

Dungeons and Dragons Quest

Stiehl das Chaos

Spieler Handbuch:

1. Vorgeschichte:

Die Armee des Lichts plant einen Angriff auf die Festung Moro Skar, ein kleiner aber wichtiger Stützpunkt des Bösen.

Nachdem Ihr schon unzähligen Abenteuern getrotzt habt, beauftragt Euch Baron Gunther von der Grünenweide im Namen des Königs, in die schwarze Festung Moro Skar, einzudringen. Der schwarze Magier Carthar soll in dieser Festung ein wichtiges Artefakt versteckt haben, den Chaoswürfel, der sich in den Katakomben der Festung befinden soll.

Informationen zufolge muss es einen Nebeneingang zur Festung geben, den genauen Standort bekommt Ihr vom Baron mitgeteilt bekommen.

Dieser Eingang führt in den südlichen Burghof und soll angeblich nur schwach bewacht sein. Vom Burghof aus gelangt führt euch Euer Weg dann über die Verliese in die Katakomben. Von dort aus führt dann ein Geheimgang in den nördlichen Burghof. Dann gilt es nur noch das Tor für die Armeen des Lichts zu öffnen.

2. Besondere Regeln:

- Zwischen den Abenteuern gibt es keine Regeneration.
- Tote Helden können mitgenommen werden, benötigen aber 2 Ausrüstungspätze innerhalb der Gruppe
- In einigen Abenteuern gibt es Zusatzaufgaben, die eine spezielle Belohnung bei Erfolg einbringen.