

Sonnenklänge

Prinz Karad von Carron war ein berühmter Held. Sein Sieg über die Goblärmeen bei der Erstürmung von Carronburg zählt heute zu den Legenden. Seine Abenteuer und auch die Geschichte seines Todes durch den Ogerfürsten Ratgot wird noch heute an vielen Lagerfeuern erzählt. Sein Begräbnis in der Gruft im Skaag-Gebirge war ein trauriger Tag für die Bevölkerung von Carronburg, an der Seite des Prinzen starben viele seiner Gefolgsleute, unter anderem sein persönlicher Leutnant Volf.

Seitdem waren die Gebirge um die Stadt relativ frei von Grünhäuten. Doch seit kurzem haben die Angriffe wieder zugenommen. Carronburg wurde in den letzten 3 Monaten dreimal angegriffen. Mit jedem Angriff stieg die Zahl der Toten und die Zerstörung wurde größer. Die Stadtverwaltung unter der Führung des Ur-Urenkels des Prinzen Karad entschied nun, Euch Helden um Hilfe zu ersuchen.

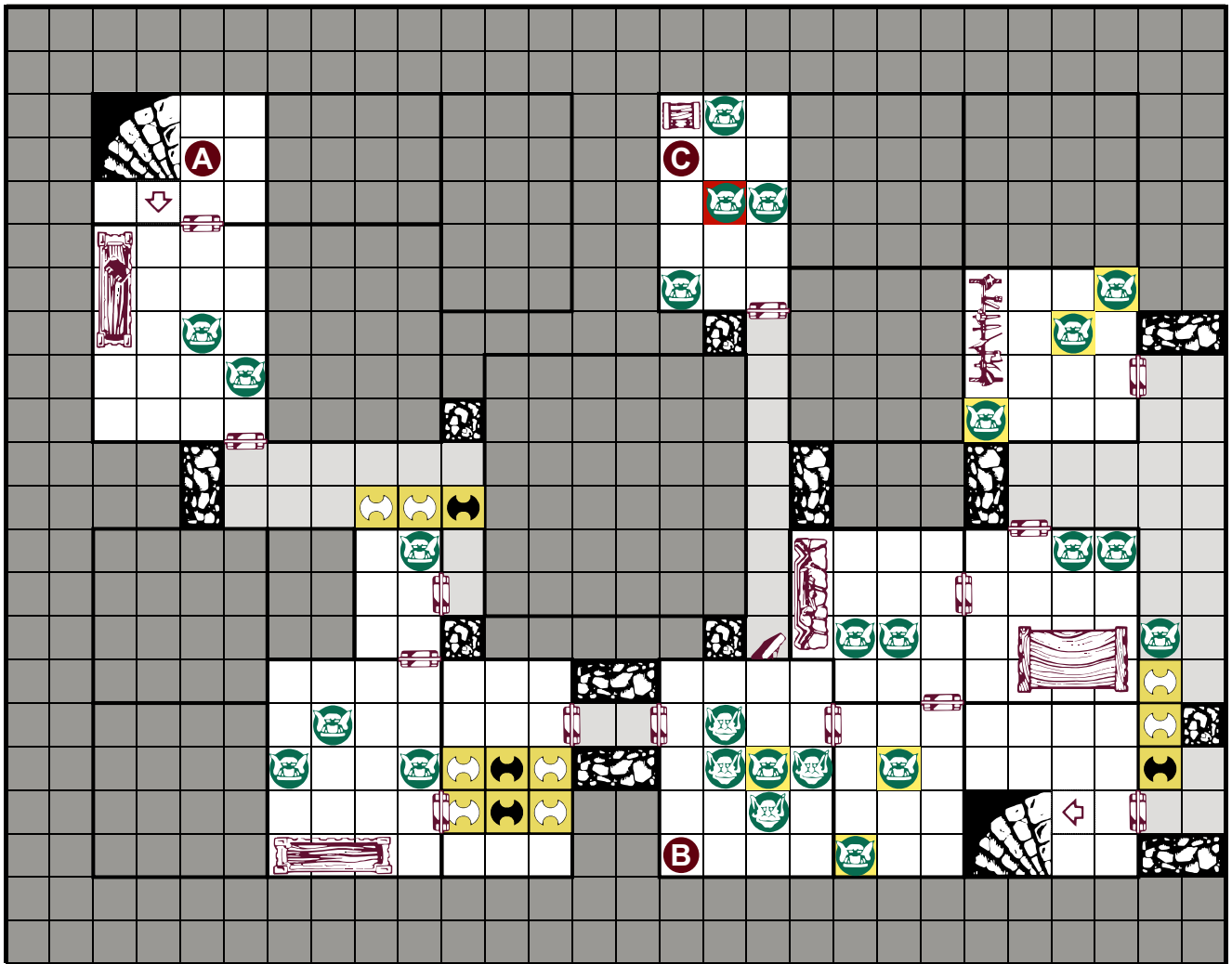
Erik von Carron enthüllt Euch, daß ihm der Geist seines Vorfahren im Traum erschienen ist. Prinz Karads Seele wandert umher, weil sein Schwert „Sonnenklänge“ die Waffe mit der Ratgot erschlagen wurde, aus seinem Grab entfernt wurde.

Weiterhin erklärt Erik, daß die Orkhorden, die die Stadt angegriffen haben, zu den gleichen Stämmen gehören, die sich in den letzten Jahren kleinere Scharmützel mit der Stadtwachen geliefert haben. Allerdings haben die Orks einen neuen Anführer. Gragath wurde durch Hogrod ersetzt, einem furchteinflößendem Ogerherrscher der der Familienlinie von Ratgot entspringt. Hogrod hat die Macht mit Hilfe des Chaoskriegers Hemlock an sich gerissen. Es wird vermutet, daß Hemlock versucht, die magische Kraft von „Sonnenklänge“ zu erwecken, um sie für seine eigenen, dunklen Zwecke zu gebrauchen.

Erik von Carron bittet Euch, die verlassene Zwergenstadt „Kâzrad-Kâin“ zu betreten, dem Ort, an dem die Orks warscheinlich lagern, und das Schwert „Sonnenklänge“ den Händen Hogrod's zu entreissen. Die Klinge muss zurück in das Grab des Prinzen gelegt werden, um der Seele Karad's die letzte Ruhe zurückzugeben. Eine Warnung gibt Euch Erik mit auf den Weg: Nehmt nichts aus der Begräbnisstätte des Prinzen mit, denn ein böser Fluch wurde auf die Schätze ausgesprochen....


Erich von Carron wünscht Euch Glück und übergibt Euch eine Landkarte, welche den Eingang zur Zwergenstadt Kâzrad-Kâin zeigt.

Diese Quest wurde geschrieben von Dewayne Agin (arkcaver@athenet.net) und mit freundlicher Erlaubnis des Autors von Flint Eisenbart (flint@the-gateway.de) übersetzt. Diese Herausforderung ist ausschliesslich für den privaten Nutzen bestimmt. Jedwede kommerzielle Nutzung des hier zusammengetragenen Inhalts ist untersagt.



Hogrod's Festung

Ihr erinnert Euch der Worte von Erik von Carron, der Euch vor den Hallen von Kâzrad-Kâin gewarnt hat. Die früher glänzende Zwergenstadt ist heute die Heimat vieler Orkelans die unter dem Banner Hogrod's versammelt sind. Verwahrloste Räume, schmutzig-nasse Fußböden sowie abgestandene Luft schlagen Euch entgegen und mache diese Aufgabe zu einer Folter. Eine Folter, die Ihr ertragen müsst, wollt Ihr Sonnenklänge finden...

Erklärung: Die gelb hinterlegten Orks  in dieser Questreihe sind speziell trainierte Hogrod-Orks. Sie haben folgende Werte: Tempo=7, Angriff=4, Verteidigung=3, Intelligenz=3, Körperkraft=2.

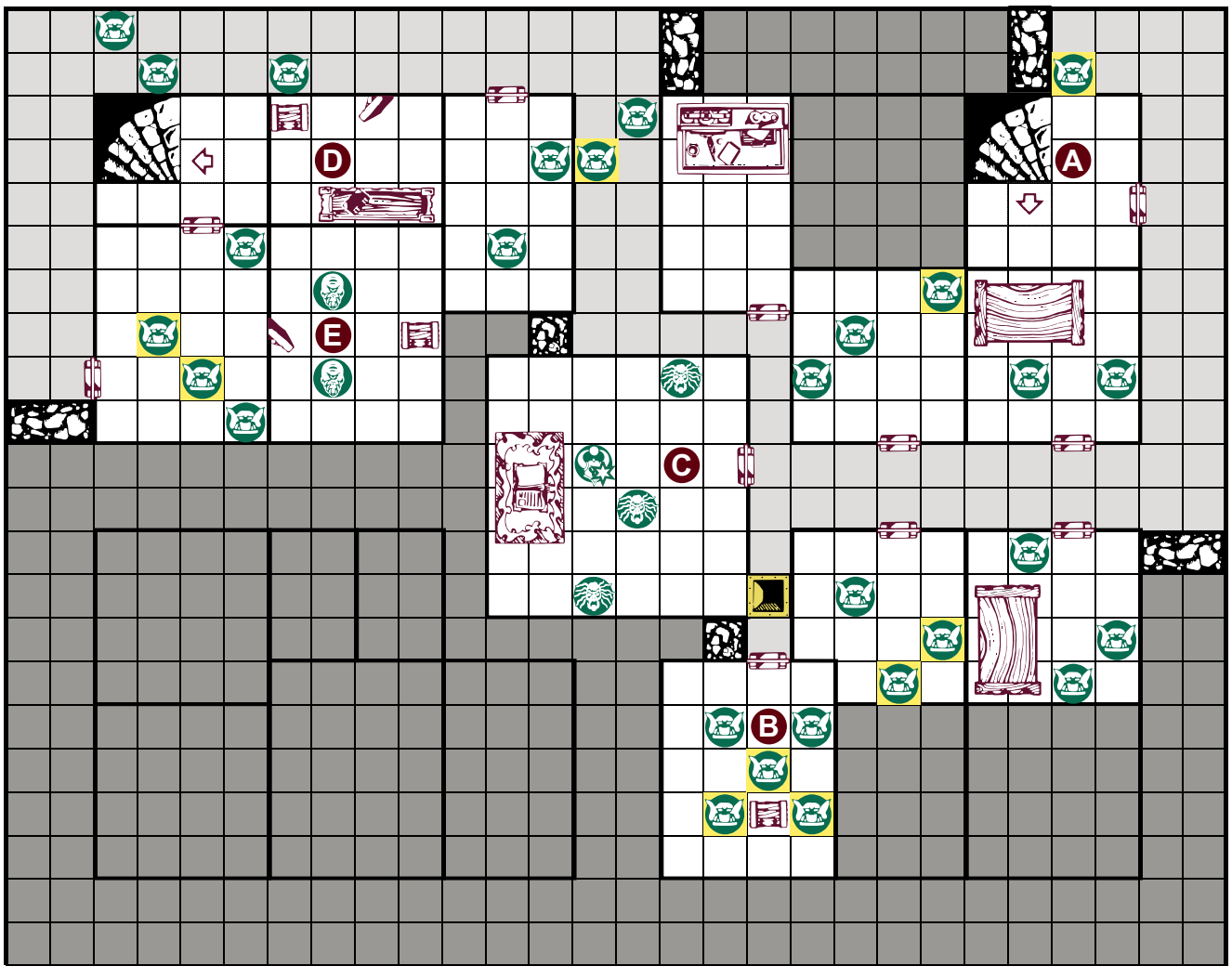
A: Hier starten die Helden das Abenteuer

B: Als die Helden die Tür zum Raum „B“ öffnen, sehen sie einen Ork der vier Goblinsklaven an einer Kette führt. Als er die Helden sieht, löst er die Ketten und schreit „Greift sie an...“

C: Der rot hinterlegte Ork ist Gragath, der ehemalige Anführer der Orks. Er berät grade mit den anderen Orks die Übernahme der Festung. Gragath's Werte sind:

Tempo=8, Angriff=4, Verteidigung=4, Intelligenz=2, Körperkraft=3,

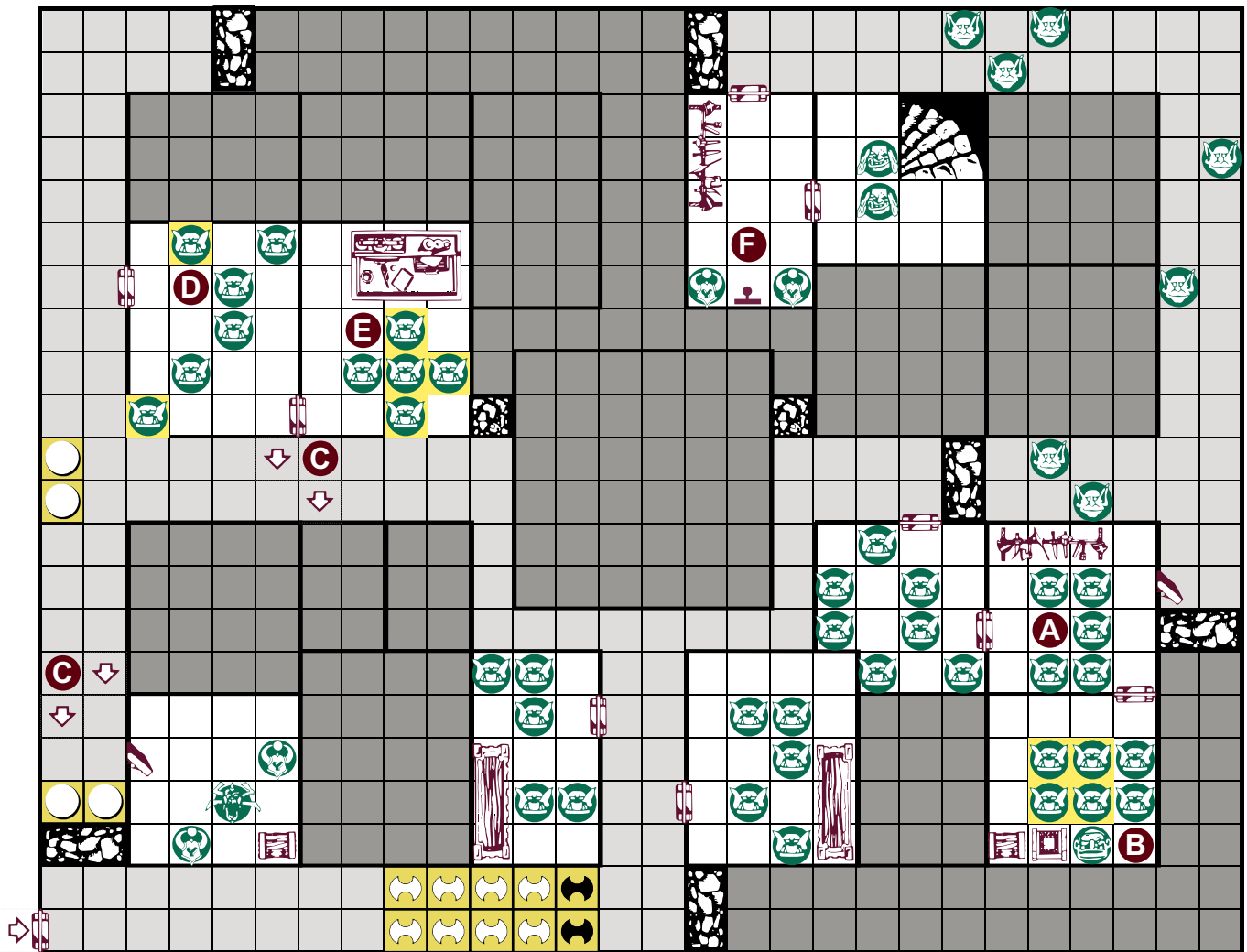
In der Schatzkiste befinden sich 100 Goldmünzen und 2 Heiltränke, die bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückgeben.



Hogrod's Festung - Der zweite Stock

Der stechende Geruch dieser Etage ist überwältigend. Der Fußboden ist von Unrat und Essensresten überdeckt. Überall liegen Schädel und Knochen herum und Euch wird klar, wie Euer Schicksal aussieht, wenn die Orks Euch erwischen. Verhaltet Euch leise und vorsichtig, wenn Ihr die Orks nicht auf Euch aufmerksam machen wollt.

- A: Hier starten die Helden das Abenteuer
- B: Die Monster in diesem Raum kämpfen mit + 1KW besonders verbissen um ihre Schatztruhe zu verteidigen, ein wahrer Orkschatz: Ketten und Amulette aus Knochen und bunten Glasstücken. Er ist komplett wertlos.
- C: Der Chaoskrieger ist Hemlock. Seine Werte sind:
Tempo=4, Angriff=3, Verteidigung=3, Intelligenz=6, Körperkraft=6. Er beherrscht die Chaosprüche „Blitz“, „Rost“, „Untote rufen“ und „Pesthauch“. Die Untoten, die Hemlock durch den Spruch „Untote rufen“ erschafft, sind alle von der Pest infiziert. Sobald ein Heroe durch ein infiziertes Monster verwundet wird, muss er einen W6 werfen. Bei einer 1-4 ist er ebenfalls angesteckt und verliert ab seinem nächsten Zug pro Runde einen Körperkraftpunkt, solange bis er ein Gegenmittel trinkt.
- D: In der Schatzkiste befindet sich 1 Heiltrank, der bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückgibt, und eine kleine Flasche mit einem Trank, der die Auswirkungen der Pest bei einer Person heilen kann.
- E: In der Schatzkiste befinden sich 400 Goldmünzen.

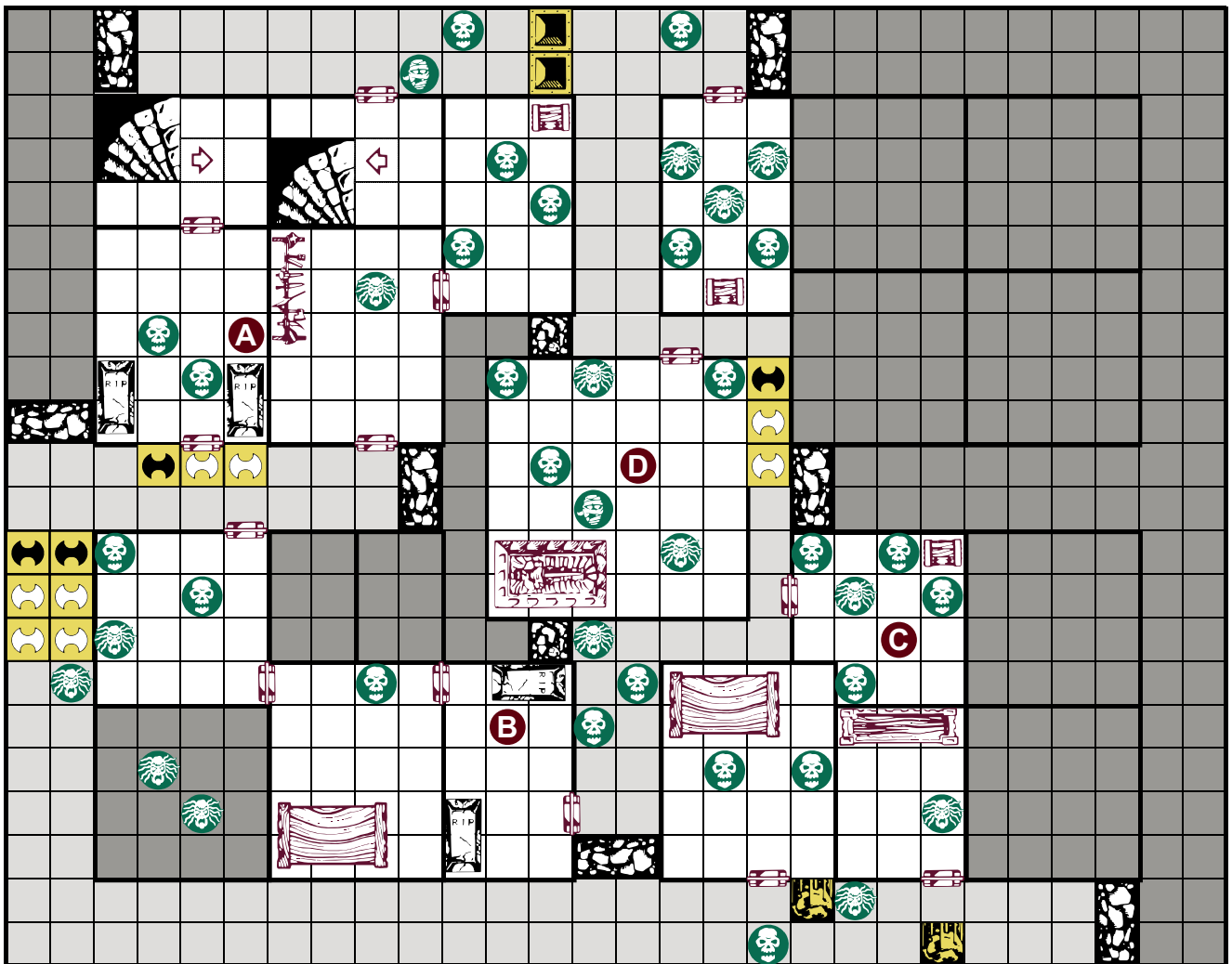


Hogrod's Festung - Der dritte Stock

Ihr betretet die letzte Ebene von Hogrod's Festung. Der Zustand der Räumlichkeiten ist noch schlimmer als zuvor. Ihr wadet förmlich durch eine dicke Schicht von Matsch, Knochen, rostigen Ausrüstungsteilen und Schmutz. In dieser Ebene muss die „Sonnenklinge“ versteckt sein...

Aufgrund der Trümmer und des Unrats auf dem Boden müssen sich die Heroen von jedem Bewegungswurf in den Gängen 2 Punkte abziehen.

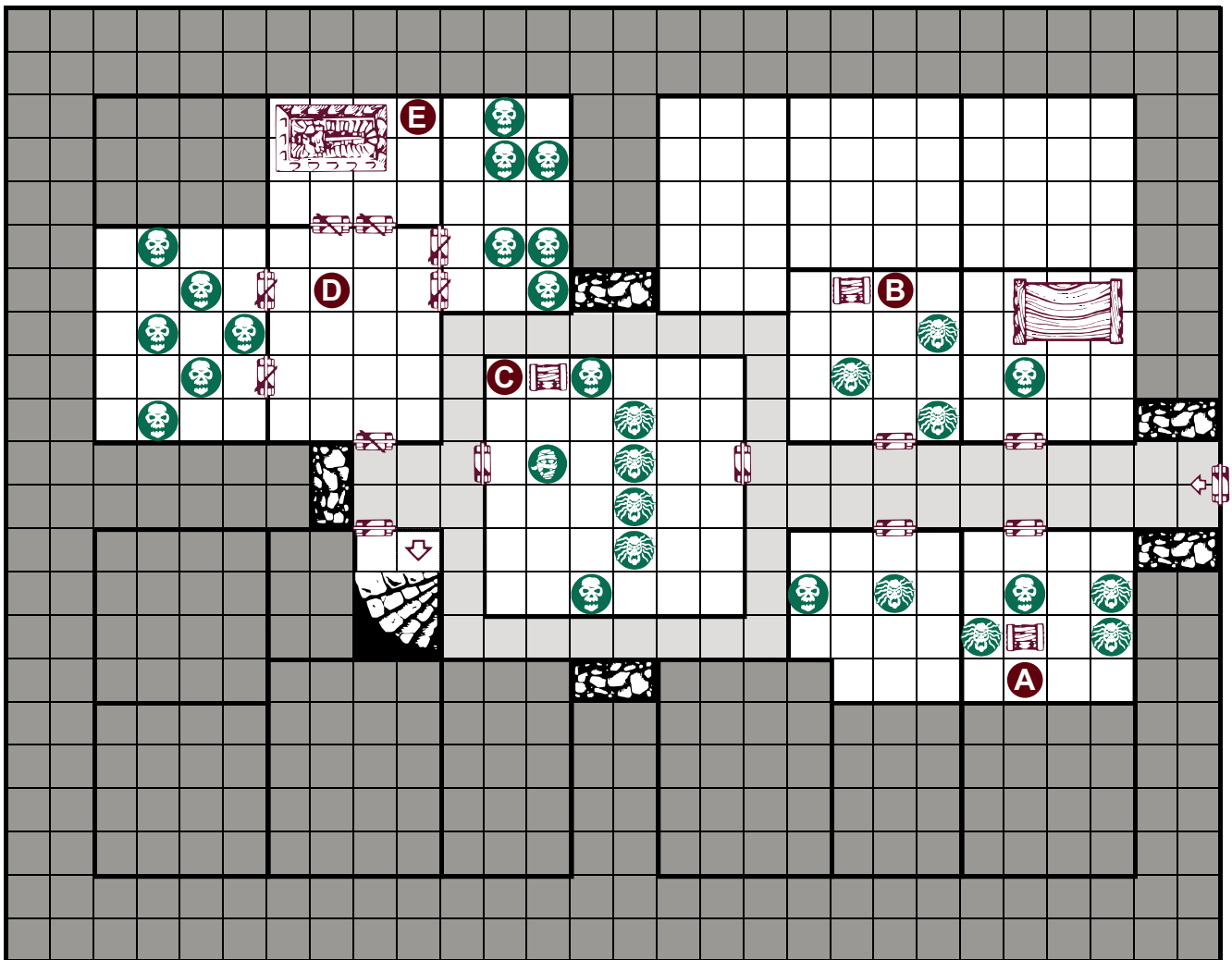
- A: Dies ist die Leibwache von Hogrod. Sollte die Anzahl der Monster unter 3 fallen, stößt einer der Orks einen schrillen Schrei aus und drückt einen versteckten Schalter in der Wand. Daraufhin verschwindet die Wand zum Raum „B“ und alle Monster aus dem Raum greifen ab sofort in den Kampf ein.
- B: Der Oger-Herrscher ist Hogrod. Seine Wette sind: T=4, A=7, V=5, I=5, K=11. In seiner Schatztruhe befinden sich 4 Heiltränke, die bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringen, sowie 400 Goldmünzen.
- C: Die Felder mit den Pfeilen lösen große Steinkugeln aus. Diese bewegen sich pro Runde mit Tempo=8, bis sie an der entgegengesetzten Wand zu Staub zerfallen. Jeder überrollte Heroe wird mit 4 KW angegriffen, er kann sich nicht verteidigen
- D: Der Gestank in diesem Raum wird unerträglich. Der Boden ist von Schleim und Leichenteilen übersät. Alle Monster in diesem Raum sind mit der Pest infiziert.
- E: Alle Monster in diesem Raum sind mit der Pest infiziert. Auf dem Alchimistentisch finden die Helden einen Heiltrank um die Auswirkungen der Pestkrankheit bei einer Person zu heilen und 600 Goldmünzen.
- F: Der Hebel öffnet eine versteckte Nische in der Wand. In ihr verbirgt sich „Sonnenklinge“.



Der Eingang zur Gruft

Die Gruft war für viele Jahre versiegelt. Anscheinend hat es jemand gewagt, die ewige Ruhe der hier Begrabenen zu stören. Bis dahin sind nur die Toten über die lange verlassenen Flure und Gänge gewandert. Die Luft ist trocken und abgestanden, die Türangeln rostig und schwergängig durch die lange Nichtbenutzung. Der ganze Ort strahlt Ruhe und Stille aus.... Vergesst nicht den Fluch des Prinzen.

- A: In jedem Sarkophag befindet sich eine Mumie, die die Helden sofort angreift und 500 Goldmünzen.
- B: In jedem Sarkophag befindet sich eine Mumie, die die Helden sofort angreift und 800 Goldmünzen.
- C: In der Schatzkiste befinden sich 500 Goldmünzen und 2 Heiltränke, die bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückgeben.
- D: Dies ist die Begräbnisstätte von Leutnant Dolf. Zu diesem Zeitpunkt werden **keine** Monster in den Raum gestellt. Wenn die Heroen den Sarkophag öffnen, erscheint Dolf in Form einer Mumie und spricht mit heiserem Flüstern: „Diebe... ich werde meinen Herren und seine Schätze verteidigen“. Dann werden alle Monster in den Raum gestellt und dürfen sofort ziehen. Angreifen werden sie erst, wenn sie am Zug sind. Dolf kämpft mit folgenden Werten:
 Tempo=6, Angriff=5, Verteidigung=5, Intelligenz=6, Körperkraft=8. Spez. Untotenzauber sind wirkungslos. Dolf ist eine furchtsame Erscheinung. Somit muß jeder Held, der sich mit Dolf in einem Raum aufhält, vor seinem Zug mit einem W6 würfeln. Bei einer 5 oder 6 gerät der Held in Panik und muß sich mit den geworfenen Bewegungspunkten soweit wie möglich von Dolf entfernen, auch wenn er den Raum verlassen muß. In seinem nächsten Zug darf der Heroe wieder an Dolf herantreten, muß aber auch vor dem Angriff einen Panikwurf durchführen. In dem Sarkophag befinden sich Schätze im Wert von 2000 Goldmünzen.
- F: + G: Diese beiden Schatzkisten enthalten je 1000 Goldmünzen und 2 Heiltränke die bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückgeben.



Prinz Karad's Gruft

Die Stufen hinab sind voller Staub. An den Wänden seht ihr die Schilde mit den Wappen der Familie des Prinzen und der Männer die bei der Schlacht um Carronburg starben. Hier liegt ein wahrer Held begraben. Die Ruhe und Stille sind verschwunden, eine fast greifbare Spannung liegt in der Luft. Ihr dachtet, daß der Prinz Euch als Freunde empfängt, aber ihr irrt. Für ihn seid Ihr Eindringlinge. Legt schnell die „Sonnenklinge“ in das Grab des Prinzen.

- A: Die Schatzkiste enthält 100 Goldstücke.
- B: Die Schatzkiste enthält 200 Goldstücke.
- C: Die Schatzkiste enthält Juwelen im Wert von 1200 Goldstücken.
- D: Die Türen in diesem Raum sind alle offen. Sobald die Helden den Raum „D“ betreten beginnt die Grabwache des Prinzen (die 12 Skelette) die Eindringlinge zu attackieren. In diesem Raum befinden sich Münzen und Juwelen im Wert von 750 Goldmünzen. Jedes Skelett trägt eine goldene Kette im Wert von 50 Goldmünzen.
- E: Auf dem Deckel des Sarkophages, der durch die Heroen **nicht** zu öffnen ist, befindet sich eine mit Samt ausgeschlagene Mulde. In diese Mulde wird „Sonnenklinge“ platziert. Sobald das Schwert wieder an seinem Platz liegt, fängt das Juwel an seinem Griffstück an zu leuchten und die übriggebliebenen Skelette der Grabwache nehmen ihren Startplatz in den beiden Räumen links und rechts des Raumes „D“ wieder ein. Bei der Frage nach Schätzen finden die Helden Schmuck, Teppiche, Bilder und Münzen im Wert von 10.000 Goldstücken. Nach einiger Zeit öffnet sich von alleine der Deckel des Sarkophags und Prinz Karad steigt in Form einer Mumie aus dem Grab. Eine Stimme donnert durch die Grabkammer „Eindringlinge...“ und der Prinz greift wieder zusammen mit der Grabwache die Heroen an. Prinz Karad greift mit 4 KW an, er verteidigt sich nicht und kann nicht verletzt werden. Sobald die Heroen den Raum „D“ in Richtung Ausgang verlassen haben, ziehen sich die Angreifer auf ihre Startposition zurück.

Nachdem Ihr „Sonnenklänge“ in das Grab des Prinzen von Carron zurückgebracht habt, erhaltet ihr von Erik, seinem Nachfahren, pro Kopf eine Summe von 500 Goldmünzen zum Dank für Eure Hilfe.

Ende

Zusatzregeln und Anmerkungen.

Marker/Overlays

Die in Quest 3 benutzten rollenden Steinkugeln stammen aus der HQ-Erweiterung „Karak Varn“.
Die in Quest 4 benutzten Särge kommen aus der HQ-Erweiterung „Die Rückkehr des Hexers“.

Heiltranke gegen die Pest:

Zwischen den Questen ist der Verkauf von Tränken erlaubt. Der Spielleiter sollte den Trank, der die Pest heilt, für 400 Goldmünzen das Stück verkaufen.

Der verfluchte Schatz des Prinzen:

Wie im Einleitungstext bereits erwähnt, sind die Grabbeigaben und Schätze in Prinz Karad's Gruft durch einen bösen Fluch geschützt.

Wenn die Spieler die gefundenen Schätze trotzdem mitnehmen wollen, notiert sich der Spielleiter den gesamten Wert pro Person. Wenn die Herausforderung abgeschlossen ist, und die Helden das Spielfeld über die Treppe **verlassen** haben, trifft sie der Fluch des Prinzen. **Pro** 1000 Goldmünzen wirft jeder Heroe mit einem W6 und muß das Ergebnis aus der folgenden Tabelle akzeptieren:

1-2 = Der Held verliert permanent 1 Körperkraftpunkt

3-4 = Der Held verliert permanent 1 Angriffspunkt

5-6 = Der Held verliert permanent 1 Verteidigungspunkt

Die Fluchberechnung ist kumulativ, d.h. ab 1000 Goldmünzen (1100, 1500) werden 2 , bei mehr als 2000 Goldmünzen werden 3 Würfel geworfen. Der Spielleiter darf den Heroen diese Auswirkungen **nicht** vorher erzählen, selbst beim Würfeln wird der Schlüssel nicht bekannt gegeben. Der Spielleiter sollte sich das gewürfelte Ergebnis aufschreiben und die Auswirkungen des Fluchs in eine kleine Geschichte verpacken.

„ Nach Eurem ersten Abend, den Ihr in trauter Runde verbracht habt, erscheint Euch im Schlaf der Geist des Prinzen Karad von Carron. Er ruft Euch zu...Verräter,Diebe!...Ihr seid gewarnt worden, aus meinem Grabe keine Schätze zu entfernen... Ich verfluche Euch...Dieser Fluch wird Euch ewiglich anhängen, auf das Ihr Euch immer daran erinnert... und auch die Schätze lasse ich Euch nicht, Ihr werdet büßen für diese Schmach...“

Jetzt wird jedem Heroen das Ausmaß des Fluches vorgelesen, das Gold aus den Grabkammern wird vom Persönlichkeitspaß gestrichen.

Der Spielleiter könnte nun im Anschluss eine kleine, nicht zu leichte Quest spielen, in der sich die Helden von dem Fluch befreien. Aber sie sollten es schon schwer haben...