



Durch die grüne Hölle

Diese Quest kann immer dann eingesetzt werden wenn sich die Held*innen von einem Ort zu einem anderen bewegen. Sie finden auf dem Weg ein von Grünhäuten bewohntes Tunnelsystem das sie durchqueren müssen um den gewünschten Ort zu erreichen.

„Hinter einer Eisengittertüre zeigt sich der Gang in das Tunnelsystem. Moosbewachsene Steinwände, durch das durch Löcher in der Decke eindringende Licht von oben spärlich beleuchtet. Die Luft ist feucht, riecht erdig. Die Luft schmeckt nach Eisen. Leise schließt ihr die Türe hinter euch. Der Weg ist kurz, links und rechts am Ende des Ganges findet ihr Türen.“

A-Die Türe ist verschlossen. Sie kann zum einen aufgebrochen/aufgeknackt werden, oder mit dem Schlüssel des Orks in Raum X den die Held*innen nach besiegen des Orks bekommen.

Im Raum befindet sich ein Waffenrack das durchsucht werden kann und ein zufällig gezogenes Equipmentteil beinhaltet.

B-Die Geheimtüre kann nicht vom Gang aus gefunden werden. Sie öffnet sich jeweils wenn die Fallen C ausgelöst werden. Von denn an bewegt sich jeweils ein Ork in Richtung der Held*innen. Dazu würfelt der DM bei jedem Zug der Spieler*innen einen W6 und der Ork bewegt sich so viele Felder auf die Held*innen zu. Der Ork erscheint erst wenn einer der Held*innen den Ork sehen könnte. Bis dahin muss der DM den Ork unsichtbar ziehen.

Dazu bietet es sich an die Schritte der Orks auf zu schreiben und nachzuzählen wo er sich befinden würde.

C-Wenn die Fallen ausgelöst werden machen sie zum einen 1 Punkt Schaden und öffnen die Geheimtüre und lassen einen Ork frei. Siehe B in der Truhe befinden sich jeweils 10x1w6 Gold

D-Die Türe ist verschlossen und kann nur mit einem Schlüssel in Raum E oder durch knacken der Türe geöffnet werden.

E-Nach besiegen des Gegners finden sich in der Truhe 100 Gold und der Schlüssel für Türe hinter euch.

Streunendes Monster in dieser Aufgabe: **Keine**