

Spellhold Studios & Kerzenburg Forum



Die Legende der Tiefen Gärten

Komplettlösung

Inhaltsverzeichnis	
Seite	Überschrift
3	Athkatla - Regierungsviertel
4	Athkatla - Slums
5	Athkatla - Friedhof
6	Athkatla - Friedhof - Nördliche Katakomben
7	Athkatla - Friedhof - Südliche Katakomben
8	Athkatla - Tempelbezirk
9	Athkatla - Brückenviertel
10	Tiefer Garten – Zentrum
11	Tiefer Garten – Zentrum
12	Tiefer Garten – Höhle der Farben Rot und Gelb
13	Tiefer Garten – Höhle der Farben Gold und Silber
14	Tiefer Garten – Höhle der Farben Blau und Grün
15	Tiefer Garten – Wohnung der Farbe Grau
15	Tiefer Garten – Treppe
16	Tiefer Garten – Gewölbe der Farbe Schwarz
16	Tiefer Garten – Heimat des Traums der Farben
17	Amekthran
18	Silberzungen Farben

Navigationsmöglichkeiten
Wenn man auf die Seite oder die Überschrift klickt, springt der Cursor zu dieser Überschrift. Mit einem Klick auf Inhaltsverzeichnis wird das Inhaltsverzeichnis aufgerufen.



Athkatla - Regierungsviertel

Name	EP	Nr.	Beute
Mysteriöser Magier	0	1	

Der mysteriöse Magier stellt sich als Pietro vor. Er veranstaltet einen Wettbewerb. Um daran teilnehmen zu können muss man seine Intelligenz beweisen indem man ein Rätsel löst (Meerjungfrau).

Dies reicht Pietro allerdings noch nicht. Er möchte noch 4 Gegenstände.

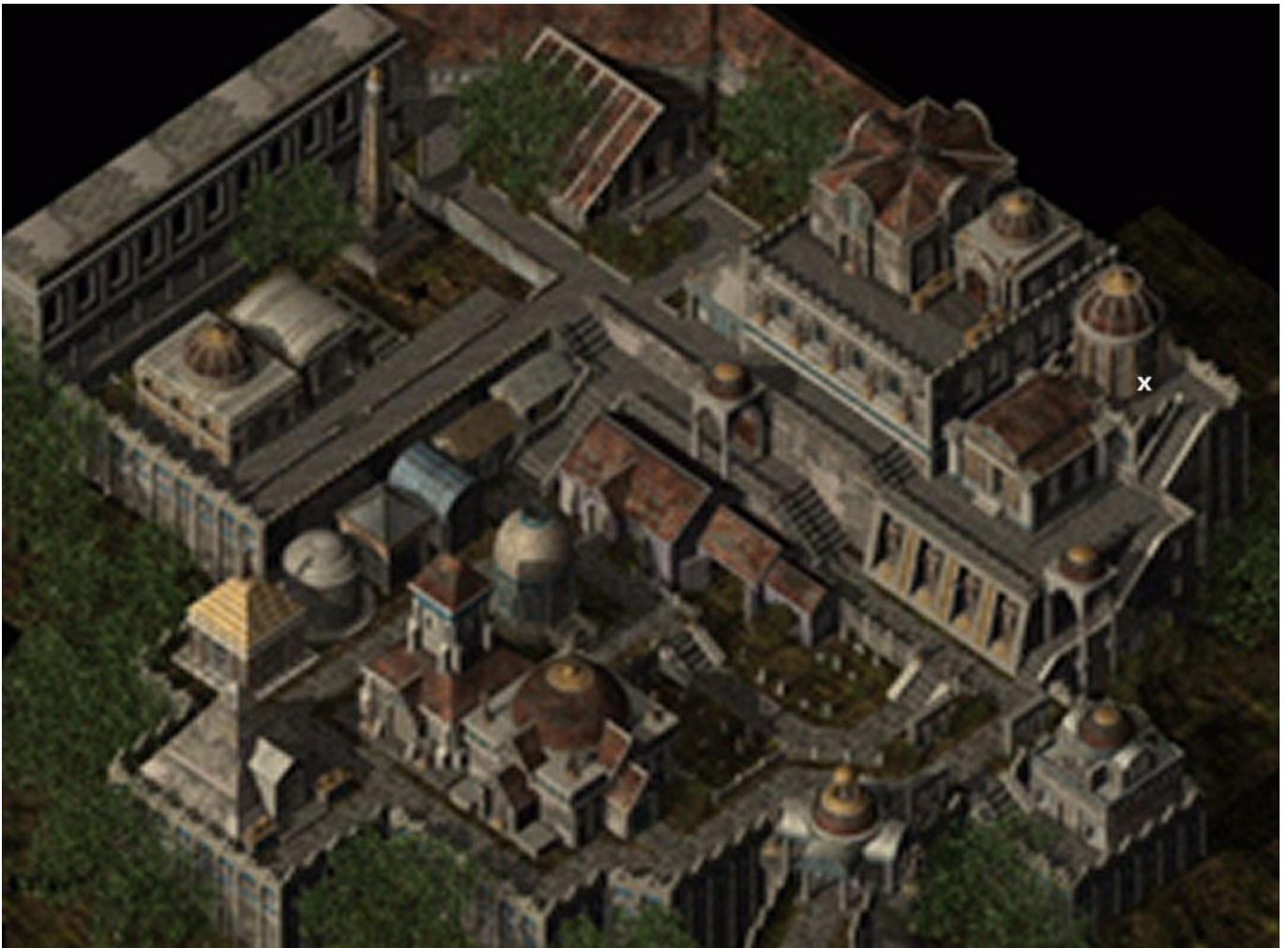
Nr.	Gegenstand	Fundort
1	Skalp	Slums
2	Schädel	Friedhof - Katakomben
3	Herz	Tempelbezirk
4	Wein	Brückenviertel

Inhaltsverzeichnis



Athkatla - Slums

Name	EP	Nr.	Beute
Aggressiver Bettler	14	1	Skalp
Inhaltsverzeichnis			



Athkatla - Friedhof			
Name	EP	Nr.	Beute
Eingang Katakomben	0	X	
Inhaltsverzeichnis			



Athkatla - Friedhof - Nördliche Katakomben			
Name	EP	Nr.	Beute
Spinne	20 – 2000	1	
Waldschrat	650	2	
Eingang Katakomben		X	
Inhaltsverzeichnis			



Athkatla - Friedhof - Südliche Katakomben			
Name	EP	Nr.	Beute
Skelett	750	1	Schädel
Eingang Katakomben		X	
Inhaltsverzeichnis			



Athkatla - Tempelbezirk

Name	EP	Nr.	Ware
Verhüllter Priester	0	1	Herz

Der Priester bietet einem für 2.000 Goldmünzen ein Herz zum Kauf an. Man sollte auf den Handel eingehen, ansonsten kann man die Aufgabe nicht erfüllen.

Inhaltsverzeichnis



Athkatla - Brückenviertel			
Name	EP	Nr.	Ware
Bel Dalemark	0	1	Wein
Barney	0	2	Wein
Inhaltsverzeichnis			

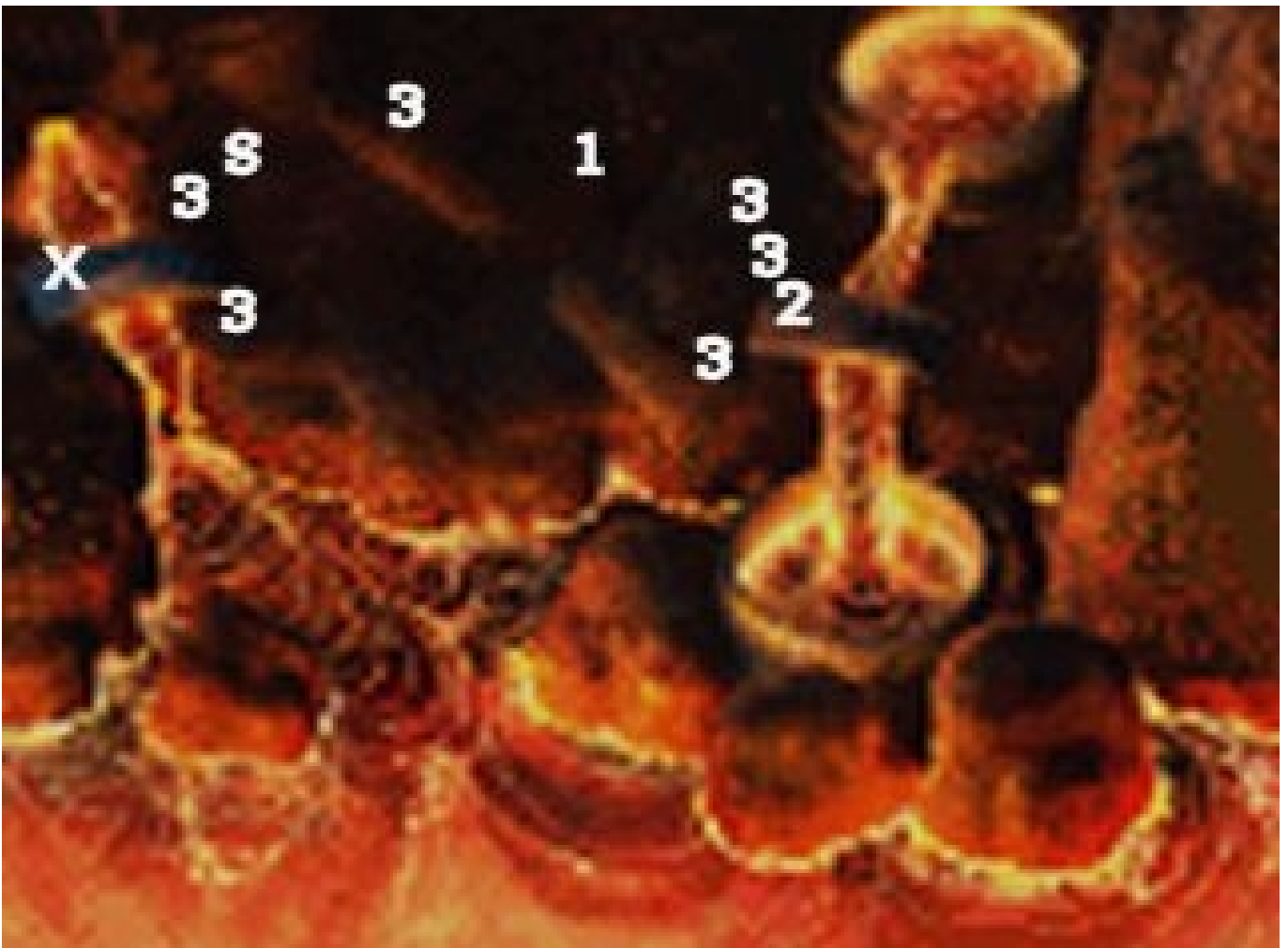


Tiefer Garten – Zentrum

Name	EP	Nr.	Bedeutung
Marble Gaze	0	1	Beantwortet Fragen
Verhüllter Alchemist	0	2	Händler: Kartenspiel, Flöte, Teddybär, Beere, Magische Figur
Mädchen	3500	3	Geschichte erzählen
Junge	0	4	Stiehlt eine Goldmünze fangt ihn
Mutter des Jungen	0	5	Erzählt Geschichte
Silberzunge	0	6	Kann dem HC eine Schutzfarbe an zaubern!
Ältester	0	7	Erteilt den Auftrag die 10 Farben zu finden und zu seinem Meister zu bringen. Wenn man alle 10 Farben gesammelt hat, wird man zum Traum der Farben geschickt.
Verhüllter Alchemist	0	8	Händler: Zauberspruchrollen
Verhüllter Mann	0	9	Unterrichtet einen in den Farben wenn man seine Frage im 1. Versuch richtig beantwortet.
Startpunkt		S	
Ausgang		X	
Inhaltsverzeichnis			

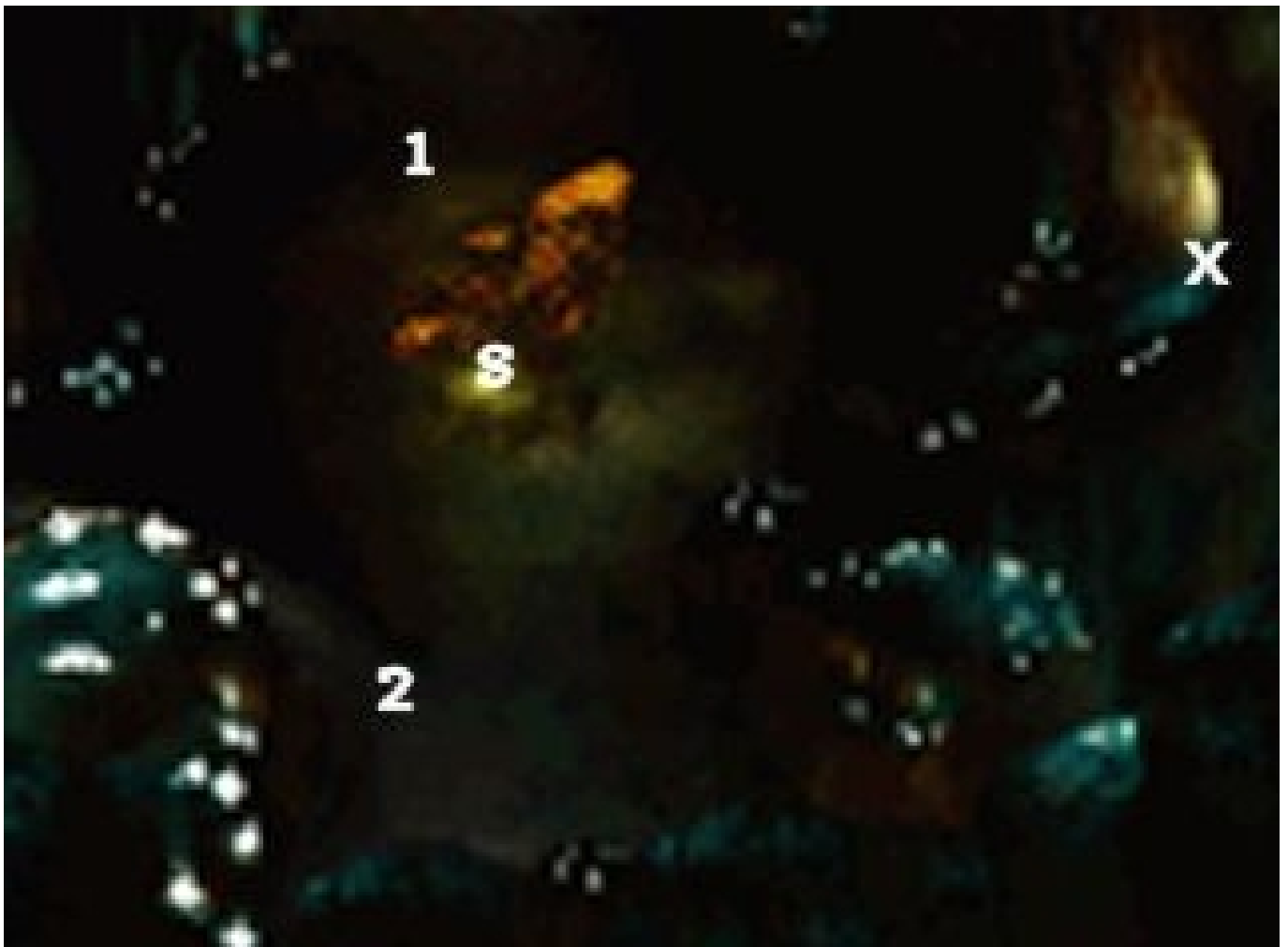


Tiefer Garten – Zentrum			
Name	EP	Nr.	Bedeutung
Gentle Touch	0	10	Lustdiener
Temper Touch (Es ist egal wen der beiden man auswählt.)	0	11	Lustdienerin Nachdem man alle anderen 9 Farben hat, redet man noch einmal mit Temper und bekommt die Farbe Bernstein.
Verhüllter Wächter	0	12	Händler: Rüstungen und Waffen
Laterne	0	13	Violette Farbe
Gelber Mann (Ansprechbar wenn man die Farbe Rot hat.)	0	14	Wenn man ihm sagt, dass man etwas über seine Farbe weiß, trifft er die Gruppe in der Roten Höhle.
Unruhiger Mann	0	15	Gibt einem den Auftrag die Farbe Gelb zu suchen. Nachdem man ihm eine der 2 Gelben Farben übergeben hat bekommt man 7000 EP.
Startpunkt		S	
Ausgang		X	
Inhaltsverzeichnis			

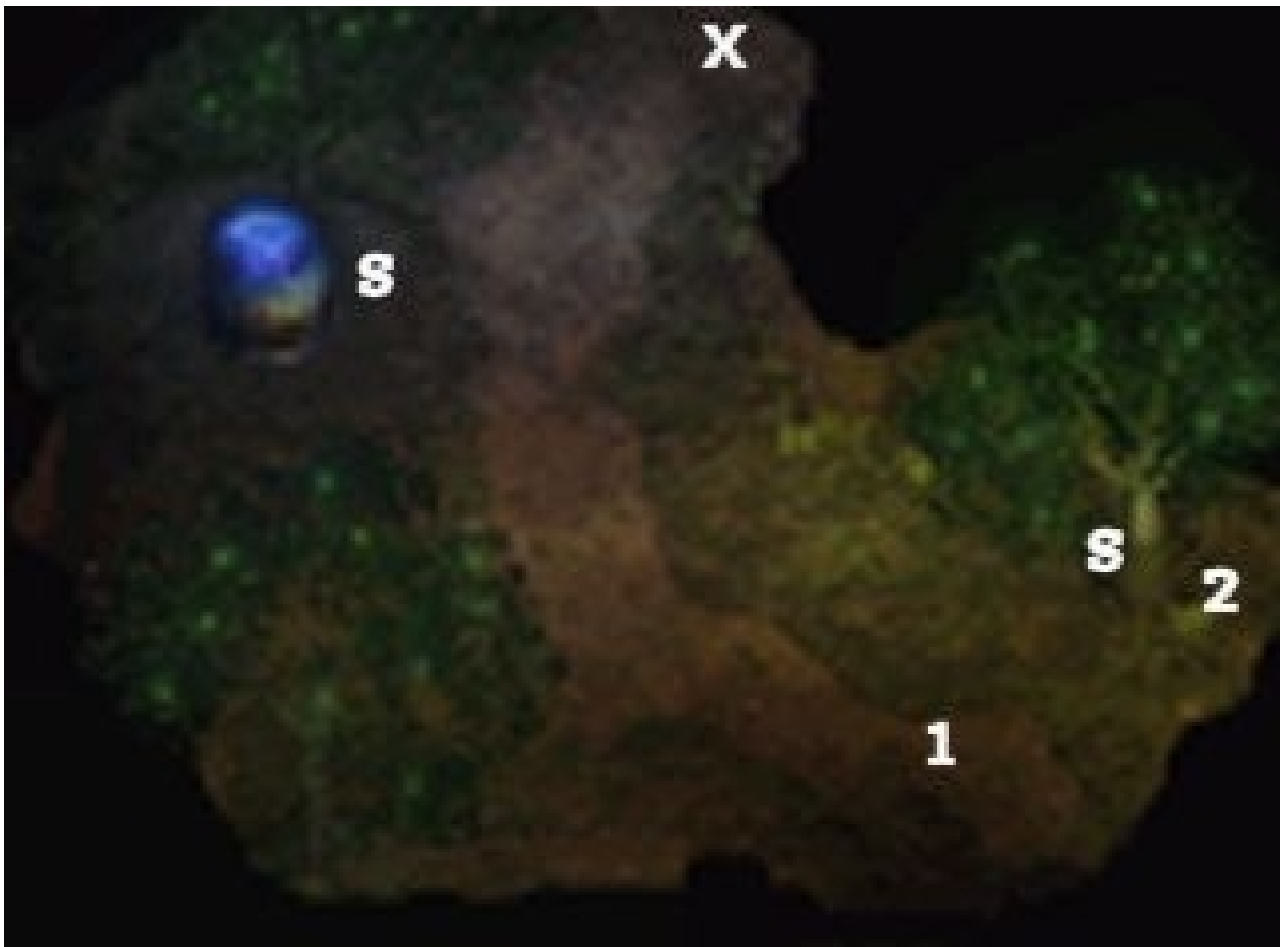


Tiefer Garten – Höhle der Farben Rot und Gelb

Name	EP	Nr.	Beute / Besonderheit
Zorniges Rot (Kann nur mit Waffen +2 verletzt werden.)	10000	1	Rote Farbe
Gelber Mann (Erscheint erst nach dem Auftrag des Unruhigen Mannes)	0	2	Gelbe Farbe
Graues Opfer (Erscheint erst nach dem Auftrag des Unruhigen Mannes)	2500		
Schatz	0	S	Vertrocknete Pflanze
Ausgang		X	
Nach dem Tod des Gelben Mannes erscheint die Rote Hexe und huldigt auf ihre Art und Weise dem Sieger.			
Inhaltsverzeichnis			



Tiefer Garten – Höhle der Farben Gold und Silber			
Name	EP	Nr.	Beute / Besonderheit
Neidisches Gold (Kann nur mit Waffen +2 verletzt werden.)	4420	1	Farbe Gold
Silbernes Monument (Will man es töten, muss man den HC solange angreifen bis er 10% oder weniger seiner Lebenspunkte hat. Oder man wirkt einen Heilzauber auf es, ähnlich wie beim Blicklosen Auge Avatar.)	38000	2	Farbe Silber (Die Antwort auf die Frage ist Spiegelbild.)
Schatz	0	S	Farbe Gold
Ausgang		X	
Inhaltsverzeichnis			



Tiefer Garten – Höhle der Farben Blau und Grün

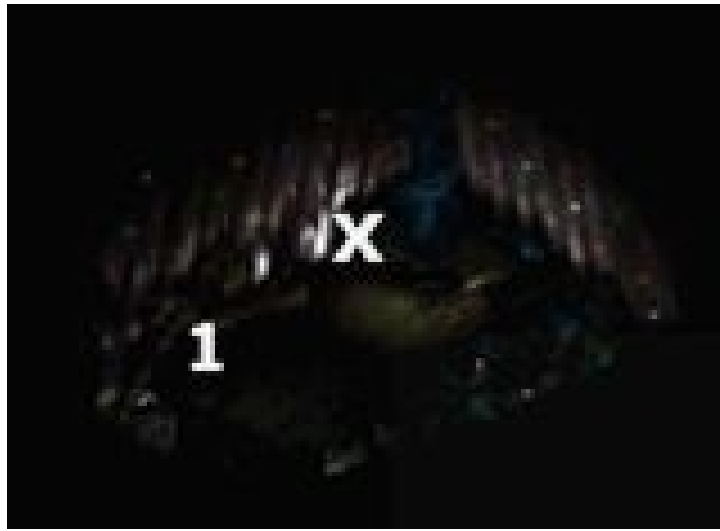
Name	EP	Nr.	Beute / Besonderheit
Lebendiges Grün (Am besten mit Magie bekämpfen.)	6500	1	Farbe Grün
Grüne Hexe	10000	2	Man soll etwas Lebendiges aus der Roten Höhle holen (Vertrocknete Pflanze). Als Belohnung bekommt man ein Stück Rinde.
Schatz	0	S	Farbe Blau, Farbe Grün
Ausgang		X	
Inhaltsverzeichnis			



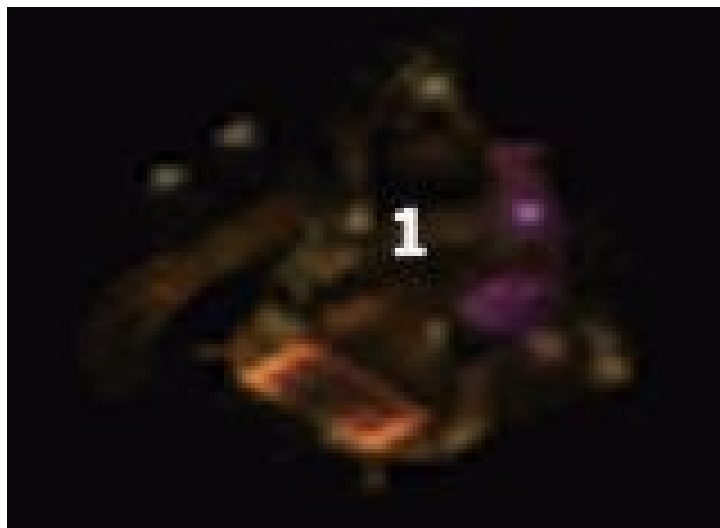
Tiefer Garten – Wohnung der Farbe Grau			
Name	EP	Nr.	Auftrag / Belohnung
Senex (Am besten mit Magie bekämpfen.)	6500	1	Bringt Senex die Farbe Blau. Wenn man sie ihm übergibt gibt er einem die Farbe Grau und stirbt wodurch man beide Farben behält.
Ausgang		X	
Inhaltsverzeichnis			



Tiefer Garten – Treppe			
Name	EP	Nr.	Auftrag
Mann	0	1	Sucht den Herrn des Schwarzen Traumes.
Ausgang		X	
Inhaltsverzeichnis			



Tiefer Garten – Gewölbe der Farbe Schwarz			
Name	EP	Nr.	Auftrag / Belohnung
Herr des Schwarzen Traumes.		1	Erscheint nur wenn man folgende Farben hat: Gold, Silber, Rot, Blau, Grün. Gelb, Grau und Violett.
Ausgang		X	
Inhaltsverzeichnis			



Tiefer Garten – Heimat des Traums der Farben			
Name	EP	Nr.	Auftrag / Belohnung
Traum der Farben	45000	1	Jedes Mitglied der Gruppe erhält eine besondere Fähigkeit.
Inhaltsverzeichnis			



Amekthran			
Name	EP	Nr.	Beute
Mysteriöser Magier	22000	1	Goldener Ionenstein.
Inhaltsverzeichnis			

Silberzungenes Farben			
Farbe	Kosten	Nr.	Auswirkung
Grau	16000	1	+1 Angriff pro Runde -2 THAC0 -6 HP -3 Rettungswürfe gegen Tod
Grün	16000	2	-1 Zauberzeit
Schwarz	16000	3	+5 Rettungswürfe gegen Tod -1 Ruf
Bernstein	16000	4	+7 Lebenspunkte
Silber	16000	5	+15% Magieresistenz
Gelb	16000	6	+1 Gegen alle Waffen
Violett	16000	7	1 Lebenspunkt Regeneration alle 9 Sekunden
Rot	16000	8	-1 THAC0 +1 Schaden
Blau	16000	9	+20000 Erfahrungspunkte
Gold	16000	10	+10% Säureresistenz +10% Kälteresistenz +10% Elektrizitätsresistenz +10% Feuerresistenz
Inhaltsverzeichnis			