

Sturmhilfe

In diesem Szenario ist es ratsam, sich etwas Zeit zu nehmen. Schließlich ist es auch nicht gerade günstig, was die Ressourcen angeht.

Alle Besonderheiten sind in den Quests beschrieben. Wichtige Hinweise habe ich **fett** dargestellt.

Nach Beginn des Szenarios könnt ihr direkt im Proviantlager folgende Förderungen herstellen:

9	Dünger	900 Wasser, 1.350 Getreide
10	kleine Dynamit	50 Schießpulver/1.000 Nadelholz
6	mittlere Dynamit	60 Schießpulver/600 Laubholz
5	schwere Dynamit	75 Schießpulver/250 Edelholz
20	Gift	200 Salpeter/4.000 Wasser
16	Schaufeln	1.600 Nadelholz/320 Eisen
2	Tavernensets	200 Granit/200 Nadelholzbretter/200 Steine
4	Wohnhaussets	400 Laubholzbretter/400 Marmor/200 Mörtel
2	Gehobene Wohnhaussets	200 Edelholzbretter/200 Marmor/100 Mörtel
1	Schulenset	100 Granit/150 Steine/50 Mörtel

Sind alle Förderungen hergestellt, könnt ihr wieder auf die Abenteuerinsel wechseln.

Für folgende Förderungen braucht ihr Sammelteile, die ihr im Laufe des Szenarios auf der Insel suchen müsst.

9	Samen	450 Zauberbohnen, 9 Missernten
11	Stinketränk	1.100 Wasser/11 stinkende Pilze
11	Zersetzer	550 Mörtel/11 leuchtende Kräuter
1	Klebrige Flüssigkeit	100 Mörtel/100 Salpeter

Quest: Felder bestellen!

Auf der Abenteuerinsel 9 Missernten einsammeln.

Im Proviantlager 9 Samen herstellen.

Auf die 9 Getreidfelder 9 Dünger und 9 Samen anwenden. Die Reihenfolge spielt keine Rolle.

Die Felder leuchten auf, wenn ihr im Stern den Dünger oder Samen auswählt.

Quest: Gelände freiräumen!

Das Dynamit wendet ihr auf die Felsen an.

Die Felsen leuchten auf, wenn ihr das Dynamit im Stern auswählt.

Quest: Vorbereitungen!

Auf der Abenteuerinsel sammelt ihr 11 stinkende Pilze und 11 leuchtende Kräuter.

Im Proviantlager 11 Stinketränke und 11 Zersetzer herstellen.

Erst wenn die 2 Förderungen fertig sind, geht ihr zurück auf die Abenteuerinsel und wartet bis die Quest beendet wird.

WICHTIG! In der Quest wird nur verlangt, dass ihr diese beiden Förderungen besitzen müsst. Die Förderungen werden für die nächste Quest benötigt. Also bitte nicht anwenden, sondern warten bis die Quest beendet ist, sonst kann das Abenteuer nicht beendet werden.

Quest: Säuberung!

Wichtig! In dieser Quest ist es wichtig die Förderungen auf die richtigen Ruinen anzuwenden.. Ansonsten kann das Abenteuer nicht erfolgreich abgeschlossen werden.

Diese Förderung in der gleichen Reihenfolge, wie aufgelistet anwenden.

20 Gift

16 Schaufeln

11 Stinketränke (wurde in vorheriger Quest erstellt)

11 Zersetzer (wurde in vorheriger Quest erstellt)

Auch hier leuchten die Ruinen auf, sobald ihr die Förderungen im Stern auswählt.

Quest: Wiederaufbau!

Wichtig! Hier gilt es auch auf die richtigen Positionen der Sets zu achten.

Wird ein Set falsch positioniert kommt es auch hier zum Fehlschlag des Abenteurers.

Die Positionen sind auf folgender Grafik eingezeichnet.



Quest: Sturmschutz!

Auf der Abenteuerinsel 2 Blumen sammeln.

Im Proviantlager eine klebrige Flüssigkeit herstellen.

Auf der Abenteuerinsel anwenden.

Das Feld leuchtet auf, wenn ihr die klebrige Flüssigkeit im Stern auswählt.

Szenario beendet!