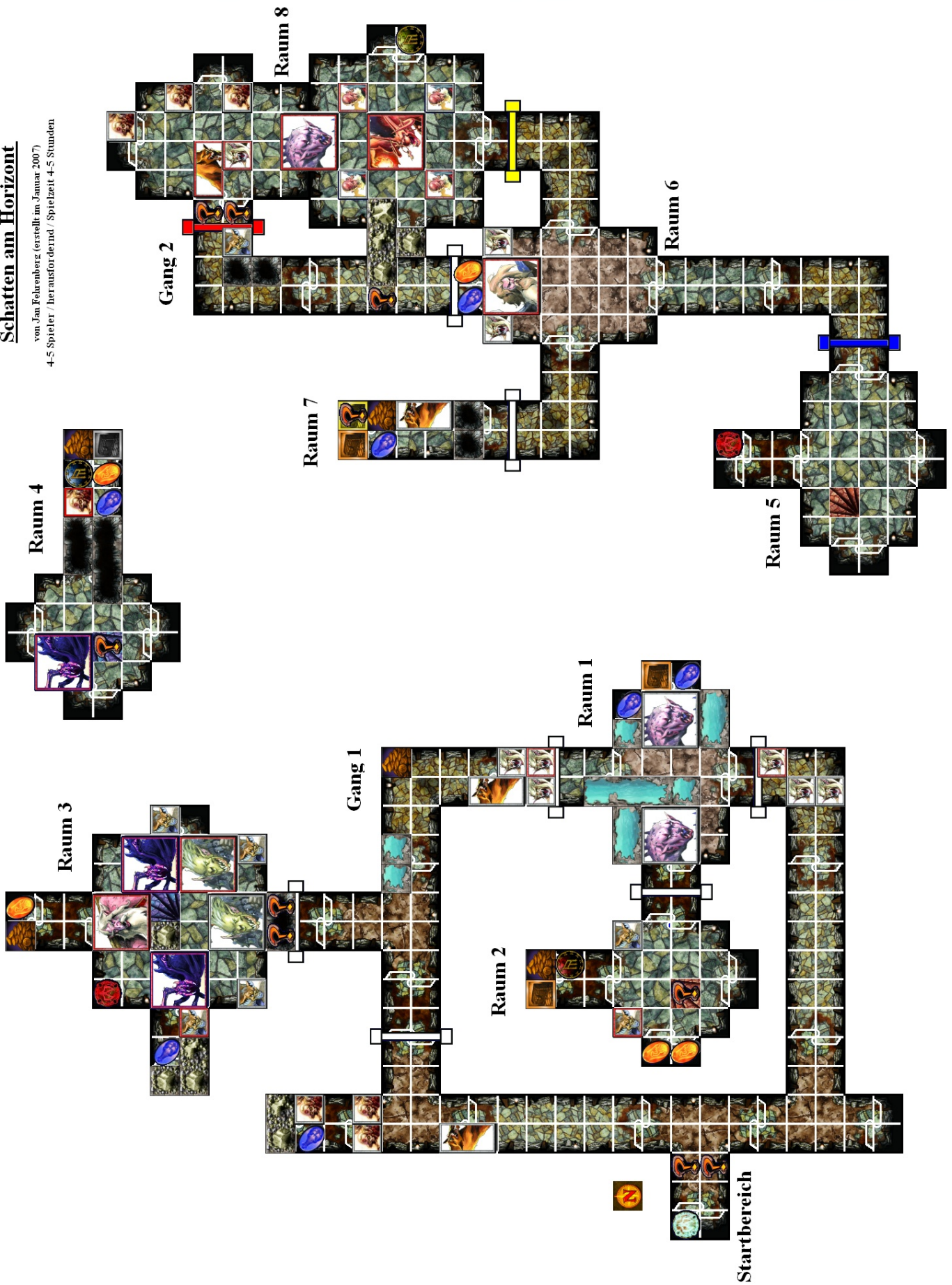


# Schatten am Horizont

von Jan Feltenberg (erstellt im Januar 2007)  
4-5 Spieler / herausfordernd / Spielzeit 4-5 Stunden



# Schatten am Horizont

By Jan Fehrenberg (erstellt im Januar 2007)

## Quest Background

Ein Zirkel von Nekromanten hat es sich zur Aufgabe gemacht, einen Dämonen zu beschwören, der ihnen die Macht verleihen soll, das langgehütete Geheimnis der legendären Nekromantin Zerra'Tor zu entschlüsseln. Mit der dadurch entfesselten Macht können die Lebensfäden eines Lebewesens beliebig verändert werden und sogar als Kraftreservoir eines Zauberwirkers genutzt werden. Zu diesem Zweck wollen sie dem Dämonen Faerok, der einst ein Verbündeter Zerra'Tors war, einen Handel vorschlagen, der das Gleichgewicht von Gut und Böse nachhaltig verändern würde...

## Quest Goals

Verhindere das Vorhaben des Zirkels und schicke Faerok zurück auf seine Heimatebene, die flammenden Höllen von Karrash.

Das Abenteuer ist für 4-5 Spieler (inklusive Overlord) ausgelegt und als herausfordernd einzustufen. Bei zwei Spielern sollten entweder die Monster entsprechend abgeschwächt werden oder jeweils zwei Helden pro Spieler gewählt werden. Die Spielzeit beträgt etwa 4-5 Stunden. Zusätzlich sollten die Optionen 1, 3 und 6 aus den optionalen Regeln verwendet werden, da so das Flair eines geheim agierenden Zirkels besser zur Geltung kommt und es realistischer wird, wenn Monster hinter Ecken nicht sofort zu sehen sind bzw. Spieler nicht plötzlich neue Ausrüstung im Gepäck haben. Option 2 der optionalen Regeln kann verwendet werden, aber würde das Abenteuer weiter erschweren und sollte daher nur bei wirklich erfahrenen Gruppen zur Anwendung kommen.

Bei jedem Begegnungsmarker wird das hier im folgenden beschriebene Ereignis ausgelöst, das den Fortschritt des Rituals darstellt. Zusätzlich können noch weitere Ereignisse auftreten, die dann in der jeweiligen Beschreibung des Raumes oder Gangs aufgeführt werden. Liegen zwei Begegnungsmarker nebeneinander, wird das Ereignis dennoch nur einmal ausgeführt und anschließend werden beide Marker entfernt.

Die Kreaturen werden in einigen Fällen erst nach den entsprechenden Ereignissen plaziert, was aber für den jeweiligen Raum noch einmal im entsprechenden Abschnitt angesprochen wird.

### Ereignisse:

Bei jedem Ereignis nimmt jeder Held 3 Schadenspunkte, die Rüstung wird dabei ignoriert. Für jedes Blitzsymbol, daß er mit drei schwarzen Machtwürfel wirft, wird dieser Schaden um 1 Schadenspunkt reduziert. Außer durch die schwarzen Machtwürfel kann der erlittene Schaden nicht verhindert oder verringert werden, es sei denn der Held besitzt eine der folgenden Fähigkeiten:

"Gute Kondition": Durch die außergewöhnliche Kondition ist der Held unempfindlicher gegenüber den Auswirkungen des Rituals. Ein Held mit dieser Eigenschaft würfelt statt drei schwarzen Machtwürfeln mit einem schwarzen, dem blauen und dem weißen Machtwürfel.

"Vampirblut": Sein vampirisches Blut schützt den Helden teilweise vor den Auswirkungen des Rituals. Der Held würfelt zwar auch mit drei schwarzen Machtwürfeln, aber verliert statt Lebenspunkten nur Ausdauerpunkte.

Sollte ein Held beide Fähigkeiten besitzen, so muß er sich vor dem

Würfeln entscheiden, welche seiner Fähigkeiten er nutzen möchte.

Der Overlord kann bei jedem Ereignis Drohmarker in Höhe der Heldenanzahl ausgeben, um 1 Schadenspunkt mehr zu verursachen. Der Schaden kann auf diese Weise nur maximal um 2 Schadenspunkte erhöht werden. Jeder Held erhält dann für jeden zusätzlichen Schadenspunkt einen schwarzen Machtwürfel (unabhängig von seinen Fähigkeiten) dazu, um die zusätzlichen Schadenspunkte negieren zu können. Gibt der Overlord bei einem Spiel mit insgesamt drei Helden sechs Drohmarker aus, so würde ein Held mit der Fähigkeit "Gute Kondition" mit drei schwarzen, einem blauen und einem weißen Machtwürfel würfeln. Die Anzahl der gewürfelten Blitze wird anschließend von den 5 Schadenspunkten abgezogen.

Durch die hier wirkende nekromantische Magie können die beiden Overlordkarten "Skelett Patrouille" für die Hälfte der Drohmarkerkosten, also für zwei Drohmarker, gespielt werden

Die Spieler bekommen zu Beginn des Abenteuers 10 Questmarker. Für jede aktivierte Glyphe bekommen die Spieler 4 weitere Questmarker.

## Startbereich

Beim Betreten der Katakomben ist eine beunruhigende Stille auszumachen, die nur durch das rhythmische Tropfen von Wasser unterbrochen wird. Als ihr tiefer und tiefer in die Dunkelheit vordringt, wird das Tropfen zunehmend von einem klappernden Geräusch in der Ferne abgelöst...

Nach dem Ereignis:

Als sich die Katakomben vor euch erstrecken, fühlt ihr eine merkwürdige Kälte an euch hochkriechen und der Boden unter euren Füßen beginnt zu schwanken. Während ihr euch weiter zum abbiegenden Gang bewegt, könnt ihr leise Geräusche wahrnehmen, die an das Jaulen und Schnauben eines Hundes erinnern...

## Raum 1

**Important:**

**Die Nagas werden erst gesetzt, wenn mindestens ein Held den Raum betreten hat und nicht schon beim Öffnen der Tür!**

**Die Nagas können sich entgegen der Grundregeln über und sehr schnell durch Wasser bewegen. Außerdem sind die Löcher unterirdisch verbunden, so daß die Nagas ein beliebiges Wasserloch betreten können und aus einem beliebigen anderem wieder herauskommen können. Die beiden Wasserlöcher werden von den Bewegungsregeln her wie eine Treppe behandelt.**

**Die Nagas können unterirdisch durch die Wasserlöcher in diesem Raum das Wasserloch in Gang 1 betreten. Jede volle Spielrunde, die die Nagas dort auf die Helden warten, regenerieren sie 1 Lebenspunkt. Dabei kann das Maximum ihrer Lebenspunkte nicht überschritten werden.**

Das Tropfen ist in diesem Raum besonders laut zu vernehmen. Der Boden ist mit schwarzem Wasser bedeckt. Links und rechts im Raum sind tiefe wassergefüllte Löcher im Boden. Doch als ihr weiter in den Raum hineingeht könnt ihr sehen, daß sich etwas in den Löchern bewegt...

## Raum 2

Die Rasierklingenflügler werden erst nach dem Auslösen des Ereignisses und dem Lesen des Flair-Textes gesetzt!

Eine steinernde Wendeltreppe windet sich in der Dunkelheit des Raumes nach oben. In den Ecken des Raumes könnt ihr

verschiedene Gegenstände erkennen, unter anderem eine große hölzerne Truhe...

Nach dem Ereignis:  
...als ihr euch der Treppe nähert, könnt ihr eine leichte Erschütterung wahrnehmen und abermals kriecht diese unnatürliche Kälte an euch hoch. Im gleichen Atemzug ist ein ledriges Geräusch wahrnehmbar und aus der Dunkelheit stürzen Schatten auf euch herab.

### Raum 3

Gruben, Rasierklingenflügler und Mörderspinnen erst nach dem Auslösen des Ereignisses setzen!

Beim Auslösen des Ereignisses bricht zusätzlich zu den normalen Folgen der Boden des Eingangs in sich zusammen. Jeder Held auf einem Feld mit Begegnungsmarker fällt in das entstehende Loch und erleidet 2 Schadenspunkte (werden nicht durch Rüstung verhindert), falls er nicht mit einem schwarzen Machtwürfel die Leerseite würfelt. Zusätzlich werden die Rasierklingenflügler und die Mörderspinnen plaziert.

Ein großer dunkler Raum liegt vor euch. Durch die Dunkelheit könnt ihr in der Mitte eine große Treppe erkennen, die teilweise eingestürzt ist. Um die Trümmer herum bewegen sich große Gestalten langsam auf euch zu...

Nach dem Ereignis:  
...als ihr den Raum betretet, spürt ihr wieder die Kälte, die euch schon zu Beginn widerfahren ist. Doch diesmal erscheint sie noch kälter. Unter euren Füßen bebte die Erde und ein Teil des Bodens bricht unter euren Füßen weg. Aufgeschreckt von diesem Lärm sind Kreaturen auf euch aufmerksam geworden, die sich langsam von der Decke auf euch zu bewegen...

### Raum 4

Neben dem normalen Ereignis passiert hier nichts zusätzlich. Die Gegner werden direkt plaziert.

Als ihr vorsichtig der Treppe in die Tiefe folgt, bebte die Erde erneut und die dunklen Mächte berauben euch ein weiteres Mal Teilen eurer Lebenskraft...doch damit soll es nicht enden...

### Raum 5

Zum Öffnen der blauen Runentür ist die Rune aus Raum 4 erforderlich. Versucht ein Held ohne Rune die Tür zu öffnen oder einzuschlagen, würfelt er mit dem roten Machtwürfel und erleidet die angegebene Anzahl an Schadenspunkten.

Nachdem ihr die enge Treppe erklommen habt, steht ihr nun in einem Raum in dessen Ecke sich eine Truhe und eine große Rune befindet. Bis auf eine große Tür, die die Luft durch die hindurchfließende Magie zum Knistern bringt, könnt ihr nichts mehr von Interesse in diesem Raum erkennen.

### Raum 6

Die gelbe Runentür ist magisch verschlossen und kann nicht von dieser Seite geöffnet werden. Versucht ein Held die Tür zu öffnen oder einzuschlagen, würfelt er mit dem roten Machtwürfel und erleidet die angegebene Anzahl an Schadenspunkten.

Seldash (Mantikor-Elite)  
Bewegung: 4, Leben: 15, Rüstung: 5  
Doppelangriff, Durchbohren 4, Gift, Unsterblich

Wird Seldash besiegt, bekommen die Helden 2 Questmarker.

Als ihr den schmalen Gang in Richtung Norden folgt, könnt ihr eine große Gestalt im dahinterliegenden Raum erkennen. Sie hat den Körper eines Löwen und große Schwingen sind wie ein dunkler Mantel um ihren Körper gehüllt. Der menschenähnliche Kopf ist leicht zur Seite geneigt und sie starrt euch ausdruckslos entgegen. Respektvoll kauern einige Tiermenschen neben der Kreatur, die ihren Stachelschwanz halb um einen der nebenstehenden Tiermenschen gelegt hat...

Vor der gelben Runentür:  
...eine große schwere Tür versperrt euch den Weg zum dahinter liegenden Raum. Eine rote Aura umgibt sie und macht es unmöglich auch nur in die Nähe von ihr zu gelangen, um sie näher untersuchen zu können.

### Raum 7

Den Höllenhund nicht sofort plazieren! Der Höllenhund steht als Statue zwischen den Schätzen und wird erst mit dem Öffnen der Truhe aktiv!

Hinter der Tür findet ihr einen großen Berg an Gegenständen. Zwischen Statuen liegen Bilder, Goldsäcke, Kisten und Fläschchen. Vieles davon ist im Laufe der Jahre zerstört worden, doch so manche Kostbarkeit könnte sich hier noch verbergen...

### Raum 8

Der Overlord kann jederzeit in seinem Zug eine beliebige Anzahl an Hexenmeistern opfern, um ein Ereignis auszulösen, so wie es eingangs beschrieben wurde. In diesem Falle würfelt er außerdem mit der entsprechenden Anzahl an schwarzen Machtwürfeln für Faerok und addiert die gewürfelte Anzahl an Blitzen zu seinen Lebenspunkten hinzu.

Ein Charakter, der mindestens eine Zauberfertigkeit besitzt, kann auf seine komplette Bewegung und seine Aktionen für diese Runde verzichten, wenn er auf einer roten Rune in diesem Raum stehenbleibt, und kann dadurch das angefangene Ritual zu seinen Gunsten nutzen. Hierfür würfelt er mit einem weißen Machtwürfel und kann Faeroks Rüstung bis zum nächsten Zug um die gewürfelte Anzahl an Herzen herabsetzen. Ein gewürfeltes "X" bedeutet, daß der Versuch gescheitert ist. Ein in dieser Weise eingesetzter Held kann zusätzlich zur Teilnahme am Ritual noch einen magischen Angriff vornehmen, hierfür aber nicht auf schwarze Machtwürfel zurückgreifen. Die Reichweite des Angriffs ist automatisch um den gleichen Wert erhöht, der von der Rüstung Faeroks abgezogen wurde. Die Rüstung kann auf diese Weise nie unter 0 sinken. Wird der Held vor seinem nächsten Zug von diesem Feld entfernt, so verschwinden auch der Rüstungsmalus von Faerok und der Reichweitenbonus des Helden. Runenhexe Astarra kann die Runen mit ihrer besonderen Fähigkeit auch auf Entfernung benutzen.

Dor'Tarag (Naga-Elite)  
Geschwindigkeit: 5, Leben: 20, Rüstung: 5

Greifen, Hexerei 3, Kommando, Unsterblich

Wird Dor'Tarag besiegt, bekommen die Helden 2 Questmarker.

Faerok (Dämon-Elite)

Geschwindigkeit: 5, Leben: 25, Rüstung: 6

Aura, Hexerei 4, Furchteinflößend 3, Stoßkraft, Unsterblich, Verbrennen

Faerok ist gegen Feuerschaden immun.

Für das Beenden des Abenteuers bekommen die Helden 5 Questmarker. Mit der gelben Rune kann nun die gelbe Runentür geöffnet werden, so daß die Helden die Gemäuer verlassen können.

#### **Important:**

**Faerok kann nicht agieren oder verletzt werden, solange einer der Hexenmeister noch lebt.**

**Unter jedem Hexenmeister in diesem Raum liegt eine rote Rune. Die Runen haben eine spezielle Funktion und besitzen keine weitere Funktion außer der nachfolgend angegebenen. Sie bleiben außerdem immer mit der roten Seite oben liegen und können nicht verschoben werden.**

Der Rasierklingenflügler ist erschlagen und vor euch liegt eine große schwere Eisentür. Die Luft um sie herum flimmert und knistert...

Wenn die Rune zum Öffnen benutzt wurde:

... das Flimmern und Knistern wird stärker, sobald man sich mit der Rune der Tür nähert. Bringt man die Rune in die Nähe des die Tür umgebenden Magiefeldes, so leuchtet diese grell auf und das Knistern verstummt augenblicklich. Anschließend öffnet sich die Tür mit einem lauten Knarzen. Hinter ihr stehen mehrere Kreaturen, die euch attackieren. Im Hintergrund seht ihr animierte Skelette, die noch die Habseligkeiten ihres irdischen Lebens am Körper tragen. Verrottete Leinen umhüllen Teile ihre Körper und sie scheinen euch anzustarren, als sie ihre knochigen Arme heben und mit ihren Bögen Pfeile auf euch niederprasseln lassen.

Nach dem Ereignis:

Als ihr euch in den Raum hineinbewegt fühlt ihr eine immense Kälte, die vom Nebenraum ausgeht. Gemurmel in einer Sprache, die schon längst vergessen schien, lassen nur erahnen welches Grauen vor sich gehen muß. Verhüllte Gestalten stehen in einem brennenden Kreis, dessen Grund mit rot glühenden Runen bedeckt ist. In der Mitte könnt ihr eine in Flammen gehüllte Gestalt sehen, die ihre feurigen Schwingen ausbreitet. Der Kopf trägt große Hörner und der Körper windet sich langsam, während sich die Gestalten im Zirkel weiter auf das Ritual konzentrieren. Ein schillerndes Energiefeld umgibt die Kreatur, die kurz davor ist durch das Tor in diese Welt einzutreten. Doch bevor ihr euch darüber Gedanken machen könnt, schlängelt sich eine große schlangenförmige Kreatur auf euch zu und greift an...

Magiebegabten Helden sollte zusätzlich folgendes vorgelesen werden:

Als ihr euch einer der auf dem Boden eingezeichneten Runen nähert, scheint die Magie des Rituals förmlich nach euch zu greifen. Instinktiv wisst ihr, was ihr tun könnt, um euren Gefährten zu helfen und eine Katastrophe zu vermeiden.

## **Gang 1**

Das hier vorliegende Wasserloch kann von den Nagas aus Raum 1 durch die dort vorhandenen Wasserlöcher unterirdisch erreicht werden,

so daß sie sich außerhalb der Sichtweite der Helden befinden.

Ein langer schmaler Gang führt in die Dunkelheit...doch was ist das Glitzernde in der Ferne?

## **Gang 2**

Beim Auslösen des Ereignisses den ersten Teil des Flair-Textes vorlesen. Der das Ereignis auslösende Held würfelt anschließend mit einem roten Machtwürfel und erleidet 4 Schadenspunkte abzüglich der Anzahl der gewürfelten Herzen. Der Held kann nun solange so verweilen und die Wand stützen, bis alle Helden an ihm vorbeigezogen sind. Bewegt er sich, so stürzt der Gang ein und der Durchgang ist versperrt. Ein entsprechender Marker wird auf dem Ereignisfeld plziert.

Helden, die sich im südlichen Teil des Ganges befinden, erleiden während des Einsturzes 4 Schadenspunkte (Rüstung wird ignoriert) verringert um 1 für jedes Blitzsymbol, daß mit 4 schwarzen Machtwürfeln geworfen wird.

Um den Durchgang wieder passierbar zu machen, benötigt ein Held drei volle Spielrunden in denen er nichts anderes tun kann.

Vor euch liegt ein schmaler Gang, dessen Wände teilweise eingestürzt sind. Es bleibt nur ein schmaler Durchgang, der nicht von Trümmern bedeckt ist. Als ihr euch durch den Engpass bewegt, bebt die Erde durch die Folgen des Rituals abermals und Gesteinsbrocken fallen von der Decke herab...

Nach dem Ereignis:

...doch wie ein Wunder halten die verwitterten Wände weiterhin das schwere darüber liegende Gestein. Einer eurer Gefährten lehnt sich mit aller Macht gegen die einzustürzen drohende Wand. Hinter euch fallen Trümmer von der Decke und der Gang droht jede Sekunde in sich zusammenzufallen. Die Kälte ist nun so stark zu spüren, daß sie einem fast die Luft zum Atmen nimmt. Das Ziel kann nicht mehr weit sein...

Verweilen die Helden im Gang und sind nicht durch den Engpass gegangen, wird erst folgendes beschrieben:

...ein Teil der Decke bricht über euch zusammen und verschüttet euch. Der Engpass ist unpassierbar und muß erst freigeräumt werden, bevor der Weg fortgesetzt werden kann.

Sind alle Helden durch den Engpass gegangen, geht es hiermit weiter:

...vorsichtig tastet ihr euch weiter im Gang vorwärts. Nach ein paar Metern könnt ihr sehen, daß der Gang nach rechts abknickt. Der dortige Bereich scheint allerdings genauso instabil zu sein wie der vorherige, denn große Löcher haben sich im Boden gebildet...

## **Die Verbannung von Faerok**

Stark angeschlagen versucht Faerok noch einmal gegen die Eindringlinge vorzugehen. Mit der Kraft, die er durch die Hexenmeister erhalten hat, ist er noch stärker geworden, aber gegen die Eindringlinge, schwache Sterbliche, kann er nichts mehr ausrichten. Mit einem letzten Versuch webt er die Fäden der ihn umfließenden Magie um sich und schleudert sie auf die Gruppe von Abenteurern. Doch dies sollte seine letzte Tat auf dieser Ebene sein. Inmitten seines Angriffs schließt sich das Portal und reißt Faerok mit lautem Gebrüll mit in die flammenden Höllen...

...die Schatten weichen dem Licht, doch für wie lange?

## Truhen

### Kupfer

I: 2 Questmarker, 1 Kupferschatz, 1 Fluch, 100 Münzen

II: 1 Questmarker, 2 Kupferschätze, 50 Münzen

III: 2 Questmarker, 2 Kupferschätze, 1 Fluch

### Silber

I: 2 Questmarker, 1 Silberschatz, 1 Flüch, 200 Münzen

II: 3 Questmarker, 1 Silberschatz, 2 Flüche, 100 Münzen

III: 2 Questmarker, 2 Silberschätze, 1 Fluch, 100 Münzen

### Gold

I: 3 Questmarker, 2 Flüche, 1 Goldschatz, 200 Münzen

II: 4 Questmarker, 2 Flüche, 1 Goldschatz