



Beschwörung des Grauens

By Dragonmaster

Scenario Background

Auf einem kleinem Friedhof in der Nähe des verschlafenen Dorfes Sigmirda ereignen sich unheilvolle Dinge. Menschen verschwinden spurlos, Gräber sehen aus, als wären Ihre verstobenen Einwohner wieder auferstanden und Nachts soll man unheimliche und düstere Gesänge vom Friedhof vernehmen können.

Der Legende nach soll ein Geisterbeschwörer Namens "Gohlan der Schreckliche" tief unter den Gruften des Friedhofes in einen ewigen Schlaf verbannt worden sein. Anscheinend ist er wohl erwacht. Ihr als erfahren Abenteurer und Heldentruppe werdet gebeten der Sache auf den Grund zu gehen.

Mission Goals

Dringt tief in Gruften des Friedhofes ein und sucht "Gohlan den Schrecklichen" der Quell des ganzen Übels und vernichtet ihn, bevor er seine düsteren Beschwörungen zu Ende führen kann. Versucht auch die uralten Transportglyphen zu finden und zu aktivieren.

Ihr habt zu Beginn der Quest 4 Questmarker. Solltet Ihr zu irgend einem Zeitpunkt keine einzige mehr besitzen, wird "Gohlan der Schreckliche" seine düstere Beschwörung zu Ende führen können und die Welt in tiefes Chaos stürzen.

Startgebiet

Nach dem Ihr eine große Gruf durchquert und eine alte steinerne Treppe hinab gestiegen seid, gelangt Ihr in einen kleinen Gang, von dessen Ende Ihr ein Kratzen und einen dunklen Gesang vernehmt. Ihr habt gerade den Gang betreten, als sich wie aus dem Nichts hinter euch eine schwere Steintür schließt und den Weg zurück an die Oberfläche versperrt. Jetzt bleibt euch nur noch eine Richtung.

Gebiet I

Der Raum ist sehr verstaubt und Spinnweben hängen von der Decke. Auf der gegenüberliegenden Seite könnt Ihr die ersten Schätze entdecken und eine Treppe führt weiter nach unten. Ihr habt den Raum gerade betreten als sich aus den Schatten einige tote Wesen auf euch zu bewegen.

Gebiet II

Ihr gelangt in einen sich windenden Gang der von Gruben und Trümmern übersät ist und in dem abgrundtiefe

Scheuslichkeiten auf euch warten.

Gebiet III

Als sich die Tür öffnet und Ihr in die neue Kammer schaut, könnt Ihr im Schein der Wandfackel zwei Treppen und eine Runen verzierte Tür erblicken. Die Decke und die Wände sind jedoch voller Spinnweben und voller Schrecken stellt Ihr fest das Ihr auch nicht allein seid in dieser Kammer.

Wer die Erweiterung "Quelle der Finsternis" besitzt, kann sich überlegen ob er ab hier zusätzlich den "Spuk" mit ins Spiel bringen möchte.

Gruft I

Diese Gruft ist fast kreisrund und um die Treppe herum klafft ein tiefer Abgrung und von irgendwo vernehmt Ihr die Geräusche von schlagenden Flügeln und kratzenden Krallen.

Wenn ein Held seinen Zug auf dem Begegnungsmarker beendet:

" Ihr vernehmt ein Geräuch wie von rollendem Gestein. Neben euch öffnet sich eine kleine Geheimkammer aus der ein Skelett mit einem Runenschlüssel um den Hals heraus tritt. "

Stelle ein Elite Skelett neben das nächstmögliche frei Feld neben dem Begegnungsmarker. Wenn ein Held das Skelett besiegt hat, erhalten der Spieler sofort 100 Münzen anstelle von 50 und den blauen Runenschlüssel.

Gruft II

Als Ihr vom Treppenabsatz in die Gänge rechts und links von euch schaut, könnt Ihr aus jeder Richtung ein feurig, rotes Augenpaar in der Dunkelheit erkennen, welche langsam auf euch zu kommen.

Wenn ein Held seinen Zug auf dem Begegnungsmarker beendet:

" Ihr vernehmt ein Geräuch wie von rollendem Gestein. Neben euch öffnet sich eine kleine Geheimkammer aus der ein Skelett mit einem Runenschlüssel um den Hals heraus tritt. "

Stelle ein Elite Skelett neben das nächstmögliche frei Feld neben dem Begegnungsmarker. Wenn ein Held das Skelett besiegt hat, erhalten der Spieler sofort 100 Münzen anstelle von 50 und den gelben Runenschlüssel.

Gebiet IV

Nachdem Ihr auch die letzte Runentür geöffnet habt gelangt in eine große Halle wo mehrerer Säulen umgestützt herum liegen und tolle Schätze zu finden sind. Doch diese werden von Finsternen Wesen aus der Dunkelheit scharf bewacht. Ausserdem vernehmt Ihr den Beschwörungsgesang lauter.

Gebiet V

Ihr gelangt in eine weitere große Halle die von kleinen Wandfackeln sperlich beleuchtet wird. Doch Ihr erkennt sofort was sich im Zentrum der Halle abspielt. "Gohlan der Schreckliche" steht in der Mitte, imringt von seinen treuen und finsternen Anhängern. Alle sind tief in den Beschwörungsgesang versunken. Doch als Sie euch erblicken, funkelt abgrundtiefer Hass in Ihren Augen und Sie wenden sich, ohne den Singsang zu unterbrechen, euch zu.

"Gohlan der Schreckliche" ist ein Elite Hexenmeister mit 15 Leben und Rüstungsschutz von 6, auserdem regeneriert er in jeder Runde ein Leben und hat Hexerei 5.

Wer über die Erweiterung "Altar der Verzweiflung" verfügt, sollte der Geschichte halber, anstelle der zwei Höllenhunde zwei Dunkle Elite Priester einsetzen.

Sollten die Helden es nicht schaffen den Hexenmeister innerhalb von 5 Runden zu besiegen, so ist die Beschwörung erfolgreich und ein Elite Dämen taucht mitten im Raum auf. Stelle den Dämen auf die nächste frei stelle von "Gohlan dem Schrecklichen". Der Dämon taucht erst am Ende des fünften Overload Zuges auf und kann in dieser Runde nicht mehr angreifen oder sich bewegen.

"Nun ist euer Schicksal besiegelt" ruf euch Gohlan der Schreckliche zu. Und mit einem lauten Knall erscheint in der Mitte der Halle ein riesieger Dämon.

Ihr habt "Gohlan den Schrecklichen" (und den Dämon) besiegt, Ihr habt die Welt vor der Ewigen Finsternis bewahrt und diese Quest ruhmreich erfüllt.

Dafür erhaltet Ihr 4 Questmarker.

Schatztruhen

Schatztruhen

Kupfer I - 1 Kupferschatz / 2 Questmarker
Kupfer II - 200 Münzen / 1 Fluch
Kupfer III - 2 Kupferschätze / 100 Münzen

Silber I - 1 Silberschatz / 300 Münzen
Silber II - 2 Questmarker / 2 Flüche
Silber III - 1 Heiltrank / 1 Ausdauertrank

Gold I - 2 Goldschätze / 500 Münzen
Gold II - 1 Fluch / 1000 Münzen oder
2 Unverwundbarkeitstränke (Altar der Verzweiflung) oder
2 Krafttränke (Quelle der Finsternis)