



Die Rettung

By C.R. Kirby

Quest Background

Das kleine Dorf Nor-Ruhn wird immer wieder von einem Rudel Höllenhunde heimgesucht. Häuser wurden niedergebrannt, Felder zerstört und erst letzte Nacht wurde ein kleines Kind seiner Wiege entrisen. Ein paar wenige tapfere Seelen sind den Spuren der Hunde bis zu ihrem Unterschlupf gefolgt, in dem sich die Biester bei Tage vor dem Sonnenlicht verstecken. Nun bitten die Bewohner euch um Hilfe. Werdet ihr ihnen in dieser dunklen Stunde beistehen?

Quest Goals

Ihr müsst das Kind retten! Betretet die Höhle, bringt das Kind in Sicherheit, und flieht mit eurem Leben. Noch etwas. Sollte das Böse seine hässliche Fratze zeigen, so prügelt ihm das dreckige Grinsen aus selbiger!

Diese Quest hat andere Startregeln für den Overlord. Der Overlord startet das Spiel mit 6 Drohmarkern aber ohne Karten auf der Hand. Die Helden beginnen das Spiel mit 5 Questmarker. Verlieren die Helden alle Questmarker, so haben sie versagt und das Kind ist verdammt.

Zudem dürfen die Helden sich nicht in die Stadt teleportieren. Die Stufen dienen als Startpunkt für das Spiel und können dazu benutzt werden die Höhle zu verlassen, nicht aber um in die Stadt zu gelangen. Falls ein Held die Höhle verlässt, ist er aus dem Spiel bis er sich wieder entschließt hinab zusteigen. Die Helden müssen mit dem zurecht kommen was sie am Leibe tragen und was sich innerhalb des Höhlenkomplexes finden lässt. Stirbt ein Held, wird er auf den Treppen wiederbelebt.

Gebiet 1: Der Eingang

Ihr seid der Spur drei volle Tage gefolgt. Am Morgen des vierten Tages, stoßt ihr auf ein größeres Loch in der Erde. Euer Gefühl sagt euch das dies der Ort sein muss an dem diese fürchterlichen Kreaturen hausen müssen. Als ihr euch der Höhle nähert könnt ihr im Lichteinfall morsche Treppenstufen erkennen. Ein kühler Luftzug fährt durch eure Rüstung, Richtung Dunkelheit. Ihr atmet ein letztes mal tief ein und steigt hinab in die Höhle. Tiefer, tiefer und tiefer in die Finsterniss. Die Treppenstufen welche vorher noch stümperhaft aus Lehm und Holz gefertigt waren weichen harten nassen und rutschigen Steintreppen. Mehrmals droht ihr euer Gleichgewicht zu verlieren, nur um euch doch noch im letzten Moment zu fangen. Wenigstens habt ihr das Ende der Treppe heil erreicht. Der Höhlenboden

ist überseht mit kleinen Knochen und den Überresten kleiner Tiere. Bei näherem betrachten scheint kein Knochen menschlich zu sein. Vileicht lebt das Kind doch noch? Eure Fackeln werfen tanzende Schatten auf die Wände und irgendwo, außerhalb des garen Lichtes scheint sich etwas zu bewegen.

Gebiet 2: Die Brut

Die Steinwände werfen das Echo von Bellen und Jaulen an euer Ohr als ihr zwei größere Hunde zwischen einem kleinen Bündel Welpen hin und her gehen seht. Ihr erwischt euch selbst bei dem Gedanken, wie knuddelig doch die Jungen von Höllenhunden wirken. Diese Vorstellung verschwindet allerdings urplötzlich als eines der Elterntiere die Nackenharre aufstellt, sich umdreht knurrt und beginnt die Zähne zu fletschen.

Wenn einer der Helden das Begegnungsfeld betritt:

Inmitten von Stroh und Matsch, findet ihr einen kleinen menschlichen Kieferknochen. Könnten dies die Überreste des Kindes sein?

Gebiet 3: Lagerraum

Von der Höhlendecke hängen mehrere Brocken Fleisch, aufgehängt an Haken um in der Luft zu trocknen. Der Geruch von Verwesung ist so stark das ihr beinahe droht das Bewusstsein zu verlieren. In mitten der hängenden Fleischbrocken könnt ihr das sanfte aber schwere Geräusch von Schritten wahrnehmen. Zwischen den Reihen taucht ein großer blutroter Höllenhund wie aus dem nichts auf. Das rießen Vieh zeigt euch seine mächtigen Reißzähne als er seinen Rachen aufreißt um einen todbringenden Feueratem auf euch zuspiesen.

Gebiet 4: Der Ritualraum

Achtung: Wenn die Helden direkt in Gebiet 4 gehn, zerschmettern alle anderen Kreaturen die Türen und eilen ihrem Meister herbei.

Vor euch, knieend in einem Kreis aus Runen, welche scheinbar in dem lebendigen Fels am Boden eingeritzt sind, murmelt ein Mann fieberisch mit zwei anderen Männer deren Gesichter nicht zu erkennen sind. Worte jenseits eurer Vorstellungskraft. Der knieende Mann dreht sich um. Sein wahnsinniger Bilck durchbohrt euch schier. Er schreit einen Befehl in einer euch völlig fremden Sprache und die beiden vermummten Männer werfen ihre Kapuzen zurück. Die messerscharfen Zähne die vor Zorn bebenden Augen lassen in euch keine Zweifel mehr

aufkommen.
Die Kuttenträger sind nicht menschlicher Natur sondern wilde Tiere.
Wild schnaubend greifen sie euch an!

Sobald die Tiermenschen und der Hexer beseitigt wurden:

Vor euren Füßen liegt der Mann der das Dorf seit mehreren Monden in Angst und Schrecken versetzt hat. Das Blut seiner loyalen Diener vermischt sich mit dem Seinigen. Ein passendes Ende.

Aber was hat dieser wahnsinnige Hexer vorgehabt?
Und wo ist das Kind? Nach einer kurzen Untersuchung des Raumes

findet ihr einen losen Stein in mitten des Runenkreises.

Als ihr diesen zur Seite schiebt,
zeigt euch das Licht eurer Fackel das schmutzige Gesicht eines kleinen Mädchens, kaum 4 Winter alt.

Als ihr den kleinen zerbrechlichen Körper behutsam aus dem Loch an euch nehmt, fürchtet ihr bereits das Schlimmste.

Das Kind bewegt sich nicht... Im nächsten Moment öffnet es jedoch die Augen, gähnt und lächelt euch ganz verschlafen an.

Sie kuschelt sich fest an euren Oberkörper und schläft erneut ein.

Das Kind liegt sicher in euren Armen. In genau vier Tagen wird die Kleine wieder in ihrem eigenen Bett schlafen, behütet von ihrer Eltern.

Das Böse das dieses Dorf geplagt hat ist nicht mehr. Dank euch!

Ihr kehrt zurück zu den Stufen, das schlafende Kind in euren Armen.

Ihr hofft das die Alpträume die dieses Kind hat erleiden müssen,
ihre Träume nicht heimsuchen werden und sie auch in Zukunft seelig schlafen kann.

Ende

Schatztruhen

Kupfer 1: 1 Kupferschatz, 3 Heiltränke

Silber 1: 2 Flüche, 1 Silberschatz, 2 Heiltränke

**Originalquest von C.R. Cirby
übersetzt von Tobias Mrosek**