



Eine Reise ins Ungewisse

By Konrad Koch

Quest Background

In mitten der Ländereien von Hohenburg liegt die prächtige Hafenstadt Aastrah, ein Wiegepunkt für Handel und Schifffahrt. Ihr seid erst seid einigen tagen, jeder mit einem anderen Schiff aus Angekommen, in der Hoffnung hier Abenteuer zu erleben.

As ihr gerade euer letztes Erspartes für einen Humpen Bier im "Tanzenden Oger" ausgebt und darüber sinnt wie ihr nun zu Gelt kommt ohne euch als Schweinehirte zu versuchen hört ihr am Nebentisch zufälligerweise ein Gespräch mit:

"..genau, Millionen Goldstücke, wen das kein guter Preis ist!"

"Dan Muss der Stadthalter aber Sehr verzweifelt sein, zumal die Kassen angeblich leer sind"

"Er bezahlt das ja auch aus eigener Tasche"

"Aus eigener.. so reich ist der?"

"so reich! Aber ist doch klar, wen das Westliche viertel weiterhin geschlossen bleibt dann kann der sich im Brackwasser ersäufen, jetzt wartet er auf Leute die ihn von der Planke holen.

"Ich würde Meutern, nur um den alten Drecksack ersaufen zu sehen"

"Haha, das währ ein spaß mit seinen ganzen Gewändern der fette sack, untergehen wie ein Stein.."

Mit dem Festen plan, am morgigen tag dem Stadtzentrum einen besuch abzustatten und herauszufinden was genau es mit dem Westlichen Viertel auf sich hat, lasst ihr den Abend ausklingen.

Der nächste Morgen ist angebrochen, nach einem Frühstück das aus etwas Eintopf und Brot bestand zieht ihr in Richtung Stadtzentrum, wo auch eure Fragen Beantwortet werden.

Vor einer Woche Brach im Westlichen Viertel eine Seuche und Chaos aus, Menschen verwandelten sich in wilde Tiere und rissen ihre eigene Familie, griffen alles so lange an bis man sie Niederstreckte. Mann hat den Quell der Krankheit schon ausgemacht, eine Tempelruine bei der alle betroffenen Restaurationsarbeiten durchführten, jemand muss diese besuchen und nach dem Grund der Verwandlung forschen. Sofern ihr den Tempel Säubert erhaltet ihr 10000 Goldstücke. Etwas verärgert dass es sich nicht um die von dem besoffenen besagten Millionen handelt, wird die Entscheidung aber von eurer lehren Börse unterstützt.

Ihr willigt ein, handelt noch einen kleinen Vorschuss für Ausrüstung aus und begeben euch zum nächsten Händler und zum Westlichen Viertel.

Quest Goals

Untersuche den Tempel und beseitige das Übel das in ihm weilt, finde den Grund für die Verwandlungen der Arbeiter. Danach kommt sofort zur Stadt und erstattet Bericht.

Gebiet 1 - Der Tempel

Nach dem öffnen der Tür breitet sich vor euch die verwitterte Kulisse des Tempels aus.

Steine die ehemals zur decke gehörten liegen auf dem Boden, die wände mit Moos bewachsen und ihr fragt euch wer die summe aufbringt diese Ruine zu renovieren. Zumal Der Tempel recht klein zu sein scheint. An einigen stellen stehen Säcke mit Gips und Steinen die die Handwerker zurückgelassen haben müssen. Einer der Gipssäcke ist umgekippt und sein Inhalt hat sich in eine Blutpfütze ergossen. Dieser Tempel wird gerade aus Blut erbaut, euch fährt es Kalt den Rücken herunter. Doch Schlurfende schritte und leise Fressgeräusche lassen euch schnell aus euren Gedanken fahren und die Waffen etwas enger fassen.

Ereignis 1:

Der Schatten scheint sich zu bewegen, neugierig haltet ihr eure Fackel gegen das Dunkel:

Einen Machtwürfelwurf:

Lehre Seite:

Da muss eure Einbildung wohl einen Streich gespielt haben, außer einem Verlassenen Spinnennetz war da nichts

Sonst:

Ihr werdet ein Feld nach hinten zurückgeworfen und Euer Zug

Endet Sofort, als ein Tiernensch aus dem Dunkel auf euch zuspringt.

(Der Tiernensch wird Sofort Aktiviert)

Ereignis 2:

Ihr tastet euch langsam voran, immer wieder in alle Richtungen Schauend, nur nicht auf den Boden, plötzlich gibt dieser nach,

Einen Machtwürfelwurf:

Lehre Seite:

Rechtzeitig habt ihr es geschafft einen Satz nach hinten zu machen, ehe die Morschen Bretter welche eine Treppe verdeckt haben unter euch nachgeben.

Sonst:

Ihr wollt noch zur Seite springen, aber zu spät, die Morschen Bretter brechen durch und ihr Ihr fallt mit einigem Getöse eine Steile Treppe

herunter.

(Verlust eines Lebenspunktes Rüstung wird nicht berücksichtigt)

Gebiet 2 - Der Gang

Nach dem Ihr die Muffige Treppe herabgestiegen seid und die Rüstung und Haare von Spinnenweben befreit sind Schaut ihr euch um neugierig um. Der Schein eurer Fackeln zeigt einen kleinen Gang von dem, in einiger Entfernung weitere Gänge Abzweigen. Als ihr gerade beratschlagen wollt was ihr tut seht ihr an einem der Gänge Bewegung, ein Schatten Huscht vorüber. Rote Augen Starren euch einen Bruchteil einer Sekunden an, dann ertönt ein markerschütterndes Geheul welches vom Echo der Gänge Tausendmal wieder hallt.

Ihr wisst, man erwartet euch.

Gebiet 3 - Das Nest

Als ihr die Tür aufstoßt schlägt euch ein widerlich süßlicher Gestank entgegen. Die Drei Spinnen drehen sich überrascht zu euch um und die Mächtigen Leiber erzittern gierig bei dem Anblick von Frischfleisch der sich ihnen Bietet. Grünlicher Geifer Trieft aus ihren Mündern und wirft Blasen wo es den Boden Berührt. Ein zweiter Blick verrät euch den Ursprung des Gestankes. Zeretzte Leiber von Menschen und Tiermenschen liegen auf dem Boden zerstreut. Ein Man, in der hintersten ecke ist feste eingeschnürt, nur sein Kopf lugt Spastisch Zuckend aus dem Netz. Schaum Tropft ihm aus dem Mund und Teile seines Körpers haben sich schon zu Flüssigkeit zersetzt. Ihm Könnt ihr nicht Mehr Helfen, Jetzt heißt es sich erst Selbst zu Retten.

Ereignis 3:

Nach dem Ihr versucht habt das Netz zu lösen seht ihr das es keine Möglichkeit mehr Gibt den Man zu retten. So beschließt ihr seinem Leben ein Ende zu setzen. Als ihr eure Waffe zum Schlag ausholt sehen euch seine Augen dankend an. Sein Körper sackt gänzlich zusammen und zum seine Hand lässt etwas frei, ein Heilrank kullert zu Boden. Ein Abschiedsgeschenk.

Gebiet 4 - Die Grotte

Leises Plätschern und ein entferntes Rauschen, wie ein unterirdischer Fluss sind zu hören als ihr die Tür öffnet. Euer Eintreten und der Schein eurer Fackeln wird mit dem Papyrusartigen Rascheln vieler Flügel beantwortet. Fledermäuse gehen euch durch den Kopf doch als sich die Riesigen Rasiermesserflügler von der Decke herablassen, fast schon Majestätisch gelassen, als ob ihr für sie keine sonderliche Gefahr darzustellen scheint. Vielmehr sagen ihre Augen zu euch nicht Feind, sondern Essen. Da habt ihr aber noch ein Wort mitzureden.

Gebiet 5 - Die Säule

Eine Massive Aus dem Fels geschlagene Säule steht mitten im Raum, sie ist Reich verziert, doch manche Stellen sehen so aus als ob etwas seine Krallen daran gewetzt hat. Bei Näherer Betrachtung erkennt ihr die Schöpfungsgeschichte durch Hrech und Astia die Hüter des Wassers. Gerne würdet ihr hier etwas ruhen und die Fresken bestaunen, doch etwas sagt euch das ihr nicht alleine in dem Raum seid.

Gebiet 6 - Der Abgrund

Einige Schritte nach der Tür geht es Senkrecht in den Boden ein, Heiser Rauch Pfeift daraus empor Und wird über einen Riss in der Decke wieder Abgezogen. Ein einzigartiges Naturschauspiel was euch zur längeren Beobachtung anreizen würde, wäre nicht der widerliche Gestank von Faulen Eiern in der Luft. Ihr wollt euch gerade wieder abwenden und die Tür hinter euch Schließen um den Geruch einzusperren, als etwas hinter dem Rauch Hervorgeschossen kommt.

Gebiet 7 - Die Ogerhöhle

Die Nach dem Ihr die Rune in die Einfassung gelegt habt Bricht die Tür nach hinten durch. Staub wirbelt auf und macht die Sicht für einige Sekunden unmöglich. Gerade rechtzeitig seht ihr wie eine gigantische Flammenwand auf euch zukommt, so das ihr noch Deckung im Türrahmen nehmen könnt. Außer einigen versenkten Kleidungsstücken und dem Geruch von verbrannten Haaren ist nichts passiert. Ihr nickt euch nur stumm zu, und beginnt den Raum zu stürmen.

Gebiet 8 - Das Labor

Zögerlich geht ihr die Treppe herunter. Dicht an die Wand gepresst und immer um die ecke lugend. Die Wendeltreppe scheint kein Ende zu nehmen, doch ach einiger Zeit dringt eine Stimme an euer Ohr. Flüche und das Geräusch von versplittertem Glas.

Ihr seht schon einen Lichtschein weiter unten und nehmt zugleich ein blubberndes Geräusch wahr.

"Ich werde ihm nie wieder dienen können, vielleicht lässt er mich am Leben wenn ich ihm alle Aufzeichnungen mitbringe... natürlich lässt er mich am Leben, mich seinem ergebensten Diener. Was kann ich dafür das die Stadt so schnell gehandelt hat. Wer hätte auch gedacht das diese Idioten das alles hier überleben & WER?"

Ihr schleicht näher in Richtung Ausgang als plötzlich &

Erster Held der die Treppe herabsteigt muss einen Machtwürfel würfeln

Erfolg (Lehre Seite)

Ein dürrer Faden an eurem Fuß eure Aufmerksamkeit fordert. Der Faden ist an ein Glöckchen gebunden. Erfreut das ihr es entdeckt habt steigt ihr darüber hinweg, sagt euren Gruppenmitgliedern bescheid und betretet den Raum vor euch.

Misserfolg

Ihr hört den Leuten einer Glocke die, wo ihr doch so bedacht seid leise zu sein, unglaublich laut klingelt. Fluchend merkt ihr das ihr auf einem Faden steht der dieses Signal hervorgebracht hat. Als ihr wieder aufsehen wollt schlägt euch ein Feuerball zu Boden

5 Schadenspunkte + 1 Verbrennungsmarke. (Rüstung wird nicht berücksichtigt)

Ich fällt nach vorne in den Raum hinein.

Ein Labor, Phiole und kleine undefinierbare Maschienen überall verstreut. Pergamente und Bücher sind an den Wänden gestapelt. In der Mitte, umgeben von zerstörten Fläschlein steht ein Magier der Aufgebracht flucht

Ende

Der Magier Spuckt blut und hebt schützend seine hand vor sich,

"Halt Halt" bettelt er, "Ich wusste das ich euch nichts entgegen zubringen habe, ihr wart von Anfang an zu stark, bevor ihr mich tötet ich habe euch noch etwas zu sagen"

Er hustet und macht eine kurze pause

"Aber ihr sollt wissen das Mein Tod nichts aufhält, in wenigen tagen ist es so weit mein Meister hat alles vorbereitet, nicht mal ihr könnt ihn aufhalten"

Während er spricht geht er immer wieder kleinere schritte zurück, als ihr bemerkt was er vor hat ist es bereits zu spät. Er lacht laut, ein greller blitz entsteht und die Transportrune die mit vielen kleinen bündeln bedeckt war lässt ihn und die Bündel verschwinden.

Ihr flucht laut und beschließt ihm noch nicht zu folgen sondern erst das Labor zu durchsuchen.

Nach dem Ihr einige der Pergamente durchgelesen habt kommt ihr zu dem Schluss das dieser Magier mit der Umwandlung von Menschen in Monster experimentiert hat. Skelette und Tiernischen schienen ihm schon geglückt, aber er spricht von einem weiteren großen erfolg, einer der der alles andere in den Schatten stellt.

Ihr beschließt erstmal zurück in die Stadt zu reisen und eure Entdeckung Mitzuteilen. Irgendwie habt ihr das Gefühl das das noch nicht alles war.

Truheninhalt

Kupfer 1: 1 Fluch, 1 Questmarker, 1 Kupferschatz

Kupfer 2: 2 Flüche, 1 Questmarker 1 Kupferschatz

Kupfer 3: 3 Flüche, 2 Kupferschätze

Silber 1: 1 Silberschatz, 3 Flüche,

Silber 2: 1 Silberschatz, 1 Fluch 200 Münzen

Silber 3: 1 Silberschatz, 2 Flüche, 100 Münzen

Sonderregeln

Starteinstellungen:

- Start mit 10 Questmarkern
- Overlord mit 3 Karten
- 300 Gold Pro Held

Zu Beachtende Regeln:

Grundsätzlich wird mit ALLEN Regeln der Errata gespielt:
(Natürlich nur die des Basis Spieles)

http://www.hds-fantasy.de/DescentFAQ_German.pdf

Hier die Wichtigsten noch mal Aufgeführt:

Tränke zu sich nehmen

Der Held darf nur 1 Trank (jeglichen Typs) pro Runde zu sich nehmen.

Overlord-Karten für Drohmarker abgeben

Der Overlord darf jederzeit Karten abwerfen, um dafür Drohmarker aufzunehmen, sogar während eines Spielerzuges.

Schätze aus Truhen verkaufen

Helden dürfen nicht mehr sofort einen Schatz aus einer Truhe gegen seinen Wert in Münzen umtauschen. Stattdessen müssen sie den Gegenstand in die Stadt bringen, um ihn dort im Laden zum halben Wert zu verkaufen.

Schätze im Laden kaufen

Helden können Schatz-Karten im Laden kaufen, wenn sie im Spiel bereits mindestens eine Truhe dieser Farbe geöffnet haben. Beispielsweise dürfen Helden keine Silberschätze im Laden der Stadt kaufen, bevor sie nicht eine Silbertruhe geöffnet haben.

Kleine Monster und Treppen

Mit einem Bewegungspunkt kann sich ein kleines Monster von einem Feld mit einer Treppe zu einem beliebigen Feld mit einer Treppe der gleichen Farbe bewegen.

!WICHTIG! Sichtweite

Die Sichtweite eines Helden beträgt 10 Kästchen, Gegenstände, Monster, Feldkarten etc. werden ERST aufgebaut wenn diese ins Sichtfeld eines Helden kommen. Feldkarten und Hindernisse, sowie nicht Aufgenommene Items welche schon einmal in sichtweite eines Helden waren bleiben auch für die Spieler sichtbar. Monster können aber wieder vom Plan genommen werden sobald sie aus dem Sichtfeld des Helden verschwinden. (Hinter einem Gegenstand verstecken oder um die Ecke gehen.

Monster bleiben aber auf dem Feld wenn sie HINTER anderen Monstern Schutz suchen.

Zum eingrenzen bzw. bestimmen einer Sichtlinie werden folgende Regeln verwendet:

Eine Gerade Linie muss von der Mitte des Standpunktes eines Helden bis zur Mitte des Feldes gezogen werden können das der Held sehen will (Standpunkt eines Monsters, Gegenstandes etc.) Wird die Linie nicht unterbrochen, ist das Feld für ihn sichtbar. Um die Linie darzustellen kann eine Kartenseite genommen werden oder wirklich eine Schnur.

Bei Fragen wegen der Feuerschablonen die Errata zu rate ziehen.

Die in der Questbeschreibung auftauchenden Fallen werden immer beim ersten Helden der sie aktiviert durchgeführt, wenn durch diese Falle ein Monster aktiviert wird kommt der Overlord zum Zug und darf diese Einheit steuern, danach, sofern nicht anders angegeben kommt der Spieler dessen Aktion unterbrochen wurde zum Zug.

Aktiviere Transportglyphen

Schon Aktiviere Transportglyphen geben keine Questmarker, können aber genutzt werden.

Da dieses Quest als erster teil eines Szenarios geplant ist, sollten die Heldenspieler die Gegenstände und Fähigkeiten ihrer Figuren Notieren wenn das Quest abgeschlossen ist

Gebietsregeln

Gebiet 6

Während dem Aufenthalt in Gebiet 6 ist Rasten unmöglich
Anmerkung zur Sicht: Durch den Rauch kan man erst sehen wen man ihn überwunden hat, also an den ecken drübergelaufen ist.

Gebiet 5

Der Steinhaufen in der Mitte symbolisiert die Säule, kein Monster, Held oder Begleiter kann diese überwinden.