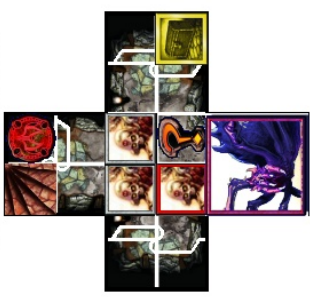


**Goldtruhe:
200 Gold
1 Goldschatz**

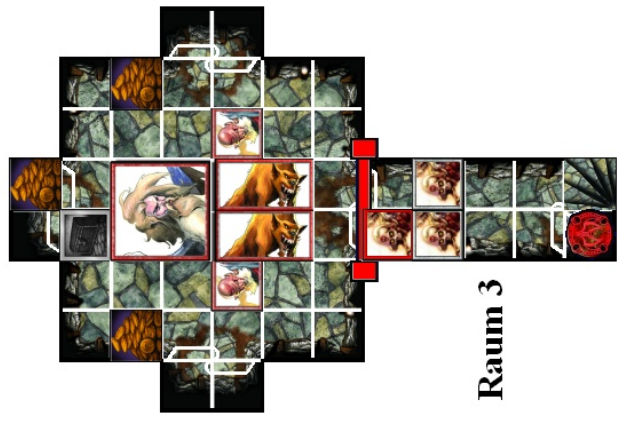
Turm 2 Stock



Turm 1 Stock



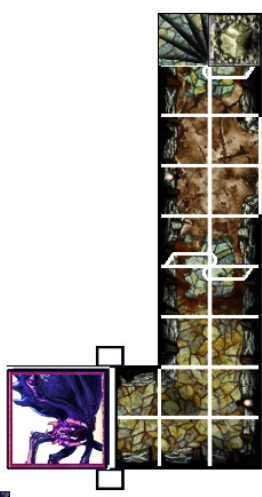
Schatzkammer



**Silbertruhe
200 Gold
Hölzernes Kästchen**

Raum 3

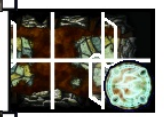
Raum 2a



Raum 2



Raum 1



Das Feuer des Drachens

Teil 1 Das Kloster

By Seppi Rölli

Quest Background

Dies hier ist der erste Teil von dreien. Die Idee ist es, dass die Helden mit (5 Questmarker ,Gold etc) wie normal starten und alles was sie sammeln in den nächsten Teil mitnehmen. Der eigentliche Anfang ist dieser Quest.

Nun geht los....

Ihr steht im Auftrag des Grafes von Etting Burg. Ein reicher Adliger der in seinem Turm am Meer wohnt. Er selber ist kein Kämpfer oder Zauberer geschweige ein Held. Sein Reichtum erlangte er, durch die Finanzierung von Heldentruppen. Die für ihn fette Beute abliefern und von ihm gut besoldet werden. Eurer erster Auftrag besteht darin, dass ihr in ein Unterirdischen Kloster eindringen müsst um dort einen speziellen Artefakt zu stehlen. Genaueres will euch der Graf auch nicht darüber erzählen, es geht euch auch nichts an. Ihr seit auf das Gold aus.....

Der Auftrag im Kloster sei praktisch ein Kinderspiel für gute Abenteurer....., das klingt nach leicht verdientem Geld.

Quest Goals

Durchsucht das Kloster und findet die Schatzkammer. In der Schatzkammer sollte eine silbern schimmernde Truhe stehen, in der sich eine hölzerne Schachtel befindet. Öffnet die Schachtel nicht, bringt sie so schnell wie möglich zum Grafen. Als Belohnung erhält jeder Held 400 Goldstücke, + das was ihr natürlich unterwegs sammeln könnt.

Raum 1

Ihr spürt die tiefe des Gebäudes. Im schimmern der Fackeln erkennt ihr an der Wand, kleine Bilder die ein Magier zeigen wie er einen Drachen zähmt. Flüsterne Gebetsstimmen ertönen vom Raum neben an. Eine grosse eicherne mit eisen beschlagene Türe versperrt euch die Sicht ins Herz des Klosters.

Raum 2

Die Helden stehen in einer grossen, gewölbten Halle. Die Decken sind mit schönen Zeichnerien verziert. Vor euren Augen erhebt sich eine mächtige Goldige Statue eines Drachens. Seine Flügel sind ausgebreitet, sein Kopf nach der Decke gehoben. Ihr habt keine Zeit zum staunen und stöhnen... Die Zaubermönche welche den Drachen anbeten, erkennen eure ungunten Absichten..und greifen an.

Raum 2a

Important: An der Tür ist ein Schild angebracht: "Betreten des Turmes strengstens verboten!"

Turm 1. Stock

Mit jedem Tritt den ihr den Turm höher steigt, wird es kälter und kälter....

Turm 2. Stock

Euer Atem gefriert praktisch vor euren Augen. Die Wände sind völlig vereist und von der Decke hängen gewaltige Eiszapfen. Auf einem Sockel befindet sich eine brennende Fackel, doch ihre Hitze hat sie verloren..

Important: Die Helden müssen die Fackel mitnehmen. Sobald sie die Fackel berühren fängt das Eis zu schmelzen. Die Fackel strömt wollige Wärme aus. Die Helden brauchen eine Hand um die Fackel zu tragen, sie kann nicht in den Rucksack genommen werden. Sobald ein Held die Fackel berührt, strahlt sie wohlige Wärme aus....

Raum 3

Ihr steht auf einem polierten, kalten Boden. Der Teppich aus Eis zieht sich bis zu einer grossen silbernen Tür hin. Sie ist ein gehüllt in ein dicke Schicht uraltem festen Eis. Keine normale Waffe kann es durchbrechen.

Important: Haben die Helden die verzauberte Fackel, können sie das Eis schmelzen und die Tür öffnen.

Schatzkammer

Ihr steht in der Schatzkammer des Kloster, Reichtümer aus längst vergangenen Zeiten schmücken den Raum. Aber alles hat seinem Preis, ihr müsst kämpfen!

Important: In der Truhe befindet sich das hölzerne Kästchen. Der Mantikor " ti" trägt den Schlüssel. Sie müssen ihn töten, um an den Schlüssel zu kommen. Schaft es ein Held mit der Schachtel bis zur Glyph, ist die Mission beendet.

Der Manikor hat + 3 Herzen