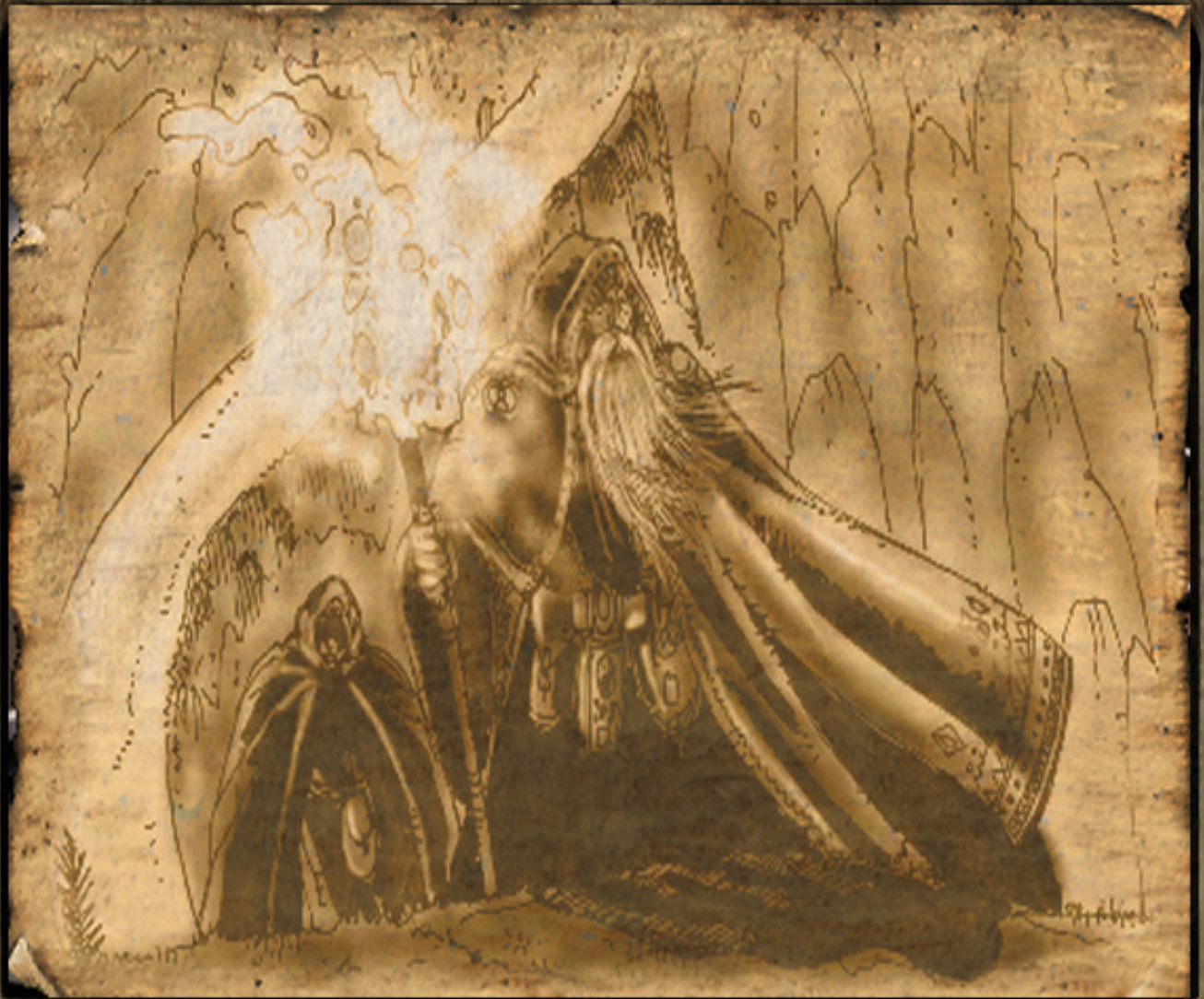


Pocket Plan Group & Kerzenburgforum



Flucht aus dem Verlies

Komplettlösung

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Einleitung.....	2
Athkatla - Slums.....	3
Athkatla - Slums.....	4
Kupferkrone.....	5
Athkatla - Docks.....	6
Verlies - Ebene 1.....	7
Verlies - Ebene 2.....	8
Verlies - Ebene 3.....	9
Verlies - Ebene 4.....	10

Einleitung

Diese Modifikation ist von Nathan Sheaffer (Kayless) vom Pocket Plane Group Forum.

Die Spieldauer beträgt ungefähr eine Stunde. Den Flegel der Zeitalter oder eine ähnliche Waffe mit zu führen ist empfehlenswert.

Dieser Auftrag beinhaltet eine Seereise. Bis zum Ende des Abenteuers kann man nicht man Baldurs Tor zurückkehren.



Athkatla - Slums

Name	EP	Nr.	Auftrag / Belohnung
Abenteurergruppe		1	
Grudin		2	
Remus	2000	3	
Ganelon	2000	4	Schlagstecken
Teagan	2000	5	Yochlol Streitkolben
Mac	2000	6	

Grudin und die anderen trifft man nur nachts hier an. Grudin wird von den anderen ermordet, nennt aber noch den Namen seines Kapitäns: Randall.

Man sollte jetzt mit Durnkrag in der Kupferkrone reden.

Landepunkt		7	Hier landet man am Ende des Abenteuers
------------	--	---	--

Sollte man sich mit der Schattenbande eingelassen haben bekommt man von ihnen keine Belohnung, kann sie aber zum Kampf heraus fordern und die komplette Beute behalten.

Das Abenteuer ist damit aus.



Athkatla - Slums

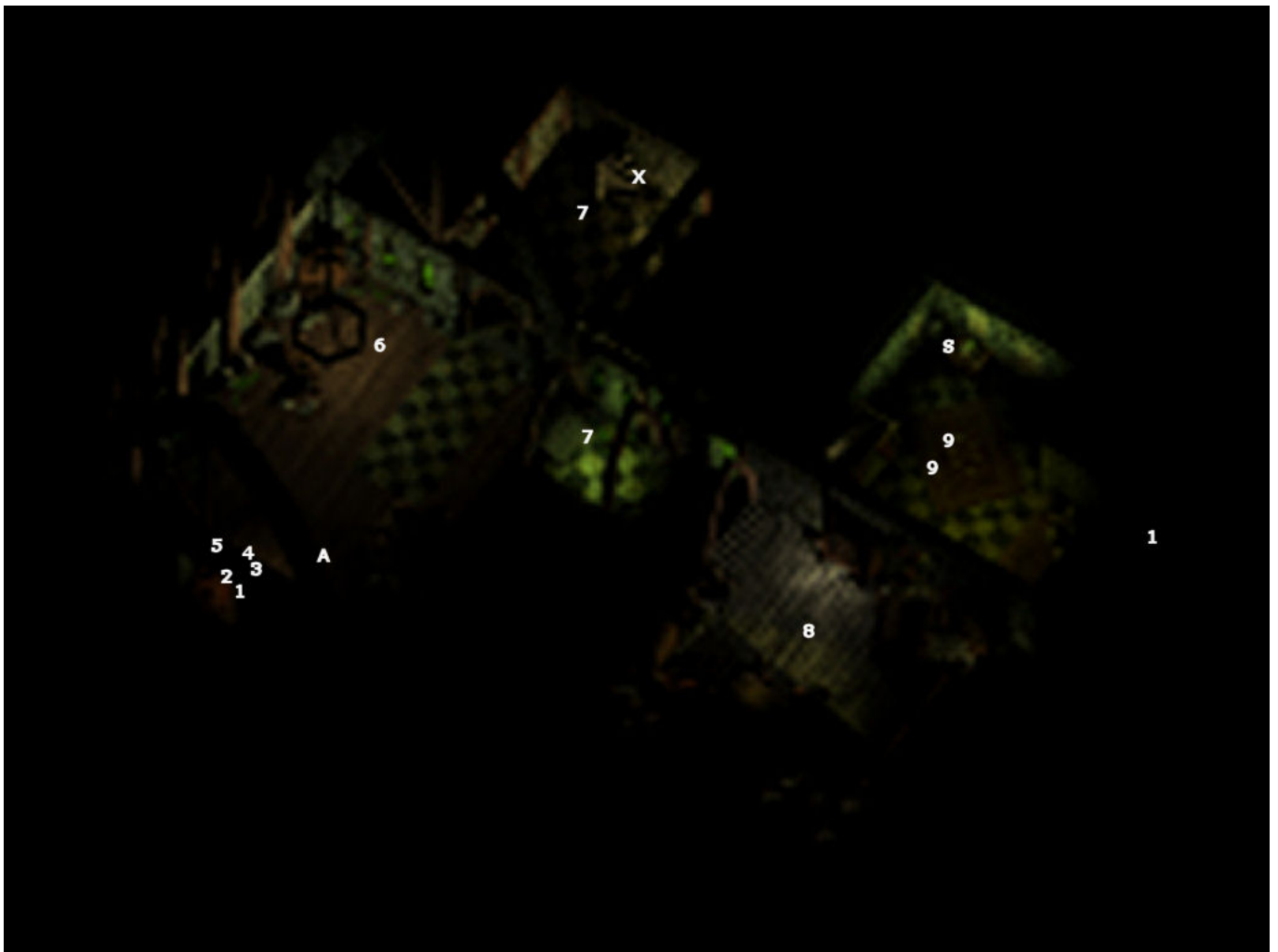
Name	EP	Nr.	Auftrag / Belohnung
Durnkrag	2000	1	Mithrilfeldharnisch
Arudin	2000	2	
Castor	2000	3	
Khaggoth	2000	4	
Beatrice	2000	5	
Landepunkt		L	Hier landet man am Ende des Abenteuers
Sollte man die Truhe behalten wollen kommt es zum Kampf mit Durnkrag und seinen Gefährten. Das Abenteuer ist damit aus.			



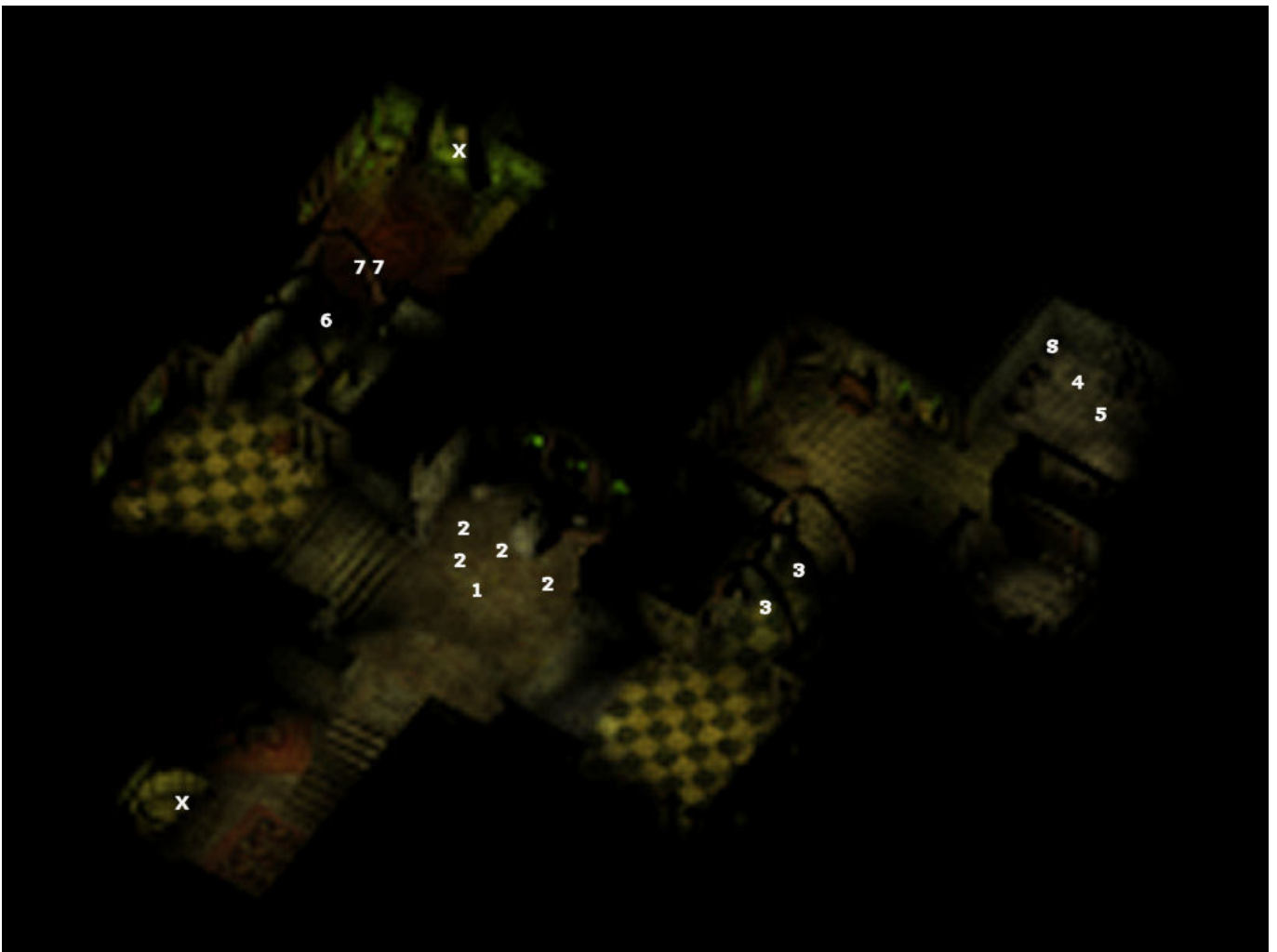
Kupferkrone			
Name	EP	Nr.	Auftrag / Belohnung
Durnkrag		1	Einen Hehler namens Grudin finden.
Arudin		2	
Khaggoth		3	
Castor		4	
Beatrice		5	
De Gruppe sucht einen Gegenstand der Lord Thaddeus Leoncourt gestohlen wurde.			
Den Hehler Grudin, der mehr über den Verbleib des Gegenstandes wissen soll findet man nachts im Nordwesten der Slums. Man wird Zeuge, wie er von der Schattenbande gemeuchelt wird. Vor seinem Tod murmelt er noch Kapitän Randall.			
Wenn man Durnkrag in der Kupferkrone diese Neuigkeiten erzählt taucht Beatrice auf. Die Truppe bricht nun zum Hafen auf. Man sollte ihnen schnell folgen.			
Thaddeus Leoncourt		6	5.000 Goldmünzen
Der Lord erscheint erst wenn das Abenteuer beendet ist. Er zahlt einem die wohlverdiente Belohnung aus.			



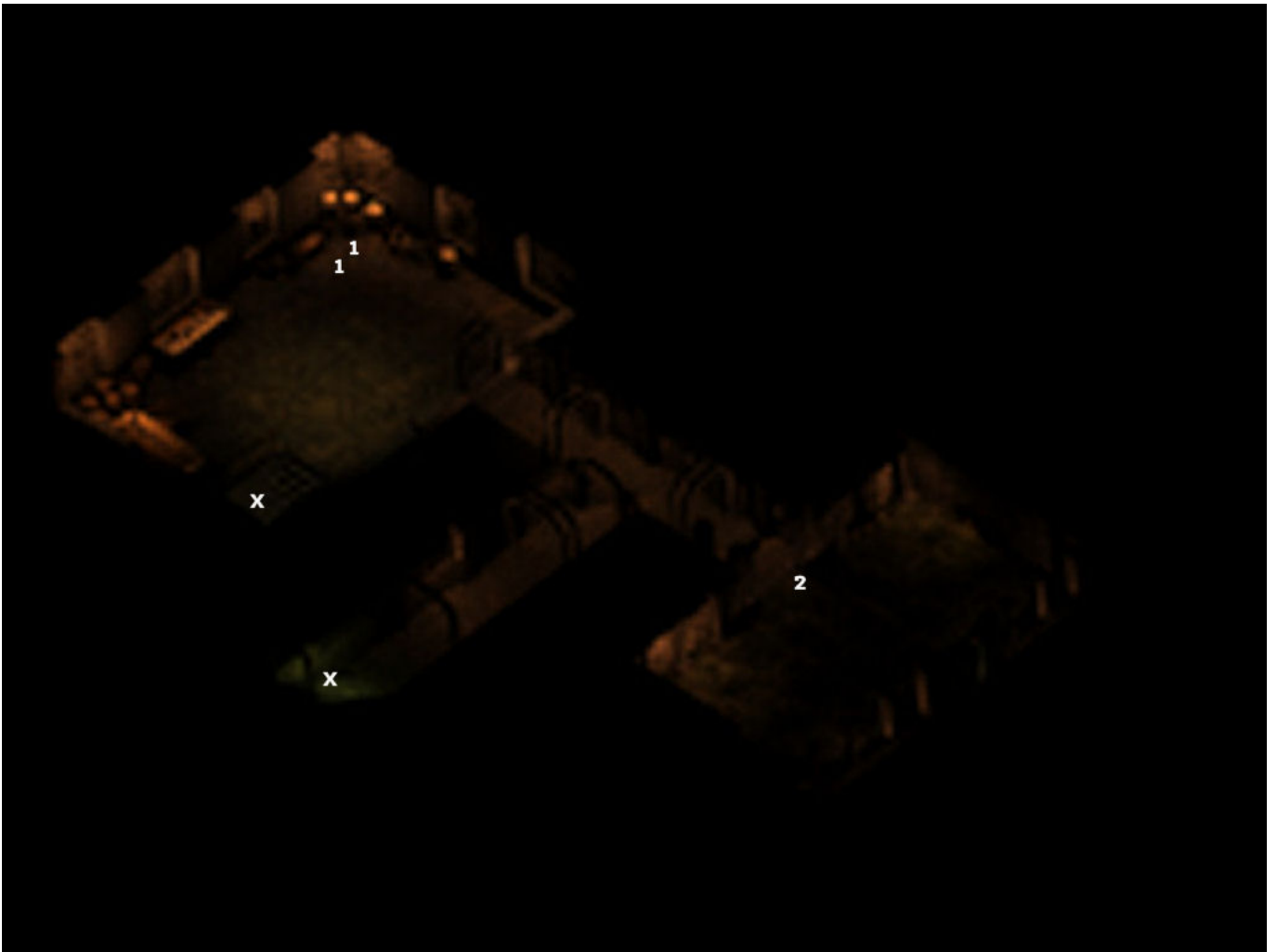
Athkatla - Docks			
Name	EP	Nr.	Auftrag / Belohnung
Fovem		1	Berichtet einem, dass Grudin sich im Westen der Slums aufhält.
Durnkrag		2	
Arudin		3	
Castor		4	
Khaggoth		5	
Beatrice		6	
Remus		7	
Teagan		8	
Ganelon		9	
Mac		10	
Kapitän Randall		11	Will 1.000 Goldmünzen für die Überfahrt.
Am Hafen treffen die beiden verfeindeten Gruppen aufeinander. Mann kann frei entscheiden wem man hilft, es kommt in der Regel nicht zum Kampf.			
Danach sucht man zusammen mit seinen Verbündeten Kapitän Randall auf.			



Verlies - Ebene 1			
Name	EP	Nr.	Auftrag / Belohnung
Ausgangspunkt		A	
Durnkrag		1	
Arudin		2	
Castor		3	
Khaggoth		4	
Beatrice		5	
Höhere Mumie	8000	6	
Knochengolem	18000	7	
Quaqis	8000	8	
Kriegerskelett	4000	9	
Schatz		S	Identifizierungsbrille
Ausgang		X	



Verlies - Ebene 2			
Name	EP	Nr.	Auftrag / Beute / Ware
Fren	7000	1	Blinky und Sraxsuth töten
Schmuggler	650	2	
<p>Wenn man auf Fren und seine Gruppe trifft gibt es einen Auftrag den man annehmen kann.</p> <p>Verweigert man dies, kommt es zum Kampf. Entscheidet man sich nach dem Gespräch mit Blinky und Sraxsuth die beiden nicht umzubringen und teilt dies Fren mit kommt es zum Kampf mit den Schmugglern. Tötet man hingegen Blinky und Sraxsuth hält Fren sein Wort.</p>			
Mumie	3000	3	
Blinky	9000	4	Käse, Rüstungen und Waffen.
Sraxsuth	22000	5	Tee und Gerüche.
<p>Wenn man den Auftrag angenommen hat sie zu töten kann man sie nun angreifen oder den Auftrag noch ablehnen.</p>			
Knochengolem	18000	6	
Lehmgolem	8000	7	
Schatz		S	
Ausgang		X	



Verlies - Ebene 3			
Name	EP	Nr.	Auftrag / Beute / Ware
Höhere Mumie	8000	1	
Steingolem	8000	2	
Eisengolem	13000	3	
Lehmgolem	8000	4	
Schatz		S	
Ausgang		X	



Verlies - Ebene 4			
Name	EP	Nr.	Beute
Lepus		1	Truhe
Kurz vor seinem Tod flieht er und läuft der anderen Abenteuergruppe in die Arme.			
Der Magier der anderen Gruppe bringt einen per Teleportationszauber zurück zur Kupferkrone.			
Abenteurergruppe		A	
Schatz		S	
Ausgang		X	