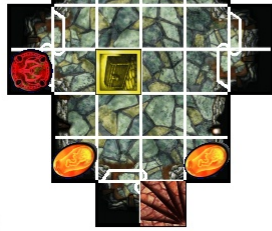


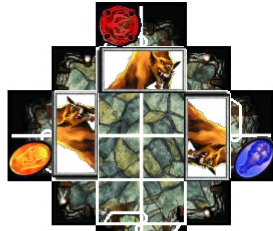
Gebiet 4: Die Höle der Verdammnis



Gebiet 5: Ruhestätte des Drachen

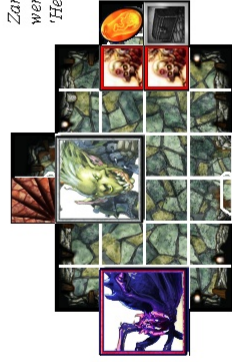


Gebiet 1: Startgebiet



Elite Höllenhund: wird der Elite Höllenhund getötet erhält der Spieler (der ihn getötet hat) den 'Blauen Runenschlüssel'.

Zartek der Reißer: sollte Zartek der Reißer getötet werden erhält ihr das drachenblut (in form eines 'Heiltrank - markers')

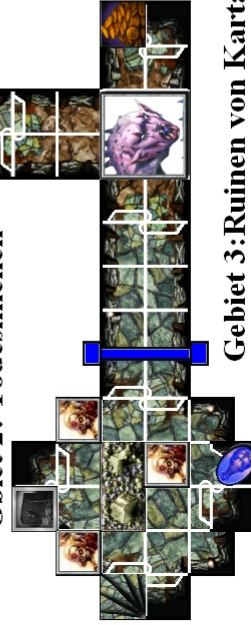


Elite Mörderspinnne: sollte die Elite Mörderspinnne getötet werden erhält derjenige der sie erlegt hat den 'Roten' Runenschlüssel'.

Gbiet 2: Todesmienen



Gebiet 3: Ruinen von Kartana



Zartek der Reißer

By Ddschulay

Quest Background

Als ihr einen Waldspaziergang macht kommt aus dem Schatten ein junger Jäger mit einem Wildschwein auf der Schulter und spricht euch an : "Es hat sich in Zerdos herumgesprochen das sich Helden in der Stadt befinden. Ich bin froh euch zu treffen, in letzter zeit streift ein Schwarzer riesiger Drache durch die Wälder und tötet all die Tiere des Waldes, ich habe die Vermutung das er aus der Unterwelt kommt. Ich bitte euch erlegt diesen Drachen und bringt mir einen Beweis das er tot ist" Er gibt jedem von euch noch 500 Münzen für die benötigte Rüstung, Dann erhaltet ihr noch eure Portalchips (Questmarker pro spieler 2) die ihr alle braucht für die heimkehr von der Unterwelt. Er verabschiedet sich und geht.

Quest Goals

Tötet den Drachen und bringt als Beweis das Drachenblut (was ihr durch das töten von ihm automatisch erlangt) Ihr müsst am Ende pro Spieler noch 2 Portalchips (Questmarker) übrig haben um in die stadt zurück kehren zu können.

Zusatz: Sammelt zusätzlich (nicht notwendig) alle Schätze ein und tötet die Monster die auf euch lauern.

Important: Folgende Sonderregeln gelten für diese Quest:
Der Drache bekommt +3 Lebenspunkte (Herzen) da er sich mit dem Blut der Waldtiere Gestärkt hat.

Beispiel: Der Drache hat 10 Leben (herzen)
+4 Rüstung (wenn man es mit 3 Spielern spielt)
So hat er aber 13 Leben (herzen)
+4 Rüstung (wenn man es mit 3 Spielern spielt)

Startgebiet

Ihr hört ein seltsames schniefen und schnauben in der Eiskalten Höle deren decke man weit oben erahnen kann. Überall am Boden sind Spinnennetze. Als ihr euch weiter umseht fällt euch auch noch auf das es hier eigenartig riecht, dann merkt ihr dass der Geruch von verbranntem Fleisch stammt.

Gebiet 2: Todesmienen

Ihr hört Knochen knacken und klappern, im nächsten moment schwirrt auch schon ein Pfeil 1 meter neben euch und durchbort einen Kleinen felsen. In dieser höle könnt ihr erkennen das es eine still gelegte Mine sein muss. Ihr merkt das es modrig und verfault riecht.

Gebiet 3: Ruinen von Kartana

Ihr könnt erkennen das dies hier mal ein kleines altes Dorf war. Ihr seht überall alte moosbewachsene trümmer von häusern , ihr wundert euch das diese stadt unterirdisch doch bevor ihr nachdenken könnt hört ihr schon ein zischen was sich ähnlich anhört wie das einer schlange.

Gebiet 4:Höle der Verdammnis

In diesem gang ist es außergewöhnlich ruhig ihr erinnert euch noch an die worte des jägers die besagten das ihr euch nicht auf die trügerische stille verlassen sollt , da dies wahrscheinlich nur die ruhe vor dem sturm ist.

Gebiet 5:Ruhestätte des Drachen

Als ihr in diesen Raum kommt merkt ihr als erstes die unerträglich sengende hitze. Es ist so heiß das ihr angst habt zu verbrennen. Doch schon eine sekunde später ist die Hitze weg und ihr merkt das es sehr schwühl ist. Euch fällt auf das die Hitze mit einem tiefen schnauben wieder kommt , Dann denkt ihr euch das es der Drache sein muss der Diese Hitze durch sein schnauben verursacht. Dann seht ihr das der boden übersät ist mit glühenden spinnenweben.

Kupfer 1: 2 Portalchips (Questmarker) 1Kupferschatz, 150 Münzen

Kupfer 2 : 2 Flüche, 200 Münzen,

Kupfer 3 : 500 Münzen , 2Kupferschätze

Silber 1: 1 Silberschatz , 100 Münzen, 2Portalchips (Questmarker)

Silber 2 : 2 Flüche

Silber 3: 1Silberschatz, 300 Münzen, 1Heiltrank

Gold 1: 3 Flüche, 100Münzen

Gold 2: 3Portalchips, 1 Goldschatz, 25Münzen

Gold 3: 500Münzen, 1Goldschatz, 1 Ausdauertrank

Dies vorlesen wenn der Drache (Zartek der Reißer) getötet wird

Der Drache fällt mit einem Donnerndem Grollen zu Boden dann sagt er : "Wiiiee könnt ihr es waaaageeeen???...Ich bin.....Ich bin Zartek.....Zartek der Unbesiegbare. Ihr werdet hier nicht lebendig heraus kommen!" dann tritt mit einem letzten schnauben noch eine kleine Flamme aus seiner Nase und er ist tot.

.....
Ihr geht zu ihm hin schneidet ihm mit eurem schwert eine wunde in seinen körper und füllt eine Phiole mit Drachenblut.

Falls kein Platz mehr für das Drachenblut ist muss etwas aus dem Rucksack geworfen werden.

Die Helden müssen nun zurück in die Stadt (über eine Glyphe) Nun würfelt ein Held mit einem Machtwürfel, sollte er nicht die leerseite würfeln wird jede Glyphe und Treppe In dieser Etage mit je 1 Elite Spinne blockiert (der OL darf den Standort selbst bestimmen aber die Glyphe bzw. Treppe darf höchstens 2 Felder entfernen sein), sollte er die leerseite würfeln ist dies nicht der fall.

Diesen Text liest der Overlordspieler vor sobald die Helden zurück in der Stadt (über eine Glyphe) sind.

Als ihr Zurück in dem Wald bei dem Jäger seit und ihm die Phiole überreicht kniet er dankend vor euch nieder und spricht: "oh wie kann ich euch nur für diese Tat danken??..... ah ich weis es, kommt mit zu mir nach hause dann werde ich euch einen Trank aus Wildschweinblut brauen." als ihr bei ihm zuhause angekommen seit braut und überreicht euch den Trank und noch 500 Münzen für eure weiteren reisen.

Der Trank wird durch einen Heiltrank marker dargestellt und kann anstatt 3 Herzen 6 wieder herstellen (für 1 Bewegungspunkt.) die 500 Münzen könnt ihr für weitere Quest verwenden. nun habt ihr eure Aufgabe erfüllt.