

Arachnor

By waldschrat

Quest Background

Obwohl ihr euren Mantel zugeknöpft habt fühlt ihr immer noch die Kälte des toten Waldes bis zu euren Knochen. Der Wald ist still bis auf das Summen einer Fliege, die ihre Runden um euch dreht. Sie landet auf einem nahen Baum und ihr seht wie eine Spinne aus ihrem Netz heraus auf sie zu kriecht. Langsam, ganz langsam nähert sie sich der Fliege, die noch nichts von ihrem nahenden Tod ahnt. Hunderte kleiner Augen beobachten dieses Geschöpf.

Mit einem Satz springen acht Arme auf das kleine Wesen ein, reißen ihm die Flügel aus. Wenige Sekunden später seht ihr von der Fliege nur noch kleine Pakete, die gerade zu Kokons verarbeitet werden. Ein unseeliges Ende. Es erinnert euch daran warum ihr eigentlich hier seid, in diesem toten Wald.

Um Rache zu nehmen an dem was in diesem Wald zusammen mit den Spinnen lebt. Ihr hattet letzte Nacht Rast in dem nahe dem Wald gelegen Ort Boggers gemacht. Wurdet jedoch unsanft gegen 4 Uhr früh durch Schreie aus dem Schlaf gerissen. Als ihr zurück in die Stube des Gasthauses gestürzt wart, konntet ihr nur noch sehen, wie ein mannshohe Spinne anfang ihren Faden um die zarten Gelenke der Bedienung Melly zu legen, die euch am Abend zuvor so gut mit Bier und Speisen versorgt hatte. Ihr hattet die Spinne sofort niedergestreckt, aber das Gift hatte schon seine Wirkung gezeigt und die lebendige Gesichtsröte von Melly blich schon aus in ein fahles grau.

Seit den Morgenstunden wart ihr nun schon auf und habt euch auf die Suche nach dem Ursprung dieser Monströsität gemacht. Gegen frühen Abend hattet ihr diesen Wald erreicht und es war unzweifelhaft, dass diese Kreatur von hier stammen musste. Totes Geäst, welches durch dünne silbrige Fäden zusammengehalten wurde.

Aus Mitleid mit der Fliege zerquetscht ihr die Spinne, samt ihrem begonnen Werk und zieht voran. Hinter der nächsten Anhöhe verbirgt sich ein tiefes Loch, das hinab in das Innere des Waldes führt. Es scheint innerhalb der Dunkelheit noch ein Stück kühler geworden zu sein. Ihr zündet eure Fackeln an, zückt eure Waffe und zerschneidet das erste Spinnennetz das euch den Weg in die Höhle versperrt.

Quest Goals

Findet die Quelle dieser Kreatur und sorgt dafür, dass sie verstiegt.

Zum Start bekommt ihr 5 Questmarker, falls ihr keine mehr habt, werdet ihr in dünnen Fäden gebettet enden.

Kupfer 1: 1 Kupferschatz, 1 Questmarker, 100 Münzen, 1 Fluch

Kupfer 2: 2 Kupferschätze, 2 Questmarker, 3 Flüche

Kupfer 3: 1 Kupferschatz, 1 Questmarker, 2 Flüche

Silber 1: 1 Silberschatz, 2 Questmarker

Silber 2: 1 Silberschatz, 1 Questmarker, 200 Gold, 2 Flüche

Silber 3: 2 Silberschätze, 2 Questmarker, 1 Fluch

Gold 1: 1 Goldschatz, 2 Questmarker, 1 Fluch

Gold 2: 1 Goldschatz, 2 Questmarker, 2 Flüche

Alle Hexenmeister sind Spinnenmagier - Spinnenmagier sind wie normale Hexenmeister, mit der Änderung, dass EliteHexenmeister nicht unsterblich sind. Normale und EliteSpinnenmagier haben aber zusätzlich folgende Fähigkeiten.

Zweites Leben

Sobald sie sterben (warum auch immer), verwandeln sie sich in ihr Spinnenpendant (aus EliteHexenmeister wird EliteMörderspinne). Sie werden auf der nächsten freien Stelle postiert zum Sterbeort (der OL wählt im Zweifelsfalle die Stelle aus).

Klebriger Faden

Wann immer die Hexenmeister Schaden verursachen (vor Rüstung) können sie das Opfer bis zu drei Felder auf sich zu bewegen. Sie treffen also mit einem Faden und ziehen dann das Opfer zu sich heran.

Startgebiet

Ihr steigt hinab in die Höhle. Eure Fackeln entzünden die dünnen Fäden und erhellen so die Wände und den Boden. Die Spuren auf dem Boden sehen aus wie viele kleine Löcher, ca. 10 cm tief. Als ob jemand mit einem Stock im Boden herumgepult hätte. Ihr könnt fast nichts sehen, weil hinter jedem Spinnennetz ein neues auftaucht.

Die Helden können nur ihre benachbarten Sichtfelder sehen.

Falls ein Held den Begegnungsmarker vor der Tür betritt:

Als ihr diese Tür erreicht merkt ihr, dass es absolut windstill ist. Nichtmal eine Brise ist zu spüren. Nur kalte Luft füllt eure Lungen. Ab und zu geraten ein paar Spinnenfäden in eure Gesichter und ihr habt Mühe sie wieder aus euren Bärten und Haaren zu entfernen. Ihr entdeckt auf dem Boden vor der Tür Spurrillen. Sieht so aus, als wäre die Tür in Benutzung, obwohl der Weg durch zig Spinnweben versperrt war.

Das Labyrinth

Der Raum ist finster, allein eure Fackeln vertreiben die Dunkelheit. Ihr erkennt in der Mitte des Raumes einige Stalagniten, die bis zur Decke reichen. Davor ist ein kleiner Quellsee, der durch tröpfelndes Wasser aus der Decke gespeist wird. Links, geradezu und rechts erstrecken sich weitere Gänge, die tiefer hinab in die Höhle führen. Ihr wollt gerade einen Schritt auf die Quelle zu machen, da spürt ihr einen warmen Atem an eurer Seite, der nicht von euch stammt.

Falls ein Held den Begegnungsmarker vor der Quelle betritt:

Durch das Tropfen des Wasser sind ganz feine Tröpfchen in der Luft - ein erfrischendes Gefühl in der sonst so beklemmenden Enge hier unten.

Pro Bewegungspunkt kann ein Held hier ein Ausdauer aufladen. Der Begegnungsmarker verbraucht sich nicht.

Falls ein Held den Begegnungsmarker am See im Süden betritt:

Die Oberfläche dieses Sees ist ruhig - zu ruhig. Das Wasser ist brackig und schlammig, zudem stinkt es nach Fäulnis. Ihr müsst stark an euch halten euch nicht zu übergeben. Als ihr gerade auf dem Weg zur Glyphe seid, packt euch etwas am Bein und versucht euch ins Wasser zu ziehen.

Der Held würfelt sofort einen Machtwürfel. Falls er ein Energiesymbol würfelt ist er frei, andernfalls zieht ihn der Kraken ins Wasser (und der Held verliert 2 Lebenspunkte). Der Held ist handlungsunfähig. Er darf pro Runde, wenn er am Zug ist erneut versuchen sich zu befreien. Dazu würfelt er erneut einen Machtwürfel. Bei einem Energiesymbol ist er befreit, andernfalls verliert er weitere zwei Lebenspunkte (unabhängig von Runen und Rüstung). Jeder Held kann versuchen den untergegangenen Helden zu retten. Dafür muss er am brackigen See stehen und 3 Bewegungspunkte aufwenden. Er würfelt dafür einen Machtwürfel und befreit den Helden, falls er ein Energiezeichen würfelt. Der gerettete Held darf sich an jedes benachbarte, freie Feld des Wassers stellen.

Der Begegnungsmarker bleibt bestehen und es gelten die gleichen Regeln, falls ein andere Held den Begegnungsmarker passiert.

Falls ein Held den Begegnungsmarker im Norden des Raumes betritt:

Der Boden hier ist anders als der restliche Boden. Er ist nicht matschig, sondern hart. Es scheint als ständest du auf einem runden Stein der sich unter dir erstreckt. Du nimmst dein Messer und kratzt den Dreck etwas zur Seite. Seltsame Riefen sind auf dem Steinboden zu entdecken.

Lasse den Helden mit seiner Anzahl Machtwürfel, die er auf die Zaubereifertigkeit hat würfeln (falls er null hat, keine). Falls er ein Energiesymbol würfelt erkennt der Held, dass es sich hier bei um eine Transportglyphen handelt und kann sie aktivieren. Lege dann eine Transportglyphen auf den Marker und lass den Helden sie aktivieren - sie erhalten dadurch wie immer 3 Questmarker.

Andernfalls bleibt der Begegnungsmarker erhalten und der nächste Held kann es erneut probieren. Wenn es alle Helden nicht schaffen, bleibt die Glyphen unentdeckt.

Speisekammer

Als ihr die Tür zu diesem Raum aufstempft merkt ihr wie euch ein Schwall feuchterer, wärmere Luft entgegen kommt. Die Wände des Raumes scheinen vollkommen mit einem dichten Spinnennetz bedeckt zu sein und hier und da finden sich Verdickungen. In der Mitte des Raumes befindet sich ein einzelner riesiger Kokon. Ihr seht zwei Mörderspinnen, wie sie an manchen dieser Verdickungen arbeiten. Doch bevor ihr die Verdickungen oder den Kokon genauer untersuchen könnt, werdet ihr bemerkt.

Falls ein Held den Begegnungsmarker im Westen betritt:

Vor euch ist ein fünf Meter großer Kokon mit einem Durchmesser von mindestens 2 Metern. Es scheint von ihm eine gewisse, angenehme Wärme auszugehen, denn irgendwas heizt diesen Raum. Mit einem gekonnten Hieb schneidet ihr ihn auf, doch was sich euch da für ein Anblick bietet ist alles andere als angenehm. Körperteile fallen aus dem riesigen Kokon, ein Fuß, ein halber Torso. Anscheinend sind sie alle mit einer Schleimschicht benetzt. Es scheint

nicht so, als wäre die Körperteile verletzt. Eher so, als würden sie sich langsam auflösen und zersetzen.

Falls ein Held den Begegnungsmarker im Osten betritt:

Die Wände sind immer noch mit Spinnweben bedeckt, doch langsam kann man die Wände dahinter wieder erkennen, weil an manchen Stellen die Spinnweben zerrissen sind. Es wirkt so, als wären sie von der Wand her zerrissen worden. Als ihr euch gerade eine der Verdickungen der Spinnweben anschaut, bemerkt ihr Schriftzeichen an der Wand dahinter. Ihr reißt die Spinnweben weg und lest: "Osten Brutstätte - mehr Spinnen" Gerade als ihr zu Ende gelesen habt, hat sich in eurem Augenwinkel etwas bewegt.

Die eingezeichnete EliteNaga erst jetzt einsetzen. Sie ist sofort am Zug und darf vollkommen normal handeln. Danach führen die Helden ihren Zug fort.

Atrium

Über euch erstreckt sich die Höhle mehrere dutzend Meter und öffnet sich, so dass ihr den Mond sehen könnt. Erstaunlicherweise seht ihr kein einziges Spinnweben in diesem Raum. Die Wände bestehen aus kahlem Stein und obwohl er unglaublich hart aussieht erkennt ihr Krallenspuren darin. Vereinzelt entdeckt ihr dunkle Flecken an der Wand. Ihr fragt euch welche Wesen solche gewaltige Kraft haben Steine zu verformen, doch ehe ihr den Gedanken zu Ende denken könnt, bemerkt ihr wie ein Schatten über den klaren See huscht, gefolgt von einem Kreischen, welches an den glatten Wänden wiederhallt und sein eigenes spiegelt Echo. Ihr könnt nicht sagen, ob es ein Schrei ist oder hundert verschiedene.

Falls ein Held den Begegnungsmarker am See betritt:

Das Wasser des Sees ist unheimlich klar, riecht aber seltsam. Ihr könnt bis auf den Grund sehen, der über 10 Meter entfernt zu sein scheint. Doch was ist das, was treibt da an der Oberfläche des Sees. Es sieht aus wie ein runder Stein. Nachdem ihr bemerkt habt, dass eure Schwerter zu kurz sind um daran zu reichen, sucht ihr einen Stock um es aus dem Wasser zu holen, aber findet keinen. Wenn ihr nur an dieses Etwas rankämt...

Falls ein Held eine Fernkampf-Waffe / Telekinese besitzt dabei hat:

Variante Telekinese:

Du konzentrierst dich und fokussierst genau dieses Objekt. Deine mentalen Kräfte spannen sich immer stärker. Es bewegt sich auf das Ufer zu.

Variante Fernkampf-Waffe:

Du bindest ein Seil an deine Waffe, zielst auf das Objekt und *zack* Treffer. Das Seil samt Geschoß bleibt darin stecken. Mühelos ziehst du es an den Rand des Sees.

Als es nah genug heran ist, merkst du, dass es kein Stein ist der da an der Wasseroberfläche trieb, sondern ein Rücken. Plötzlich versteht ihr, dass die dunklen Flecken an den

Wänden geronnenes Blut sind. Arme und Beine fehlen am Torso, aber du kannst im zerkratzten Gesicht des jungen Manns den Horror erkennen, denn er in seinen letzten Sekunden durchlitten haben muss.

Der Begegnungsmarker bleibt liegen, bis ein Held mit einer Fernkampf-Waffe im Inventar ihn betritt oder mit Telekinese

Das Nest

Ihr öffnet die Tür und es erschließt sich ein riesiger Raum. Ihr hört entfernt Klacken von tausenden von Beinen, aber das ist euch egal - und wenn eine Million Spinnen hier drin auf euch warten ihr würdet ihn jedes Bein einzeln ausreißen. Eure Hand legt sich fester um den Griff eures Schwertes und ihr schreitet weiter voran.

Baue zuerst nur die sichtbaren Felder auf und entferne sie erst durch den entsprechenden Begegnungsmarker.

Die zusammenhängenden großen Spielplanteile sollen einen 4 Felder breiten Übergang haben und nicht nur einen 2 Felder breiten, wie es normal ist - so ergibt sich ein sehr großer Raum.

Der Spinnenhort wird erst aktiv, wenn die kleine Kammer geöffnet wird.

Spinnenhort (OL: Entstehungskarte nach wie vor zusätzlich ausspielbar)

Jede Runde erscheinen aus den beiden großen Löchern des Raumes 2 Mörderspinnen und 1 EliteMörderspinne. Ihr Zug startet in einem der beiden Löcher. Es kostet sie 2 Bewegungspunkte aus dem Loch herauszukommen. Sie werden in der Phase des Overlords ganz normal aktiviert. Falls keine Figuren mehr übrig sind, darf der Overlord andere Spinnenfiguren vom Spielplan entfernen.

Falls ein Held den Begegnungsmarker vor der blauen Runentür betritt:

Es befindet sich vor euch ein gigantisches Steinportal, das in blaues Licht getaucht ist. Der Stein scheint einfach von selbst zu leuchten, aber außer ein paar, euch unbekanntes, Schriftzeichen entdeckt ihr nichts weiter, was euch einen Hinweis darauf liefert wie man dieses Portal öffnen müsste.

Falls ein Held den Begegnungsmarker vor der roten Runentür betritt:

Der Stein der Wand scheint hier rötlich zu leuchten, eine sehr ungewöhnliche Farbe für solche eine Höhle. Die umgebenden Spinnennetze reflektieren das rötliche Licht und glänzenden dabei in einem dunklen, satten Rot.

Falls ein Held den Begegnungsmarker vor dem großen Loch betritt:

Je näher ihr diesem Loch kommt um so deutlicher hört ihr ein Klackern, wie von tausenden kleinen Steinchen, die einen Berg runterrollen. Allein der Gedanke an diese Monströsitäten und was sie verdient haben, bestärkt weiter das Gefühl der Rache in euch. Es soll und wird hier enden.

Falls ein Held den Begegnungsmarker vor der kleinen

Kammer betritt:

Du stehst vor einer riesigen, grundsoliden Tür, die von außen verriegelt ist. Der Riegel ist riesig, aber sieht trotz seines Alters noch unglaublich stabil aus. Du setzt deine ganze Kraft ein und versuchst den Riegel zu öffnen.

Der Held der auf dem Begegnungsmarker steht würfle mit sovielen Machtwürfel, wie es seiner Nahkampftätigkeit entspricht. Falls er ein Energiesymbol hat, schafft er es den Riegel zu bewegen, falls nicht, bleibt der Begegnungsmarker erhalten und der nächste Held kann es probieren.

Als du den Riegel gerade soweit bewegt hast, dass sich die Tür öffnen lassen würde hörst du ein unglaubliches lautes Brüllen. Schritte poltern auf dich zu, wie das Donnern einer Kutsche. In nächsten Moment, merkst du wie die Tür mit einem lauten Knall aufspringt und fast aus den Angeln gerissen wird. Vor euch steht ein ausgewachsener, 6 Meter großer Riese. Ihr entdeckt, dass an seinem Arm Ketten hängen, die aber zerrissen sind. Er ist wutentbrannt und schwingt erzürnt mit der Keule durch die Gegend und trifft den Türrahmen.

Die Wände beginnen zu wanken und ihr merkt, dass der Riese eine Kettenreaktion ausgelöst hat. Einige Steine raten in Bewegung und die Portale hinter euch öffnen sich. Eine laute dämonische Stimme dringt an euer Ohr: "Meine Kinder - es ist Essenszeit."

Entferne alle Steine aus diesem Gebiet und öffne die beiden Runentüren. Der Eliteriese ist wutentbrannt und greift das nächstbeste Opfer an. Alle anderen Gegner werden normal vom Overlord gesteuert.

Die Brutstätte

Arachnor - EliteDämon

Arachnor hat + 2 Panzerung und + 4 Lebenspunkte außerdem hat er die Fähigkeit Unheiliger Bann.

Unheiliger Bann

Zu jedem Moment kann der Dämon Lebensenergie von einem gebannten Monstern abziehen. Das Monster muss dazu direkt auf einem anderen direkten Nachbarfeld stehen. Der OL wählt ein Monster mit dem der Dämon den unheiligen Bann eingeht. Der Dämon kann nun solange von diesem Monster Lebensenergie absaugen, bis dieses keine mehr hat. Es stirbt dann. Der Dämon darf dann ein neues Monster wählen, welches er leer saugt. Das Monster, dass er gerade saugt ist handlungsunfähig und bewegt sich schwebend hinter dem Dämon her. Das Bannen eines neuen MonsterOpfers kostet den Dämon einen Bewegungspunkte - er kann dies als einfach Bewegungshandlung während seines Zuges machen.

Vorzulesen, sobald der Dämon gestorben ist:

Nachdem dem Dämon Arachnor sein Leben ausgehaucht wurde, fühlt ihr wie sich Genugtuung in euren Gemütern einstellt. Dieses Monstrum wird nie wieder einer guten Seele etwas antun. Melly wurde gerächt.