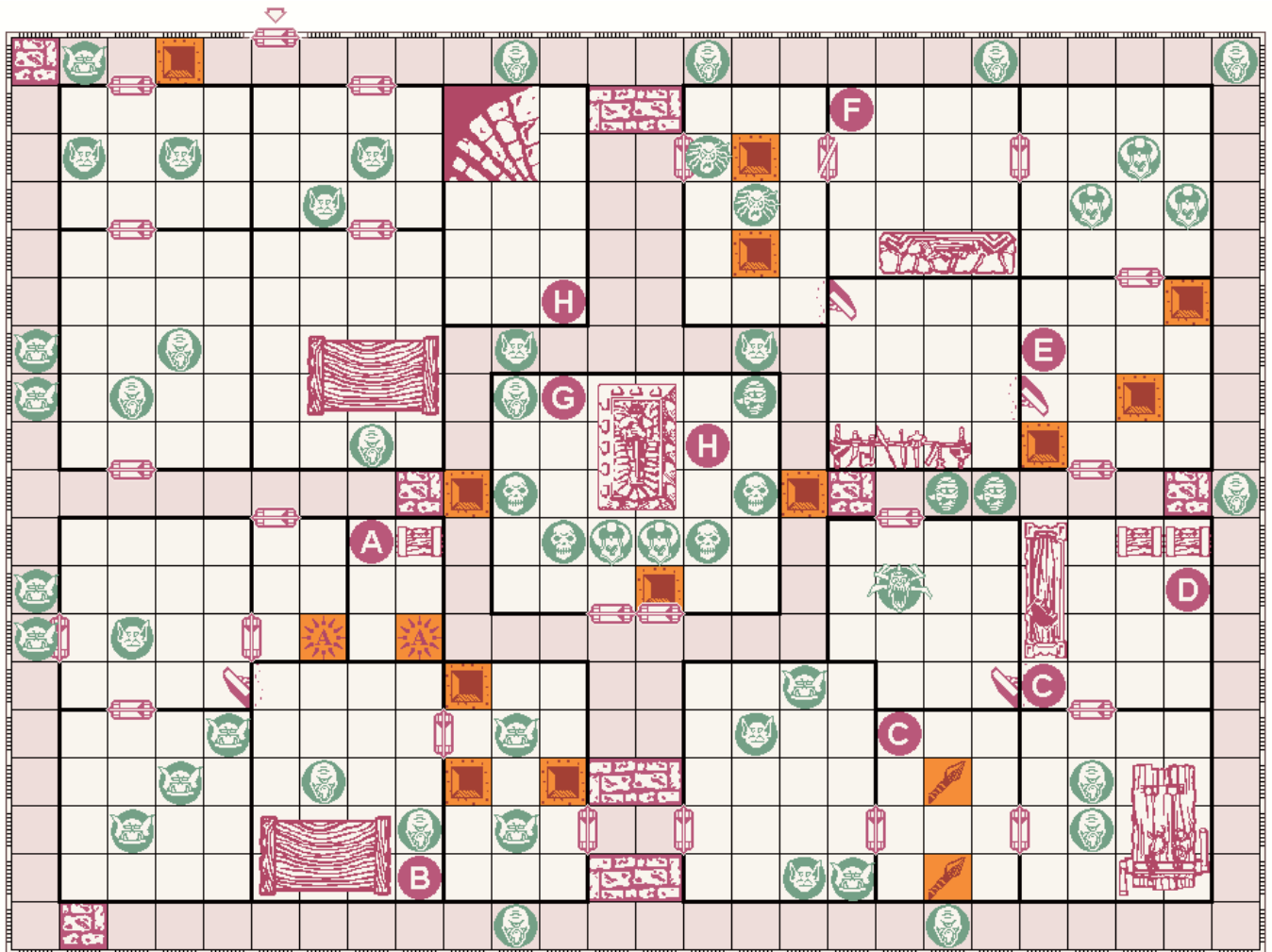




Der Herrscher der Fimire (8)

Nun seid Ihr dem Herrscher der Fimire auf der Spur. Ihr habt Euch bis auf seine Ebene vorgekämpft, jetzt erwartet Euch eine letzte, schwere Prüfung. Findet den Herrscher, tötet ihn und stoppt somit den Aufmarsch der Fimire, das Reich und der Kaiser werden es Euch sicher danken.



Anmerkungen: Alle Fimire haben 2 Körperkraftpunkte

- A: In der Schatzkiste befinden sich 200 Goldstücke
- B: Auf dem Tisch liegt eine Spruchrolle, sowie ein Heiltrank der 4 KKP wiederauffüllt
- C: Hier ist ein Hebel, der den Schrank (C) vor die Geheimtür stellt. Da die Helden mit Sicherheit daran ziehen werden, ist der weitere Weg also ersteinmal verbaut. Durch erneutes Ziehen bewegt sich der Schrank zurück in seine ursprüngliche Position.
- D: Die erste Schatzkiste, die die Helden durchsuchen ist leer, in der zweiten befinden sich 85 Goldstücke.
- E: Diese Geheimtür lässt sich **nur** von der anderen Seite öffnen. (Ein Durch-die-Wandzauber ist notwendig)
- F: Diese Tür lässt sich nicht öffnen, auch nicht mit Zauberei
- G: Der Fimirherrscher: Er hat 4 KKP und beherrscht: „ANGST“, „WIRBELSTURM“ und „BLITZSCHLAG“.
- H: Nachdem der Raum gesäubert wurde, finden die Helden beim Öffnen des Sarcophags einen Geheimgang, der sie zum Endes des Levels und der Quest führt.

Streunendes Monster : Ork