


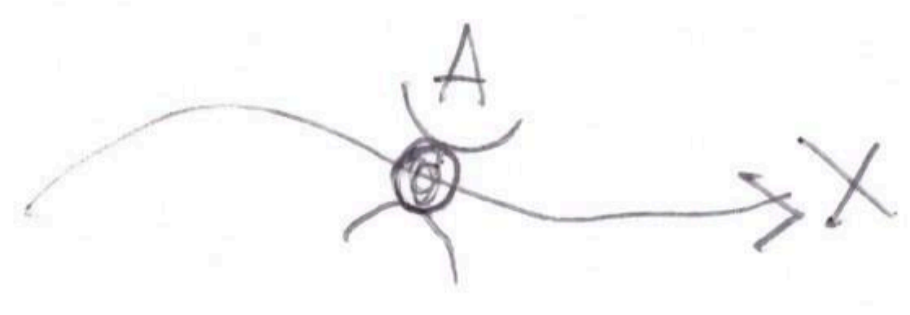
## DER ROTE FADEN... (VI)

- ① Mag. Amulett gegen WS um näher als 10 m an die Barriere heranzukommen, ohne Wahnwurmig zu werden.
  - ② Kappe des Hohenpriesters, die den Träger vor dem Zorn des Schläfers schützt.
  - ~~④~~ ~~Mag Amulett auf S~~  Fuß der Barriere
  - ③ Schläfer schläft auf Steinplatte
  - ④ Schläfer erwacht
  - ⑤ Untote Drachen in ~~Eugens~~ Nadelohr auf dem Weg zum Schläfer
  - ⑥ Waffe, mit der man Untote zerstören kann
  - ⑦ Vision im Traum
  - ⑧ Vision im Feuer bei PSI-Tempelbeschwörung
  - ⑨ Tote Paladin in Uraltentempel hinter Tür, belagert von Untoten ⇒ hat Waffe gegen Schläfer
- dabei
- ~~⑩~~ Tagebuch eines Hohenpriesters ⇒ mächtiger Untote  
⑩ → "... alchimische Belohnung..." + Kappe

⑩



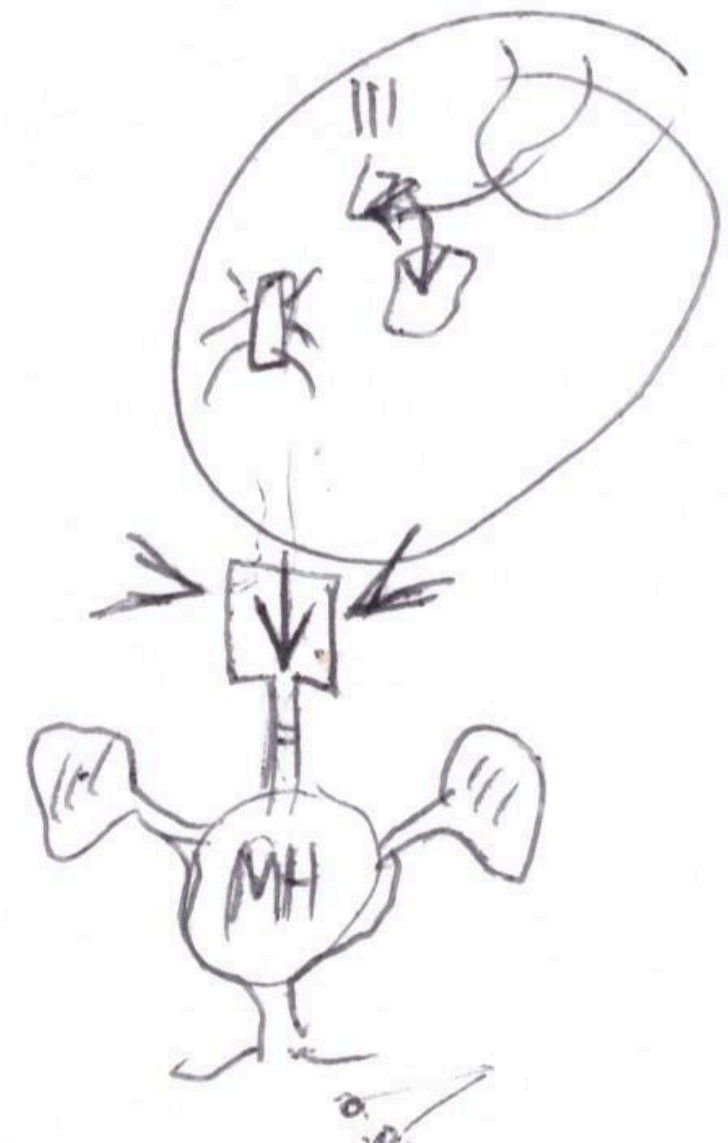
# Roter Faden: Magische 15 Minuten



- Erdbeben (Schläfer)
- 1. Vermutung [D] mag Barriere:
- \* KEIN Ausbruchsplan erwähen im Bezug auf Spieler ZIEL.
- (Konfront. im AB-Plan durch Gildepläne)

## KÖDER SYSTEM (Für alle Orte)

- PSI Missionar ködet SC ins Lager Rande → Scheitern Frakte
- Schläfer frakte im Intro Wasser scheitern (durch Anprall?)
- [D] mag Barriere im freien → Gefahr (Dämonenbeschwören)



- 1. Punkt 3 Tage Schonfrist [D] Müllhalde in verlassene Mine

- § Att (minus) bei Frageorgie
- § wenig quatschen / rumfragen
- § Aufregung / sprache Dick (keine Frageorgie!)



1. Waffe → Monster abmetzeln

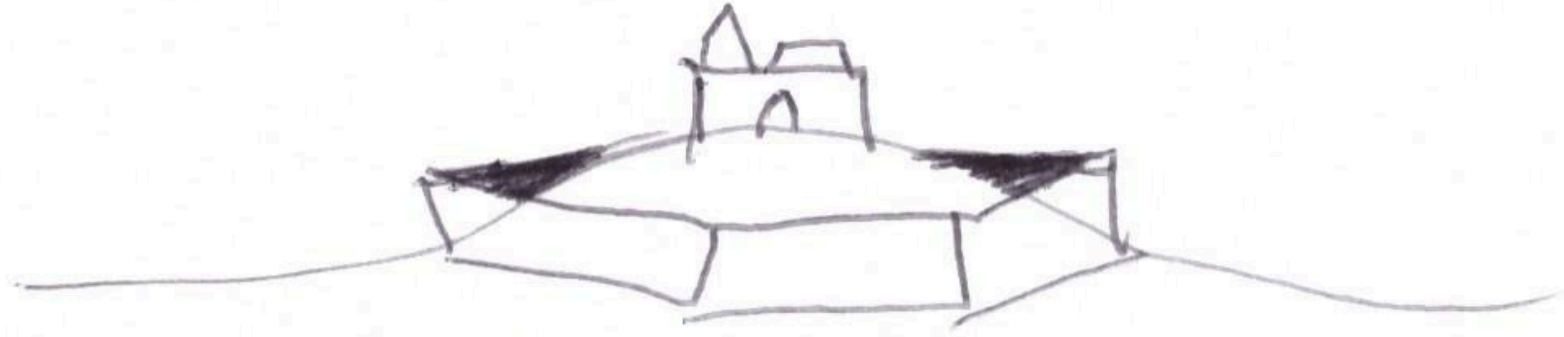
- § NUR 3 Aufträge
  - § Dialogstop durch generierten NSC → 3 Stunden Ruhe
- |     |      |          |
|-----|------|----------|
| ORT | PERS | ≅ 10 Min |
|-----|------|----------|
- ALTE MINE → 1. Glückritter  
AltsLager

- Alte Mine 1 Glückritter [#2] müssen angeworben werden (Blau muß in AL zum Hilfen)
- 1 Glückritter im Dungeon [#3]
- ~~Get... weg~~ DA ~~Monst... weg~~ weg hier und wird ins AL
- Event DELETE(NSC)



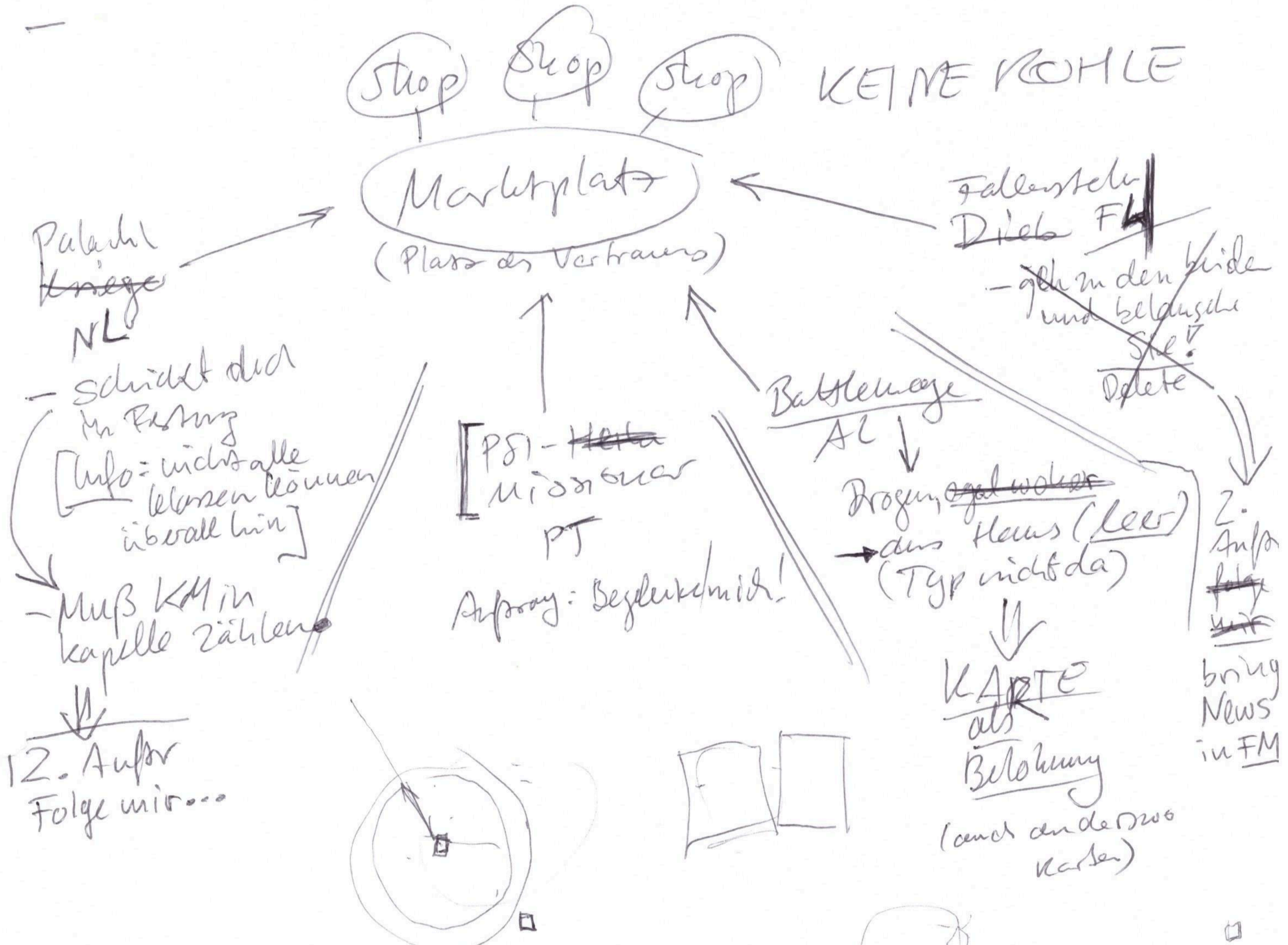
Peter Padu II - Die erste Aufträge Info über LAGER / Gilden

Part 2 - Altes Lager



[#4] - labor nicht soviel  
- frag nicht soviel

Söldner am Tor → zum Marktplatz NOT-DELETABLE



Mannerevents / Soziale Events  
"Nieder mit den Erzbardner"



RF III - Gilden komplettieren (AL) →

a) Spieler streunt durch Stadt

→ anderswo verteilt alle

Gilden → Auftr.

Schatten & Söldner (Arenabereich)  
(lungt in Base rum)

MÖGL  
Eintritt

- ~~KM~~  
- ~~PSI~~

- ~~☉~~

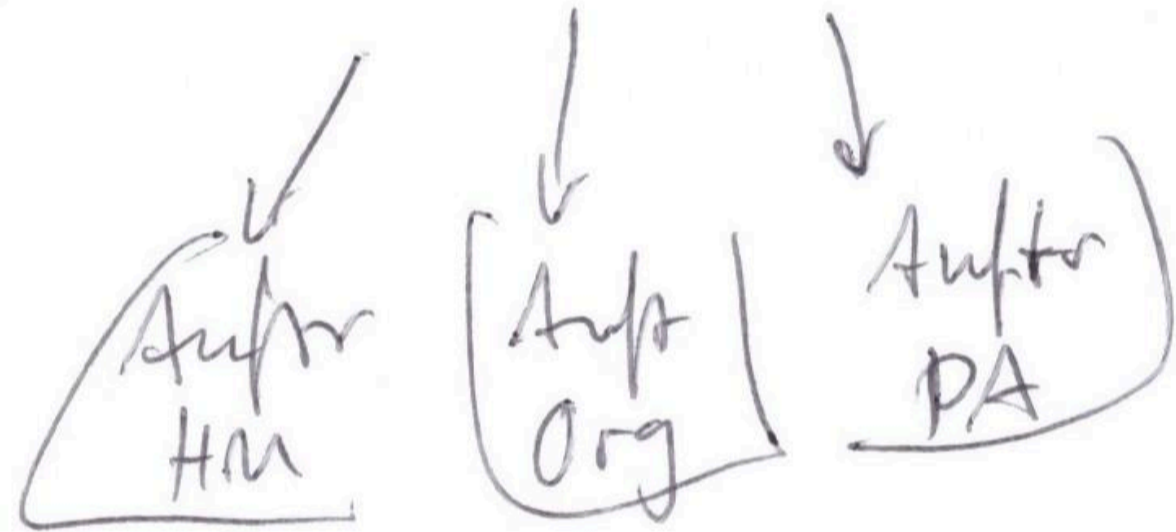
alle Gilden

b) Spieler folgt Paladin

Paladin erzählt in Stadt...

(angekommen = "Auftr." erfüllt)

Hier kennst Du die HM, Org, Pa Gilden



c) PSI - Tempel ~~AUER~~ wenn PSI Auftr (Folgen)  
- sonst keine Fähre

Gottesdienst teilnehmen

↳ Erste Zwischensequenz → RAUCHVISION

beim 1. Mal

(Gott.di. immer 13-14h)

↳ Rächer  
kommen zu uns

↳ Nante  
kommen zu uns

⓪ Situation  
PSI Tempel fähre

d) ~~folgt~~ Fallenssteller - Botschaft übermittelt  
~~Auftr~~ SC bringt zu Anwerbe-Mini