

4 Die Krypta der Verdammten

Verbindungen: Keine

Voraussetzungen: Keine

Ziel: Tötet alle Feinde

Einleitung:

Dieses "Gloom", von dem der Banditenanführer redete, stößt euch noch übel auf, als ihr an der Flussbiegung des Silent Rivers nach etwas sucht, das für diese Wahnsinnigen von Bedeutung sein könnte.

Ihr seid einigermassen überrascht als ihr die Ruinen einer alten von Moos und Efeu überwucherten Krypta findet. Die Geschichte dieses Ortes ist düster und uralte. Ihr beschließt, in die Tiefen herabzusteigen und der Sache auf den Grund zu gehen. Das ändert sich auch nicht als ihr am Fuße der Treppen eine große Gruppe von diesen merkwürdigen Banditen zusammen mit weiteren wiederbelebten Toten findet.

„Es war ein Fehler hier herzukommen“, zischt einer der Banditen. Ihr seid da anderer Meinung. Ihr seid genau da, wo ihr sein solltet.

Epilog:

Offensichtlich habt ihr hier irgendein Ritual unterbrochen. Diese elementaren Dämonen stammen von einer völlig anderen Existenzebene, aber irgendwie haben die Kultisten es geschafft, sie hierher zu bringen.

Ein Altar im hinteren Raum ist mit gekritzelten Ritualformel bedeckt. Nicht alles ist nachvollziehbar geschweige denn leserlich, aber ihr bekommt den Eindruck, dass diese Krypta einst ein Ort der Macht war, dessen sich eine uralte Zivilisation bediente. Diese Alten haben die Kraft der Elemente angezapft, um ihr eigenes Leben zu verlängern. Ihr Schicksal ist euch nicht bekannt, aber es hat sicherlich kein gutes Ende genommen.

Unter den Schriften findet ihr außerdem Erwähnungen weiterer Orte der Macht, die sich in der Nähe befinden. Einer scheint vom Kult häufig benutzt zu werden, während der andere als von bössartigen Untoten überrannt markiert worden ist. Es sieht so aus, als hättet ihr die Chance, entweder weiter die Arbeit des Kults zu stören (5), oder euch bei ihm anzubiedern, indem ihr die Bedrohung durch die Untoten aus dem Weg räumt. (6)

Neue Orte:

Die verhängnisvolle Krypta (5) (D-6),
Die verfallene Krypta (6) (F-10)

1

Ihr schlagt die Türe ein und glaubt, ihr wärt auf alles vorbereitet. Doch vor euch steht eine Kreatur aus reiner elementarer Energie, dämonisch und wütend. Ihr sammelt euch einen Moment. Reicht es diesen Wahnsinnigen nicht, die Toten wiederzubeleben?!



Kartenteile:

Ela
Gib
Cla
Mla



Lebendige Knochen



Banditenbogenschütze



Kultist



Erd-dämon



Wind-dämon



Schatzmarker(x2)



Schadens-falle(x3)



Stein-säule(x3)