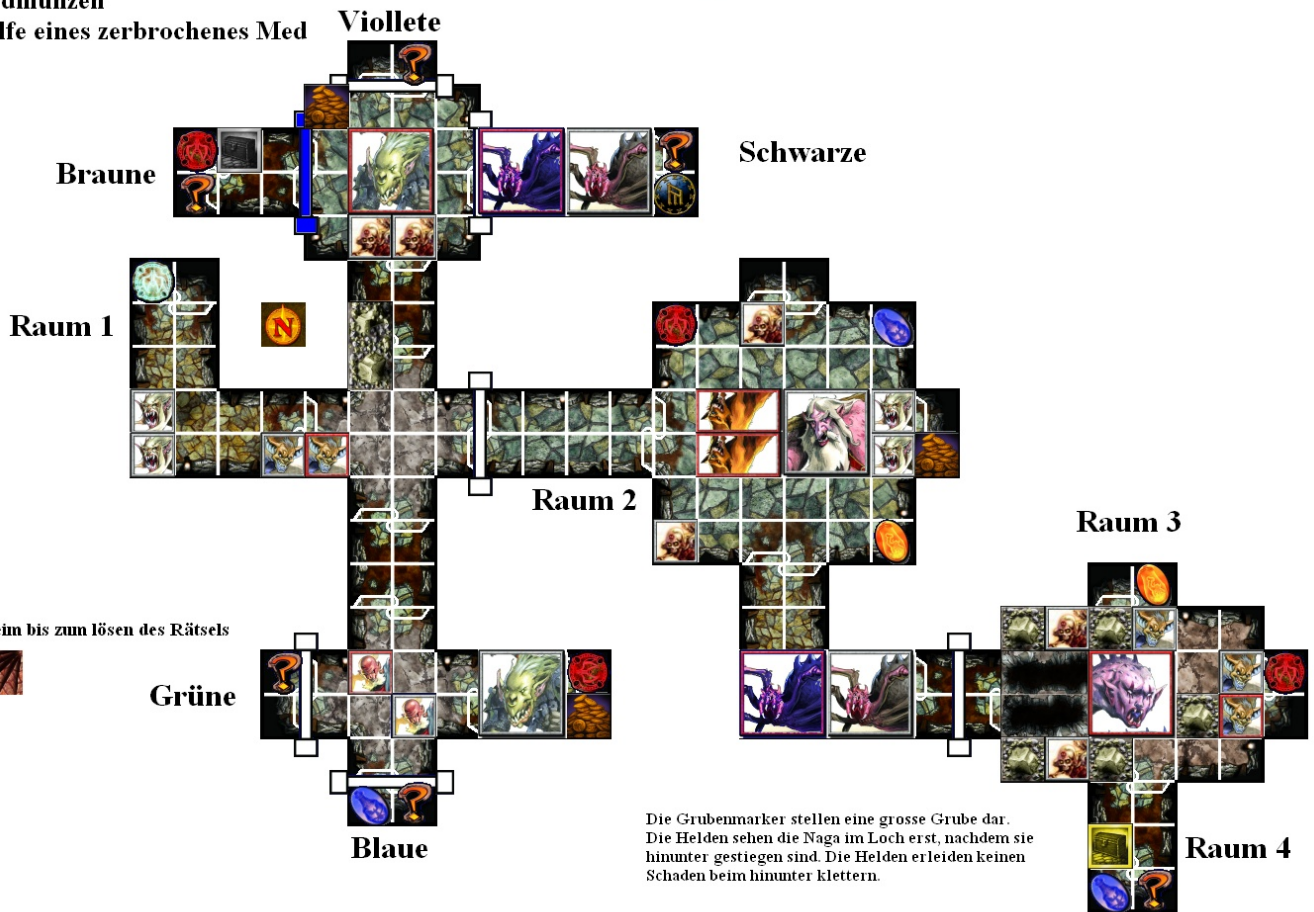




Der Zauberer simuliert den Grafen. Das Fragezeichen
den die Tochter

Geheimer Raum

Silber Truhe:
1 Schatz
100 Goldmünzen
eine Hälfte eines zerbrochenes Med
aillons



Braune

Violette

Schwarze

Raum 1

Raum 2

Raum 3

Blieben geheim bis zum lösen des Rätsels



Grüne

Blaue

Die Grubenmarker stellen eine grosse Grube dar.
Die Helden sehen die Naga im Loch erst, nachdem sie
hinunter gestiegen sind. Die Helden erleiden keinen
Schaden beim hinunter klettern.

Raum 4

Goldtruhe:
1 Schatz
300 Gold

Das Feuer des Drachens

Teil 3 Das Verliess

By Seppi Rölli

Quest Background

Ihr werdet euch so langsam bewusst für was ihr euch zu verantworten habt. Aus der Bibliothek des Kloster erfährt ihr über die zwei verbannten Drachen. Welche ihr aus dem Schlaf geweckt habt. Der Graf von Ettingburg hat euch benutzt, um mit Hilfe von euch den Gefährlichen roten Drachen und seinen Bruder zu wecken. Im dem Hölzernenkästchen, welches ihr aus dem Kloster entwendet habt, befand sich nicht nur der Dolch sondern auch ein Medaillon. Dies erfährt ihr aus den Büchern des Klosters. Der Träger des Medaillons hat die Macht über den roten Drachen und kann ihn befähigen. Von hunderten von Jahren beherrste ein schrecklicher König das Reich. Er unterdrückte das mit Hilfe des Drachen. Die Mönche des Ordens haben dem König das Medaillon entwendet und die Bestien mit einem Fluch belegt, den einen sperrten sie in eine Höhle, der andere vergoldeten sie im Kloster, als Erinnerung an das Schreckliche. Es sollte die Mönche mahnen. Nun versucht der Graf von Ettingburg, den König zustürzen. Er hat die Tochter des Königs entführt und möchte nun den König damit Erpressen. Die Königskrone gegen die Tochter.

Der König lässt im ganzen Land nach den Verrätern suchen welche die Drachen befreit haben. Den Gerüchten zu folge haben es bereits schon Helden Versucht, in das Verliess des Grafes vorzudringen. Bis Jetzt ohne Erfolg. In drei Tagen soll die Übergabe statt finden...

Nun ist es für euch höchste Zeit die Rechnung zu begleichen...

Quest Goals

Dringt in das Verliess ein und befreit die Tochter aus den Klauen des Drachens und dem fiesem, hinterhältigen Grafens. Aber Achtung solltet ihr verantwortlich werden für das Misslingen der Mission, so kehret lieber nicht zurück.

Bereitet euch gut vor. Rüstet euch mit genügen Heilltränken und guten Waffen aus. Dieses Mal wird es kein Kinderspiel. Es wird alles von euch abverlangt. Viel Glück.

Bringt die Tochter des Königs lebendig zurück, tötet den Drachen und den Grafen.

Raum 1

Ihr steigt hinunter in das dunkle Verliess. Es riecht nach vermodertem Stoff und vergossenem Blut. Die Wände sind kahl und kalt. Für einen Augenblick erscheint in dem Licht euren Fackel das Abbild des Grafens, in einem höhnischen Tonfall schreit er: "Ihr wagt es hier hinunter, ihr seid so gut wie TOT! Nie werdet ihr Narren mich finden..."

Die Stimme hallt noch eine Weile wieder, wo ist er hin?

Important: In diesem Quest hat es fünf Türen die in einen kleinen Raum führen...

In jedem Raum hängt ein Bild des Grafen, welcher die Helden mit seinen grauenvollen _____ (Farbe der Augen erwähnen) und zugleich belustigen Augen anstarren. Jedes Bild hat eine andere Augenfarbe. Sie ist auf dem Plan vermerkt. Zusätzlich befindet sich im Raum ein grosser Hebel an der Wand, der die Helden betätigen können wenn sie möchten.

Haben sie das Medaillon eingesetzt und drücken sie den richtigen (Der Hebel im Raum mit dem grünen Augenbild! So öffnet sich dahinter die Wand und eine Treppe erscheint.

Betätigen sie den falschen Hebel oder haben sie das Medaillon noch nicht eingesetzt, so erscheint im Raum davor sofort ein Elite Riese!

Raum 2

Als ihr die Tür öffnet hört ihr ein ächzen und stöhnen. Vor euch liegt ein übel zugerichteter Held. Das Blut läuft in Strömen über sein mit Wunden gezeichnetes Gesicht, mit letzter Kraft flüstert euch zu: " Befreit die Tochter des Ihr müsst müsst in die Augen des bösen Grafens blicken um heraus zu finden wo er sich aufhält. Dazu steigt hinunter ins dunkle und besiegt das Grausen dort....so steigt auf ans Licht....."

er schliesst die Augen und findet seinen Frieden.

Raum 3

Euer Herz bleibt für einen Augenblick stehen. Vor euren Augen tut sich ein gewaltiges scharzes Loch auf. Angst steigt euch in die Glieder.

Important: -Die Helden sehen die Naga in der Grube nicht. Sie müssen hinunter steigen und sie besiegen.

-Die Helden blicken in die Augen der "Sznar" einer riesigen, bleichen Naga. Der erste Held der die Naga erblickt muss eine Schreckensprobe bestehen, er würfelt mit einem schwarzen Machtwürfel. Bei einem Blitzsymbol hat er die Probe bestanden. Ansonsten, springt er aus der Grube (auch wenn er keine Bewegungspunkte mehr hat, mind. ein Feld weit oder das nächste wo es Platz hat, aus der Grube. Dort erholt er sich vom Schrecken bis in die nächste Runde. "Szna" erhält +3 auf Rüstung -Die tote Naga lässt ein halbes Medaillon zurück, welches die Helden mitnehmen müssen.

Raum 4

Ihr tretet in einen kleinen von magischem Licht beleuchteten Raum. An der rechten Wand steht auf einem Sockel eine grosse steinernde Büste des Grafen. Um seinen Kopf hängt eine Kette aber das Medaillon fehlt. Unter der Büste entziffert ihr folgende Worte: Und was seht ihr jetzt im Loch?

Important: Die Helden müssen das Medaillon zuerst zusammen setzen und dann einsetzen...

Nach dem sie es eingesetzt haben, fließt ein gelber Tränenstrom aus dem linken Auge der Büste, direkt in das Loch der toten Naga. Ebenfalls fließt ein blauer Tränenstrom aus dem rechten Auge der Büste ins Loch.

**Folgendes müssen die Helden herausfinden:
Nun Naga wird von den Flüssigkeiten überdeckt. Das
Tränenwasser verfärbt sich...**

**Nun können die Helden in den Raum gehen, wo das Porträt mit
den grünen Augen hängt und dort den Hebel betätigen.**

Geheimer Raum

Langsam und vorsichtig, steigt ihr die steinernde Treppe empor. Ihr hört das fauchen des Drachens. Aus der Ferne erblickt ihr den mächtigen Drachen. Vor dem Drachen gefesselt liegt die Tochter. Über sie gebeugt erkennt ihr den Grafen. Eurer kommen ist noch unbemerkt.....nützt euren Vorteil aus.

Habens die Helden geschafft die Tochter zu befreien und den Drachen und Grafen zu besiegen. Kehren sie in die Stadt zurück. Sie werden als Helden gefeiert und ihnen zuehren wird ein Mahnmall im Kloster errichtet...

**Important: - Der Drache hat +3 Rüstung /+ 2 Lebensenergie
-Der Graf bekommt die Attribute des Kampfmagiers Jaes. Er ist
mit einem einfachen Schwert ausgerüstet.
Die Tochter hat 8 Lebenspunkte /4 Bewegungspunkte/ keine
Rüstung und kann nicht kämpfen. Kann aber Tränke trinken.
Es kostet eine Aktion die Tochter aus den Fesseln zu befreien.**

**Die Tochter muss lebendig in die Stadt gebracht werden (über die
Glyphe). Ist die Tochter Tot ist die Mission sofort gescheitert. Der
Drache und der Magier schützen die Tochter so lange sie noch
leben. Sind sie Tot, kann der Overlord versuchen die Tochter um
die Ecke zu bringen.**