



Silbertruhe

2 Schatzkarten  
 2 Heiltränke pro Spieler  
 400 Gold pro Spieler

Goldtruhe 1  
 1 Goldschatz

Goldtruhe 2  
 1 Goldschatz

**Gebiet 1**

**Gebiet 2**

Bronzetruhe  
 1 Schatz  
 200 Gold  
 1 Questmarker

**Gebiet 3**

**Gebiet 4**

**Gebiet 5**

# Das Feuer des Drachens

## Teil 2 Die Grotte

By Seppi Rölli

### Quest Background

Der Graf bedankt sich bei euch und fragt ob ihr bereit seit erneut einen Auftrag für ihn zu erfüllen. Da ihr nichts besser zu tun habt, nehmt ihr dankend an. Ein Klacks im Vergleich dem Kloster; meint der Graf.

### Quest Goals

Steigt in die Neptuns Grotten hinunter. Der Eingang in die Grotte ist nur vom Meer aus erreichbar, nehmt ein Boot und fährt zum eingezeichneten Punkt auf der Karte. Findet dort den roten Stalaktit "et demin" löst das dortige Rätsel und kehrt zurück und ihr werdet Reich belohnt (450 Goldstücke pro Person). Nehmt den Artefakt vom Kloster mit, ihr werdet ihn brauchen. Viel Glück.

### Das Tor im Meer (Gebiet 1)

Die Sonne scheint prahl vom stahlblauen Himmel auf eure Rüstungen nieder. Das Meer ist ruhig, es geht ein leichter Wind. Die Segel eures kleinen Bootes stehn straff im Wind. Die Klippen rechts von euch, ragen mehrere hundert Meter aus dem Wasser. Möven kreischen. Von weitem erkennt ihr das dunkle Tor, langsam fährt ihr darauf zu. Ihr hebt den Kopf und erkennt Neptun der König der Meere, er trohnt über dem Eingang. Aus Stein gemeisselt, ein mächtiger Anblick.. der Dreizack teilt den Eingang, an dem sich die Wellen brechen. vorsichtig fährt ihr zwischen dem Dreizack hindurch in die dunkelheit. Alles Licht erlischt. Zum Glück erleuchten eure Fackeln die Wände der Grotte. Plötzlich erkennt ihr das Ufer und geht an Land....

**Important:** In diesem Abenteuer gibt es nur eine Glyphe die zum Kloster retour führt (Das bleibt den Helden bis zum Schluss geheim). Sollte jemand sterben, so darf er in der Stadt in die nächste Spelunke gehen und warten bis seine Freunde ihn abholen!

### Gebiet 2

Salzgeruch steigt euch in die Nase, ihr befindet euch in einer wunderschönen mit Stalaktiten bewachsenen Höhle. Die Wände schimmern farbig, der Boden ist mit Muscheln bedeckt.

### Gebiet 3

Ihr erblickt im Schein der Fackel einen grossen roten Stalakmiten. Darauf sind Zeichen ein gemeist, die eine kleine Bildergeschichte erzählen:

Auf dem ersten Bild seht ihr den geöffneten Behälter den ihr bei euch trägt.  
Ein Mann hält einen Dolch in der Hand.  
Er stösst ihn in ein Herz...  
Auf dem letzten Bild sind zwei mächtige, feuerspukende Drachen abgebildet, einer steht in einem Grossen Raum mit farbigen Bildern, der andere ist gefangen in einer Höhle..

Unter den Zeichnungen ist ein grosses Herz in den Stein gemeisselt worden.

**Important:** Die Helden müssen die Schachtel öffnen und den Dolch in das Herz (Welches in den Stalakmiten eingemeisselt ist) stossen. Sie spüren ein mächtiges beben . Ein Lauter brüller schalt durch die Räume. Dadurch öffnet sich die nächste Tür. Die erste Tür wird verschütten, es gibt keinen Weg zum Boot mehr.

### Gebiet 4

Ihr blickt in die Augen eines mächtigen, wütigen Drachens. Er wurde gerade aus seinem zarten Schlaf gerissen....! Ihr kriegt es mit der Angst zu tun! Ihr müsst hier raus und zwar schnell...

**Important:**

### Gebiet 5

In der Dunkelheit des Ganges, leuchtet wie eine Kerze im Sturm, die ersehnte Glyphe.

**Important:** Betritt ein Held die Glyphe. So kommt er nicht in der Stadt zum vorschein sondern im Kloster...

Sein Blick wandelt durch die Grosse Halle. Sonnenstrahlen scheinen durch ein grosses Loch auf den Boden welcher mit Trümmern versäht ist. Sind alle Helden im Kloster angelangt ist der zweite Teil beendet.