



Silberlicht

Startgebiet

Gebiet 2

Gebiet 1

Gebiet 4

Gebiet 3

Gebiet 8

Gebiet 7

Gebiet 6

Gebiet 5

Silberlicht

By Benedikt Wiggering

Quest Background

Immer öfter hört Ihr nachts, wenn Ihr in euren sicheren Zimmern in den Betten liegt, von Draußen ein schauriges Heulen. Eines Morgens fragt ihr den Wirt, was es damit auf sich hat. Er tut so, als würde er nicht wissen, wovon Ihr redet und verweist euch auf einen alten Bauern an einem einsamen Tisch. Ihr setzt euch und fragt ihn nach dem nächtlichen geschehen. Mit leiser Stimme beginnt er, euch vom Fluch des Werwolfs zu erzählen.

"Jede Nacht steigt er aus den Tiefen seiner Höhle und geht auf die Jagd. Ein riesiges Wesen, dass sich auf zwei Beine erhebt und wenn wir Glück haben, nur ein paar Schafe reißt. Wir haben schon alles versucht, doch unsere Waffen konnten ihn nicht verletzen." Prüfend schaut er euch an. "Wenn Ihr wirkliche Helden seid, würdet Ihr uns helfen. Unser Dank wäre Euch gewiss. Selbstverständlich würdet Ihr auf all unseren Dorffesten mit freiem Mahl mit dazugehörigem Getränken erhalten."

Das hört sich nicht schlecht an, denkt Ihr euch und beschließt, dem Werwolf ordentlich in den Hintern zu treten...

Quest Goals

Ihr habt es euch zum Ziel gemacht, den Werwolf zu erledigen und werdet erst wieder ruhig schlafen können, wenn des Nachts kein Heulen mehr zum silbernen Mond heraufschallt. Der Werwolf hortet in seiner Höhle allerlei Schätze; was wäre also besser, als sie ihm zu entwenden? Für einen kurzen Ausflug in die Stadt müsst ihr nur die Transportglyphen aktivieren. Doch gebt gut auf eure 5 Questmarker Acht, denn mehr erhaltet Ihr am Anfang nicht.

Startgebiet

Ihr müsst euch langsam an das Dunkel der Höhle gewöhnen. Dann erkennt Ihr einen Haufen Knochen in einer der Ecken. Obwohl sie frisch zu sien scheinen, könnt Ihr keine hungrigen Ratten entdecken. Selbst die wurden schon vom Werwolf gefressen. Sein Apettit scheint unstillbar zu sein...

Gebiet 1

Ihr öffnet die Tür und ein tierischer Gestank strömt euch entgegen. Tiermenschen und Höllenhunde, das scheinen die richtigen Gefährten für einen Werwolf zu sein...

Die Runentür öffnet sich von selbst, als ihr die pulsierende Rune an das Schloss haltet. Ihr Symbol erstrahlt in einem kräftigem Licht. Dafür wird das Licht der anderen Rune immer schwächer und schwächer, bis selbst ihr Symbol verschwindet. Ihr haltet nur noch einen normalen Stein in der Hand und verflucht den Zauber, der euch zwingt, den einen Weg weiter zu gehen. Vor lauter Wut werft Ihr den wertlosen Stein an die nächste Wand, wo er in tausend Splitter zerspringt.

Important:

Wenn die Helden sich für eine der beiden Runentüren entscheiden, zerfällt die Rune der anderen Tür zu Staub.

(Beispiel: Die Helden öffnen die rote Runentür, dann verlieren sie die Blaue Rune und müssen auf dem gewählten Weg verbleiben.)

Gebiet 2

Der Gestank des riesigen Ogers bringt euch beinahe dazu, wieder in eure sichere Stadt zurückzukehren, aber dann denk Ihr an den alten Bauern und die Feste, die zu euren Ehren veranstaltet werden sollen und noch einmal atmet tief ein, bevor Ihr für den Rest des Kampfes die Luft anhaltet...

Gebiet 3

Euch schient es, als hättet Ihr das Nest des Werwolfs gefunden, so viele abscheuliche Monster scharen sich um ein gewaltiges, aufrechtgehendes Wesen in Wolfsgestalt, das mit knurrender Stimme seinen Dienern den Angriff befiehlt...

Important:

Der Elite-Tiermensch in diesem Gebiet trägt den Namen Garrun der Braune. Er hat 5 Bewegungspunkte, 10 Lebenspunkte und 4 Verteidigung.

Als zusätzliche Fähigkeiten erhält er Durchbohren 3 und Furchteinflößend 1.

Wenn ein Held Garrun den Braunen tötet:

Als Garrun zu Boden geht, scheint er immer mehr von seinem Fell zu verlieren. "Ihr Narren! Ihr denkt, Ihr hättet den Werwolf erlegt? Mein Bruder hat mich noch nie aus dieser Höhle gelassen und auch euch wird das nicht mehr gewährt sein!"

Gebiet 4

Der Schweiß des Riesen überdeckt sogar noch den Duft des von euch so geliebten Goldes. Ihr habt das gefühl es könnte durchaus eine menge an wert verlieren, wenn ihr es länger hier lasst. Und das wäre doch wirklich Verschwendung... nichtwahr?

Wenn die Helden eine der Runentüren öffnen:

Gebiet 5

Erst seht und - erfreulicherweise - riecht Ihr nichts, aber als euch die Knochenpfeile um die Ohren schwirren, wisst Ihr schnell mit wem Ihr es zu tun habt. Grimmig lächelt Ihr, denn Ihr wisst, dass sind keine Gegner, sondern nur Verzögerungen auf dem Weg zu euren Ziel.

Gebiet 6

Ihr habt die Skelette schnell erledigt, aber nun seht Ihr euch einem echten Gegner gegenüber: den Werwolf, den Ihr suchtet, jedenfalls sagt euch das eure Nase. Als diese gewaltige Tier auf euch los stürzt heult es ohrenbetäubend laut und ihr beginnt euch nach gutem Duftwasser und eurem sicherem Heim zu sehnen.

Important:

Der Elite-Tiermensch in diesem Gebiet trägt den Namen Sachrak der Rote. Er hat 5 Bewegungspunkte, 10 Lebenspunkte und 4 Verteidigung.

Als zusätzliche Fähigkeiten erhält er Durchbohren 3 und Furchteinflößend 1.

Wenn ein Held Sachrak den Roten tötet:

Sachrak geht zu Boden und zuckt, während er sein Fell verliert.

"Einfaltspinsel! Ich war schon immer der Schwächste aus unserem Wurf, wartet bis Ihr meinen Bruder kennen lernen müsst!"

Gebiet 7

Dieser gewaltige Mantikor will garnicht so recht zu dem stinkendem Rest dieser Höhle zu passen, doch als er brüllt, verschlägt euch sein stinkender Atem eure schlagfertige Antwort. Aber mit Reden verschwenden nur die Oberschurken ihre Zeit vor dem tödlichen Hieb, also stürmt Ihr stumm voran...

Gebiet 8

Ihr stoßt die Tür auf, und da der Gestank seinen grausigen Höhepunkt erreicht zu haben scheint, seid Ihr euch sicher, diesmal in der richtigen Grotte zu sein. Halb betäubt vom Geruch taumelt Ihr in den Raum, nur um euch vor den rotglühenden Augen eines gewaltigen Tiermenschs zu übergeben.

"Was für Helden!", jault er euch entgegen. "Vertrag das Höhlenklima wohl nicht, was?!"

Etwas schwach auf den Beinen geht Ihr in Abwehrhaltung, um euch dem Ansturm der stinkenden Bestien entgegenzustellen.

Important:

Diesmal haben die Trottel also tatsächlich die richtige Höhle gefunden und stehen endlich Warghar, dem schwarzen Werwolf

entgegen.

Warghar ist ein Elite-Tiermensch, der über 6 Bewegung, 20 Lebenspunkte und 5 Verteidigung verfügt. Er hat Kommando, Durchbohren 4 statt 2 und Furchteinflößend 2. Er erhält einen roten, zwei grüne und einen schwarzen Würfel.

Warghar kann nur mit der Waffe aus einem Silberschatz getötet werden!

Alle anderen Waffen können ihn nur so verletzen, dass seine minimalen Lebenspunkte auf 10 sinken. Zudem erhält Warghar nach jeder Verletzung durch eine Waffe, die nicht aus einem Silberschatz stammt, einen Machtwürfel; bei gewürfeltem Energiesymbol wird der Schaden ignoriert.

Außerdem werden die Standard-Bewegungspunkte der Helden jeweils um einen Punkt reduziert, da der Gestank in diesem Gebiet zu sehr beeinflusst.

Wenn die Helden Warghar töten:

Warghar der Schwarze sendet ein letztes verzweifertes Heulen in Richtung des Himmels; den Mond wird es aber durch die dicke Steindecke nicht erreichen.

"Ich und mein Rudel waren nicht die Einzigen, falls Ihr das hoffen solltet. Der Fluch ist schon weit in der Welt verbreitet!"

Mit diesen Worten stirbt der Werwolf und verwandelt sich wieder in einen Menschen. Ihr wisst, dass niemand in dieser elendig stinkenden Höhle verrotten sollte, und nehmt den Leichnam an euch. In der Stadt übergebt Ihr ihn dem alten Bauern, der vor Freude weint. Ihr verschweigt, dass es nicht der Letzte seiner Art war und versucht, dieses bedrückenden Gedanken mit den gewiss nicht gesundheitlich unbedenklichen Getränken herunterzuspülen, die euch nun umsonst gerreicht wurden.

Die Helden erhalten 3 Questmarker und gewinnen den Quest.

Important:

Schätze

Kupfer 1 2 Questmarker, 1 Fluch, 1 Kupferschatz
Kupfer 2 1 Questmarker, 100 Münzen, 1 Kupferschatz
Kupfer 3 2 Flüche, 2 Kupferschätze

Silber 1 3 Questmarker, 2 Flüche, 1 Silberschatz
Silber 2 2 Questmarker, 200 Münzen, 1 Fluch, 1 Silberschatz
Silber 3 1 Questmarker, 2 Flüche, 2 Silberschätze

Gold 1 3 Questmarker, 2 Flüche, 1 Goldschatz
Gold 2 3 Flüche, 2 Goldschätze