

Im Bann des bösen

By Ddschulay

Quest Background

Eines gemütlichen Abends sitzt ihr in einer kleinen Runde am Tisch in der Kneipe "Zum Güldenen Falke" Ihr seit ganz alleine..... nur ihr Helden als sich einer aus eurer Runde verabschiedet macht ihr noch ein Treffen zum morgigen Angeln aus. Am nächsten Tag erscheint jeder außer ein Held zum Angeln ihr beschließt nach ihm zu suchen. Als ihr nach langem suchen auf einen Kürschner trifft befragt ihr ihn ob er euren Freund in letzter Zeit sah und diese Frage erwiderte er mit einem tiefen kurzem "Ja" dann sprach er weiter und sagte das er ihn gestern in eine nahe gelegene Höle gehen sah er gibt euch noch eine Karte mit auf den weg und verabschiedet sich.

Quest Goals

Findet euren freund und findet raus was mit ihm los ist. Wenn ihr ihn gefunden habt erfahrt ihr wie ihr weiter vorgehen sollt.

Important: Der OL darf sich am anfang der Quest einen Helden aussuchen den Natürlich kein anderer Spieler benutzen darf der held des OL darf nur mit 1 Gegenstand ausgerüstet werden. im Späteren spielverlauf stellt ihr euren helden dahin wo das Fragezeichen-Symbol (Begegnungsmarker) ist. Der OL darf seinen Helden aber unter keinen umständen schon am Anfang auf den Spielplan stellen.

Er darf später auch mit dem Helden angreifen darf ihn aber nicht mit den OL Karten ausrüsten d.h Er darf keinen Wutausbruch etc. auf ihn anwenden, hinzu kommt das der Held keine befehle ausführen kann (Absichern etc.) und keinen Doppelangriff etc. machen darf.

Gebiet 1:Startgebiet

Ihr hört dumpfe Schritte und ein lautes Brüllen jedoch kommt das Brüllen von weit oben woran ihr merkt das dieser Brüll von einer sehr Großen Kreatur stammen muss. Etwas näher vor euch hört ihr das Klappern von Knochen ihr seht euch um und seht zwei Skelette mit Bögen ausgerüstet. An der Decke hängt ein riesiges Spinnennetz jedoch seht ihr am Boden nur kleine Spinnen Krabbeln daraus schließt ihr das die Kleinen ungefähr faustgroßen Spinnen nur die Jungtiere sind und das hier wahrscheinlich noch größere auf euch lauern.

Gebiet 2:Sackgasse

Ihr seht euch um doch könnt nichts interessantes entdecken bis auf ein paar Münzen und eine Phiole. Dieser Hölangang ist nur ungefähr 2 Meter lang und endet mit einer Sackgasse.

Gebiet 3:Rhumeshalle

Ihr hört wieder in nicht allzu weiter Ferne dumpfe Schritte und fragt euch ob sie wieder von einem Oger stammen. Als ihr genauer hinsieht wisst ihr die Antwort. Dann seht ihr euch in dieser recht kleinen Halle weiter um und seht überall Bilder von Monstern der Trophäen und Bilder wegen vermutet ihr das dies hier eine alte Ruhmeshalle ist. Als ihr weiter schaut bleibt euer Blick stehen und es lässt euch das Blut in den Adern gefrieren als ihr euren Freund seht..... euren Freund bei den Monstern. Ihr fragt euch ob er nun die Seite gewechselt hat und sprecht dies auch aus, doch er schaut euch nur wie besessen an. Dann seht ihr genauer hin und entdeckt einen Hexenzirkel auf seiner Stirn. Nun wisst ihr dass euer Freund von einem Magier Kontrolliert wird. Bevor ihr weiter denken könnt verschwindet euer freund und läuft die Treppe hinunter.

Neues Questziel: Folgt eurem Freund und findet die Magier die ihn Kontrollieren. Ihr dürft euren Freund nicht töten..... Tötet die Gebrüder Paradox(Zentrix und Zentrox die Elite Hexenmeister)

Gebiet 4:Hexenkessel

Ihr seht eine Menge von leeren Phiolen (Tränken) und weit Hinten eine alte Inaktive Transport-Glyphe. Dann seht ihr ungefähr 3 Meter vor euch ein Stolzaussehendes Geschöpf dessen Augen Rot funkeln, ihr seht das dieses Geschöpf den Kopf eines Menschen jedoch die Flügel eines Drachen hat woraus ihr schließen könnt das es ein Mantikor sein muss

Schatztruhen

Kupfer 1: 2 Questmarker, 200 Münzen, 1 Kupferschatz
Kupfer 2: 2 Flüche, 50 Münzen
Kupfer 3: 500 Münzen, 1 Kupferschatz, 1 Heiltrank

Silber 1: 3 Questmarker, 2 Außdauertränke, 1 Silberschatz
Silber 2: 3 Flüche, 150 Münzen, 1 Außdauertrank
Silber 3: 650 Münzen, 1 Silberschatz

Gold 1: 2 Questmarker, 100 Münzen
Gold 2 : 1 Fluch, 100 Münzen
Gold 3: 3 Goldschätze, 1 Heiltrank, 200 Münzen