

Mach mit  
bei der

# Krönchen Quest

Schreitet mutig voran, Abenteurer!  
Wagt euch ruhig immer tiefer hinein!  
Doch nur die tapfersten unter euch  
werden sich würdig erweisenden  
Schatz des Krönchen Dungeon ihr  
Eigen zu nennen!

*Seid gewarnt!*

Drachen, Alchemisten und viele schwierige  
Hindernisse werden sich euch in den Weg  
stellen, bis ihr alle Siegel sammeln könnt,  
die euch den Weg zum Schatz ebnen werden!

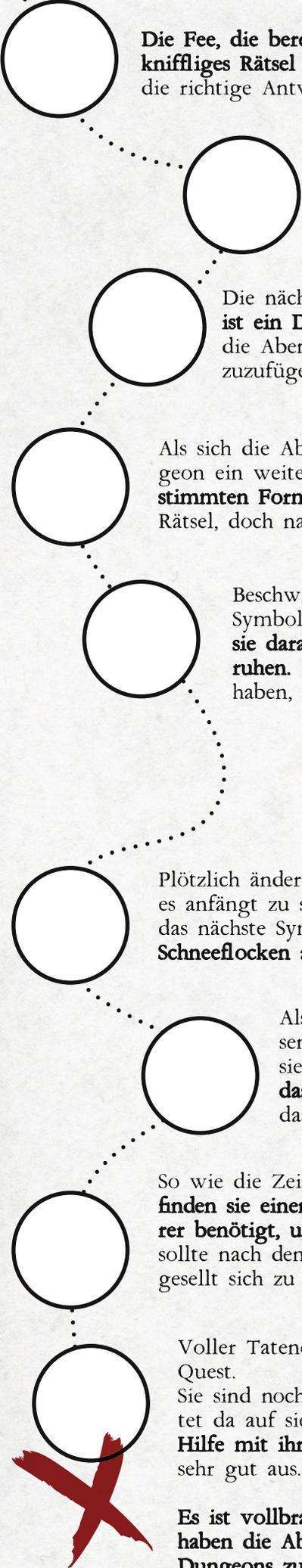


Mit klopfenden Herzen und wachsamen Blicken betreten die Abenteurer den  
Krönchen Dungeon. Einzig bewaffnet mit ihrem Mut und ihrem scharfen Ver-  
stand ziehen sie in das Abenteuer, das ihnen bevorsteht.  
Die alte Karte, die sie am Eingang gefunden haben, wirkt wenig hilfreich und  
verworren, voller rätselhafter Symbole, die sie noch nie erblickt haben.  
Wo sollen sie nur mit der Suche nach dem Schatz beginnen? Welche Hinder-  
nisse werden ihren Weg kreuzen?

Alles Zaudern hilft nicht weiter, also bemühen sich die Abenteurer, die ge-  
heimnisvollen Bilder auf ihrem Weg zu finden, die auf der Karte eingezeichnet  
sind. Dabei laufen sie immer tiefer in den Dungeon hinein, bis plötzlich... Da!  
Sie erhaschen eines der Symbole und stellen sich mutig ihrer ersten Quest von  
vielen, die sie näher zu dem Schatz bringen soll.

Um Teilzunehmen, sammelt alle Siegel der Questgeber auf der Krönchencon 2025  
- bestehen müsst ihr lediglich ihre Aufgaben, es besteht kein Kaufzwang. Die Preise  
sind limitiert auf 25 Stück. Alle Abenteurer mit genug Siegeln die keinen Preis mehr  
bekommen, unlocken ein Achievement! Eine Auszahlung des Preises ist ausgeschlossen.





Die Fee, die bereits auf sie wartet, stellt den Abenteurern schelmisch grinsend ein kniffliges Rätsel zur Tier- und Pflanzenkunde, das es zu lösen gilt. Zur Belohnung für die richtige Antwort hinterlässt die Fee ihr Siegel auf der Karte.

Ermutigt durch dieses Erlebnis finden die Abenteurer schnell das zweite Symbol, doch dieses Mal wacht ein Drache vor Ort. **Um sein Siegel zu erhalten, müssen die Abenteurer ihre Pinsel schwingen und dem Drachen einen imposanten Schatz malen.**

Die nächste Quest lässt nicht lange auf sich warten - **Denn wo ein Drache ist, ist ein Drachenei nicht weit.** Beim nächsten Symbol der Karte müssen die Abenteurer das kostbare Ei finden, um ein weiteres Siegel ihrer Karte hinzuzufügen.

Als sich die Abenteurer wieder auf den Weg machen, entdecken sie in dem Dungeon ein weiteres Symbol der Karte. **Dieses Mal gilt es, ein Tangram in einer bestimmten Form zusammenzusetzen, um sich ein Siegel zu verdienen.** Ein komplexes Rätsel, doch nach einigen Versuchen gelingt es ihnen schließlich.

Beschwingt durch ihren Erfolg entdecken die Abenteurer schnell das nächste Symbol. **Sie finden sich in einer Taverne wieder und die Besitzerin erinnert sie daran, wie wichtig es doch ist, zwischendurch etwas zu trinken und zu ruhen.** Nachdem die Abenteurer sich einen großen Schluck Wasser gegönnt haben, gibt ihnen die Besitzerin ein weiteres Siegel für ihre Karte.

Bis hierher haben die Abenteurer alle Quests geschafft und sich bereits fünf Siegel verdient. Doch es warten noch vier weitere Aufgaben auf sie, damit sie endlich den Schatz ihr Eigen nennen dürfen!

Plötzlich ändert sich das Wetter und die Abenteurer trauen ihren Augen kaum, als es anfängt zu schneien! Doch genau hier in dem Schneegestöber finden sie auch das nächste Symbol und ein Rätsel, das auf sie wartet. **Jetzt wird ihr Wissen über Schneeflocken auf die Probe gestellt, um das nächste Siegel zu verdienen!**

Als die Abenteurer den verschneiten Teil des Dungeons hinter sich lassen, entdecken sie wieder ein Symbol und die Herausforderung, die auf sie wartet. **Eine Druidin stellt ihnen ein Rätsel über Pflanzenheilkunde, das die Köpfe der Abenteurer rauchen lässt.** Doch als Belohnung wartet das nächste Siegel, also geben sie nicht auf!

So wie die Zeit voranschreitet, tun es auch die Abenteurer. **Beim nächsten Symbol finden sie einen federschwingenden Schriftsteller, der die Unterstützung der Abenteurer benötigt, um ganz bestimmte Wörter für seinen nächsten Roman zu finden.** Das sollte nach den letzten Herausforderungen doch ein Klacks sein! Ein weiteres Siegel gesellt sich zu den anderen auf der Karte.

Voller Tatendrang machen sich die Abenteurer auf den Weg zu ihrer letzten Quest.

Sie sind noch nicht weit gekommen, als sie schon das Symbol erblicken. Wer wartet da auf sie? Eine NPC... doch diese hier ist eine Alchemistin! **Und sie braucht Hilfe mit ihren Zaubertränken!** Glücklicherweise kennen sich die Abenteurer damit sehr gut aus. Zum Dank erhalten sie das letzte Siegel.

**Es ist vollbracht! Durch ihren Mut, ihren klugen Verstand und ihre Ausdauer haben die Abenteurer nun alle Siegel beisammen, um den Schatz des Krönchen Dungeons zu erhalten!**