

Ein paar Worte vorab:

Namen werden der Bequemlichkeit halber (von mir;) nur als Kürzel verwendet.

[Dinge in eckigen Klammern] werden nur verwendet, wenn mehr als eine Person in der Party ist

Partymitglieder:

PL(Partyleader)

ANY(irgendein Mitglied; PL eventuell stark reduziert)

ANY*(irgendein Mitglied, vorzugsweise eins, das noch nichts gesagt hat)

ANY+(irgendein Mitglied, nicht das, das zuletzt geredet hat, im Falle von nur einem Mitglied überspringen)

WAR, PRI, ARC, MAG (spezifische Klassen, falls möglich)

WAR*, PRI*, ARC*, MAG* (wenn Klasse nicht existiert auslassen)

[Totengott]: Er hat immer noch keinen Namen. Hier ein paar Vorschläge: Harad, Moraph, Lorik, Alrath

[Prince Charming]: Selbes Problem. Carron, Malven, Karlan

Quest: Ein Freund in Not.

Ort: Söldnerlager Medair

Personen: Fenor Marken(FM), ein Soldat der Stadtwache

FM steht am Ausgang des Söldnerlagers und spricht die Party an, wenn sie in seine Nähe kommt

FM: „Heda! Seid ihr die Verstärkung von den Konzilsmagiern?“

PL: „Und wenn es so wäre?“

FM: „Ich hab' läuten gehört, dass ihr Gezeichnete seid. Es gibt da etwas, dass nur jemand wie ihr Sicher erledigen kann.“

ANY(1): „Wer hätte das gedacht? Will ein ehrbares Mitglied der Stadtwache etwa jemandes Kehle durchgeschnitten sehen?“

FM: „Hä? Dafür hätte ich auch einen professionellen Attentäter anheuern können. Ich dachte, ihr wärt die Sorte gezeichnete, die nicht wahllos alle Menschen umbringen, die ihren Weg kreuzen.“

ANY(1): „Verzeiht. Vielleicht war mein Mund schneller als mein Kopf.“

PL: „Wie auch immer. Was wollt ihr nun wirklich?“

FM: „Danke. Mein Name ist Fenor Marken. Es ist so. Ich habe einen Freund bei den Wildhütern. Er ist mit zwei Kollegen draußen in den Wiesen gewesen, als sie von Goblins überfallen wurden. Und diese Feiglinge haben ihn verletzt zurück gelassen.“

PL: „Sicher wollt ihr nicht, dass [wir/ich] seinen Leichnam zurück bringe[n]?“

FM: „Nein. Willard ist niemand, der sich von ein paar lausigen Goblins umbringen lässt. Ich bin sicher, er wartet irgendwo darauf, dass jemand zu seiner Hilfe eilt. Nun seid ihr sicher sehr beschäftigt, deswegen bitte ich euch nur, ihm einen Phasenstein zu bringen. Normalerweise würde ich den niemandem anvertrauen, weil ich Angst hätte, er würde damit durchbrennen, aber ihr Gezeichneten habt ja andere Mittel und Wege, um zu reisen, stimmt's? Deswegen habe ich mich an euch gewandt.“

PL: „Ich verstehe.“

<JA>

WAR: „Euer Freund ist schon so gut wie gerettet.“

[ANY(murmelt): „Und fragt nicht mal, was der Rest von uns denkt.“]

FM: „Ich danke euch.“

=> Quest: Ein Freund in Not

</JA>

<NEIN>

PL: „Es tut mir Leid, aber wir können unsere Zeit nicht damit verschwenden, nach irgendwelchen Wildhütern zu suchen.“

FM: „Ihr seid genauso kaltherzig, wie man es euch nachsagt. Wenn ich doch nur hier weg könnte. Dann würde ich ihn selbst suchen gehen.“

</NEIN>

Willard ist irgendwo in der Offenen Ebene zu finden. Ob als Baum oder Stein getarnt überlegen wir uns noch. Wenn man sich ihm nähert, macht er sich bemerkbar, sind alle Gegner in der Gegend vertrieben, zeigt er sich, und der Quest kann abgeschlossen werden.

W: „Danke für eure Hilfe. Kann ich euch noch um einen Gefallen bitten? Ich bin am Bein verwundet und schaffe es allein nicht bis nach Medair.“

PL: „Ich nehme an, ihr seid Willard.“

W: „Der bin ich. Woher kennt ihr meinen Namen?“

PL: „Euer Freund Fenor Marken schickt uns, um euch einen Phasenstein zu geben.“

W: „Bei den Göttern! Er hat das Ding immer noch? Das ist eine unserer Jugendsünden gewesen. Meiner ist längst verbraucht. Der gute Fenor. Hier, lasst mich meine Dankbarkeit zeigen. Sicher kann jemand mit eurem Handwerk immer Geld gebrauchen? “

PL: „Ich danke euch.“

Jedes Partymitglied erhält 50 Goldstücke

=> Quest abgeschlossen

Quest: Der belagerte Bauernhof

Ort: Joringsbrück

Personen:

Sergeant Lutterer(SL)

Michel Bron(MB)

Brons Frau(BF)

Falls der Quest in der Cutscene abgelehnt wurde

SL(Gesprächsoption Bauernhof): „Ah, habt ihr doch noch Lust bekommen, euch das Gold zu verdienen? Glaubt ja nicht, ich hab euch nicht herumlungern sehen. Aber ich will mich nicht beschweren. Ihr wisst, wie es läuft: Geht nach Westen in die Nördliche Wiese und vertreibt die Goblins, die sich um Brons Hof herum aufhalten. Wie ihr das anstellt ist mir egal, und wenn ihr sie alle roh verschlingt. Nur ein Scherz. Wenn ihr es geschafft habt, kommt ihr zu mir zurück.“

PL: „Wir sind unterwegs.“

Um Brons Hof herum sollten sich mindestens 10 Nahkampf- und 5 Fernkampf goblins aufhalten. Dazu noch, so weit vorhanden, ein Schamane. Wenn alle Goblins tot sind kann man mit der Tür von Brons Hof reden. PL sollte darauf hinweisen, dass er sich von der Sicherheit der Familie überzeugen will.

PL: „Die Goblins sind weg. Geht es euch gut?“

BF: „Ich danke euch. Leider können wir euch nicht hereinbitten. Unsere Barrikaden sind recht schwer. Aber ich werde meinem Mann Bescheid geben, dass es uns gut geht.“

PL: „Wie das denn?“

BF: „Mit einem Kristall natürlich. Es war meine Mitgift und wird schon seit Generationen vererbt.“

PL: „Natürlich. Dumm von mir.“

[

MAG*: „Also ehrlich, [Name PL]. Dachtest du, irgendwer benutzt heutzutage noch Brieftauben?“

PL: „Lasst uns das Geld abholen gehen.“

]

Zurück bei SL

PL: „Es ist vollbracht.“

SL: „Hab ich schon gehört. Bron ist gerade in der Schenke und besäuft sich auf euer wohl. Aber das soll nicht mehr eure Sorge sein. Hier habt ihr das Geld.“

Jedes Partymitglied erhält 200 Goldstücke. Gebt nicht alles auf einmal aus ;)

=>Quest abgeschlossen

Quest: Kräutersammler

Ort: Joringsbrück

Personen: Gertlinde Kampf(GK)

Helden nähern sich dem Westtor von Joringsbrück und werden dort von GK angesprochen.

GK: „He da, Jungvolk. Ich sehe, dass ihr in die Nördlichen Wiesen wollt.“

PL: „Das Stimmt.“

MAG*/ARC*: „Kunststück. Immerhin wollten wir gerade durch das Tor.“

=>PRI*: „Frieden.“

GK: „Wenn ihr sowieso da umher stiefelt und tut was ihr so eben tut, könntet ihr mir nicht gleich noch Kräuter sammeln? Mit den ganzen Goblins kann sich eine alte Frau wie ich ja nicht mal mehr vor die Tür wagen.“

PL: „Kräuter sind nicht unbedingt meine Spezialität...“

GK: „Ach papperlapapp! Ich will ja nicht, dass ihr was exotisches sammelt. Nur Rilfkraut. Das sind große Büsche mit auffälligen roten Blüten. Das findet ihr bestimmt. Damit es sich lohnt müsstet ihr mir wenigstens zehn Büschel Rilfkraut bringen. Aber nur die kleinen, grünen Blätter. Nicht das alte große Zeug, das taugt nichts.“

<JA>

PL: „Na schön, wenn [wir/ich] etwas finde[n], bringe[n wir/ich] es mit.“

GK: „Danke Herzchen.“

=> Quest: Kräutersammler

</JA>

<NEIN>

PL: „Vergiss es, Kräuterhexe. Ich werde bestimmt nicht durch die Wiesen kriechen und nach irgendwelchen Büschen suchen.“

GK: „Wie du meinst. Aber wenn du es dir noch mal anders überlegst, ich werde hier nicht weglaufen.“

</NEIN>

in den Nördlichen Wiesen sollten ausreichend Büsche verteilt werden, dass man nicht bis in die hinterletzte Ecke kriechen muss, um 10 Stück zu sammeln.

Party kommt mit Kräutern zurück.

PL: „Hier, alte Frau. Eure Kräuter.“

GK: „Ah, gut gemacht, Jungvolk. Hier, lass dir als Gegenleistung etwas geben.“

Alle Partymitglieder bekommen 50 Goldstücke und können sich außerdem noch ein paar Heiltränke abholen.

=>Quest abgeschlossen

Quest: Rob, der Räuber

Ort: Joringsbrück

Personen:

Sergeant Lutterer(SL)

Gesprächsoption, um ihn auf einen Steckbrief anzusprechen.

PL: „Verzeiht, Sergeant, aber mir ist dieser Steckbrief aufgefallen. Ist ein Kopfgeld von 3000 Goldstücken nicht ein wenig übertrieben für einen Mann?“

SL: „Ach, der. Von dem lassen alle Kopfgeldjäger die Finger. Immer, wenn einer ihn umgebracht haben will, ist er kurze Zeit später selber tot und Rob plündert und mordet weiter. Hat anscheinend unmengen Glück. Seid ihr interessiert?“

<JA>

PL: „Allerdings. 3000 Goldstücke für die Reisekasse sind durchaus interessant.“

SL: „Dann nehmt ihm sein Halsband ab. Daran hängt er angeblich sehr, und wenn ihr es bis zu Sergeant Wober in Zwergentrutz bringen könnt, wird man euch glauben, dass Rob tot ist. Momentan vermuten wir ihn im Feenwald zwischen hier und Zwergentrutz.“

=> Quest: Rob, der Räuber

</JA>

<NEIN>

PL: „Nur neugierig.“

</NEIN>

Ort: Zwergentrutz

Personen:

Sergeant Wober(SW)

Wenn man den Quest nicht von SL angenommen hat, kann man ihn hier noch einmal bekommen. Gleiches Gespräch.

PL: „Hier ist das Halsband von Rob, dem Räuber.“

SW: „Bei allen Teufeln. Hat ihn tatsächlich jemand erwischt? Na, ich wünsch euch Glück. Angeblich wird sein rachsüchtiger Geist alle verfolgen, die ihn verletzen. Aber das soll nicht mein Problem sein. Hier sind die 3000 Goldstücke“(vielleicht muss er sie auch erst holen.)

Jedes Partymitglied erhält einen gleichmäßigen Anteil an den 3000 Goldstücken.

=>Quest abgeschlossen

Quest: Maylons Grab

Ort: Offene Ebene, Maylons Grab

Personen:

Gab'Resh(G'), ein Goblinschamane

etwa vier weitere Goblins(G1-4)

Maylons Geist(MG)

Maylons Grab befindet sich in der offenen Ebene. Eine einsame Krypta, an der Oberfläche eher ein abgelegener Wegeschrein, aber mit einem Eingang nach unten. Wenn die Party die Krypta betritt, kommen ihnen ein paar Goblins entgegen.

G1: (unverständliches Goblinglebrabbel)

G2: (bleibt stehen, zeigt auf die Party, noch mehr unverständliches Goblinglebrabbel)

G': „Wartet, große Kriegermenschen. Nicht töten!“

<JA>

PL: „Ein Goblin, der reden will?“

G': „Ja. Nicht schlagen, nicht töten. Gab'Resh und seine nur harmlose Viehdiebe. Keine Banditen. Ihr zuhören, ja?“

<JA>

MAG: „Was könnte ein Goblin schon zu sagen haben?“

G': „Wir uns verstecken hier oft. Kaum Menschengestalt vorbei kommen, und wenn doch, dann nie wieder zurück kehren aus tiefen von Höhle. Aber letzten Mond schwarzer Mensch vorbei gekommen. Jetzt das Grausen aus den Tiefen auch nach oben wandern und hinter uns armen Goblins her sein, wo nie was stehlen nicht wollten.“

PRI: „Es klingt beinahe, als sei ein Nekromant hier vorbei gekommen. Ein solches Problem können wir nicht einfach so inmitten dieser unterbewachten Region lassen. Wer weiß, was alles passieren könnte?“

G': „Gute Warnung, nein? Mächtige Menschenkrieger uns am Leben lassen, nein?“

PL: „Verschwindet schon. Wir haben wichtigeres zu tun, als eine Bande armseliger Goblins zu töten.“

=>Quest Maylons Grab

</JA>

<Goblins laufen lassen>

PL: „Macht, dass ihr davonkommt, bevor ich es mir anders überlege!“

</Goblins laufen lassen>

<Goblins töten = NEIN/>

</JA>

<NEIN>

PL: „Elendes Gezücht! Macht sie nieder!“

</NEIN>

Maylons Grab ist von Untoten besetzt und von Elementaren verteidigt. Das mit den Elementaren machen wir, wenn wir welche haben. Bis dahin nur Untote. Maylons Mumie, momentan eher ein Lich, ist der Endgegner. Nachdem er vernichtet ist, zeigt sich Maylons Geist und dankt der Party.

MG: „Ich danke euch, dass ihr meinen Geist befreit habt. Mögt ihr noch viele große Taten vollbringen, edle Retter.“

Jedes Partymitglied bekommt Erfahrung

[wenn die Goblins getötet wurde, wars das hier.]

<Goblins wurden verjagt>

GM: „Als Zeichen meiner Dankbarkeit werde ich 100 Jahre in [Totengott]s Reich gehen und dort leiden. Ich hoffe, dass Hilft euch.“

PL: „Das ist ein sehr großes Opfer. [Wir/ich] stehe[n] in eurer Schuld.“

<Goblins wurden verjagt/>

<Quest von Goblins angenommen>

wie verjagt, +

GM: „Außerdem könnt ihr euch eine Waffe aus meinen Hinterlassenschaften aussuchen. Ich habe schon lange keine Verwendung mehr dafür.“

Jedes Partymitglied bekommt eine Waffe, die seiner Klasse angemessen ist