aufschlag ist das Einzige an was du dich noch erinnern kannst, als du im Kloster des Dorfes wieder zu dir kommst.

Kupfer 1: 3 Questmarker, 3 Kupferschätze, 100 Gold
Kupfer 2: 2 Questmarker, 2 Kupferschatz, 1 Fluch
Kupfer 3: 3 Questmarker, 2 Kupferschatz, 200 Gold

Silber 1: 2 Questmarker, 1 Silberschatz
Silber 2: 2 Questmarker, 1 Silberschatz 100 Gold
Silber 3: 2 Questmarker, 2 Silberschätze, 1 Flüche

Gold 1: 1 Questmarker, 1 Goldschatz, 2 Flüche
Gold 2: 1 Questmarker, 1 Goldschatz, 200 Gold

Die Helden erhalten 7 Questmarker für den Sieg über den Meisterdämon.

Unter wahnsinnigen Schmerzen windet sich der Dämon und mit einem letzten Zucken verzerrt sich das Gesicht, als sich der Körper langsam in seine Ursprungsgestalt zurück verwandelt. Ein menschlicher Körper liegt vor euch auf dem Boden. Der Rücken ist mit Narben in Form von Runen übersät. Es flüstert leise zu euch: "Danke, ihr habt mich von meinen Qualen erlöst. Das war mein einziger Wunsch. Nun eilt euch, geht! Nun da ich sterblich bin, kann ich das Wasser nicht mehr zurück halten." Der Leib des Wesens sinkt entkräftet in sich zusammen und im selben Moment könnt ihr ein schnell näherkommendes Rauschen aus der Tiefe wahrnehmen.

Ihr entledigt euch eurer schweren Ausrüstung, nehmt die Beine in die Hand und kehrt zum Grund des Brunnes zurück. Das Wasser hat euch jedoch schon erreicht und spült euch geradewegs aus dem Brunnen ans Tageslicht. Tropfnass guckt ihr euch gegenseitig sprachlos an. Diese Geschichte glaubt euch kein Mensch. Da seit ihr euch alle wieder einig. Einen Vorteil hat die ganze Sache jedoch. Ihr müsst nicht mal halb soviel nach Hause zurück schleppen wie ihr hergebracht habt.... Wer ist doch gleich wieder auf die grandiose Idee gekommen sich die Sache mit dem Brunnen näher anzusehen?

Schatztruhen / Normal

Kupfer 1: 1 Questmarker, 3 Kupferschätze, 100 Gold
Kupfer 2: 2 Questmarker, 2 Kupferschatz, 1 Fluch
Kupfer 3: 2 Questmarker, 2 Kupferschatz, 200 Gold

Silber 1: 2 Questmarker, 1 Silberschatz
Silber 2: 1 Questmarker, 1 Silberschatz 100 Gold
Silber 3: 2 Questmarker, 1 Silberschatz, 2 Flüche

Gold 1: 1 Questmarker, 1 Goldschatz, 2 Flüche
Gold 2: 1 Questmarker, 1 Goldschatz, 200 Gold