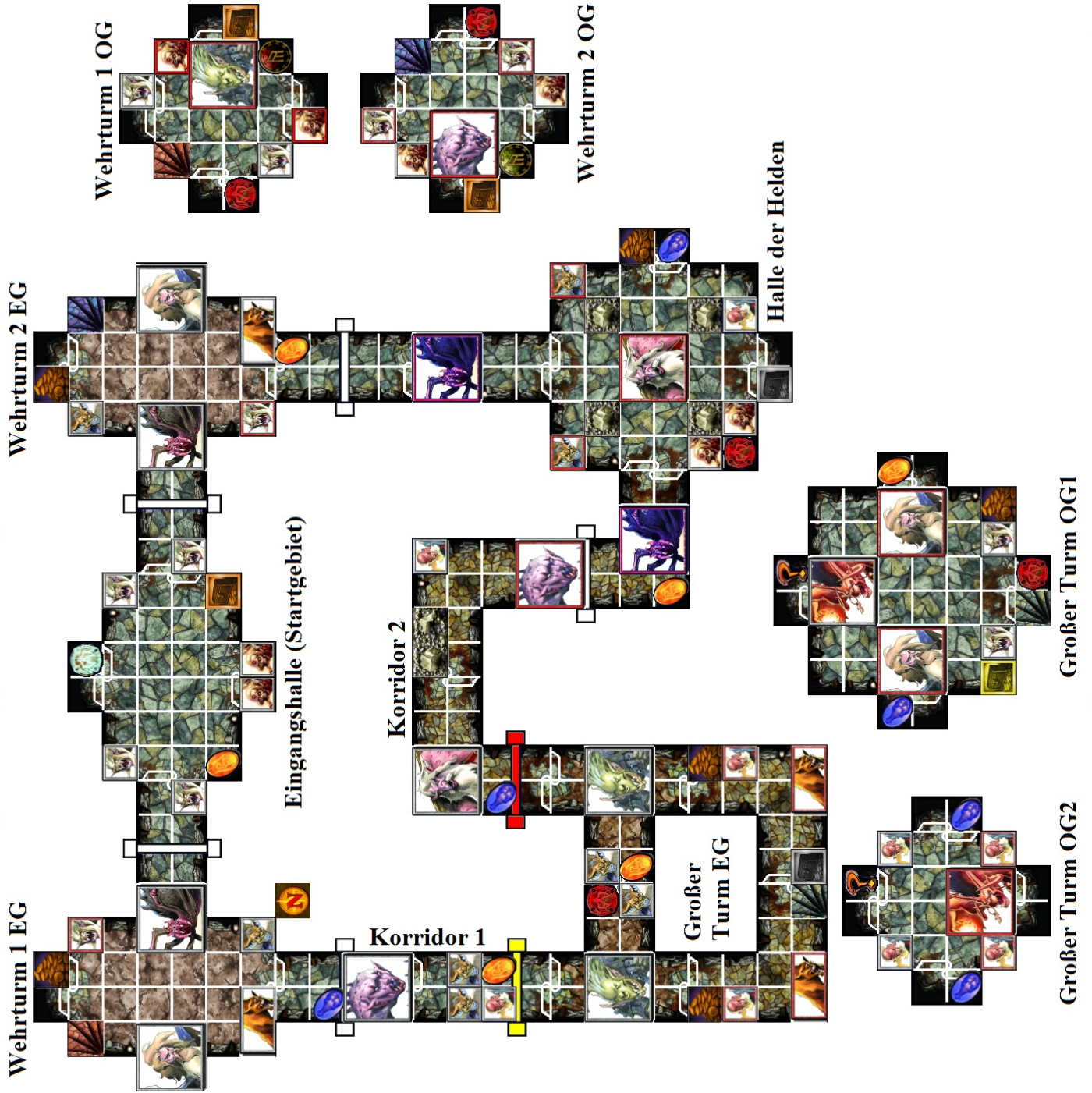


Die Festung der Finsternis



# Die Festung der Finsternis

By Benedikt Wiggering

## Quest Background

Ihr seid auf dem Weg nach Frostborn als ihr in den Bergen einen alten Mann trefft. Er trägt einen langen schwarzen Kapuzenmantel und stützt sich auf einen mannshohen Stab. Auf euch wirkt er wie ein Magier. "Ihr seht mir wie tüchtige Helden aus!" krächzt er euch entgegen und klingt dabei wie ein sterbender Rabe. "Ich habe einen Auftrag für euch! Tief unten in diesem Berg ist eine alte Runenfestung, die vor vielen Jahrhunderten im Besitz meiner Familie war. Doch lange schon hausen dort unten finstere Kreaturen, die einen Hofstaat unter der Herrschaft von Dämonen gebildet haben. Wenn Ihr meiner Familie unser Schloss zurückgibt, soll dies nicht zu eurem Nachteil sein!" Ihr berätet euch und kurz danach willigt ihr ein. Der Alte giebt euch eine Anzahlung von fünfhundert Goldstücken und eine Karte, die die Runenfestung zeigt. Der Karte folgend verabschiedet Ihr euch von dem Alten und beginnt eure Reise unter den Berg.

## Quest Goals

Euer Ziel ist es, das Schloss aus den Fängen der Dämonen und ihren Dienern zu reißen. Solltet ihr ihren Herrscher töten, wird es ein Leichtes sein die Festung für euch zu beanspruchen. Ihr erhaltet 2 Questmarker pro Held. Sollten diese jemals alle verloren gehen, so habt ihr den Dämonenherrschern nicht die Stirn bieten können und werdet der Verdammnis an Heim fallen. Seht es als eure vorzeitige Entlohnung an, die Schätze und Wertsachen aus der Festung für euch zu beanspruchen.

### Important:

Da nicht alle Teile, die ich für diesen Quest verwendet habe, in der Grundbox vorhanden sind, ich allerdings die Quest nicht verkleinern möchte, muss der Overlord beim Aufbauen der Gebiete folgendes beachten:

Das Gebiet "Großer Turm OG2" wird erst dann als Teil der Karte aufgebaut, wenn der erste Held sich dazu entschließt, es zu betreten! Dazu muss er nur eines der Obergeschosse der Wehrtürme leer räumen und diese als Obergeschoss der großen Turms bauen.

Vielen Dank für euer Verständnis und Viel Spaß!

## Eingangshalle (Startgebiet)

Die Festung, zu der Euch die Karte führt, liegt in einer riesigen Höle, die ihr sogar eine Burggraben verleiht. Nachdem Ihr ihn überquert habt, durchschreitet Ihr das Portal, das wie ein höllischer Schlund gähnt. In der Eingangshalle erkennt Ihr an den Wänden einige Bilder von verschiedenen Menschen, scheinbar den ehemaligen Herrschern dieses Gemäuers. Doch der Verfall zeigt schon hier seine hässliche Fratze: die einstmaligen schönen Bilder sind verblichen und in den Ecken lauert Ungeziefer und

Schlimmeres...

## Wehrturm 1 EG

Die Tür öffnet sich mit einem lautem Knarzen und ihr wirbelt eine Menge Staub dabei auf. Ihr blickt in einen Raum, der vollkommen ruiniert zu sein scheint. Die Regale an den Wänden sind umgestürzt und die in ihnen enthaltenen Gegenstände und Bücher liegen zerschmettert und zerfetzt auf dem Boden. Manche dieser ehemals schönen Dinge sind von den hier lebenden Monstern umfunktioniert worden. Aus ihren Nestern, die nicht mehr als Schutt und Abfall sind, blicken euch die leuchtenden Augen ihrer Bewohner an.

## Wehrturm 1 OG

Ein Oger hat sich in diesem Turm beinahe häuslich eingerichtet. Die Fackeln an den Wänden werfen ein schauriges Licht auf ihn und seine Diener und lassen ihre Schatten an der Wand tanzen, sodass sie wie tausende von Kreaturen wirken. Als ihr den Raum vollends betretet, schreit Euch der Oger bestialisch laut an: "IHR HIER STERBEN! IHR SCHWACH!"

## Korridor 1

Behutsam öffnet Ihr die uralte Tür und späht durch sie hindurch. Ihr zögert einen Moment zu lange, sodass die Naga, die vor Euch in der Dunkelheit steht, genug Zeit hat, um ihren Schwanz um eure Beine zu winden und Euch jede Fluchtmöglichkeit zu nehmen. Euch bleibt nur der direkte Kampf!

## Wehrturm 2 EG

Die Steine, aus denen dieser Raum gemacht ist, sind zerbröckelt und rissig. Eine Kochstelle an der Stirnseite des Raums lässt Euch gerade noch vermuten, dass Ihr in die Küche des Schlosses geraten seid. Die Häufchen, die der zebrochen Fels hier gebildet hat, kullern seltsamerweise unentwegt hin und her, als seien sie selbst von bösen Geistern besessen und nicht von den Kreaturen vor Euch in Bewegung geraten...

## Wehrturm 2 OG

Ein Zischen verrät Euch, dass in diesem Turm eine Naga wohnt, die ihr Heim nicht kampfflos zurücklassen wird. Die Beleuchtung dieses Raumes entspringt aus den Pilzen, die grün leuchten und hier überall an den Wänden sprießen. Die Diener dieser menschlichen Schlange tummeln sich an den Wänden. Als Ihr näher tretet, zischt die Naga boshaft: "IHR SSESSEID HIER UM ZSZSU SSSTREBEN!"

## Halle der Helden

Dieser große Raum ist gesäumt von verschieden Bildern der größten Helden eurer Welt; die vier größten davon sind in der Mitte des Raums als Statuen dargestellt. Allerdings nimmt die Dunkelheit und das Alter den Helden ihren Glanz, sodass sie eher wie die Helden eines finsternen Herrschers erscheinen. Inmitten der Statue steht ein gewaltiger Riese. Als er Euch erblickt, schreit er voller Hass: "IHR NIEMALS VERLASSEN DIESEN SALL MEHR! IHR NEUE OPFER!"

## Korridor 2

Ihr öffnet die Tür und blickt in die glühenden Augen einer gigantischen Naga. zischelnd greift sie Euch mit ihrem Schwanz und beginnt damit zuzudrücken. Als Ihr beinahe das Bewusstsein verliert dröhnt aus dem Gang hinter ihr eine Stimme, die unverkennbar die eines Riesen sein muss: "MIR ETWAS ÜBRIG LASSEN! JA?"

## Großer Turm EG

Das Geschoss des Turms, das ihr nun betretet, beherbergt eine gigantische Säule in seiner Mitte, sodass es euch schwer fällt, die eigentliche Größe des Raums zu ermessen. Bei näherem Betrachten bemerkt Ihr, dass diese Etage eher ein schmaler Rundgang als einem normaler Raum ist. Ihr hört ein Kratzen und Schaben über euch, sodass ihr neugierig werdet, was euch dort oben wohl erwartet...

## Großer Turm OG 1

Als Ihr die Treppe hinaufsteigt, bemerkt Ihr, dass es um Euch herum immer dunkler wird und Ihr habt Probleme, die Stufen zu erkennen. Als Ihr endlich in den stockfinsternen Raum tretet, lodern vor euch plötzlich grelle Flammen auf, denen ihr nur knapp entkommen könnt. "ICH HABE EUCH BEREITS ERWARTET", tönt eine unmenschliche Stimme. Während sie spricht, kommt sie immer näher an Euch heran und als ihr Besitzer in den Schein der Flammen tritt, seht ihr das Gesicht eines Dämonen grinsen.

**Wenn ein Held den Begegnungsmarker aktiviert, nimm seine Figur und stelle sie auf den Begegnungsmarker in dem Gebiet "Großer Turm OG2". Bau es danach auf und lies den Text für das Gebiet vor, als wäre es neu betreten worden.**

**Die Begegnungsmarker in beiden Gebieten stellen besondere Teleportfelder dar, die nicht als Weg in die Stadt genutzt werden können. Sie bleiben nach Benutzung liegen und können von anderen Helden genutzt werden. Allerdings nur in eine Richtung: Nach oben in das Gebiet "Großer Turm OG 2"!**

## Großer Turm OG 2

Als das Ziehen in eurem Bauchnabel nachlässt, rappelt Ihr Euch auf und findet euch in einem anderem Raum wieder. Ihr

seht vier Gestalten in langen schwarzen Mänteln, die leise flüstern. Als sie euch bemerken, geht einer von ihnen auf euch zu und blickt euch tief in die Augen und ihr erkennt ihn. "Ihr!" stammelt ihr. "Ja ich!", antwortet Euch der Alte. "Ihr seid genau in meine Falle getappt." Mit diesen Worten dreht er sich von euch weg und die Vier rufen gleichzeitig: "Erscheine Meister!" Flammen lodern auf und ihr seht euch einem Gigantischem Dämon gegenüber. Mit einem diabolischem grinsen blickt er auf Euch herab und schreit: "Endlich Seelennahrung!"

### Important:

**Der Dämon in diesem Raum ist der Meister. Er ist ein Elitedämon mit 20 Lebenspunkten und einer Rüstung von 8. Er besitzt die Eigenschaften eines normalen Elitedämons und ist zudem immun gegen Verbrennungen und Betäubungen und besitzt die Fähigkeit Doppelangriff.**

**Wenn die Helden den Meister und seine Hexenmeister töten:**

Laut brüllend Stürzt der Dämon zu boden und vergeht in einem Wirbel aus Blut. Ihr entschließt euch den Alten qualvoll zu töten, doch wie zu erwarten winselt er um Gnade: "Ich... ich war nicht bei Sinnen! Bitte ihr müsst mir gla..." doch eure Klinge kennt keine Gnade es dauert nur wenige Sekunden da liegt sein Kopf schon vor seinen Füßen und mit einem gurgeln ergießt sich sein Blut auf die kahlen Steine des Bodens.

**Die Helden Gewinne den Quest und erhalten 3 Questmarker.**

## Schätze

Kupfer 1: 2 Questmarker, 1 Fluch, 1 Kupferschatz  
Kupfer 2: 1 Questmarker, 1 Fluch, 1 Kupferschatz  
Kupfer 3: 1 Fluch, 2 Kupferschätze

Silber 1: 3 Questmarker, 2 Flüche, 1 Silberschatz  
Silber 2: 2 Questmarker, 1 Fluch, 1 Silberschatz  
Silber 3: 2 Questmarker, 2 Flüche, 2 Silberschätze

Gold 1: 4 Questmarker, 2 Flüche, 1 Goldschatz  
Gold 2: 2 Questmarker, 2 Flüche, 2 Goldschätze