

Schatztruhen

Kupfer1: 1Fluch	Silber3: 4Questmarker
1Kupferschatz	200Münzen
200 Münzen	1Fluch
Kupfer2: 1Questmarker	Gold1: 2Goldschätze
2 Fluche	3Fluche
1Kupferschatz	1Questmarker
Kupfer3: 3 Questmarker	Gold2: 1Goldschatz
Silber1: 2Fluche	3Questmarker
2 Silberschätze	1Ausdauertrank
Silber2: 3Questmarker	
1Silberschatz	
2Fluche	

Startgebiet



Gebiet 1



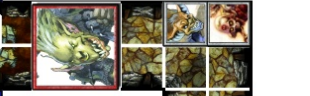
Gebiet 7



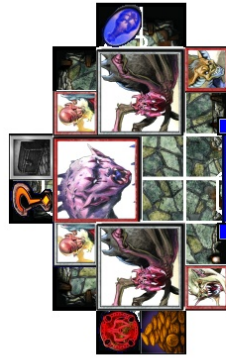
Gebiet 3



Gebiet 4



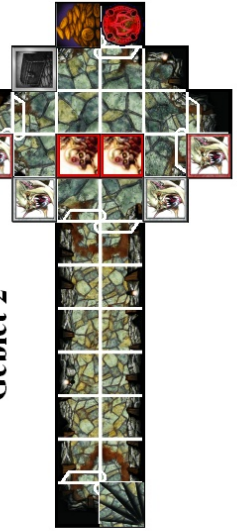
Gebiet 5



Gebiet 6



Gebiet 2



Das Heilkraut

By Jan Phillip Kasper

Quest Background

Als ihr in der "Halbnackten Kurtisane" sitzt, nachdem eure alte Stammkneipe abgebrannt ist, erscheint schon wieder ein königlicher Bote, der euch sucht.

"Der König braucht eure Hilfe, denn er ist krank. Sehr krank. Und es gibt nur eine Möglichkeit ihn zu heilen, bevor er stirbt. Ihr müsst eine einzigartige Heilpflanze aus den Klauen eines Dämons befreien. Der Dämon, welcher der Sohn des Gottes der Furcht ist und den Namen Ischozar trägt, bewacht diese Pflanze. Ihr seid die einzigen die diesen Auftrag erfüllen können. Hier ist die Karte und eine Zeichnung der Pflanze."

Und ohne das ihr auch nur ein Wort der Zustimmung oder ein anderes Wort hättet sagen können, ist der Bote schon wieder verschwunden. Sei's wie es ist vor einem Abenteuer habt ihr noch nie zurückgeschreckt!
Also los gehts!!

Quest Goals

Euer Auftrag ist einfach erklärt. Geht in die Höhle, sucht und findet die Pflanze und bringt sie in die Stadt. Transportglyfen zu aktivieren und Schätze finden wird euch bei eurer Aufgabe helfen. Die fünf Questmarker die ihr am Anfang erhaltet habt, dürft ihr nicht verlieren, denn sobald ihr keine Questmarker mehr besitzt habt ihr verloren.

Gebiet 1

Die Wände sind voller Ruß und bevor ihr überlegen könnt woher der Ruß kommt hört ihr Geräusche. Euch wird bewusst das ihr es bald herraus finden werdet.

Gebiet 2

Dieses Tunnel wirkt normal.

Zu normal!

Und prompt wird eure Vermutung bestätigt, indem eine Monsterhorde um die Ecke kommt.

Gebiet 3

Diese Halle, welche voll mit Wandmalereien aus Blut sind, machen euch angst.

Dieser Eindruck wird durch den keulenschwingenden Riesen und andere furchterregende Monster nur noch verstärkt.

Gebiet 4

Dieser Tunnel führt immer tiefer in die Erde. Außerdem scheint die Wand immer näher zu kommen. Da kommen die Monster zur Ablenkung nicht ungelegen.

Gebiet 5

Das einzig was an diesem Raum besonders ist, außer den Monstern natürlich, ist ein Regal, welches magische Gegenstände enthält.

Gebiet 6

Ihr habt kaum Zeit euch umzusehen, bevor euch die Monster angreifen.

Gebiet 7

Dieser Raum ist angefüllt mit Schätzen und andere scheinbar wertvolle Gegenstände. Nun müsst ihr nur noch ein paar Monster vernichten und schon wärt ihr reich.

**Falls es der erste Begegnungsmarker ist welchen die Helden aktivieren:
Jeder Held erhält ein Ausdauertrank.**

Falls es der zweite Begegnungsmarker ist, welche die Helden aktivieren:

Ihr findet das Heilkraut und erhaltet 5 Questmarker.

Danach erscheint Ischozar mit drei normale Tiernmenschen und drei normale Skelttkrieger. Der Overlord darf die Monster nach Belieben im Gebiet aufstellen.

Ischozar ist ein normaler Elite- Dämon, außer das er Furchteinflößend 5 besitzt.

Ischozar lacht diabolisch und sagt mit seiner tiefen bedrohlichen Stimme: "Ihr wollt das Heilkraut stehlen, dafür werde ich euch vernichten."

Ihr habt diesen Wächter schon fast vermisst, sonst wäre dieses Abenteuer auch irgendwie langweilig gewesen, oder?

Alle Transportglyphen transportieren die Helden nur noch aus der Stadt nicht mehr von den Gebieten in die Stadt, bis Ischozar getötet worden ist. Für das Töten des Dämons erhaltet ihr 3 Questmarker.

Sobald die Helden wieder in der Stadt sind:

Ihr habt es geschafft, wieder einmal habt ihr das Königreich gerettet und eure Namen sind im ganzen Land bekannt.