

# Der schwarze Kristall

*Heroen, der Händler Jakob Westenberg hat mit einer Lieferung seltener Artefakte einen dunklen Edelstein erworben. In der Nacht, nach Ankunft der Waren, wurde in sein Ladengeschäft eingebrochen und der Stein entwendet. Der Nachtwächter und Siegmund, sein jüngster Sohn, der die Artefakte katalogisieren wollte, kamen bei dem Überfall ums Leben. Ihre Körper wurden blutleer und mit sonderbaren Malen an Hals und Knöcheln vorgefunden. Ich befürchte, dass es sich bei dem Edelstein um den berühmten schwarzen Kristall handelt, in den Nagash persönlich seine dunkle Kunst eingewebt hat.*

*Nach Augenzeugenberichten hat im Morgenrauen eine schwarze Kutsche mit dem Ziel Sylvania die Burgmauern passiert, möglicherweise hat der Besitzer der Kutsche, ein gewisser Graf von Montalan mit dem Diebstahl zu tun. Der Kristall darf nicht in den Besitz der Bewohner von Sylvania gelangen, zu mächtig ist die Kraft des Edelsteins.*

*Bitte, liebe Heroen, ziehet in das Land Sylvania und besucht Burg Montalan. Versucht herauszufinden, ob der Graf mit dem Diebstahl des Kristalls zu tun hat. Zur Not erkämpft Euch den Stein mit Gewalt, ich zähle auf Euch...*

„Der schwarze Kristall“ ist Herausforderung für HQ-Modular, eine Variante des normalen HeroQuest Spieles. Über die genauen Bedingungen kann man sich hier informieren:

<http://www.hq-cooperation.de/forum/viewtopic.php?t=590>

Alle Regeln von HeroQuest kommen normal zum tragen. Eine Anleitung zum Bau eines modularen Spielfeldes findet man hier:

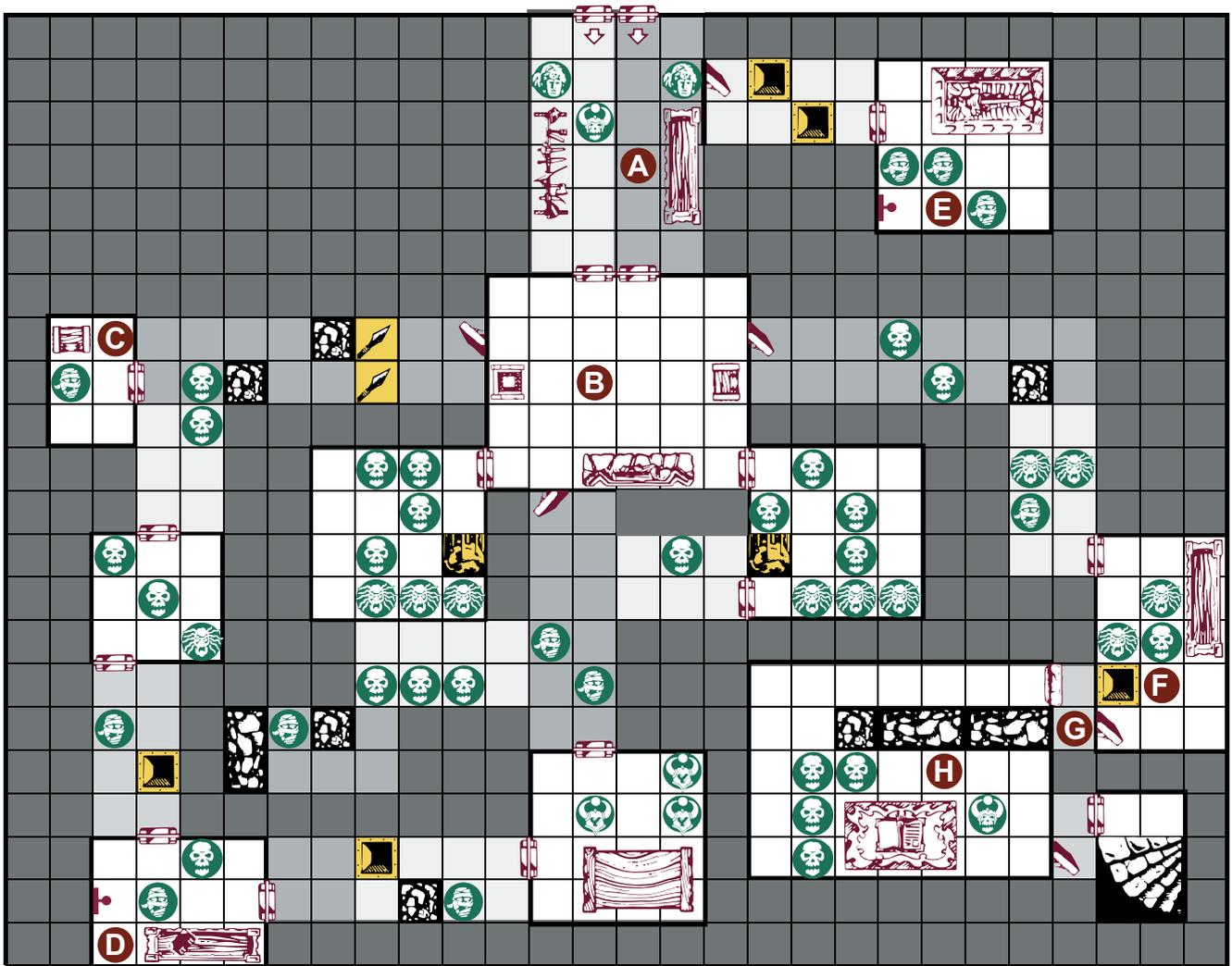
[http://www.hq-cooperation.de/galerie/board/modular/boardbau\\_modular.html](http://www.hq-cooperation.de/galerie/board/modular/boardbau_modular.html)

Es sollte dennoch nicht allzuschwierig sein, dieses Abenteuer für das reguläre Spielfeld zu adaptieren, da in keinem Fall mehr Räume benutzt werden, als das Standardspielbrett aufweist.

Die verschiedenen Einfärbungen der Gangabschnitte sind absichtlich eingefügt. Sie sollen dem Spielleiter die Arbeit beim Legen der einzelnen Elemente etwas leichter machen.

„Der schwarze Kristall“ ist ein dreiteiliges Abenteuer für das Brettspiel „HeroQuest“. Dieses und mehr Abenteuer können auf der Homepage der HQ-Cooperation: <http://www.hq-cooperation.de> heruntergeladen werden. Wichtig: Die Inhalt dieses Abenteuers sind ausschließlich zur privaten Nutzung bestimmt. Jedwede kommerzielle Nutzung des hier zusammengetragenen Inhalts ist untersagt.

Der Verkauf dieses Inhalts in Internetauktionen ist ein Verstoß gegen die Richtlinien dieser Unternehmen und wird von mir sofort gemeldet.

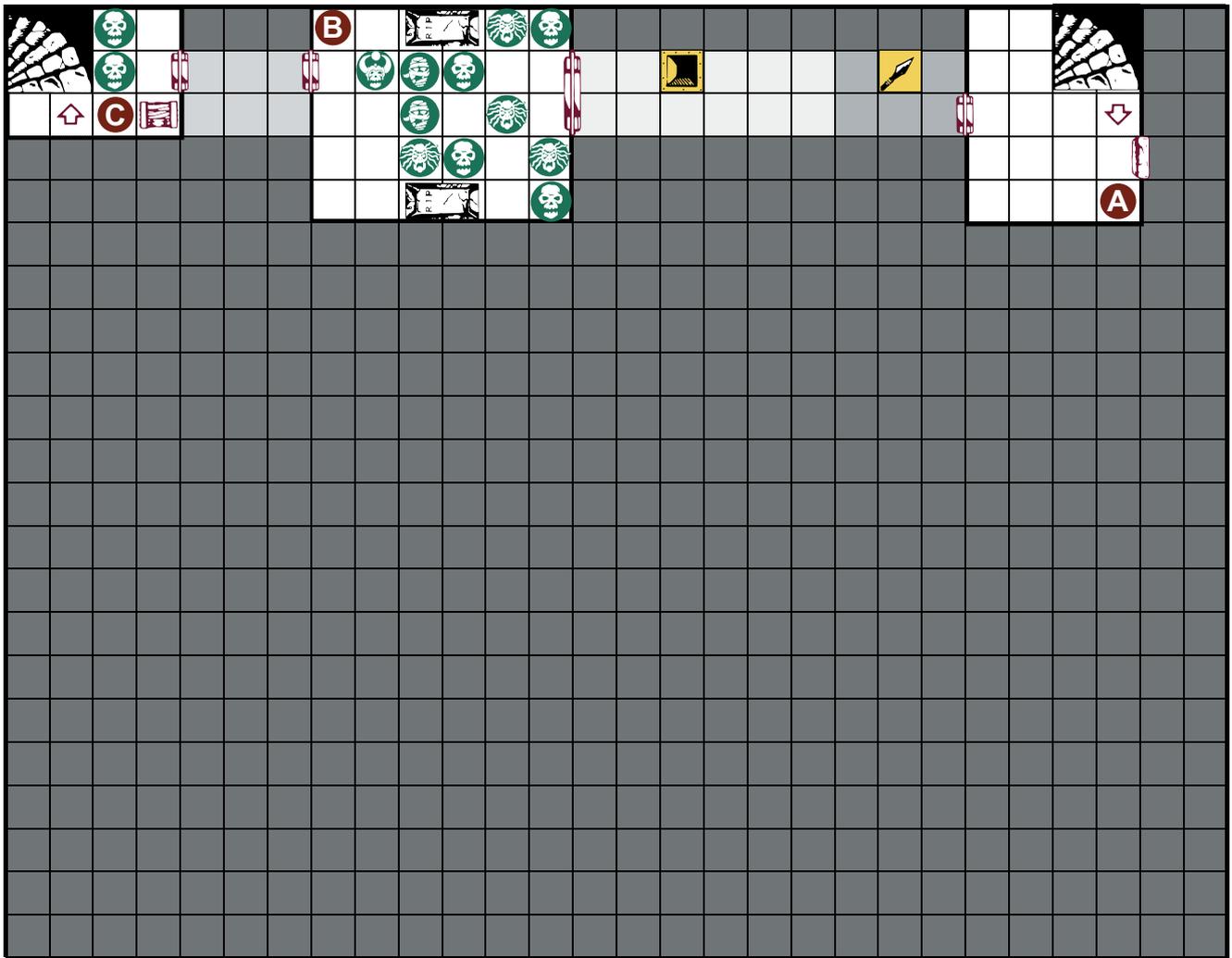


## Der Graf von Montalan (I)

Spät abends erreicht Ihr die Ortschaft Montalan, eine armselige Ansammlung windschiefer Hütten. Hoch oben auf dem Hügel seht Ihr schemenhaft die Burg, die Heimat des Grafen. Eigentlich wollt Ihr in einer Schenke im Dorf übernachten, aber der Ort scheint verwaist. Keine Tür wird Euch aufgetan. Der furchtbare Regen hindert Euch daran im Freien zu übernachten und so klopft Ihr hungrig und durchnässt an des große Burgtor des Grafen an...

- A: Der Graf persönlich öffnet den Heroen in Begleitung zweier Leibeigener die Tür und bittet die Heroen freundlich herein. Plaudernd führt er sie in die große Halle „B“. Die Leibeigenen verweilen an der Tür.
- B: In Raum „B“ angekommen, verstrickt der Graf die Heroen in sinnlose Belanglosigkeiten, allen Fragen, die den Kristall betreffen ausweichend. Wenn die Helden Anzeichen von Agressivität erkennen lassen, willigt der Graf ein, den Heroen den Stein zu zeigen und geht zur Schatztruhe. Im Moment der Öffnung betätigt der Graf einen Geheimmechanismus der die beiden Türen öffnet. Die Untoten greifen sofort an. Der Graf verwandelt sich in eine Fledermaus und verschwindet. Nun greifen auch die Leibeigenen in den Kampf ein. Die Leibeigenen kämpfen mit folgendem Profil: A=4, V=5, T=5, I=2, KK=2 (Landsknechte-Fechter)
- C: In der Schatztruhe befinden sich 150 Goldstücke.
- D: Der Hebel öffnet die Geheimtür in Raum „F“. Die Tür bleibt solange verschlossen und ist nicht zu öffnen.
- E: Der Hebel öffnet die Felsentür im Gang „G“. Die Tür bleibt solange verschlossen und ist nicht zu öffnen.
- H: Hier wartet der Graf mit folgendem Profil: A=6, V=6, T=10, I=10, KK=10. Er kann auf keinen Fall verwundet werden. Er beherrscht den Chaospruch „Magische Vernichtung“ und ist immun gegen **jedweden** Zauber, oder andere magische Attacken (Weihwasser, usw...). Nachdem er ein wenig Unheil angerichtet hat, verwandelt er sich wieder in eine Fledermaus und flattert hämisch lachend durch ein Loch über der Geheimtür davon.

**Streunendes Monster: 2 Mumien**



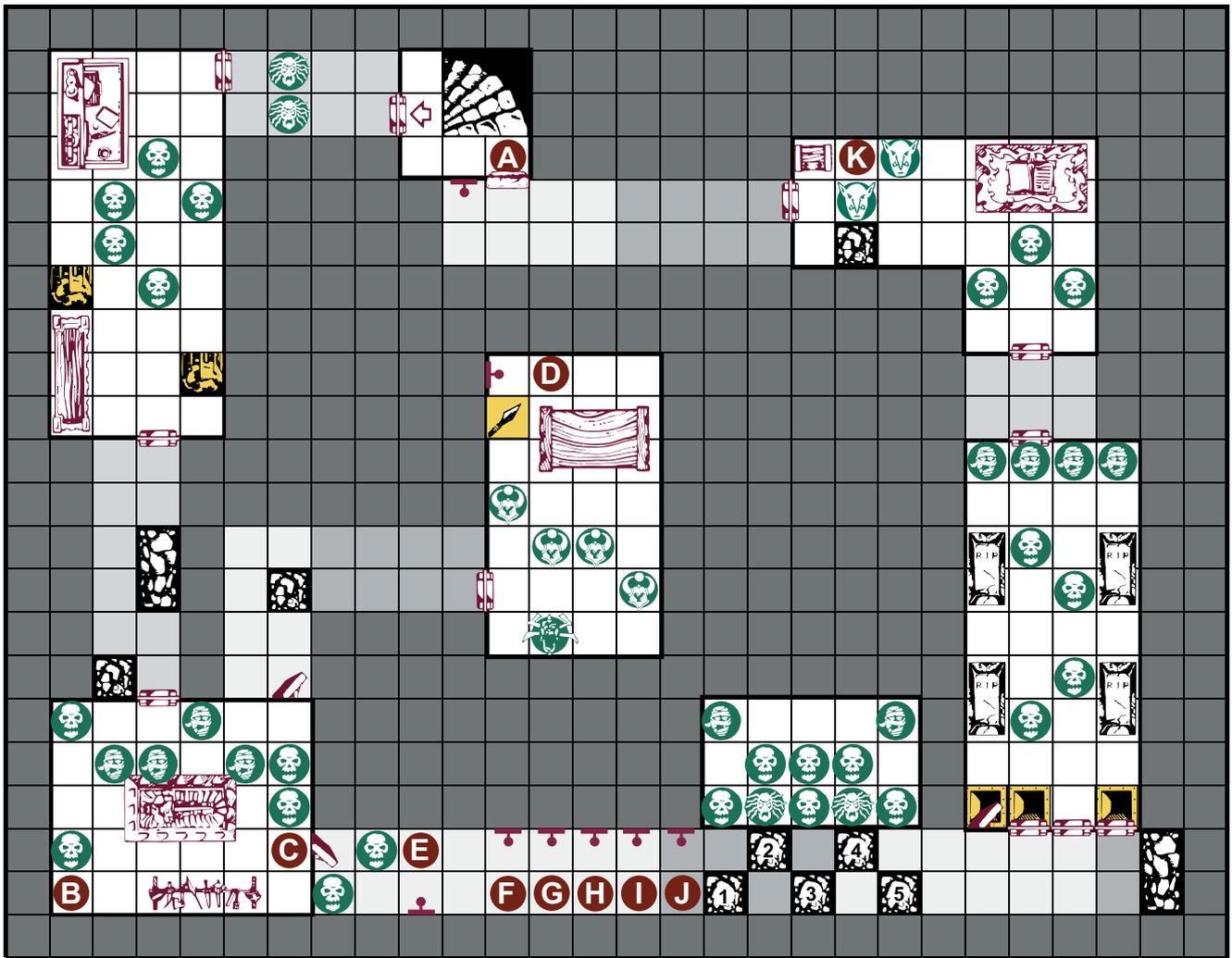
## Zwischenmission: Die Jagd nach dem Grafen

Die Treppe führt Euch hinab in die Katakomben der Burg. Irgendwo muss der Graf seine Ruhestatt haben. Sucht die Treppe, die Euch tiefer in das Gewölbe führt...

**Für das Bestehen dieser Zwischenmission erhalten die Helden keine Questpunkte.**

- A: Die Felsentür ist verschlossen und für die Heroen nicht zu öffnen.
- B: In der großen Gruft steht geschützt hinter den Untoten der Nekromant „Palantares“. Er spricht jede Runde einmal den Chaosspruch „Untote rufen“. Die erwürfelten Untoten betreten das Spielfeld durch die Felsentür in Raum „A“ und bewegen sich sofort auf die Heroen zu. Alle getöteten Skelette und Zombies er stehen in der nächsten Runde des Spielleiters wieder auf und attackieren die Helden erneut. Diese Auferstehung, zweifelsfrei das Werk von Palantares, endet mit seinem Tod.  
Palantares selber kämpft mit folgendem Profil: A=2, V=3, T=5, I=6, KK=3 und verteidigt sich mit **blauen Kampwürfeln**. Erst wenn Palantares tot ist, vermögen die Heroen die Felsentür zu öffnen.
- C: In der Schatztruhe befinden sich 150 Goldmünzen sowie ein Heiltrank, der 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringt.

**In dieser Zwischenmission befinden sich keine Schätze, es kann also nichts durchsucht werden.**

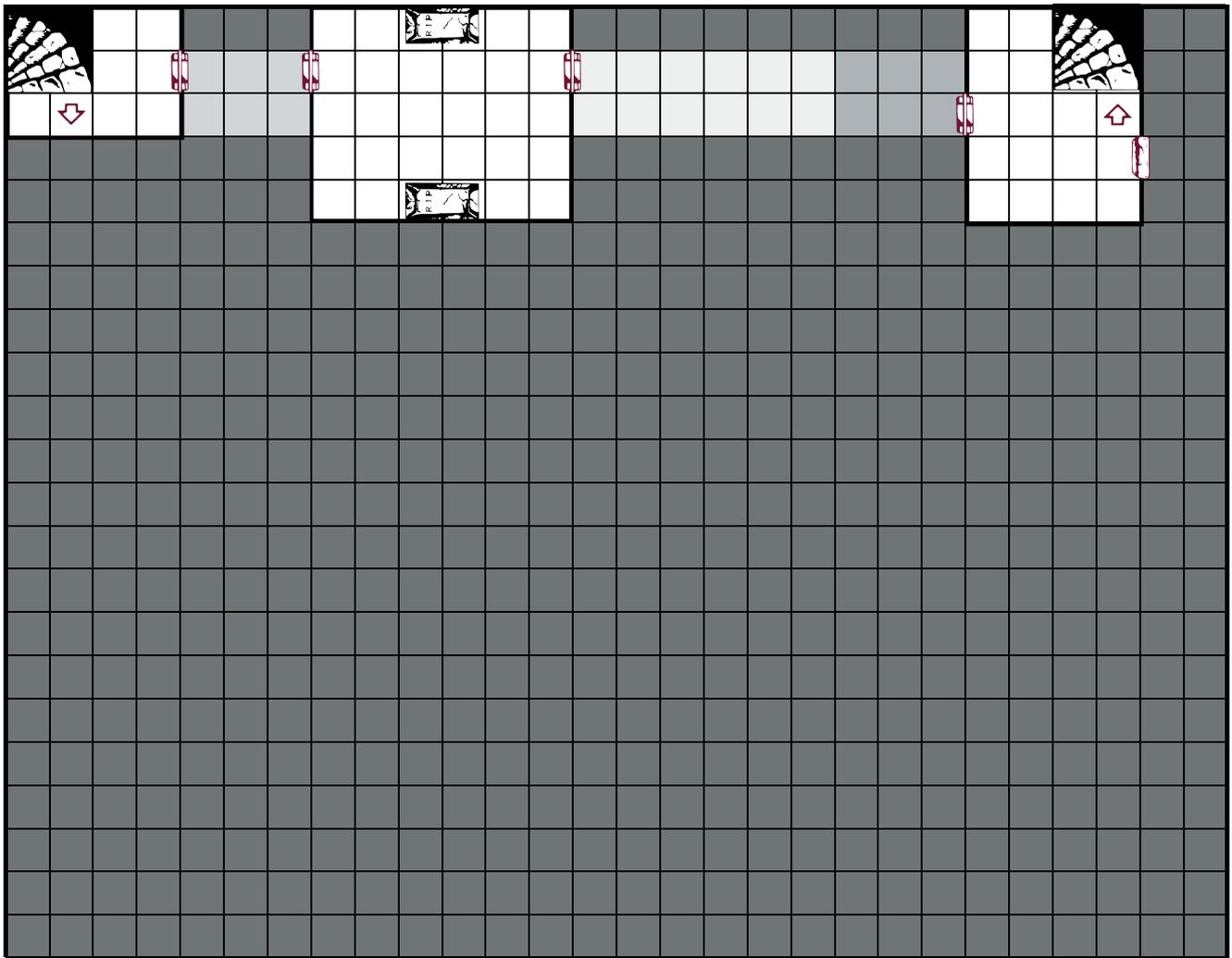


## Der schwarze Kristall (2)

*Der Morgen naht, es ist dem Grafen bisher nicht gelungen, Euch zu töten. Die Zeit wird knapp, Ihr müsst den Vampir stellen bevor er sich in seine Ruhestatt begibt. Sollte es Euch nicht gelingen, wird es schwierig sein, die Aufgabe zu vollenden, es sei denn, Ihr findet den Grafen in seinem Sarg und er hat den Kristall bei sich ...*

- A: Die Felsentür kann erst geöffnet werden, wenn der Hebel auf der anderen Seite der Wand betätigt wird.
  - B: Im Sarkophag liegt der Graf. Er hat den Kristall nicht bei sich und kann nicht attackiert/bezaubert werden.
  - C: Die Geheimtür bei „C“ kann erst **gefunden** werden, wenn der Hebel in „D“ betätigt wurde. Trotzdem öffnet sich die Tür nicht. Die Heroen müssen mittels des „Durch-die-Wand-Zaubers“ auf die andere Seite der Tür und den Hebel bei „E“ betätigen. Dieser öffnet die Geheimtür bei „C“.
  - F: Der Hebel „F“ lässt eine Schlagfalle auf das Feld mit dem Hebel niedergehen.
  - H: Der Hebel „H“ öffnet eine Fallgrube auf dem Feld mit dem Hebel, der Held fällt unweigerlich hinein.
- Die Felsblöcke 1-5 werden durch Umlegen der Hebel „G“, „I“ und „J“ in der vertikalen bewegt: Hebel „G“ bewegt die Blöcke 1,4 und 5, Hebel „I“ bewegt die Blöcke 2 und 4, Hebel „J“ bewegt die Blöcke 3 und 5. Sobald der Durchgang frei ist, bricht die nördliche Wand in sich zusammen und die Monster greifen an.
- K: In der Schatzkiste liegen 300 Goldmünzen, sowie der „schwarze Kristall“. Nur mit ihm kann der Graf von Montalan verwundet werden. Sollten die Helden auf die Idee kommen, zurück zu Ruhestatt des Grafen zu gehen, stellt der Spielleiter Ihnen eine Flut von Untoten entgegen. Der Graf soll erst in der nächsten Mission besiegt werden.

**Streunendes Monster: 3 Skelette**

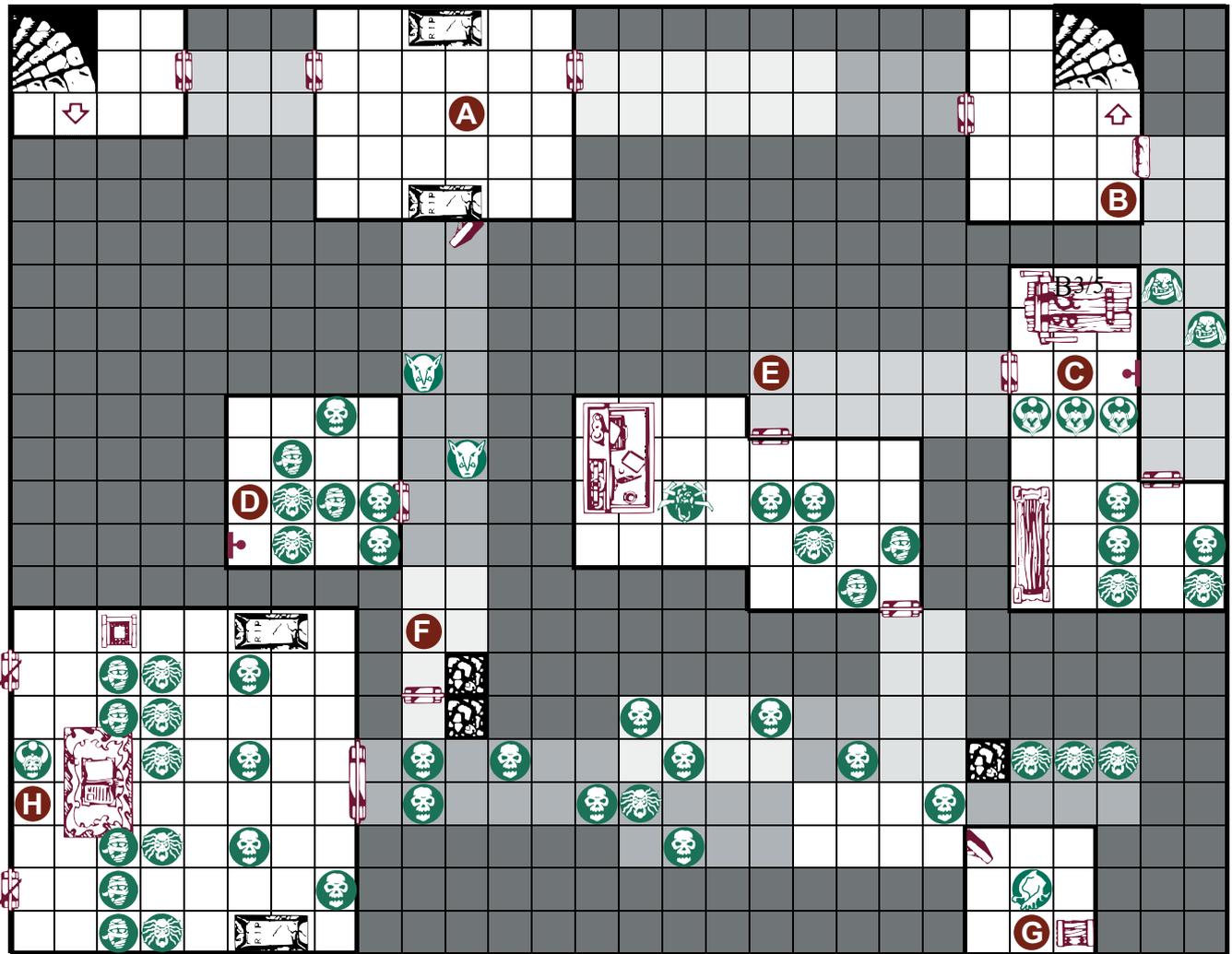


## Das Ende des Grafen ?

*Ihr habt den schwarzen Kristall und Eure Aufgabe ist erfüllt. Allerdings ist der Graf noch nicht tot. Ihr könnt nun das Gewölbe verlassen und Euch auf den Heimweg machen, oder den Grafen suchen und ihm sein verdienten Ende bereiten, doch seid gewarnt, dieser Kampf wird sehr hart...*

Die Räumlichkeiten werden wie oben im Plan aufgebaut, sie sind leer und enthalten keine Schätze mehr. Sollten die Helden sich entscheiden die Burg zu verlassen, erhalten sie keine Questpunkte. Mentor begrüßt sie mit den Worten:

*„Gut gemacht, liebe Heroen, hier nehmt zum Dank jeder 50 Goldstücke. Leider habt ihr es nicht gewagt, den Grafen zu töten, ich werde eine andere Gruppe mit der Aufgabe betrauen. Vielleicht brauche ich Euch bald wieder für eine nicht ganz so gefährliche Mission.“*



## Das Ende des Grafen (3)

Ihr habt Euch entschieden, den Grafen von Montalan zu suchen und zu vernichten. Zunächst müsst Ihr sehen, wo er sich versteckt und einen Weg finden, in die Geheimgänge der Burg einzudringen. Jetzt, bei Tageslicht und ohne den Kristall ist der Graf geschwächt und kann durch Euch vernichtet werden. Auf keinen Fall darf der Kristall wieder in die Hände des Grafen fallen. Eure aller Ende wäre gewiss...

- A: Wenn die Heroen mit vereinten Kräften die Särge beiseite schieben (immer 2 Mann pro Sarkophag), ertönt ein lautes Knarren und Quietschen, welches durch die ganze Burg hallt. Unter dem oberen Sarg befindet sich ein Hebel, der die Felsentür bei „B“ öffnet. Unter dem unterem Sarg befindet sich eine Geheimtür.
- C: Der Hebel öffnet die Verriegelung der Tür „F“, der Hebel „D“ öffnet die Verriegelung der Tür bei „E“.
- G: Der Todesalp kämpft mit folgenden Werten: A= 3, V= 2, T= 6, I= 0, K= 3. Außerdem können diese Alben durch Helden hindurchziehen und verursachen dadurch den Verlust eines Körperkraftpunktes. Bei diesen Todesalben funktionieren keine typischen Untoten-Zauber wie: z.B. Geweihtes Wasser o.ä. In der Schatztruhe befindet sich der Schlüssel zum Raum „H“ sowie 1 Heiltrank, der 4 KKP zurückbringt und 200 Goldmünzen.
- H: Wenn die Helden eine der Türen öffnen, öffnet sich automatisch auch die andere Tür. Hier wartet der Graf mit folgendem Profil: A=4, V=5, T=10, I=10, KK=6 (Der Graf verteidigt mit **blauen Kampwürfeln**). Er beherrscht den Chaospruch „Magische Vernichtung“ und „Untote rufen“. Die durch diesen Spruch wiedererweckten Untoten haben jeweils nur 1 Körperkraftpunkt und kommen durch die offenen Türen. Wenn der Träger des schwarzen Kristalls getötet wird, bekommt der Graf all seine Macht zurück und Fluten von Untoten stürmen den Raum durch die beiden Türen, alle Helden sterben und können die Quest nicht beenden.