



BlumaQuest

Lore tome - Das Buch der Legenden



Thomas Rützler & Robert A.W. Neumann

BlumaQuest

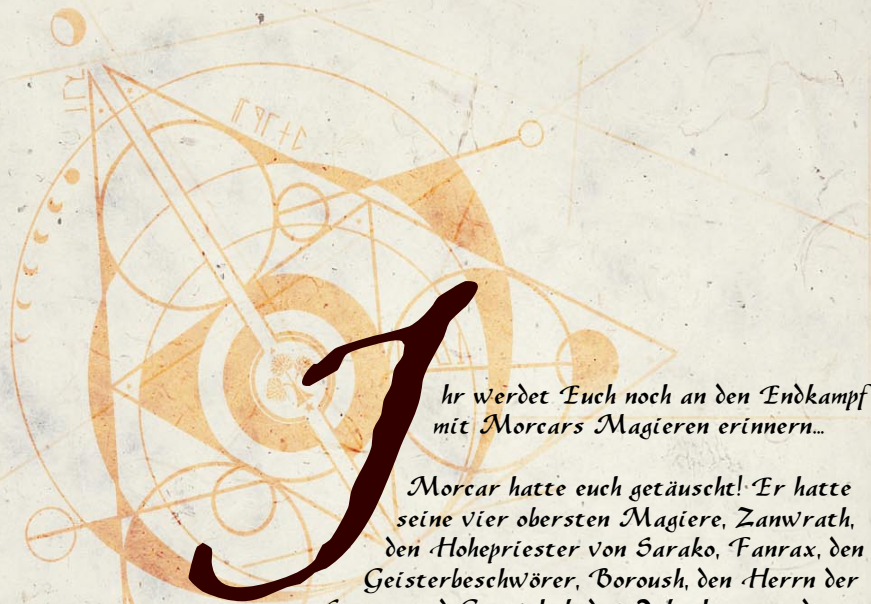
LORETOME – DAS BUCH DER LEGENDEN

Inhalt

INHALT	3	
VORWORT	4	
BLUMA QUEST – ABENTEUERÜBERSICHT	6	
	8	1. Thorans Vermächtnis
	10	2. Pankraz's Rache
	12	3. Gräber der Gefallenen
	14	4. Karlens Phiole
	16	5. Skulmars Flucht
	18	6. Die Kammern der Finsternis
	20	7. Die Halle des Schreckens
	22	8. Die Feuerkammern Skulmars
	24	9. Ksarres Schloss der Kobolde
	26	10. Die Mine von Grogatz
	28	11. Labyrinth der Rätsel I
	30	12. Labyrinth der Rätsel II
	32	13. Labyrinth der Rätsel III
	34	14. Der Steinpalast des Minotaurus
	38	15. Grobarts Rettung
	40	16. Die vergessenen Katakomben
	42	17. Die zertrümmerte Kathedrale
	44	18. Die Zitadelle des Bösen
	46	19. Rattenhort
	48	20. Bloodern walking
	50	21. Wadi ab del Karak
	52	22. Blooden walking – dies irae
	54	23. Gefahr in den Trollhöhlen
	56	24. GeFalle!
	60	25. Labyrinth I
	64	26. Labyrinth II
	68	27. Labyrinth III
	72	28. Labyrinth IV
	76	29. Arena!
	78	30. Höllensturz der Verdammten
	80	31. Die Dämonenorgel I
	84	32. Die Dämonenorgel II
	86	33. Utrenja
BESTIARUM	86	
VERWENDETE SPIELE	89	

1. Ausgabe – März 2004

Alle Quests dieses Buches stammen von Thomas Rützler und wurden in den Jahren 2001 bis 2004 verfasst.
Layout by derrob ©2004



Ihr werdet Euch noch an den Endkampf mit Morcars Magieren erinnern...

Morcar hatte euch getäuscht! Er hatte seine vier obersten Magiere, Zanwrath, den Hohepriester von Sarako, Fanrax, den Geisterbeschwörer, Boroush, den Herrn der Stürme und Grawshak, den Orkschamanen der

nördlichen Stämme vor dem Tode gerettet und sie in seine Zitadelle der Dunkelheit um sich geschart. Dies Trugwerk hatte ihn viel Zeit gekostet und ihr habt diesen Moment der Schwäche nutzen können und die letzte Herausforderung Morcars angenommen und die Magiere der Finsternis besiegen können. Damit habt ihr verhindert, dass die Gebeine aller je gefallenen Kämpfer sich unter dem schwarzen Banner vereinigen.

Nachdem der letzte der vier Magiere zu Boden sinkt, herrscht plötzlich eine sonderbare Ruhe in Morcars Zitadelle der Dunkelheit und es ist friedlich und still. Der Schatten Morcars scheint sich endgültig verflüchtigt zu haben!

Ihr seid auf dem Rückweg, als Euch ein gleißendes Licht gewahr wird, dass unter der geschlossenen Tür, die zu Morcars Thronsaal führt, hindurchdringt. Ihr zückt eure Waffen und werft euch gegen die Tür, die mit lautem Getöse auseinander bricht.

Gleblendet von dem gleißenden Licht hebt ihr schützend Eure Hände vor das Gesicht.

"Ich habe Euch erwartet!"

Eine den Helden vertraute Stimme dringt an ihr Ohr. Es ist Mentor! Das gleißende Licht versiegt allmählich und Mentor spricht:

"Ich habe mich in Euch nicht getäuscht! Auch dieses Mal habt ihr den Sieg davontragen können. Morcars Macht ist nun auf Jahre gebannt. Ich bin sehr stolz auch Euch! Nun seid Ihr würdig, auch den Rest meiner Erzählung kennen zu

lernen, den ich Euch bisher verschweigen musste:

Vor hunderten von Jahren war Morcar mein Schüler. Er arbeitete hart und lernte geschwind. Aber Ungeduld quälte ihn und zu schnell wollte er alles erfahren über die große, die endgültige Zauberkunst. Ich warnte ihn vor den Gefahren und beschwor ihn zu warten. Aber das konnte und wollte er nicht. Nacht für Nacht schlich er in meine Bibliothek und durchsuchte meine Bücher nach Zaubersformeln, ohne dass es jemand bemerkte. Und eines Tages war er verschwunden und mit ihm ein Band der Bücher von Loretome: Das "Buch der Legenden"!

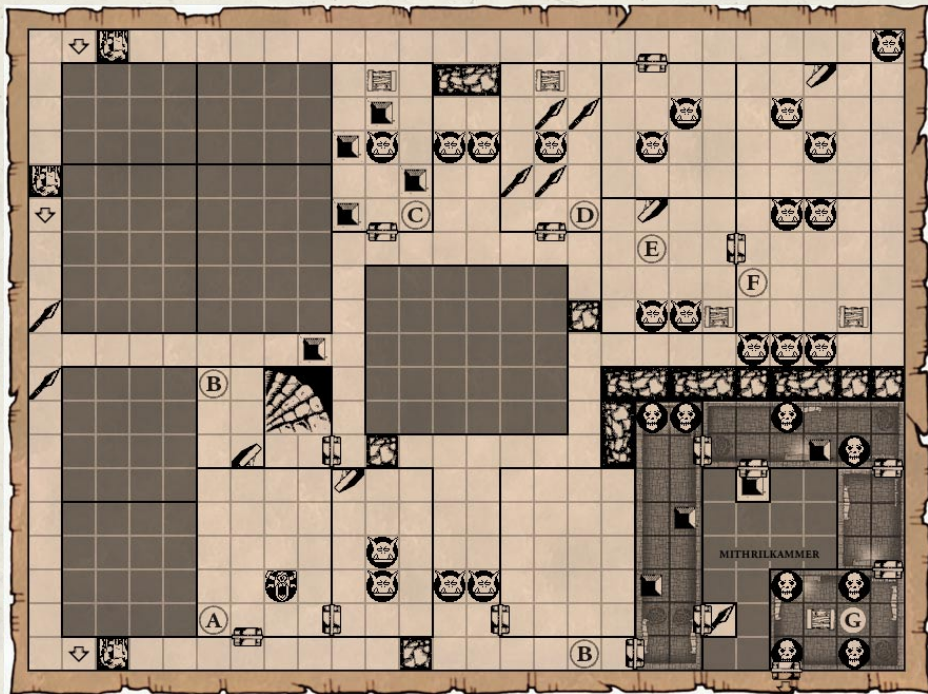
Als ich ihn einholte, zeigte er sich sehr verändert. Er hatte sich ganz und gar der Macht des Chaos verschrieben. Ich wollte ihn zur Umkehr zwingen und wir kämpften viele Tage und Nächte. Sonne und Mond verbargen ihr Antlitz hinter undurchdringlichen Wolken, als wir uns die grausamsten Zaubersformeln entgegenschleuderten. Doch Morcar war schon zu stark ich konnte ihn nicht mehr bezwingen. So entkam er mit dem "Buch der Legenden" in die nördliche Chaos-Wüste, wo er in der Hoffnung lebte, die Gesetze der Ewigkeit für sich arbeiten zu lassen..

Mentor verstummt und dreht sich einer Wandnische zu. Eine unglaubliche Konzentration ist in seinen Gesichtszügen zu erkennen. Seine Hände fahren suchend über die Mauerwände, bis er plötzlich innehält und mit beschwörender Stimme immer wieder eine Zaubersformel spricht. Ein Portal mit einer uralten Inschrift zeichnet sich ihm aus der Wandnische entgegen! Mentor lässt sich von seiner Intuition leiten und berührt eine Einfassung, die genau seiner Hand zu entsprechen scheint. Lautlos öffnet sich das Portal und in der sich anschließenden Kammer findet er das für immer verloren geglaubte "Buch der Legenden" von Loretome wieder. Es liegt aufgeschlagen auf einem Sockel. Als er danach greift, ist es, als vibriere die Luft angesichts der Kraft, die im Innern des goldenen Einbands pulsiert.

Mentor wendet sich wieder euch zu:

"Nun sind alle Bände der Bücher - Loretome wieder vollständig und ich werde euch erzählen von den Legenden um den Alben Bluma und den Zwergen Grobart, die vor langer Zeit, an die sich die Menschen nicht mehr zurückerinnern können, zu Hilfe kamen, als schon einmal die Armeen Morcars uns bedrohten..."

Mentor



BlumaQuest01

Thorans Vermächtnis

Die Zwerge hatten viele bedeutende Könige. Der Sage nach - baute sich einer von ihnen - Thoran, eine geheime Kammer, in der sich ein unheimlich wertvoller Schatz befindet: Thorans Rüstung aus Mithril! Gerüchten zufolge, die niemals verstummt sind, liegt diese Kammer in der Nähe der Grossen Zitadelle, die in 'Karak Varn' beschrieben ist.

...Die Grosse Zitadelle liegt tief unter der Erde. Die endlosen Treppen die zu ihr führen, sind als Todesspirale bekannt. Man fühlt sich hinuntergezogen wie von einem riesigen Strudel, aus dem es kein Entkommen gibt. Der Zugang zu dieser Kammer soll durch eine Erderschütterung nun freigelegt sein. Geht noch einmal - unter Führung des Alben Bluma den Weg durch die Todesspirale und suchet nach dieser geheimen Kammer! Doch ohne die Hilfe von Grobart, einem Nachkommen Thorans, werdet ihr den Weg nicht finden! Nur der beste von euch wird den Weg bestehen und reich belohnt werden.

Eine Gruppenherausforderung

Es gewinnt derjenige Held, der am Ende die meisten Goldstücke besitzt. Derjenige, der zuerst die geheimnisvolle Schatzkammer Thorans bei „G“ entdeckt, findet „Thorans Rüstung“, die aus Mithril hergestellt ist. Erhöhe dann deinen Verteidigungswert +2, wenn du diese Rüstung tragen willst. (Tempowert -1).

A) In diesem Raum befindet sich ein Gargoyle. Derjenige, der den Gargoyle besiegt, findet im Raum eine Streitaxt, die er an sich nehmen kann (A + 1).

B) Hier hat sich Grobart vor dem Gargoyle, der sich in Raum „A“ aufhält, versteckt. Grobart ist ein Nachkomme Thorans, der sich seinen Lebensunterhalt mit dem Anfertigen von Karten rund um die Grosse Zitadelle verdient. Bei seinen zahlreichen Vermessungstouren hat er den Weg zur geheimen Kammer entdeckt und tüftelte gerade an dem Lösungswort, das für die Tür „B“ erforderlich ist, als er hörte, dass sich ein Gargoyle näherte und er sich vor diesem versteckte.

Wenn ihr ihn befreit, fragt er, ob er sich euch anschliessen kann. Grobart kämpft wie ein normaler Zwerg. Verwende dazu die beigegefügte Figur „Zwerg Grobart“. Ohne die Hilfe von Grobart lässt sich die Tür zur Mithril-Kammer „B“ nicht öffnen.

C) Der Boden der Schatzkammer ist über und über mit Goldstücken bedeckt. Du kannst - nachdem du den Ork besiegt hast - je Runde 100 Goldstücke aufnehmen, musst allerdings je Runde würfeln, ob dich ein Monster bei der Suche stört. Würfle dazu mit einem Kampfwürfel - Ein Totenschädel bedeutet, dass ein Monster erscheint. Falls ein Monster erscheint, verschwinden die übriggebliebenen Goldstücke und du mußt du gegen das Monster kämpfen. Die aufgesammelten Goldstücke darfst du behalten.

In Raum „C“ erscheint dem Helden, der gierig nach Gold sucht, ein Gargoyle.

D) Text wie bei C) : nur in Raum „D“ erscheinen dem Helden, der gierig nach Gold sucht, zwei Fimir.

E) Text wie bei C) : nur in Raum „E“ erscheinen dem Helden, der gierig nach Gold sucht, drei Chaotkrieger.

F) Text wie bei C) : nur in Raum „F“ erscheinen dem Helden, der gierig nach Gold sucht, vier Mumien.

G) Der Abschnitt „G“ ist die Mithril-Kammer Thorans. Nur Grobart kennt das Lösungswort, das an der Pforte „B“ laut ausgesprochen werden muss. Wenn er euch nicht begleitet, bleibt die Tür verschlossen.

Benutze die neuen Dungeonkorridore als Overlays und lege diese über den Spielplan. In der

Schatzkiste „G“ befindet sich die Mithril-Rüstung Thorans. Diese Rüstung steht dem Finder zu.

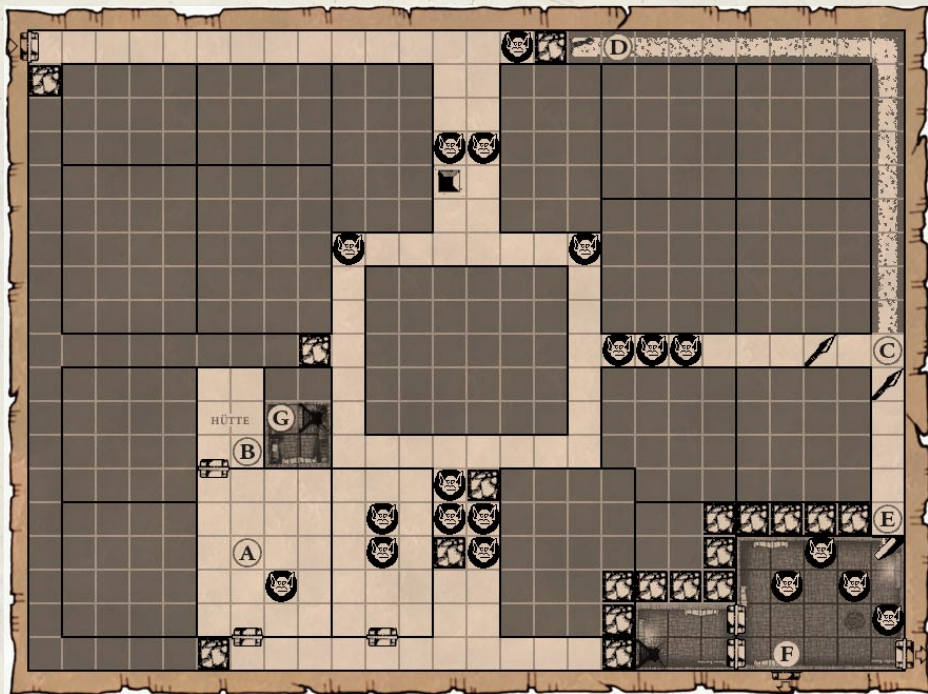
Dennoch wird der Alb Bluma, falls er nicht selbst die Rüstung findet, die anderen Helden fragen, ob sie damit einverstanden sind, wenn diese die Rüstung an Grobart, dem Nachfolger Thorans weitergeben, da ohne Grobart dieser Schatz nicht hätte gefunden werden können. Das Samenkorn der Freundschaft zwischen dem Alben Bluma und dem Zwerg Grobart ist damit aufgegangen.

Streunendes Monster = Ork

"BlumaQuest 1"

besteht insgesamt aus 21 Teilen:

- 1 Zwerg „Grobart“
- 3 Orks
- 1 Tür
- 1 Dungeonteil 8 x 2
- 1 Dungeonteil 6 x 2
- 1 Dungeonteil 3 x 2
- 1 Bodenplatte Kleiner Raum 4 x 3
- 3 3D-Raumteiler mit 3 Türen und 3 Halterungen
- 1 Spezialwürfel W6
- 4 Overlay „Schatz“
- 1 Overlay „Geheimgang“
- 1 Overlay „Streitaxt“
- 2 Overlay „Pfeilfalle“



BlumaQuest02

Pankraz's Rache

Der Fimir Pankraz hat von einer bisher unbekanntem Bibliothek erfahren, in der in einem Bücherschrank ein magisches Buch zu finden ist. Das Buch verheißt unheimliche Macht, die ihm im Kampf gegen das Gute helfen soll.

Seine Suche hat schliesslich Erfolg. In einer gruft-ähnlichen Kammer findet er einen mit Spinnweben verhangenen Bücherschrank. Mit fabriken Fingern blättert er in dem magischen Buch, murmelt die uralten Runen und merkt, wie neue Kräfte in ihm aufsteigen. Durch die Zauberkräfte gestärkt kämpft Pankraz wie ein Gargoyle. Die Zeit der Abrechnung ist für ihn gekommen.

Eine Soloherausforderung für einen Barbar und 3 Landsknechte

Die Landsknechte kämpfen mit folgenden

Werten:

Hellebardier: T = 6, A = 3, V = 3, K = 1, I = 2

Fechter: T = 4, A = 4, V = 5, K = 1, I = 2



WIKI: JUI7-DE-TIDT III II

- A) Du findest bei dem besiegten Goblin einen Schild (V + 1)
- B) Die Tür zu Raum „B“ kann nur vom Barbar geöffnet werden! Lege das Overlay „Nachthexe“ in den Raum und lies vor: „Du öffnest die Tür, kannst aber zunächst in der Dunkelheit nichts erkennen. Du hörst, wie die Tür ins Schloß fällt. Aus der Tiefe des Raumes hörst du eine Stimme „Wer wagt es, mich in meiner herrlichen Bosheit zu stören?“ Als du zu deinem Schwert greifst, hörst du keifendes Lachen. Du bist in die Hütte einer Nachthexe geraten!“ „Bist du bereit für ein Spielchen? fordert dich die Nachthexe auf.“

Du hast folgende Möglichkeiten:

„Möchtest du die Nachthexe angreifen?“

Anm.: Spielleiter: Lies weiter bei B1)

„Möchtest du versuchen, den Raum so schnell wie möglich zu verlassen?“

Anm.: Spielleiter: Lies weiter bei B1)

„Möchtest du auf das Spielchen mit der Nachthexe eingehen?“

Anm.: Spielleiter: Lies weiter bei B2)

- B1) Die Nachthexe schleudert einen Mondsteinstrahl auf dich. Verringere deine Körperkraft um die Hälfte. Danach verlasse den Raum.

- B2) Wirf einen Kampfwürfel. Würfst du einen Totenschädel, so hast du das Spiel gewonnen und deine Körperkraftpunkte verdoppeln sich. Würfst du keinen Totenschädel, so verhandle wie unter B1) beschrieben. Verlasse danach den Raum.

- C) Beim Passieren von Feld C) stoppt die Bewegung des Barbaren/ Landknechts. Lies vor: „Du hast einen leicht ansteigenden Kriechgang entdeckt. Du kannst entscheiden, ob du den Kriechgang nimmst, der aufwärts in nördliche Richtung führt, oder ob du den Kriechgang wählst, der dich in südliche Richtung führt. Du musst dich auf den Boden legen, da die Deckenhöhe maximal einen halben Meter beträgt.“ Verringere dein Tempo um 1/2.

- D) Der Kriechgang steigt steil an, wird aber immer niedriger! Sobald du den Kopf hebst, spürst du schon die Gesteinsdecke über dir. Als du dich am Gangende befindest, entdeckst du neben dir einen Schalter, der sich aus einer Mauernische hervorhebt. Möchtest du diesen Knopf drücken?

JA: lies weiter bei D1)

NEIN: lies weiter bei D2)

- D1) „Du hörst über dir ein metallenes „Plopp“, das ein Guillotine-Messer ausgelöst hat. Sekunden später durchschneidet eine messerscharfe Klinge dein Genick. Dein Kopf wird deinen Freunden als Warnung entgegenrollen. Deine Mission endet hier.“

- D2) „Du beschliesst, zurück zu kriechen und dein Glück am anderen Ende des Kriechgangs zu versuchen.“

- E) Du hast den Geheimgang zu den Räumen der Bibliothek entdeckt!

- F) Suchst du hier nach Geheimtüren, entdeckst du ein Teleportationsfeld, das in mystischem Rot leuchtet und eine Tür, die dich zurück ins Freie führt. Lege das Overlay „Teleportation“ auf das mit „F“ gekennzeichnete Feld. Sobald du das Feld betrittst, wirst du in die Bibliothek zu Pankraz teleportiert. Wenn du deine Mission erfüllt hast, kannst du durch die Tür ins Freie gelangen.

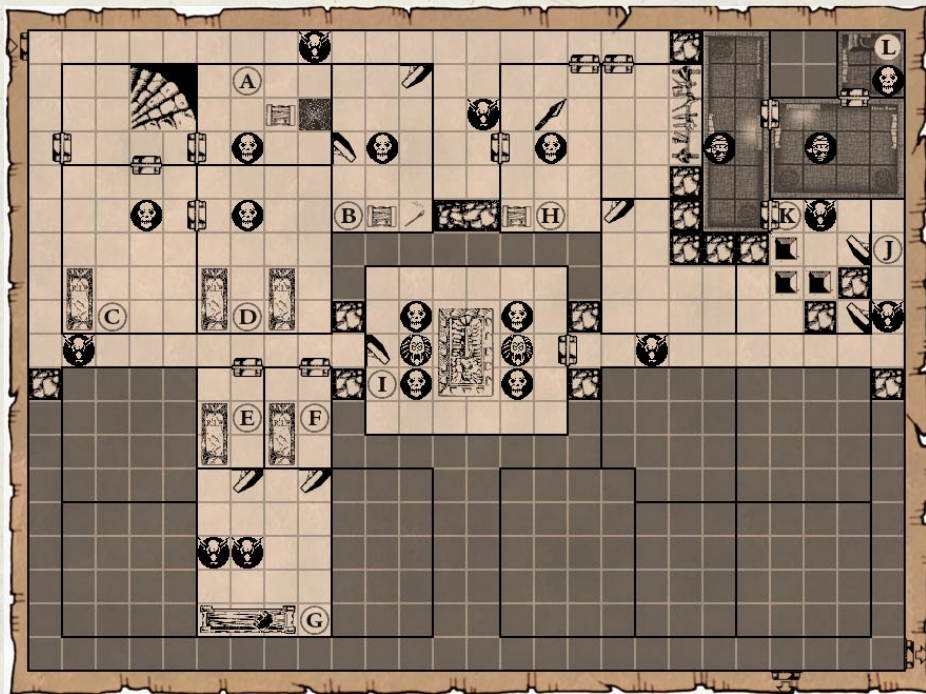
- G) Du triffst auf Pankraz, der sich in dieser Bibliothek befindet. Dieser kämpft wie ein Gargoyle. Wenn du ihn besiegt hast, kannst du durch das Teleportationsfeld wieder zurück in Raum F gelangen. Deine Mission endet glücklich!

Streunendes Monster = Goblin

"BlumaQuest2"

besteht insgesamt aus 20 Teilen:

- 1 Fimir
- 1 Barbar
- 3 Landsknechte
- (2 Hellebardier + 1 Fechter)
- 1 Schatztruhe (aufklappbar)
- 1 Spezialwürfel W6
- 1 Bibliothek 2 x 2
- 1 Grosser Raum 5 x 4
- 1 Kleiner Korridor 3 x 2
- 3 3D-Raumteiler mit Tür und Halterung
- 1 3D-Raumteil Bibliothek
- 4 Overlays „Nachthexe, Geheimgang, Teleportation, Schild“
- 2 Overlay „Pfeilfalle“



BlumaQuest03

Gräber der Gefallenen

„Bei eurer Suche nach dem sagenumwobenen „Goldenen Schrein“ seid ihr bei den „Gräbern der Gefallenen“ angelangt. Ihr nehmt ein Wimmern und Wispern unter euch wahr. Ein Grabstein erweckt eure besondere Aufmerksamkeit, da die Erde dieses Grabes frisch aufgeworfen ist und einen fauligen Geruch verbreitet. Ihr schiebt diesen geheimnisvollen Grabstein auf die Seite und entdeckt Stufen, die nach unten führen!“

Modrige Luft und der Geruch nach Grabkräutern steigt euch in die Nase. Ihr bemerkt drei Türen, die in weitere unterirdische Gräber führen. Solltet ihr den Eingang zu dem geheimnisvollen „Goldenen Schrein“ gefunden haben?

Eine Herausforderung für einen Zauberer und den Alben Bluma

Die Skaven kämpfen mit folgenden Werten:
T = 10, A = 2, V = 2, K = 1, I = 1

Sobald ein Held 4 Monster besiegt hat, darf er eine seiner bereits abgelegten Zauberarten verdeckt ziehen.

A) Du findest in diesem Raum eine Schatztruhe. Hast du vor dem Öffnen nach Fallen gesucht, dann entdeckst du eine Riesenspinne am Truhendeckel. Du fegst sie mit einer Handbewegung auf den Boden und zertrittst sie. Suchst du nicht nach Fallen, lege das Overlay „Riesenspinne“ in den Raum und bestimme mit einem W6, ob dich die Spinne in das Handgelenk beißt: Bei 1-3 hast du Glück, bei 4-6 verlierst du einen Körperkraftpunkt. In der Schatztruhe sind 100 GS.

B) Du findest in dieser Schatzkiste eine Fackel. Nimm das entsprechende Overlay an dich bzw. vermerke die Fackel in deinem Abenteuerprotokoll.

C) Lies vor: „Du entdeckst an der Wand dieses Raumes einen Sarg. Den Sargdeckel könntest du müheelos auf die Seite schieben. Möchtest du das jetzt tun?“ Falls du den Sargdeckel auf die Seite schiebst, findest du im Innern eine Mumie, die zum Leben erwacht und dich angreift. Siegst du im Kampf, so entdeckst du im nunmehr leeren Sarg einen zerschissenen Lederbeutel mit 50 GS. Schiebst du den Sargdeckel nicht zur Seite - passiert nichts.

D) Lies vor: „Du entdeckst an der Wand dieses Raumes einen Sarg. Den Sargdeckel könntest du müheelos auf die Seite schieben. Möchtest du das jetzt tun?“ Falls du die Sargdeckel zur Seite schiebst, entdeckst du nur leere Särge.

E) Lies vor: „Du entdeckst an der Wand dieses Raumes einen Sarg. Den Sargdeckel könntest du müheelos auf die Seite schieben. Möchtest du das jetzt tun?“ Falls du den Sargdeckel auf die Seite schiebst, flattert dir eine Vampirfledermaus entgegen. Setze das entsprechende Overlay in den Raum. Die Fledermaus greift dich mit folgenden Werten an: (T = 8, A = 1, V = 1, K = 1, I = 1)

F) Lies vor: „Du entdeckst an der Wand dieses Raumes einen Sarg. Den Sargdeckel könntest du müheelos auf die Seite schieben. Möchtest du das jetzt tun?“ Falls du den Sargdeckel auf die Seite schiebst, findest du im Innern ein Skelett, das in ein schwarzes Tuch eingehüllt ist. Das Skelett ist auf seltsame Art verkrümmt und liegt mit weit aufgerissenen Kiefer im Sarg. Du findest unter dem schwarzen Tuch einen „goldenen Schlüssel“, wenn du nach Schätzen suchst. Nimm dir den goldenen Schlüssel, der der Quest beigefügt ist.

Anm.: Bei dem schwarzen Tuch handelt es sich um ein Pest-Tuch! Notiere den Helden, der mit dem Pesttuch in Berührung gekommen ist. Dieser Held hat sich mit der schwarzen Pest infiziert! Lies nach 2 Runden vor: „Du bemerkst an deinem Unterarm eine schwarze, juckende Beule“ (Beschreibung ist nach jeder Runde zu steigern). Ab der 4. Runde verliert der Held jeweils 1 Körperkraftpunkt. Ein Heilzauber schafft nur vorübergehende Linderung, kann aber die Pest nicht besiegen. Einzig das Wasser der Lebensquelle H) besiegt diese Krankheit.

G) Suchst du in dieser Bibliothek nach Schätzen, so entdeckst du ein Buch über die Pest (Schwarzer Tod), die vor hunderten von Jahren in dieser Region gewütet haben soll aber auch einen Hinweis, dass es in dieser Region eine Heilquelle gegeben hat, die diese Krankheit hat besiegen können.

H) Lies vor: „In diesem Raum findest du eine Schatzkiste, die Phiolen mit Lebenswasser enthält. Nimm dir das entsprechende Overlay und vermerke das Lebenswasser im Abenteuerprotokoll. Auch wenn du mit dem Begriff „Lebenswasser“ vielleicht derzeit nichts anfangen kannst - vielleicht kannst du dieses Lebenswasser noch benötigen?“

I) Die 6 Untoten sind erst dann aufzustellen, wenn die Tür bei „K“ geöffnet wurde.

J) Dieser Raum ist in absolutes Dunkel gehüllt. Du brauchst zum Weiterkommen eine Fackel!

K) Eine Tür versperrt dir den Weg. Sucht ein Held nach Geheimtüren, so lies vor: „Die Tür öffnet sich nur mit dem goldenen Schlüssel.“

L) Du befindest dich im „Goldenen Schrein“. Du findest dort ein längst vergessenes Buch mit Schutz- und Heilzaubern und zwei Heiltränken. In einer Schatulle findest du Edelsteine im Wert von 300 GS. Nun heisst es, den Rückweg anzutreten!

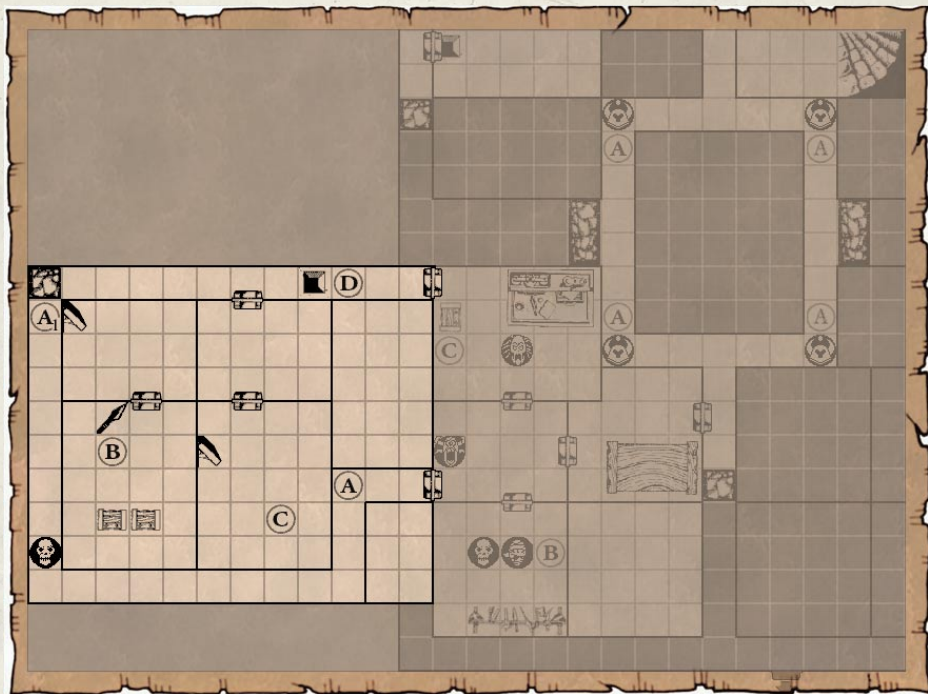
Streunendes Monster = Untoter je nach Wurf mit dem W10

0-5 = Skelett, 6-7 = Zombie, 8-9 = Mumie

„BlumaQuest 3“

besteht insgesamt aus 19 Teilen:

- 1 Zauberer
- 1 Alb „Bluma“
- 3 Rattenkrieger (Skaven)
- 1 Bodenplatte Schrein 2 x 2
- 1 Kleiner Raum 4 x 3
- 1 Mittlgrosser Korridor 6 x 2
- 1 Schatztruhe (aufklappbar)
- 1 3D-Raumteiler mit Tür und Halterung
- 1 Spezialwürfel W10
- 1 „goldener Schlüssel“
- 1 Overlay „Fallgrube“
- 1 offene Tür mit Base
- 5 Overlay „Fledermaus, Riesenspinne, Schatz, Lebensquelle, Fackel“



BlumaQuest04

Karlens Phiole

Karlen, des Kaisers persönlicher Zauberer ward in der Quest "Meister des Steins" gefunden. Es hiess, er sei bei seiner Arbeit an Chaoszaubern der dunklen Macht erlegen und in eine hirnlose Kreatur verwandelt. Dies ist aber nur ein Teil der Überlieferung... Der andere Teil besagt, dass Karlen gerettet werden kann! Nachdem der Gargoyle besiegt ist, erscheint ein Leuchten an der Südwand und eine Tür öffnet sich. Karlens Rettung liegt in Euren Händen!

Gelingt es euch, an Karlens Phiole zu gelangen, so ist Euch der Ruhm des Kaisers gewiss.

Vorbereitung:

Der neue Spielbrettabschnitt wird an das bestehende Spielbrett angefügt. Dort, wo der Gargoyle im Original „Meister des Steins“ eingezeichnet ist, öffnet sich eine Tür auch auf der gegenüberliegenden Wand des Flures. Die zweite Tür endet im Raum Karlens. Mit der Phiole verwandelt sich Karlen wieder zurück und ist guter Gesinnung.



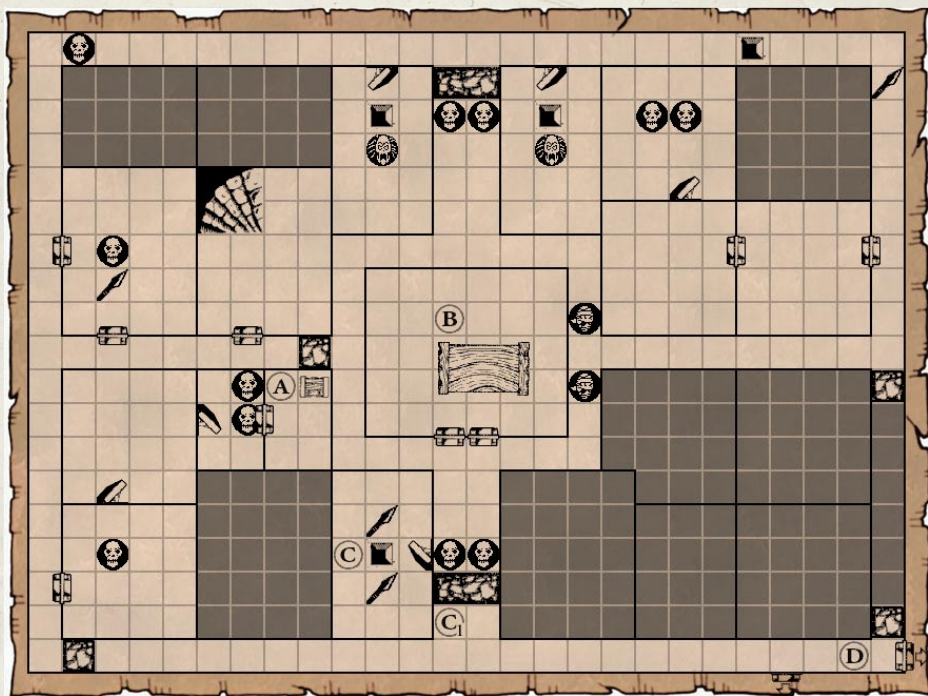
- A) Wenn nach Schätzen gesucht wird, findet sich eine Fackel. Diese ist erforderlich, um die Geheimtür unter A1) zu finden. Ohne Fackel kann die Geheimtür nicht gefunden werden.
- B) Die geschlossene Tür muss nach Fallen untersucht werden. Falls nicht, bohrt sich eine messerscharfe Klinge beim Öffnen in die Hand (K - 1) In der Schatzkiste befindet sich der Hinweis, dass sich die gesuchte Phiole am Fuss eines steinernen Golems befindet.
- C) C wird durch den Golem dargestellt, die Phiole zwischen den Füßen aufgebaut. Wird nach Schätzen gesucht, gelingt es einem Helden, die Phiole von der Steinfigur loszubrechen. Der Golem erwacht! Ermittle mit dem W8 seine Körperkraft. Er kämpft mit den Werten einer Mumie.
- D) Hinter der Fallgrube lauert bei D) eine Ratte.
(T = 10, A = 2, V = 2, K = 1)

Streunendes Monster = Mumie

"BlumaQuest4"

besteht insgesamt aus 15 Teilen:

- 1 HQ-Spielfeld 12 x 9 Felder
- 1 Golem
- 1 Phiole
- 1 Skelett
- 1 Ratte
- 1 Schatztruhe
- 1 roter W10
- 2 offene Türen
- 2 Türsockel
- 2 Overlays Geheimgang
- 1 Overlay Felssperre
- 1 Overlay Fallgrube



BlumaQuest05

Skulmars Flucht

Ihr seid dem Hexer entkommen. Aber er wird euch folgen ...

So endete einst das Abenteuer "Die vergessene Legion" (Die Rückkehr des Hexers). Skulmar, der Anführer der Vergessenen Legion war jedoch entkommen, da er die rettenden Treppeinstufen erreicht hatte.

Findet nun Skulmar, aber hütet Euch vor „Skulmars Alp“, ein mächtiger Geist, den Skulman mit Chaos Magie einst erschuf, als Wächter des „Magischen Schwerts“. Nur mit diesem „Magischen Schwert“ kann Skulmar besiegt werden!



A) In der Schatztruhe findest du eine Phiole mit Heiltrank

B) Du durchschreitest Skulmars Portal und gelangst in sein Kapitol. In der Mitte des Raumes siehst du einen Tisch mit Skulmars „Magischem Schwert“. Nur mit diesem Schwert kann Skulmar besiegt werden. Skulmar hat als Wächter seines Schwerts einen Alp erschaffen, der mit folgenden Werten kämpft:
(T = 0, A = 4, V = 5, K = 1, I = 1)

Sobald Skulmars Alp besiegt wird, löst er sich in Nebel auf und erscheint dann wieder als Wächter zum Tor der „Kammern der Finsternis“ (D). Du kannst nun das Schwert an dich nehmen. Von Skulmar selbst fehlt jede Spur.

C) Wer in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet einen Steinmulde. Du drückst das „Magische Schwert“ hinein und die Felsperren bei (C1) öffnen sich .

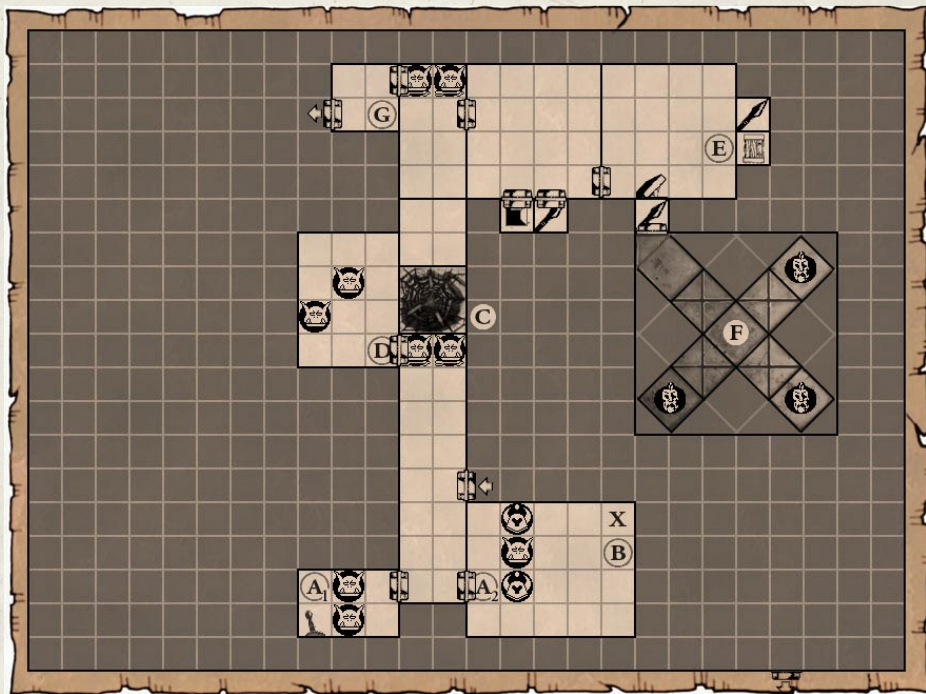
D) Skulmars Alp erscheint kurz und zaubert einen Kältestrahl (K - 1) je Runde. Dieser trifft nur den vordersten Helden. Sobald ein Held das Feld vor dem Tor zu den „Kammern der Finsternis“ erreicht, hört der Zauber auf und der Alp löst sich mit Hohngelächter auf.

Streunendes Monster = Skelett

"BlumaQuest5"

besteht insgesamt aus 21 Teilen:

- 1 Skulmars Alp
- 2 Skelette
- 1 Mumie
- 1 Raumwand „Skulmars Kapitol“
- 1 Raumwand „Skulmars Kapitol Portal“
- 1 Portal zu Skulmars Kapitol
- 1 Tisch
- 1 Skulmars Magisches Schwert
- 1 Schatztruhe
- 2 offene Türen mit Base
- 1 geschlossene Tür mit Base
- 4 Wandhalterungen
- 1 Phiole Heiltrank
- 1 Overlay Felsperre
- 1 Overlay Fallgrube
- 1 Startfeld



BlumaQuest06

Die Kammern der Finsternis

Ihr habt an Skulmars "Magisches Schwert" in Skulmars Kapitol (Bluma Quest 5) gelangen können. Ihr habt die Fährte Skulmars aufgenommen. In den "Kammern der Finsternis" lauern viele Gefahren und Monster. Solltet ihr die "Kammern der Finsternis" überstehen, so führt Euer Weg weiter durch die "Halle des Schreckens" (Bluma Quest 7).

Eine Gruppenherausforderung

Anmerkung für den Spielleiter:

Die Höllischen Bogenschützen kämpfen mit folgenden Werten (Fernkampf/ Nahkampf):
(T = 8, A = 3 / 1, V = 2, K = 1, I = 2)

Die Orkbogenschützen kämpfen mit folgenden Werten (Fernkampf/ Nahkampf):
(T = 8, A = 3 / 2, V = 2, K = 3, I = 2)

A1) Suchst du in diesem Raum nach Geheimtüren, entdeckst du einen versteckten Schalter. Drückt du diesen Schalter, öffnet sich die Tür bei „A2“.

A2) Die Tür bei „A2“ öffnet sich erst, sobald der Schalter bei „A1“ aktiviert wurde.

B) Platziere zunächst das Overlay „Wächter“ auf das mit „X“ gekennzeichnete Feld.

Lies vor: „Du siehst vor dir eine steinerne Gargoylestatue“. Suchst du hier nach Geheimtüren, lies vor: „Dir fällt die eigenartige Form des Zeigefingers des Gargoyles auf, der in Richtung Türe zeigt und dich an eine gewundene Schlange erinnert. Etwas scheint an diesem Finger zu fehlen ... (?) Die Statue ist aus Stein und bewegt sich nicht. Ein Angriff ist nicht möglich.“

Sobald der Schlangenring aus Raum „F“ auf den Zeigefinger der Gargoylestatue gesteckt wird, lies vor: „Die Augen der Statue beginnen rot zu leuchten. Du nimmst schwere, mechanische Geräusche wahr. Die Statue erwacht zum Leben!“

Die Statue kämpft mit den Werten eines Gargoyles, allerdings K = 3.

Besiegt du den Gargoyle, hört das Leuchten in den Augen auf und die Tür zur Treppe bei „G“ öffnet sich (vgl. „G“).

C) Benutze das beigelegte Overlay „Fallgrube“ zum Markieren dieser Fallgrube. Der Held, der es wagt, diese Fallgrube zu überspringen, wirft 4 Kampfwürfel, jeder Totenschädel verringert die Körperkraft (K - 1).

D) Die Tür zu „D“ kann nur von innen geöffnet werden. Es genügt also, wenn 1 Held die Fallgrube überspringt, dann nach Geheimtüren sucht und den anderen Helden, die Tür bei „D“ öffnet.

E) Nach den diversen Fallen im Doppelraum findest du eine Schatzkiste. Nimm dir das Overlay „Zufallsereignis“. Ziehe solange eine Schatzkarte vom Stapel, bis du eine Schatzkarte findest. Nur die Anweisungen dieser gezogenen Schatzkarte sind zu befolgen!

F) Die drei Höllischen Bogenschützen bewachen einen blutroten leuchtenden Schlangenring. Nimm dir das entsprechenden Overlay, falls du die Höllischen Bogenschützen besiegt.

Anm.: Die Helden sollten darauf hingewiesen werden, daß sie den Ring auf keinen Fall behalten sollten. Evtl. kleine Hilfestellung geben, daß dieser Ring in Raum „B“ benötigt wird.

G) Lies vor: „Die Tür ist mit einem blutroten Schlangenring verziert, der intensiv leuchtet. Die Tür öffnet sich trotz starkem Rütteln nicht.“

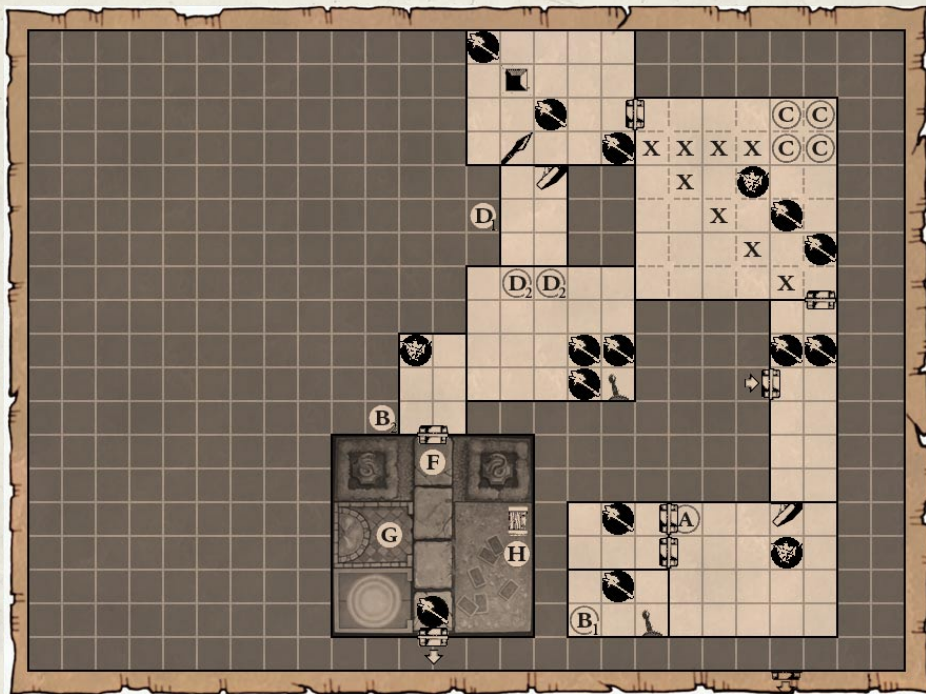
Sobald der Gargoyle bei „B“ besiegt ist, hört das Leuchten an der Tür auf und die Tür läßt sich öffnen. Der Eingang zu der „Halle des Schreckens“ ist frei!

Streunendes Monster = Ork

"BlumaQuest6"

besteht insgesamt aus 32 Teilen:

- 3 Orkbogenschützen (3-teilig)
- 3 Höllische Bogenschützen mit Bases
- 1 Tür
- 1 Dungeonteil 6 x 6
- 2 Dungeonteile 4 x 4
- 1 Raumteil 2 x 2 „Treppe“
- 1 Dungeonteil 6 x 2
- 1 Dungeonteil 8 x 2
- 1 Dungeonteil 5 x 4
- 1 Dungeonteil 4 x 3
- 5 Overlays „Fallgrube“, „Geheimgang“, „Schatz“, „Schlangenring“, „Wächter“
- 2 Overlays „Pfeilfalle“



BlumaQuest07

Die Halle des Schreckens

Ihr habt an Skulmars "Magisches Schwert" in Skulmars Kapitäl (Bluma Quest 5) gelangen können. Die "Kammern der Finsternis" habt ihr meistern können. (Bluma Quest 6). Nun seid Ihr Skulmar dicht auf den Fersen. Euer Weg führt Euch weiter in die "Halle des Schreckens". Solltet Ihr siegen, erwartet Euch die letzte mögliche Zuflucht Skulmars: Die "Feuerkammer Skulmars"

Eine Gruppenherausforderung

Anmerkung für den Spielleiter:

Die Schwarzen Gardisten kämpfen mit folgenden Werten:

(T = 6, A = 3, V = 3, K = 1, I = 2)

Die Trolle kämpfen mit folgenden Werten:

(T = 6, A = 5, V = 4, K = 3, I = 1)



BlumaQuest07

A) Das Fallgitter bei „A“ kann nur von 2 Helden gleichzeitig geöffnet werden. Beide Helden müssen dazu vor den eingezeichneten Türen stehen.

B1) Suchst du hier nach Schätzen, entdeckst du einen geheimen Schalter. Aktivierst du diesen, so wird das Portal bei „B2“ geöffnet.

B2) Das Portal „B2“ öffnet sich erst, wenn der Schalter bei „B1“ gedrückt wurde.

C) Bei Betreten der Felder „C“ wird eine Falle ausgelöst. Ein mächtiger Feuerball schießt neben der Türöffnung heraus! Alle Helden, die sich auf den mit „X“ gekennzeichneten Feldern aufhalten, werden vom Feuerball getroffen. Bestimme mit 2 Kampfwürfeln, welchen Schaden die Helden nehmen. Ziehe je Totenschädel einen Körperkraftpunkt ab.

D1) Als du die Geheimtür bei „D1“ öffnest, entdeckst du einen unterirdischen Kanal. Der Kanal ist bis zur Decke mit Wasser gefüllt. Du musst die Luft anhalten und durch den Kanal hindurch tauchen (Ziel = „D2“). Du weißt im Augenblick nicht, wie lange der unterirdische Kanal ist und wie lange du die Luft anhalten mußt. Bestimme mit drei Kampfwürfeln, welchen Schaden du erleidest. Ziehe je Totenschädel einen Körperkraftpunkt ab. Hast du den Tauchgang überlebt?

D2) Du tauchst in einem der beiden bei „D2“ gekennzeichneten Felder auf.

E) Suchst du hier nach Geheimtüren, so entdeckst du – nachdem du die Schwarzen Gardisten ausser Gefecht gesetzt hast – einen Schalter in der Wand. Aktivierst du diesen Schalter, so fließt das Wasser im Kanal ab und die anderen Helden können gefahrlos – ohne zu tauchen – den Kanal passieren.

F) Suchst du hier nach Fallen, entdeckst du eine Bolzenfalle, die sich zwischen den beiden Schlangenköpfen befindet. Nach dem Auffinden ist die Falle entschärft. Wird nicht nach Fallen gesucht, wird die Falle ausgelöst und der Held verliert einen Körperkraftpunkt.

G) Suchst du hier nach Schätzen, entdeckst du einen Heilbrunnen. Das Heilwasser gibt dir und den anderen Helden 2 Körperkraftpunkte zurück.

H) Suchst du hier nach Geheimtüren, entdeckst du in einer Nische eine Schatztruhe mit einer

„flammenden Gemme“. Zeigst du diese Gemme dem Gardisten vor dem letzten Portal so lässt er dich passieren. Ansonsten musst du gegen den Gardisten kämpfen! Die Gemme hat einen Wert von 150 GS.

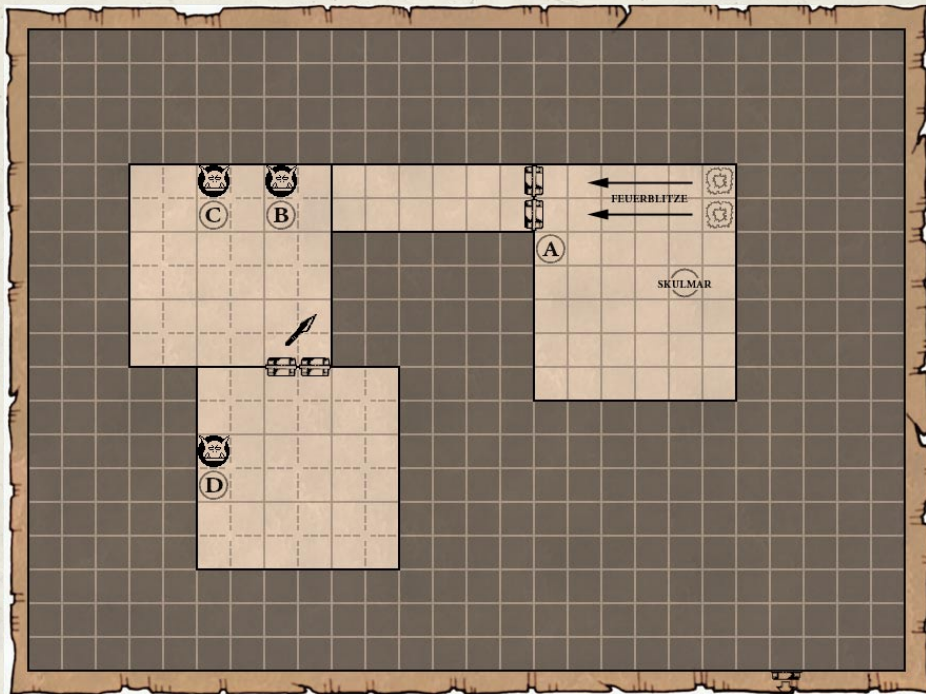
Nun wartet die letzte, entscheidende Aufgabe auch dich: die Feuerkammern Skulmars!

Streunendes Monster = Schwarzer Gardist

"BlumaQuest 7"

besteht insgesamt aus 24 Teilen:

- 6 Schwarze Gardisten
- 1 Troll
- 2 Dungeonteile 6 x 6
- 1 Dungeonteil 8 x 4
- 2 Dungeonteile 5 x 4
- 1 Dungeonteil 6 x 2
- 1 Dungeonteil 3 x 2
- 4 Overlays „Pfeilfalle“, „Schatz/Zufall“, „Feuerball“, „Geheimgang“
- 1 „Flammende Gemme“



BlumaQuest08

Die Feuerkammern Skulmars

Nachdem Ihr die "Kammern der Finsternis" (Bluma Quest 6) und die "Hallen des Schreckens" (Bluma Quest 7) überstanden habt, wartet nun die letzte Herausforderung auf Euch. Skulmar, der Anführer der Vergessenen Legion hat sich in seine letzte Bastion, den Feuerkammern zurückgezogen und erwartet Euch zum alles entscheidenden Kampf!



- A) Wer den Ork im Granitfeld besiegt, gelangt in den Besitz des Schwertes „Ork-Terror“. Der Ork hatte dieses Schwert einst einem Helden in der „Festung des Chaos“ abgenommen.
- B) Wer diesen Ork in der Lavaebene besiegt, erhält als Ausrüstung einen „Feuerharnisch“.
- C) Wer diesen Ork in der Lavaebene besiegt, erhält als Ausrüstung einen feuerfesten Helm.
- D) Skulmar ahnt Euer Kommen. Ab dem Betreten des Lavakorridorfeldes gilt für alle Helden: $T = 1/2$. Sobald ein Held den mittelgrossen Korridor betritt, werden aus einer versteckten Wand in Skulmars Feuerkammer Feuerblitze durch die zwei geöffneten Türen auf Euch geschleudert. Wer einen Feuerharnisch oder den feuerfesten Helm trägt erleidet keinen Schaden. Andere Helden ohne diese Ausrüstung würfeln mit einem Kampfwürfel und ziehen bei einem Totenkopf ($K - 1$) ab. Jede Runde, wenn der Böse an der Reihe ist, werden erneut Feuerblitze auf Euch geschleudert, bis die Helden in der Feuerkammer ein „rettendes“ Feld abseits der Pfeile erreichen.
- E) Skulmar ist nur von demjenigen Helden zu besiegen, der das magische Schwert trägt (siehe Bluma Quest 5). Andere Helden können sich lediglich verteidigen. Beim Betreten der Feuerkammern greift Skulmar sofort an: ($T = 5, A = 4, V = 5, K = 4, I = 2$)

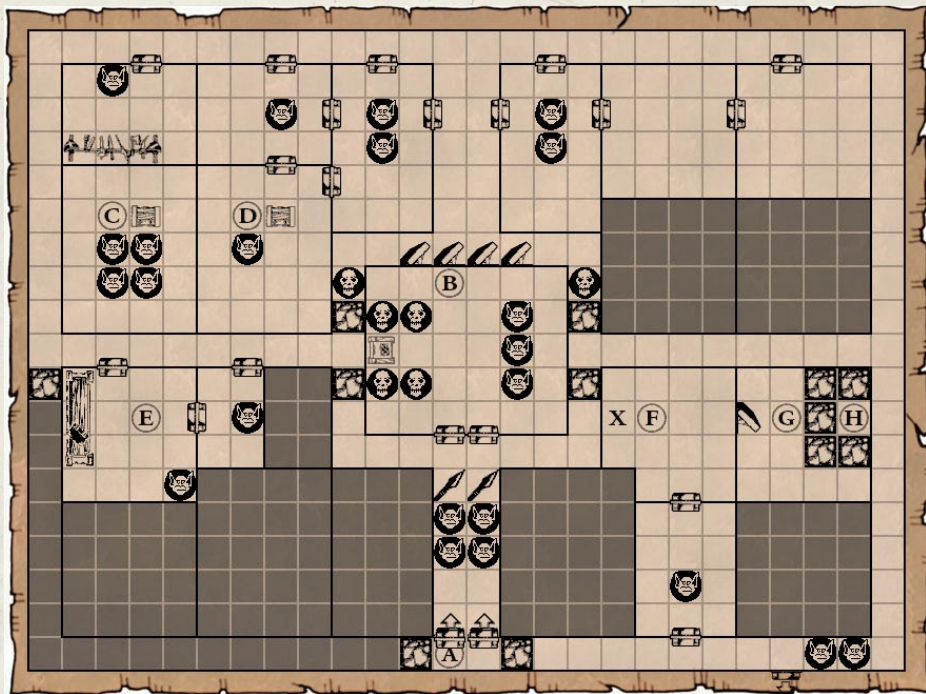
Bestimme mit dem beiliegenden W4 die Zahl der Angriffe, die Skulmar hintereinander ausführen kann. Die Angriffe können dabei einem oder mehreren Helden gelten. Skulmar steht es frei, zu entscheiden, gegen wen er die Angriffe führt.

Es gibt kein streunendes Monster

"BlumaQuest8"

besteht insgesamt aus 16 Teilen:

- 1 Bodenplatte 7 x 6 „Feuerkammern“
- 2 große Bodenplatten „Lava“ und „Granit“ 3 x 3 (6 x 6)
- 1 mittelgrosser Korridor
- 1 Skulmar
- 2 Orkwächter Lavaebene
- 1 Orkwächter Granitfeld
- 1 W4
- 1 Beutekarte „Ork-Terror“
- 1 Overlay „Ork-Terror“
- 1 Overlay „Feuerharnisch“
- 1 Overlay „Feuerfester Helm“
- 1 3D-Raumteil
- 1 Tür mit Rahmen für Raumteil
- 1 Halterung für Raumteil



BlumaQuest09

Ksarres Schloss der Kobolde

Ksarres, ein berühmter Dämon und Verbündeter Morcars residierte einst zusammen mit unzähligen Kobolden in dem "Schloß der Kobolde". Ein Alb, der es zu früheren Zeiten einmal wagte, in das Schloß einzudringen, ward niemals mehr wiedergesehen. Ein unheimliches Geheimnis verbirgt sich hinter den Mauern des Schlosses. Selbst Morcars Schergen fürchten diese Stätte des Schreckens. Finde das Geheimnis des Schlosses heraus und kläre auf, was seinerzeit dem Alben zugestossen sein könnte.

Solo-Quest für einen Alb; Starte mit K = 10

Benutze die Kobolde als Monster, anstelle der im Levelplan eingezeichneten Goblins. Die Kobolde kämpfen wie folgt:

(T = 6, A = variabel, V = 1, K = 1, I = 1)

Benutze den beigefügten Koboldwürfel um herauszufinden, ob die Kobolde mit 0, 1 oder 2 Angriffswürfeln angreifen (2 Schwerter = 2 Angriffswürfel ...)

Du startest mit einem Panikwert von P = 5 (du nimmst dir zu Beginn also 5 Monsterriesen bzw. 5 Panikplättchen). Wenn du einen Panikpunkt verlierst, musst du ein Plättchen abgeben. Kannst du keine

Panikplättchen mehr abgeben, wirst du wahnsinnig und die Quest ist für dich vorbei.

Suche nach Schätzen:

Ziehe einen Panikpunkt ab, wenn du die Schatzkarte „Streundendes Monster“ ziehst. In diesem Fall erscheint der Geist des Alben, der durch dich hindurchdringt und du gerätst in Panik.



A) Start. Nachdem sich das mächtige Portal des Schlosses (Raumteil 1) geöffnet hat, stehst du direkt vor der Empfangshalle „B“.

B) Benutze das Raumteil 2 mit dem drehbaren Bücherregal, anstelle der eingezeichneten 4 Geheimtüren. Sobald der Alb nach Geheimtüren sucht, dreht sich das Bücherregal zur Seite und der Geheimgang wird freigelegt. Ziehe in der Empfangshalle 3 Schatzkarten. Triffst du auf ein „Streundendes Monster“ verfare wie oben beschrieben.

C) In der Schatztruhe findest du einen augapfelgroßen Diamanten, der einen gelblichen Lichtstrahl von sich wirft und einen Heiltrank.

D) In der Schatztruhe findest du einen augapfelgroßen Diamanten, der einen blauen Lichtstrahl von sich wirft und einen Heiltrank.

E) Suchst du hier nach Schätzen, so bemerkst du im Bücherschrank ein Buch, das nach vorne geschoben ist. Beim Öffnen des Buches fällt dir ein Fragment entgegen, auf dem geschrieben steht: „Suche erfol..... grünes Zimmer... KsarresStatue“ Das Wort „grün“ ist dick unterstrichen. Nimm das Fragment an dich. Ziehe zusätzlich eine Schatzkarte!

F) In diesem Raum befindet sich eine Statue. Suchst du nach Fallen so lies vor: „Es fällt dir auf, dass die Augenhöhlen der Statue sehr tief ausgehöhlt sind.“ (Anm.: Die beiden Diamanten müssen eingesetzt werden!) Sobald beide Diamanten in die Augen der Statue eingesetzt werden vermischen sich der gelbe und blaue Lichtstrahl zu einem grünen und zeigen im Brennpunkt auf die Geheimtür zu G). Nur durch diesen Lichtstrahl wird der Geheimgang freigesetzt. Ein unheimliches Rumoren ist von der anderen Seite zu hören. Wirf mit einem Angriffswürfel. Wirfst du einen Totenschädel, verlierst du einen Panikpunkt.

H) Nachdem du die Geheimtür G) gefunden und geöffnet hast, fällt der Strahl weiter auf die Mauer. Du erkennst: Ksarres hatte einst den Alben bei lebendigem Leib eingemauert. Nachdem der Strahl auch diese Mauer trifft, zerschellt die Mauer und der Alb erscheint, der zu einem Zombie mutiert ist. Wirf mit einem Angriffswürfel. Wirfst du einen Totenschädel, verlierst du einen Panikpunkt. Der Zombie greift dich sofort an: (T = 4, A = 4, V = 4, K = 1, I = 1)

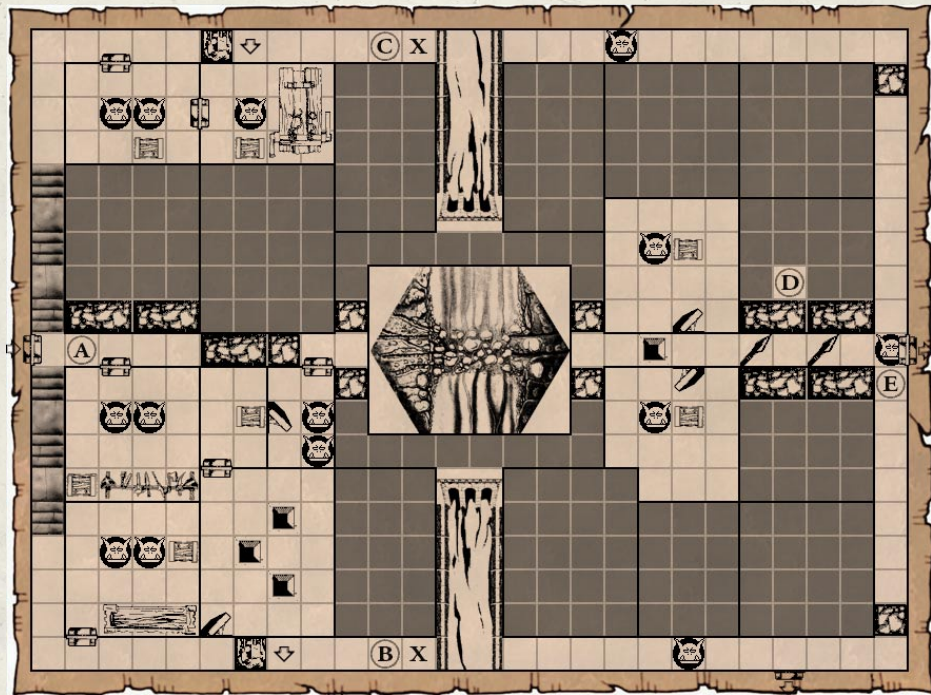
Solltest du siegen, verwandelt sich der Zombie in den Alben zurück, der dir nun ein letztes „Danke“ entgegenhaucht und sich dann auflöst. Die Quest ist damit für dich zu Ende. Verlierst du den Kampf, wirst auch du zu einem Zombie werden und dich für das Böse einsetzen...

Es gibt kein streunendes Monster

"BlumaQuest 9"

besteht insgesamt aus 16 Teilen:

- 8 Kobolde mit Bases
- 1 Koboldangriffswürfel
- 1 Satz Monsterriesen (5 Panikpunkte)
- 2 Raumwand
- 2 Raumwandhalterungen
- 1 Portal
- 1 drehbares Bücherregal



BlumaQuest10

Die Mine von Grogatz

Du bist auf dem Weg nach Karak Varn, der ehemaligen Zwergenfestung. Nachdem du gehört hast, dass alle Gebirgspässe von orkischen Truppen kontrolliert werden, bleibt dir nur der unterirdische Weg durch die Mine von Grogatz, einer inzwischen ebenfalls von Orks kontrollierten Stätte. Es scheint dir der einzig richtige Weg! Du mußt dabei die unterirdische Furt über den Nebenfluß des Andruin finden.

Solo-Quest für einen Zwerg: Starte mit K = 8

Vorbereitung:

Benutze die 3 beigefügten Minenbarrikaden anstelle der unter A) und D) eingezeichneten Felsblockaden. Die Barrikaden markieren Anfang und Ende der Mine von Grogatz. Benutze die 3 neuen Felsbarrikaden, um die Viererblockaden bei der Furt unter B) und C) darzustellen.

Plaziere die Bodenplatte „Furt“ in die Mitte des Feldes mit Flußrichtung von oben nach unten. Der Weg über die Furt führt horizontal über die Steine. Starte bei A), der rettende Ausgang befindet sich bei E).

In jeder Schatzkiste findest du 100 Goldstücke und einen Heiltrank! Eine Suche nach Schätzen ist wegen der Dunkelheit in der Mine nicht möglich!



A) Start

B) Wenn du die Schlagfalle auslöst, ist der Rückweg versperrt. Du kannst weder mit deinen Fähigkeiten als Zwerg noch mit der Werkzeugkiste diese Falle beseitigen.

Lies vor: „Der Zwerg bei B) zieht seine Waffe, als er dich sieht und verlangt von dir 100 Goldstücke als Wegezoll. Hast du keine 100 Goldstücke musst du ihn angreifen. Falls du 100 Goldstücke besitzt, entscheide, ob du dem Zwerg die 100 Goldstücke gibst B1) oder ob du ihn angreifst B2).“

B1) „aus Dankbarkeit gibt dir der Zwerg einen goldenen Morgenstern. Erhöhe deinen Angriffswert um eins (A + 1).“

B2) Der Zwerg kämpft mit folgenden Werten:
(T = 1, A = 3, V = 3, K = 2, I = 3)

Solltest du siegen, lege die beigefügte Monsterfliese auf das Feld. Dieses Feld ist ab sofort verflucht. Solltest du versuchen, über die Fallgruben bei B) zu springen, landest du in den unterirdischen Fluten, die dich wieder zurück zum Start bei A) spülen.

C) Wenn du die Schlagfalle auslöst, ist der Rückweg versperrt. Du kannst weder mit deinen Fähigkeiten als Zwerg noch mit der Werkzeugkiste diese Falle beseitigen.

Lies vor: „Der Zwerg bei C) zieht seine Waffe, als er dich sieht und verlangt von dir 100 Goldstücke als Wegezoll. Hast du keine 100 Goldstücke musst du ihn angreifen. Falls du 100 Goldstücke besitzt, entscheide, ob du dem Zwerg die 100 Goldstücke gibst C1) oder ob du ihn angreifst C2).“

C1) „aus Dankbarkeit gibt dir der Zwerg eine goldene Axt. Erhöhe deinen Angriffswert um eins (A + 1).“

C2) Der Zwerg kämpft mit folgenden Werten:
(T = 1, A = 3, V = 3, K = 2, I = 3)

Solltest du siegen, lege die beigefügte Monsterfliese auf das Feld. Dieses Feld ist ab sofort verflucht. Solltest du versuchen, über die Fallgruben bei C) zu springen, landest du in den unterirdischen Fluten, die dich wieder zurück zum Start bei A) spülen.

Beachte beim Überqueren der Furt: Tempo = 1/2. Wirf je Runde beim Überqueren mit einem Angriffswürfel. Wirfst du einen Totenschädel, so ziehe einen Körperkraftpunkt ab.

D) Der Minenausgang bei D) ist mit Speerfallen ausgestattet. Suchst du nach Fallen, hast du Glück und die Falle wird nicht ausgelöst.

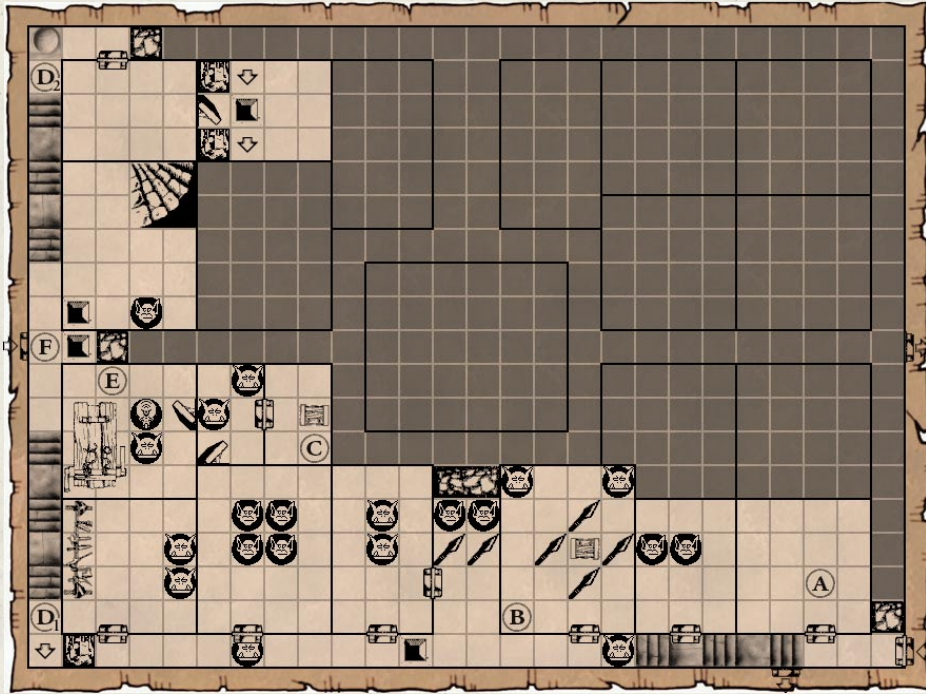
E) Du hast es geschafft! Du stehst vor dem gewaltigen Portal von Karak Varn, wo neue Abenteuer auf dich warten... und du deine Freunde wiedertriffst.

Es gibt kein streunendes Monster

„BlumaQuest10“

besteht insgesamt aus 18 Teilen:

- 3 Orks
- 2 Zwerge
- 1 Overlay „Furt“
- 3 neue Felsbarrikaden
- 1 Monsterfliese
- 1 goldener Morgenstern
- 1 goldene Axt
- 3 Zaubertränke
- 3 Minenbarrikaden



BlumaQuestII

Labyrinth der Rätsel I

Alljährlich ziehen unerschrockene Abenteurer zum "Berg des Schicksals", um sich der größten Herausforderung ihres Lebens zu stellen: im Innern des Berges hat ein früherer Zwergherrscher ein riesiges Labyrinth, das "Labyrinth der Rätsel" angelegt. Obwohl die Chance gering ist, zieht es die Abenteurer wie magisch zu diesem Wettbewerb, der einmal im Jahr ausgerufen wird. Dich und deine Gefährten locken der phantastische Siegerpreis von 10.000 Golddukaten und die Ehre, als erste dieser Herausforderung gewachsen zu sein.

Das Labyrinth ist mit raffinierten Fallen und gefährlichen Ungeheuern ausgestattet, die von denen, der sie bezwingen will, Mut, Geistesgegenwart und Kampfkraft verlangen. Zahlreiche Abenteurer haben diese Herausforderung zu diesem Wettbewerb schon angenommen und das gefährliche Labyrinth betreten. Sie wurden niemals wiedergesehen.

Solo-Quest für einen Barbaren

Anmerkung::

Es gibt in dem Labyrinth keine Schätze, du kannst also nach diesen nicht suchen. Es gibt deshalb auch kein streunendes Monster. Suche ist nur nach Fallen oder Geheimtüren möglich. (jeweils eine Aktion!)

A) Lies vor: „Du rüttelst an der Tür, aber die Tür bleibt verschlossen!“

(Die Tür ist mit einem Knochenschlüssel zu öffnen, den du zu einem späteren Zeitpunkt im Labyrinth findest - oder auch nicht).

B) Der Raum enthält zunächst keine Speerfallen. In der Schatzkiste findest du das Schwert „Orc-Terror“ und einen Heiltrank. Erst nachdem du die Schatztruhe geöffnet hast, werden die Speerfallen aktiviert. Erst dann kannst du diese Fallen auch entdecken.

C) Die Schatztruhe ist mit einer Bolzenfalle ausgestattet. Suchst du vorher nach Fallen, entdeckst du diese Falle, falls nicht, verlierst du 1 Körperkraftpunkt (K - 1). In der Schatzkiste findest du das 250 Goldmünzen und einen Heiltrank.

D) Beim Passieren von Feld D1) löst du die Schlagfalle aus. Die Schlagfalle wird auch ausgelöst, falls vorher nach Fallen gesucht wird. Der Rückweg ist mit Auslösen der Schlagfalle versperrt. (Setze auf das Feld mit der Schlagfalle eine Felsbarriere). Diese Barriere kann nicht beseitigt werden. Durch die Erschütterung wird gleichzeitig eine Steinkugelfalle D2) ausgelöst!

Lies vor: „Du siehst eine riesige Steinkugel den engen Gang die steilen Treppen hinunterdonnern. Rette dich!“

Die Kugel rollt mit einem Anfangstempo von 1 und einem W6 (1+W6) auf dich zu, danach je Runde ein W6. Die Kugel rollt bis zum Pfeil-Feld unter D1) wo sie schliesslich in tausend Stücke zerfällt. Falls Du nicht auf das rettende Feld F) „Fallgrube“ gelangt bist und Dich dort nicht in die Fallgrube stürzt, würfle mit 3 Kampfwürfeln. Ziehe für jeden Totenschädel, den du wirfst je einen Körperkraftpunkt ab (K - 1).

E) Suchst du in der Folterkammer nach Geheimtüren (nachdem du die Folterknechte besiegt hast) so entdeckst du in der Faust des zu Tode gefolterten einen Notizzettel:

Lies vor: „Steinkugelfalle ... Sprung ... Fallgrube ... einzige Mögl.“

F) Nachdem du in die (rettende) Fallgrube hineingesprungen bist, bemerkst du unten einen fahlen Lichtschein, dem du folgst. Die Fallgrube war nicht tief. Du verlierst keinen Körperkraftpunkt. Der geheime, unterirdische Gang führt dich in den angrenzenden Raum. Wenn du im angrenzenden

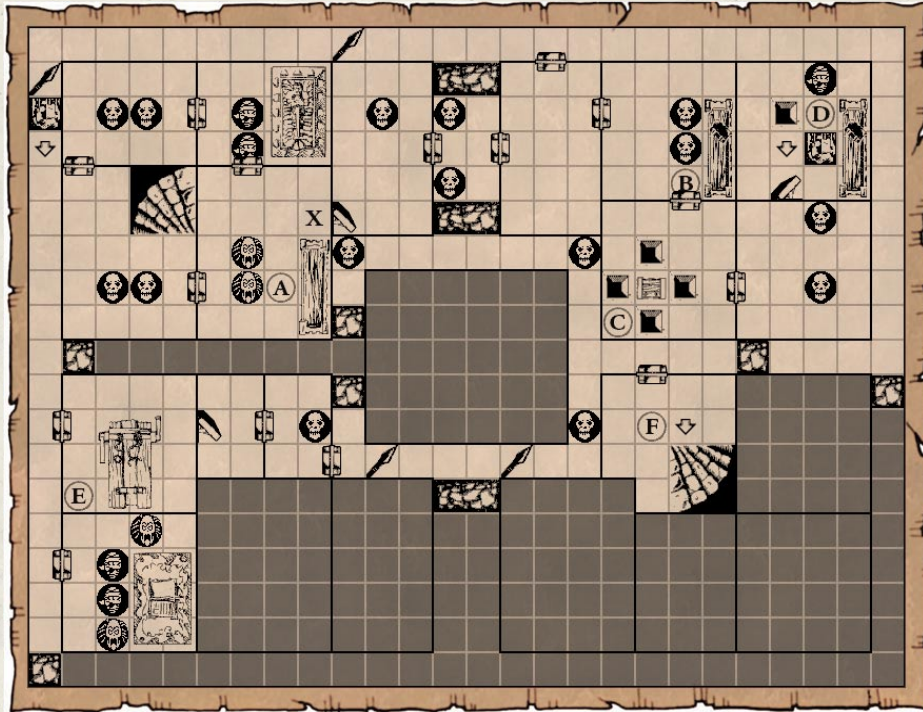
Raum aus der Fallgrube kletterst, greift dich der Goblin gleich an. Gelingt es dir, den Goblin zu besiegen, erreichst du die Treppenstufen, die Dich noch tiefer ins Innere des Labyrinths führen.

Es gibt kein streunendes Monster

"BlumaQuestII"

besteht insgesamt aus 10 Teilen:

- 1 Portal aus Warhammer Quest
- „Labyrinth-Eingang
- 2 Orks
- 2 Goblin/ Gnome
- 2 Heiltränke
- 1 W6
- 1 goldenes Schwert „Orc Terror“
- 1 Schatztruhe (aufklappbar)



BlumaQuest12

Labyrinth der Rätsel II

Alljährlich ziehen unerschrockene Abenteurer zum "Berg des Schicksals", um sich der größten Herausforderung ihres Lebens zu stellen: im Innern des Berges hat ein früherer Zwergherrscher ein riesiges Labyrinth, das "Labyrinth der Rätsel" angelegt. Obwohl die Chance gering ist, zieht es die Abenteurer wie magisch zu diesem Wettbewerb, der einmal im Jahr ausgerufen wird. Dich und deine Gefährten locken der phantastische Siegerpreis von 10.000 Golddukaten und die Ehre, als erste dieser Herausforderung gewachsen zu sein.

Das Labyrinth ist mit raffinierten Fallen und gefährlichen Ungeheuern ausgestattet, die von denen, der sie bezwingen will, Mut, Geistesgegenwart und Kampfkraft verlangen. Zahlreiche Abenteurer haben diese Herausforderung zu diesem Wettbewerb schon angenommen und das gefährliche Labyrinth betreten. Sie wurden niemals wiedergesehen.

Solo-Quest für einen Barbaren

Anmerkung::

Es gibt in dem Labyrinth keine Schätze, du kannst also nach diesen nicht suchen. Es gibt deshalb auch kein streunendes Monster. Suche ist nur nach Fallen oder Geheimtüren möglich. (jeweils eine Aktion!)

- A) Wenn du in diesem Raum nach Geheimtüren suchst, entdeckst Du beim Öffnen des Geschirrschranks einen Hebel. Wenn du ihn drückst, öffnet sich die Geheimtür. Die Geheimtür öffnet sich auch dann, wenn der Barbar das Feld „X“ betritt.
- B) Im Bücherschrank entdeckst Du - falls Du in diesem Raum nach Geheimtüren suchst - ein Buch, das etwas aus der Reihe geschoben ist.

Lies vor: „Beim Öffnen des Buches fällt dir eine technische Zeichnung entgegen! Dieser Bogen erinnert Dich an eine rechteckige braune Uhr mit zwei Zeigern, die in der Stellung 10:10 Uhr oder 13:50 Uhr stehen.“ Du merkst dir diese Zeichnung und steckst sie in deine Tasche.“

- C) Der Raum enthält zunächst keine Fallgruben. In der Schatztruhe entdeckst du 250 Goldmünzen und einen Heiltrank. Erst nachdem du die Schatztruhe geöffnet hast, werden die Fallgrubenfallen aktiviert. Erst dann kannst du nach diesen Fallen suchen!
- D) Suchst Du in diesem Raum nach Geheimtüren, fällt dir ein Hebel auf, der hinter den Büchern im Bücherschrank versteckt ist. Wenn du diesen Hebel drückst, öffnet sich die Fallgrube. Ansonsten ist die Fallgrube nicht zu sehen!

Lies vor „Du bemerkst eine Leiter, die die Fallgrube hinunterführt...“.

Falls du in die Fallgrube hineinkletterst, findest du einen geheimen Gang, der bei E) endet.

- E) Du befindest Dich nun in der Folterkammer.

Lies vor : „Dein Blick fällt auf eine rechteckige, braune Folterbank. Die beiden Hebel der Folterbank liegen auf dem Boden.“

...Die Anordnung der Hebel der Folterbank sollte dich an etwas erinnern... Falls Du die technische Zeichnung B) bei dir hast, bekommst Du den Tip, dass Dich die Hebel der Folterbank an den grossen und kleinen Zeiger einer Uhr erinnern. Hast du die technische Zeichnung nicht, musst du raten oder kombinieren.... (eventuell Hilfestellung darin geben, dass der Raum B) noch einmal durchsucht wird...)

Wenn du die Hebel der Folterbank befestigt und auf 10:10 Uhr oder 13:50 Uhr stellst, Öffnet sich

die Geheimtür. Nur durch diese Aktion wird die Geheimtür geöffnet!

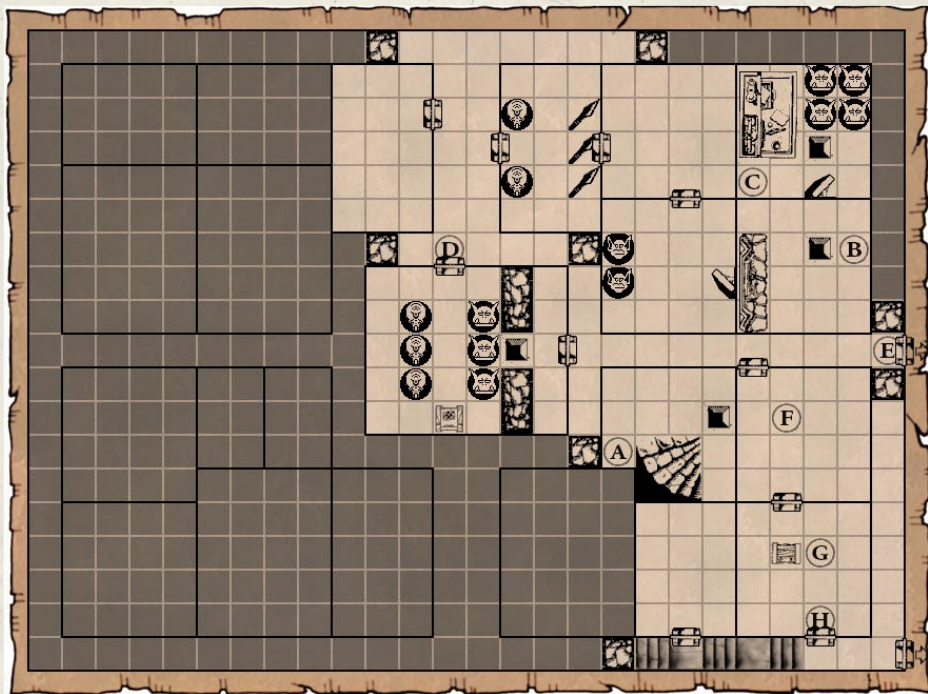
- F) Du erreichst die Treppen, die Dich wiederum nach oben führen.

Es gibt kein streunendes Monster

"BlumaQuest12"

besteht insgesamt aus 13 Teilen:

- 2 Skelette
- 1 Skelett
- 1 Untoter
- 1 Mumie
- 1 Overlay Geheimtür
- 1 Tür mit Base
- 1 Overlay Fallgrube
- 2 Overlays „Skelett“
- 1 Overlay „Heiltrank“
- 1 Schatztruhe (aufklappbar)
- 1 W8



BlumaQuest13

Labyrinth der Rätsel III

Alljährlich ziehen unerschrockene Abenteurer zum "Berg des Schicksals", um sich der größten Herausforderung ihres Lebens zu stellen: im Innern des Berges hat ein früherer Zwergherrscher ein riesiges Labyrinth, das "Labyrinth der Rätsel" angelegt. Obwohl die Chance gering ist, zieht es die Abenteurer wie magisch zu diesem Wettbewerb, der einmal im Jahr ausgerufen wird. Dich und deine Gefährten locken der phantastische Siegerpreis von 10.000 Golddukaten und die Ehre, als erste dieser Herausforderung gewachsen zu sein.

Das Labyrinth ist mit raffinierten Fallen und gefährlichen Ungeheuern ausgestattet, die von denen, der sie bezwingen will, Mut, Geistesgegenwart und Kampfkraft verlangen. Zahlreiche Abenteurer haben diese Herausforderung zu diesem Wettbewerb schon angenommen und das gefährliche Labyrinth betreten. Sie wurden niemals wiedergesehen.

Solo-Quest für einen Barbaren

Anmerkung:

Es gibt in dem Labyrinth keine Schätze, du kannst also nach diesen nicht suchen. Es gibt deshalb auch keine streunendes Monster. Suche ist nur nach Fallen oder Geheimgängen möglich. (jeweils eine Aktion!)

A) Du gehst die Wendeltreppe hoch und befindest dich wieder in dem oberen Teil des Labyrinths. Einzige Möglichkeit ist ein Sprung in die Fallgrube! Die Fallgrube ist nicht tief, sodaß du unbeschadet landest. Ein unterirdischer Gang führt dich in Raum B) „Kaminzimmer“. Lies vor „Das Kaminfeuer brennt lichterloh und verbreitet eine grosse Hitze!“

B) Suchst du im Raum nach Geheimgängen, entdeckst du eine Geheimgänge im Norden... und eine Geheimgänge im lichterloh brennenden Kamin. Sollte der Barbar versuchen, durch die Geheimgänge im brennenden Kamin zu gelangen, verliert er einen Körperkraftpunkt. Die Geheimgänge erreicht er jedoch wegen der grossen Hitze nicht ... Lies vor: „Hast du Wasserflaschen (siehe C) bei dir?“

Wenn ja, kannst du mit den Wasserflaschen die Flammen im Kamin löschen und den Geheimgänge im Kamin benutzen.

C) Wenn du die Orks besiegt hast, kannst du den Alchimistentisch untersuchen. Suchst du nach Geheimgängen, entdeckst du mehrere Wasserflaschen auf dem Tisch, die du an dich nimmst. Du findest ausserdem zwei Heiltränke.

D) Du befindest dich vor dem ehemaligen Thronsaal des einstigen Zwergherrschers.

Lies vor: „Du hörst hinter der Tür ein Scharren und Grunzen, das von vielen Monstern herrühren muss. Du bist in Sorge ...“

Falls du den Geheimgänge entdeckt hast, kannst du diesen benutzen, und die Auseinandersetzung mit den 3 Fimire und 3 Orks umgehen. Spätestens wenn du dich an der offenen Felsbarriere (Maueröffnung bei der Fallgrube) vorbeigeschlichen hast, schlagen die Fimire Alarm und springen mit den Orks über die Grube. Eine grauenvolle Verfolgungsjagd beginnt!

E) Lies vor: „Du rennst und rennst, siehst vor dir die offene Tür und springst mit einem Lächeln durch das (vermeintlich rettende) Portal. Geschafft?! Du bemerkst, dass die Verfolger plötzlich innehalten und mit dem Finger auf dich zeigen. Du drehst dich herum ... dies war deine letzte Bewegung, die du in diesem Leben machst. Du bist - wie viele vor dir - in die Falle geraten! Der Rest ist ein gurgelndes Schmatzen ... Deine Mission endet hier ...“

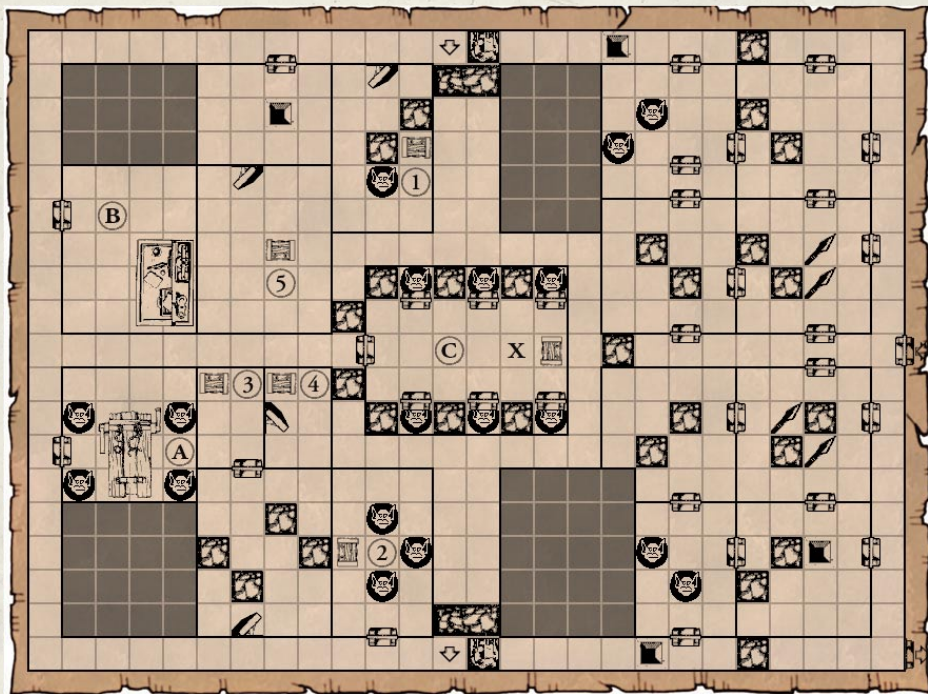
F) Du bewarst trotz der Flucht deine Geistesgegenwart und flüchtest zunächst durch die rechte Tür. Die Schatztruhe G) beinhaltet den Knochenschlüssel, mit dem du die Tür H) Öffnen kannst. Du hast als erster die Herausforderung bestanden und kannst das Labyrinth durch den Eingang wieder verlassen.

Es gibt kein streunendes Monster

"BlumaQuest13"

besteht insgesamt aus 14 Teilen:

- 1 Troll
- 4 Orks
- 3 Heiltränke
- 1 Tür
- 1 aufklappbare Tür
- 1 Overlay „Geheimgänge“
- 1 Overlay „Felsbarriere“
- 1 W10
- 1 Schatztruhe (aufklappbar)



BlumaQuest14

Der Steinpalast des Minotaurus

Der kretische Einheimische, den du bestochen hast, damit er dich zum Steinpalast führt, hat dich bis zum Eingang des Palasts gebracht. Das helle Licht des alten Hellas dringt tief in den Steinpalast hinein. Wirst du in das Innere des Palasts vordringen können, um den Minotaurus zu finden und zu besiegen?

Du wirst dazu Mut und Geistesgegenwart brauchen...

Kaum hast du den Steinpalast betreten, vernimmst du ein leichtes Beben (ein Vorgeschmack des großen Bebens, das eines Tages den minoischen Palast zerstören wird). Der Rückweg ist dir versperrt. (Die Tür kann nicht mehr geöffnet werden)

Solo-Quest für einen Alb

Anmerkung::

Es gibt in dem Labyrinth keine Schätze, du kannst also nach diesen nicht suchen. Es gibt deshalb auch keine streunendes Monster. Suche ist nur nach Fallen oder Geheimtüren möglich. (jeweils eine Aktion!)



A) In der Folterkammer findest du einen Goblin, der von vier Tiermenschen gefoltert wird. Die Tiermenschen sind so sehr mit der Folterung des kleinen Goblin beschäftigt, dass sie dich nicht bemerken. Du hörst das Stöhnen der mißhandelten Kreatur.

Du kannst dich wieder aus dem Raum heraus-schleichen, ohne anzugreifen, oder du greifst die 4 Tiermenschen an.

Wenn du die 4 Tiermenschen besiegt hast, bittet dich der Goblin, ihn zu befreien. Wenn du ihn von der Folterbank losschneidest, verrät dir der Goblin aus Dankbarkeit eine geheime Zahlenkombination: 5-1-3. Merke dir diese Kombination gut!

B) Wenn du in diesem Raum nach Geheimt ren suchst, entdeckst du in der Flasche des Alchimistentisches einen Notizzettel auf dem steht: 5-2-4. Du nimmst den Zettel an dich.

C) Lies vor: „An der Tür befinden sich 5 Schlösser“.

Diese Tür ist nur mit drei Schlüsseln in der Kombination 5-1-3 zu öffnen. Der Alb muss dazu die gefundenen Schlüssel (Overlays) in dieser Reihenfolge plazieren. Bei einer falschen Kombination aktiviert sich eine Türfalle und messerspitze Nadeln bohren sich in deine Hände. (Bei jedem weiteren Versuch, wird eine neue Falle ausgelöst) Nach diesen Fallen kann nicht gesucht werden. Die Fallen vermindern deine Körperkraftpunkte um einen Zähler.

Wenn die Tür bei C) geöffnet wird, sind die Türen im Raum noch verschlossen. Sobald aber der Alb eine der senkrechten Türfluchten berschreitet, öffnen sich diese, und es greifen dich die Wächter des Minotaurus an. Der Alb kann auch selbst Türen öffnen.

Erst wenn alle Türen - und alle Tiermenschen - besiegt sind, öffnet sich aus einer geheimen Passage beim Thron eine Geheimtür und der Minotaurus erscheint bei „X“ (oder ein Feld daneben, falls dieses gerade vom Alben besetzt ist. Benutze für die Darstellung des Minotaurus die Gargoyle-Figur oder einen Minotaurus aus Warhammer) . Der Minotaurus kämpft mit folgenden Werten:

(T = 4, A = 4, V = 4, K = 2, I = 1)

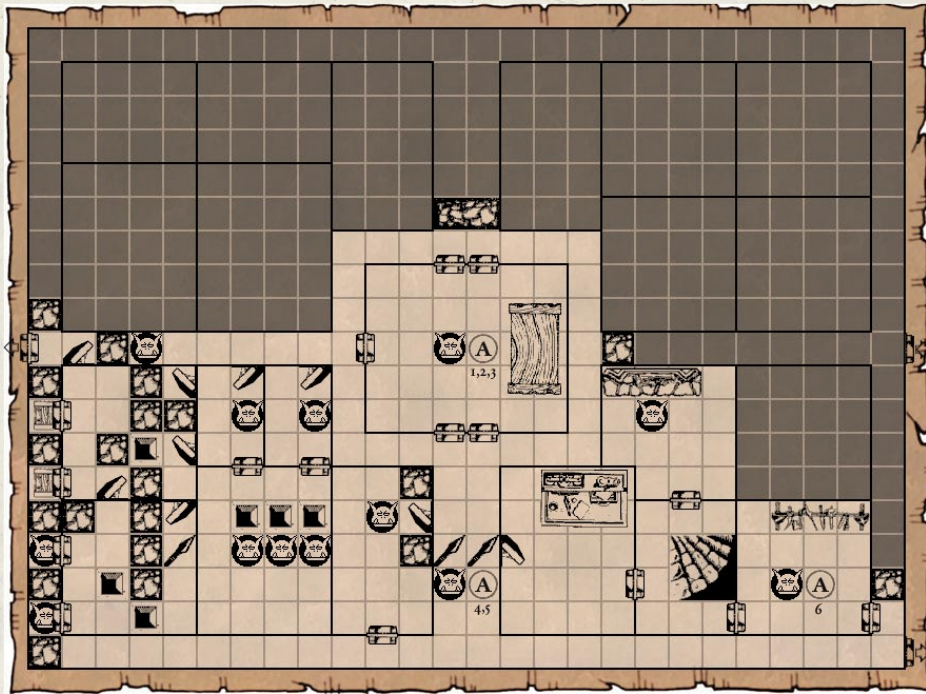
Besiegt du den Minotaurus, kannst du den Geheimgang beim Thron benutzen und gelangst sicher wieder an die Oberfläche zurück.

Es gibt kein streunendes Monster

"BlumaQuest14"

besteht insgesamt aus 31 Teilen:

- 8 Tiermenschen
- 8 Einzelbases
- 10 Monsterflesien
- 5 Schlüsselchips



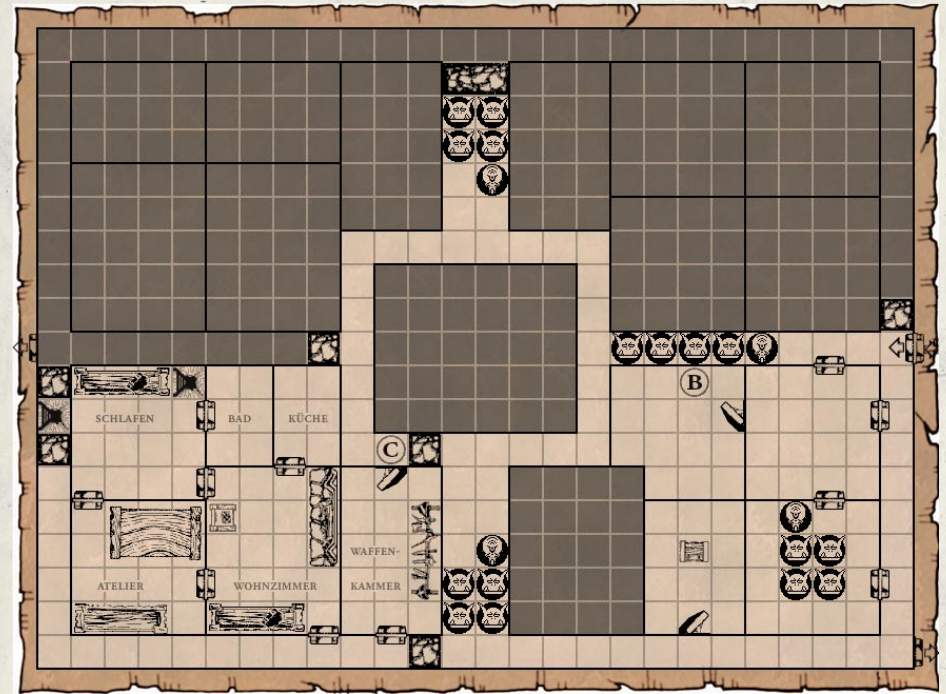
BlumaQuest15

Grobarts Rettung

Jahre vor der Mission "Karak Varn"

... in Karak Varn haben sich Zwergensämme angesiedelt, die unermüdlich nach Silber in den unendlich verschlungenen Minen schürfen. Auch Grobart, ein Nachkomme der Linie Thorans, des berühmten Zwergenkönigs, lebt hier, allerdings abseits der grossen Zwergensiedlungen in einer Einöde im östlichsten Teil Karak Varns.

Grobart gilt als Einzelgänger, der seinen Lebensinhalt nicht darin sieht, Silber ans Tageslicht zu fördern sondern seine gesamte Zeit mit Höhlenmalereien verbringt. Obendrein argwöhnen die anderen Zwerge seine Freundschaft zu dem Elben Bluma. Nachdem Bluma zu Ohren gekommen ist, dass sich einzelne Orkstämme im Osten Karak Varns zusammenrotten, ist schnelles Handeln angesagt. Zusammen mit einigen unerschrockenen Helden macht sich Bluma auf den Weg, Grobart vor dem Zugriff orkischer Horden zu schützen.



A) Die mit „A“ gekennzeichneten Räume bzw. Korridore sind Stützpunkte der Orks, in denen sich von Runde zu Runde mehr Orks rekrutieren (jeweils 1 Ork). Bestimme mit einem W6 – wenn der Spielleiter an der Reihe ist – in welchem Raum/ Korridor eine „Orkvermehrung“ stattfindet und vermerke diese Zunahme zunächst auf einem separaten Papier. Beachte, dass in dem zentralen Raum mit einem Wurf von 1,2 oder 3 ein Ork hinzukommt, im Korridor die Orks nach einer 4 oder 5 und in der Waffenkammer bei einer 6 hinzukommen.. In jedem Raum/ Korridor „A“ befindet sich zunächst 1 Ork. Sobald ein Held die mit „A“ gekennzeichneten Räume öffnet, werden alle Orks, die sich bis dahin in diesem Raum rekrutiert haben, aufgestellt. Sobald sich aber in einem Stützpunkt der 4. Ork rekrutiert, reißen die Orks die Türen ein und stürzen sich nach außen, um die Helden anzugreifen. Die Orkvermehrung findet auch noch nach Öffnen der Türen statt! Die Helden sind also gut daran, sich nicht so lange mit Orkscharmützeln aufzuhalten. Im Korridor werden die Orks nach Würfelwurf 4 oder 5 aufgestellt, sobald die Helden diese Stelle erreichen.

B) Hier hat Grobart die „Rüstung aus Mithril“ versteckt. Er ist bestimmt nicht böse, wenn ein Held sie aufnimmt und trägt.

C) Grobart's Hütte:
Der Eingang zu Grobart's Hütte befindet sich gut versteckt bei der Waffenkammer. Wer in der Waffenkammer nach Schätzen sucht, findet das Schwert „Orkterror“. Lies vor „Ihr ruft laut nach Grobart, doch ihr erhaltet keine Antwort. Du beschließt, das Schwert an dich zu nehmen.“

Wer in der Küche nach Schätzen sucht, findet einen großen Lebensmittelvorrat. Du kannst diese Vorräte alleine aufzehren (K + 4) oder die Vorräte aufteilen (z.B. 4 x K + 1). Im Bad findest du bei deiner Schatzsuche eine Flasche Heiltrank.

Im Wohnzimmer brennt noch das Kaminfeuer. Grobart muss also bis vor kurzem noch hier gewesen sein.

Das Atelier ist übersät mit Zeichnungen, Runen und Schriften, die sich über den gesamten Schreibtisch und Boden verteilen. Wer im Atelier nach

Schätzen sucht, wird einer Botschaft auf Grobarts Schreibtisch gewahrt. Diese ist offensichtlich für Grobarts Freund Bluma bestimmt, da die Botschaft in elbischer Schrift verfasst ist. Die Botschaft enthält den Hinweis, dass sich im Schlafzimmer ein geheimer Ausgang befinden muss. Wer im Schlafzimmer nach Geheimtüren sucht, entdeckt anhand der Staubschicht, dass der Bücherschrank verstellt wurde. Rückst du ihn zur Seite, entdeckst du den Tunnel, der aus der Hütte führt.

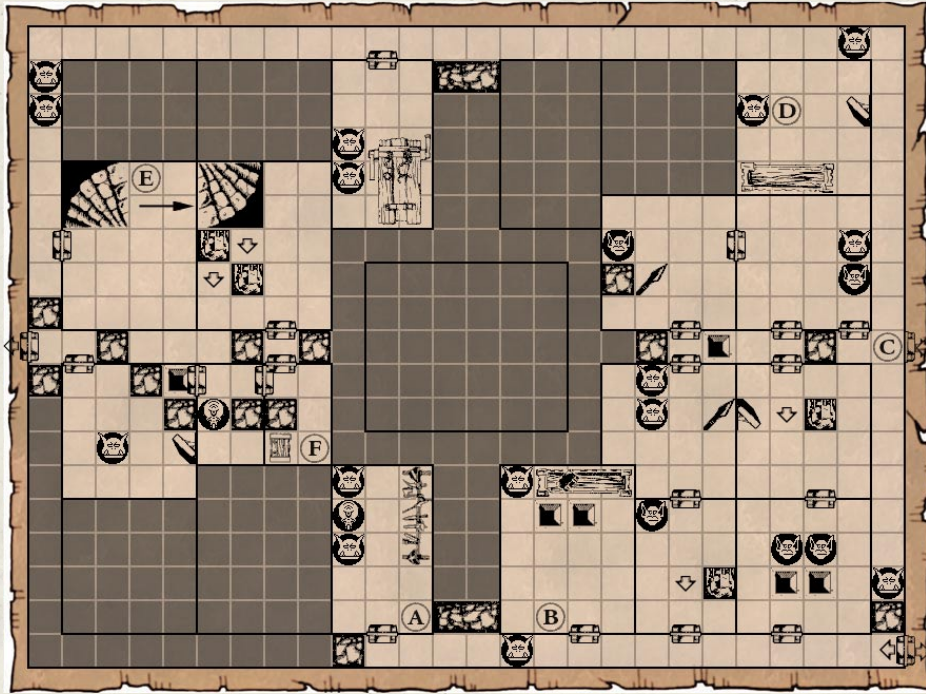
Wer im Schlafzimmer nach Schätzen sucht, entdeckt Grobarts zusammengerollten Schlafsack auf dem Bücherregal. Wer diesen näher untersucht, entdeckt beim Aufrollen einen Brief, indem Grobart mitteilt, dass er vor den sich zusammenhortenden Orks die Flucht ergriffen hat und euch am Ende des Fluchtunnels erwartet.

Gemeinsam mit Grobart schlagt ihr euch durch die dunklen Gänge Karak Varns, um die kaiserlichen Heere von der drohenden Invasion durch die Orks zu warnen. Letzlich werdet ihr diese Invasion nicht verhindern können, aber dies ist eine andere Geschichte, die in der Erweiterung „Karak Varn“ erzählt wird.

"BlumaQuest15"

besteht insgesamt aus 13 Teilen:

- 3 Orks
- 1 3D-Raumteiler mit Tür und Halterung
- 1 3D-Raumteiler mit Geheimtür
- 1 Schreibtisch "Atelier" (Alchimistentisch)
- 1 Tisch
- 1 Kamin
- 1 Tür
- 1 Overlay „Heiltrank“
- 1 Overlay „Borins Rüstung“
- 1 Overlay „Geheimgang“
- 1 Satz Monsterfliesen (5 Stück)



BlumaQuest16

Die vergessenen Katakomben

Die Kathedrale war einst geistiges Zentrum und Quelle des Guten. Erbaut wurde sie von den Weißen Priestern, die – so sagte man – auch einigen Auserwählten die Kunst der weißen Magie lehrten. Ein Weißer Priester "Jago", wurde jedoch abtrünnig und verfiel den Versprechungen Morcars. Er musste die Kathedrale verlassen, nachdem sein schändliches Tun entdeckt wurde. Zehn Jahre waren ins Land gegangen, da kehrte er zurück. Fortan nannte er sich "Jago".

Mit einem riesigen Heer von Orks und Fimir stürmte er die Kathedrale. Die Weißen Priester wurden von dem Angriff vollkommen überrascht und hatten nicht mehr die Möglichkeit, mit ihrer Magie den Angriffen entgegen zu wirken. Während die Orks brandschatzten und allem Lebenden eine schreckliches Ende bereiteten, ließ Jago mit Hilfe von Chaosmagie die Kathedrale in ihren Grundfesten erschüttern und einstürzen. Die Kathedrale wurde so zu einem riesigen Grab für Orks, die Jago nun nichts mehr nützten, und den Weißen Priestern. Noch heute dringen nachts die Schreie der Orks und Priester ins Land, die bei lebendigem Leib in den Trümmern der Kathedrale eingeschlossen waren, wahnsinnig wurden oder sich gegenseitig zerfleischten.

Eine Gruppenherausforderung in drei Teilen.

Teil 1, „Die vergessenen Katakomben“
Teil 2, „Die zertrümmerte Kathedrale“ (BQ17)
Teil 3, „Die Zitadelle des Bösen“ (BQ18)

Anmerkung:

Die Skavenkrieger kämpfen mit folgenden Werten:
(T = 10, A = 2, V = 2, K = 1, I = 1)

A) Falls Du in der Waffenkammer nach Schätzen suchst, findest Du eine Armbrust, eine Streitaxt (A + 1), einen Harnisch und einen Helm (V + 1). Lies vor: „Du kannst diese Ausrüstungsgegenstände auch an deine Freunde weitergeben.“

Suchst Du in diesem Raum nach Geheimtüren, so entdeckst Du im Waffenschrank eine Hellebarde. Lies vor: „Bei der näheren Untersuchung bemerkst Du, dass diese Hellebarde ein versteckter Hebel ist. Du betätigst den Hebel.“

B) Die Tür zur Bibliothek „B“ öffnet sich erst, wenn der Hebel in der Waffenkammer aktiviert wurde (siehe A). Wer hier nach Geheimtüren sucht, findet in einem Buch einen Notizzettel, auf dem geschrieben steht: „Wähle gut zwischen den Knöpfen eins, zwei oder drei, nur einer setzt die Geheimtür frei!“

Wer hier nach Schätzen sucht entdeckt an der Seite des Regals die 3 Mulden mit Knöpfen. Welchen Knopf drückst du?

1 → eine Schatztruhe kommt zum Vorschein, die aber ohne Inhalt ist
2 → Die Geheimtür bei C) öffnet sich – Lies vor: „Du hörst ein fernes Rumoren“
3 → es erscheint ein streunendes Monster (Skave) Du kannst nur 2 x nacheinander einen Knopf drücken, danach verfällt das morsche Regal zu Staub und möglicherweise ist euer Abenteurer zu Ende, da die Geheimtür verschlossen bleibt.

C) Die Tür bei C) öffnet sich erst, wenn Knopf „2“ in der Bibliothek gedrückt wurde.

D) Im Geschirrschrank entdeckst Du in einer Schublade ein Paar Elfenstiefel, wenn du nach Schätzen suchst.

E) Suchst Du in diesem Raum nach Fallen, entdeckst Du, dass die Treppe baufällig ist. Lies in diesem Fall vor: „Hast du ein Paar Elfenstiefel?“ Wenn ja, kannst Du dich in den dunklen Treppenschacht hinunterspringen, ohne Schaden zu nehmen und die Treppen im benachbarten Raum hochsteigen. Lies vor: „Vergiss nicht die Elfenstiefel wieder hochzuwerfen, damit deine Freunde diese auch benutzen können!“

Hast Du keine Elfenstiefel, oder hast du nicht nach Fallen gesucht und betrittst die Treppe, so verliert jeder Held, der sich in diesem Raum befindet, einen Körperkraftpunkt, da der ganze

Raum in sich zusammenfällt. Markiere die eingestürzte Treppe mit 4 Fallgruben. Du entdeckst unten eine weitere Treppe, die dich wieder nach oben in den benachbarten Raum führt. Diese Treppe ist nicht baufällig.

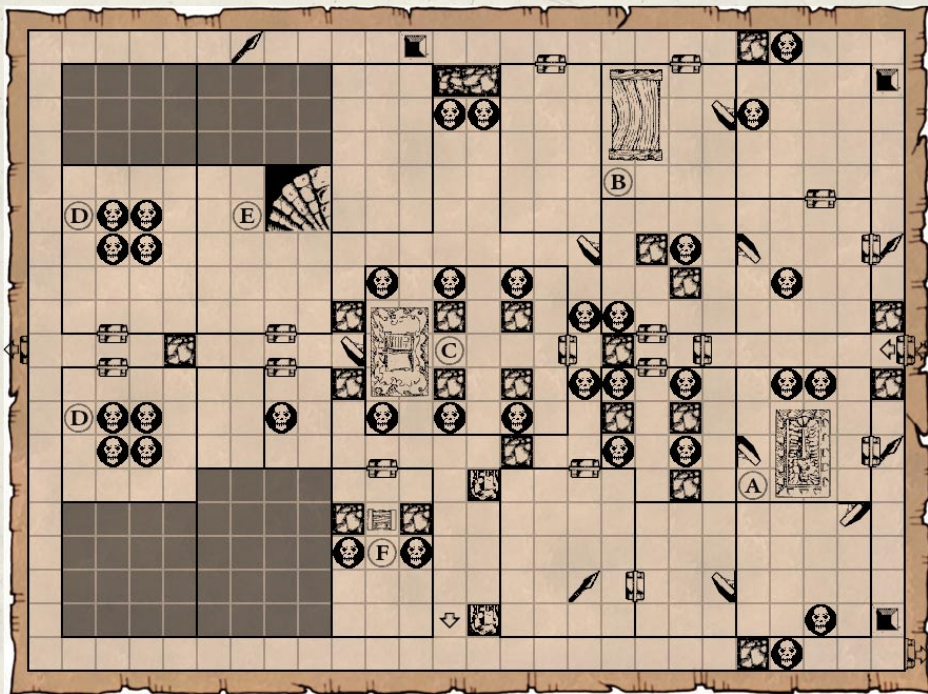
F) Du entdeckst eine Schatztruhe mit 4 Heiltränken. Diese wird aber nur entdeckt, wenn du hinter die Felsbarrikade schaust. Ansonsten ist diese Truhe nicht sichtbar. Du bist am Ziel! Aber dein Weg ist noch weit und gefährlich. Wird es dir gelingen, einen Weg durch die Trümmer der zerstörten Kathedrale zu finden?

Streunendes Monster = Skavenkrieger

"BlumaQuest16"

besteht insgesamt aus 14 Teilen:

3 Skavenkrieger mit Schilden und Bases
1 Keulengoblin
1 Kunststofftür
1 Tür mit Sockel
1 Bücherschrank mit Schädel und Ratte
1 Bodenteil „Geheimtür“
1 Overlay „Harnisch“
1 Overlay „Helm“
1 Overlay „Streitaxt“
1 Overlay „Armbrust(pfeil)“
1 Overlay „Heiltrank“
1 Paar Elfenstiefel



BlumaQuest17

Die zertrümmerte Kathedrale

Auf den Trümmern der Kathedrale erbaute Jago als Mahnmahl für seine Schreckensherrschaft die "Zitadelle des Bösen". Dort bereitet er die nächsten Schritte vor, um das restliche Reich zu unterjochen. Dazu hat Jago die wichtigsten Magier zu einer letzten Versammlung einberufen, in der die Chaosmagie gebündelt werden soll. Dies wäre der Untergang des Guten...

Ihr seid auserwählt, Jago in seiner Zitadelle ausfindig zu machen und ihn zu besiegen. Die Versammlung darf nicht stattfinden. Jago muss auf alle Fälle vorher beseitigt werden! Ihr seid an alte Unterlagen gekommen, aus denen ersichtlich ist, dass sich unter der ehemaligen Kathedrale riesige Katakomben befinden.

Eine Gruppenherausforderung in drei Teilen.

Teil 1, „Die vergessenen Katakomben“ (BQ16)

Teil 2, „Die zertrümmerte Kathedrale“

Teil 3, „Die Zitadelle des Bösen“ (BQ18)



A) Wenn Du in dieser Gruft nach Geheimtüren suchst, kommst du auf die Idee, die Platte des Sarkophags auf die Seite zu schieben.

Lies vor: „Du entdeckst einen Hebel, den du drückst. Ein Geheimgang öffnet sich!“

B) Du findest auf dem Tisch eine zerrissene Notiz.

Lies vor: „Nur ein Held mit reinem Herzen, entdeckt am Altar die fehlenden“ Der Rest ist unleserlich.

C) Nachdem du den Kreuzgang überquert hast, gelangst du in den Hauptraum der ehemaligen Kathedrale. (Anmerkung an den Spielleiter: Der Altar ist ohne Kerzen aufzubauen!) Sobald die fehlenden Kerzen, die im Raum F gefunden werden, in ihre Halterung gedrückt werden, dreht sich der Altar auf die Seite und durchdringender Grabgeruch steigt dir in die Nase. Der Geheimgang ist nun offen. Eine Vampirfledermaus greift dich an (T = 15, A = 2, V = 2, K = variabel, I = 0)

Bestimme die Körperkraft (0, 1, 2) mit dem beige-fügten Spezialwürfel (2 Waffen = 2 K)

D) In dem Raum bei D) befand sich einst das Dormitorium. Die Geister der lebendig eingemauerten, von Wahnsinn befallenen Priester werden erst wach, wenn der erste Held den Raum wieder verlässt.

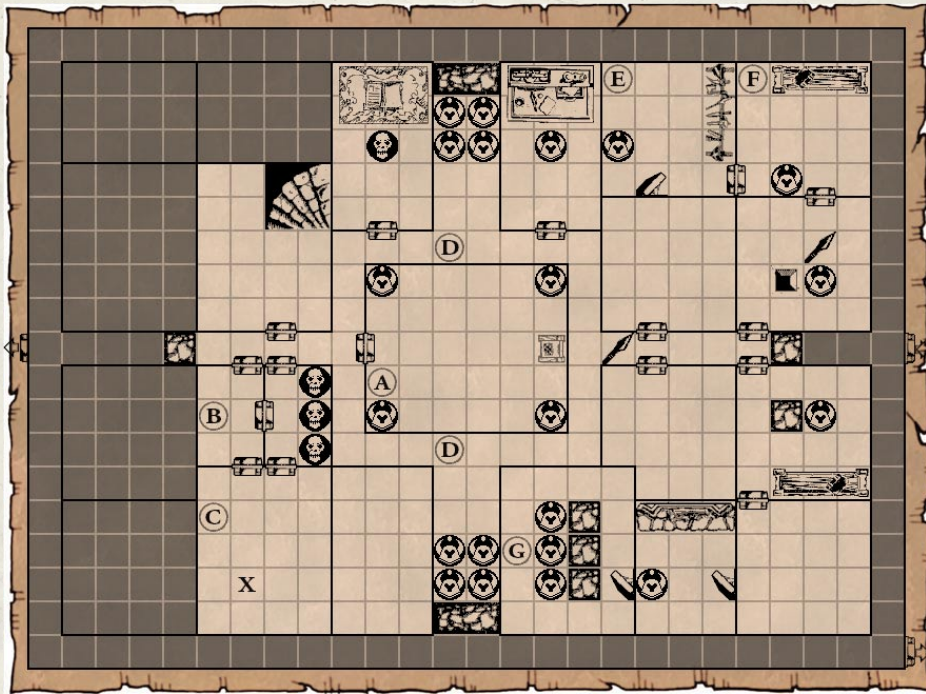
E) In den Überresten der Sakristei findest du eine steile Wendeltreppe, die dich in schwindelerregende Höhen führt. Du hast den Eingang der Zitadelle des Bösen erreicht!

Streunendes Monster = Skelett

"BlumaQuest17"

besteht insgesamt aus 16 Teilen:

- 2 Skelette
- 1 Mumie
- 1 Vampirfledermaus
- 1 Raumteil „Kathedrale“ mit Sockel und Portal 3tlg
- 1 Schatztruhe (aufklappbar)
- 1 Schatztruhe
- 1 Tür mit Sockel
- 2 Heiltränke-Amphoren
- 1 Spezialkampfwürfel
- 1 Overlay „Geheimtür“
- 1 Overlay „Felsbarriere“



BlumaQuest18

Die Zitadelle des Bösen

Die "vergessenen Katakomben" waren vor langer Zeit als Flucht-Labyrinth gegraben worden. Ihr steht nun am Eingang der Katakomben. Gelingt es euch, durch dieses teuflische Gewirr von Gängen und Monstern den versteckten Eingang zur zertrümmerten Kathedrale zu finden, so müsst ihr noch einen Weg durch die Trümmer finden, um der wohl grössten Herausforderung gegenüberzustehen. Jago in der "Zitadelle des Bösen"!

Jago kann nur mit magischen Waffen besiegt werden!

Eine Gruppenherausforderung in drei Teilen. Teil 2

Teil 1, „Die vergessenen Katakomben“ (BQ16)
 Teil 2, „Die zertrümmerte Kathedrale“ (BQ17)
 Teil 3, „Die Zitadelle des Bösen“



- A) An den 4 Ecken von Jagos Thronsaal stehen 4 leere Rüstungen (Chaoskrieger). Sobald das Feld mit der Aufschrift A) betreten wird, kommt teuflisches Leben in die Rüstungen. Die Rüstungen kämpfen mit den Werten eines Chaoskriegers. Wird das Feld A) nicht betreten, passiert nichts. Jago erscheint in Raum A) erst, wenn du ihn bereits angegriffen hast und er nur über seinen letzten Körperkraftpunkt verfügt.
- G) Die Geheimtür kann zwar gefunden werden, öffnet sich aber erst, wenn der Hebel in Raum F) aktiviert wurde. Du findest in diesem Raum Borins Rüstung, die offen auf dem Boden hinter den Barrikaden liegt (keine Suche erforderlich).

Streunendes Monster = Chaoskrieger

- B) Lies vor: „Du hörst hinter der Tür im Süden eine teuflisch klingende Stimme und ein Hohngelächter. Bist du sicher, mich jetzt schon herausfordern zu wollen?“
- C) Lies vor: „Jago ist als Schwarzer Priester nur mit magischen Waffen zu besiegen! Seine Angriffe können nur mit einer magischen Rüstung abgewehrt werden...
 Mit einem demütigenden Lächeln streicht Jago über sein Schwert. Er macht einen Schritt auf dich zu und greift dich an.“

Hast du das magische Geisterschwert?

Wenn nein: A = 0!

Hast du Borins Rüstung?

Wenn nein: V = 0!

Jago kämpft mit folgenden Werten:
 (T = 10, A = 3, V = 5, K = 3, I = 4)

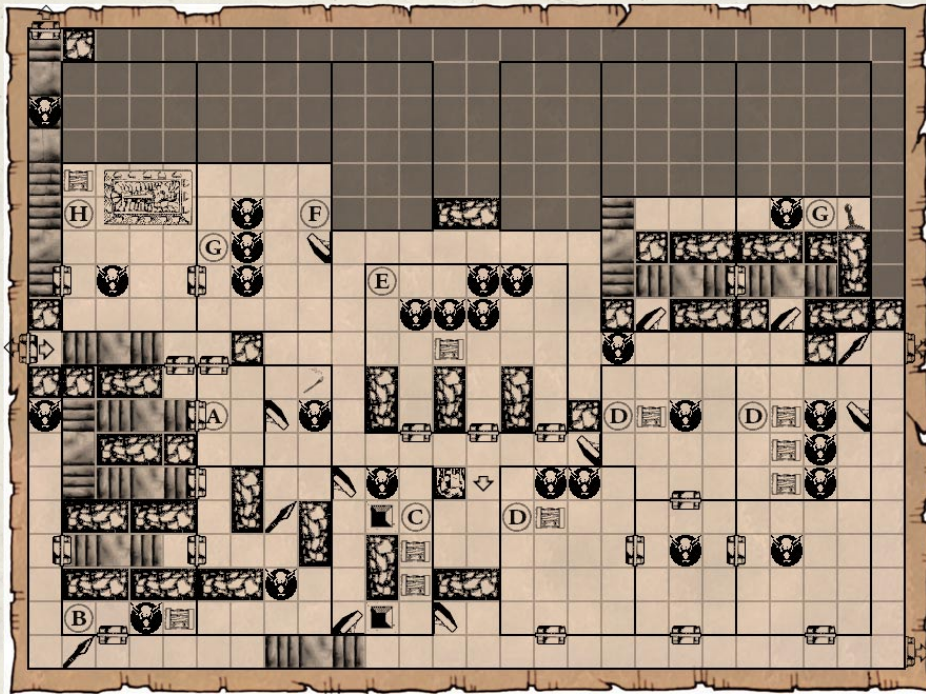
Zusätzlich verfügt er über magische Kräfte. Wirf nach jedem erfolgreichen Angriff mit einem Kampfwürfel. Für jeden Totenschädel musst du einen weiteren Körperkraftpunkt pro Runde abziehen. Falls Jago nur noch einen Körperkraftpunkt besitzt, zaubert er sich mit letzter Kraft in Raum A). Dieses kann den Helden mitgeteilt werden.

- D) Jagos Chaosgarde: Bestimme mit einem W6 das Tempo, mit dem die Chaoskrieger die Verfolgung aufnehmen. Ansonsten verwende die Werte der Monsterkarte. Die Chaosgarde setzt sich in Bewegung, sobald ein Held die Sichtlinie zu D) durchschreitet.
- E) Du findest hier das Geisterschwert, wenn du nach Schätzen suchst. Nur mit diesem magischen Schwert kannst du Jago mit deinen persönlichen Angriffswerten überhaupt angreifen.
- F) Wenn du in Jagos Bibliothek nach Fallen suchst, findest du einen versteckten Hebel. Wenn du diesen drückst, öffnet sich die Geheimtür bei G).

"BlumaQuest18"

besteht insgesamt aus 12 Teilen:

- 3 Jagos Chaosgarden
- 1 Jago als überdimensionale Miniatur
- 1 Raumteil „Eingang Zitadelle“ mit Tür und Sockel 3tlg
- 1 Raumteil „Jagos Raum“ mit Sockel 2 tlg
- 1 Blutroter Kampfwürfel für Jago
- 1 Overlay „Fallgrube“
- 1 Overlay „Felsbarriere“



BlumaQuest19

Rattenhort

Dies ist der Eingang zum Reich der Ratten. Niemals zuvor hat sich ein Held in dieses unterirdische Reich der Ratten gewagt. Nun seid ihr alleine auf euch gestellt. Geht hinunter und findet den richtigen Weg zu ihrem Stützpunkt, dem Hort der Ratten und ihr werdet einen goldenen Schlüssel finden.

Dieser goldene Schlüssel ist der Zugang zu einem Mausoleum, wo die sterblichen Reste eines bedeutenden Kriegsherrn aufbewahrt werden. Den Erzählungen nach, sollen unermessliche Schätze als Grabbeilagen beigefügt sein. Doch hütet euch vor Irrgängen und den unzähligen Ratten, die bereit sind, diesen Schatz auf das äußerste zu verteidigen.

Eine Gruppenherausforderung

Anmerkung für den Spielleiter:

Mische die 5 neuen Schatzkarten und lege sie verdeckt auf einen Extrastapel. Diese werden in der Reihenfolge gezogen, wie die fünf Schatzkisten in denen mit „D“ gekennzeichneten Räumen geöffnet werden.

Benutze für die Pfeilfallen die beigefügten Overlays „Pfeilfalle“.



- A) Um die dunklen Korridore hinter der Tür bei „A“ zu begehen, benötigst du eine Fackel. Diese findest du im Nebenraum – von einer Ratte bewacht. Die Tür wird erst geöffnet, wenn ein Held die Fackel in den Händen trägt. Beachte, dass ein Held maximal eine Waffe und eine Fackel tragen kann.
- B) Du findest in der Schatztruhe bei „B“ einen Helm (V + 1) Nimm dir das entsprechende Overlay.
- C) Du findest in den Schatztruhen bei „C“ je 1 Heiltrank. Nimm dir das entsprechende Overlay.
- D) Beim Öffnen der Schatztruhe musst du eine der 5 verdeckt liegenden Schatzkarten ziehen. Die Auswirkungen der Schatzkarten sind am Ende beschrieben.
- E) Du bist im Zentrum des Rattenhorts angelangt. Du kannst eine der 5 eingezeichneten Ratten mit dem Rattenanführer ersetzen. Die Werte der Ratten sind:

Rattenkrieger: (T = 10, A = 2, V = 2, K = 1, I = 1)

Rattenführer: (T = 8, A = 3, V = 2, K = 3, I = 2)

In der Schatzkiste bei „E“ findest du den goldenen Schlüssel, der dir den Zugang zum Mausoleum ermöglicht.

- F) Die Geheimtür bei „F“ kann nur von dem Helden, der den goldenen Schlüssel hat, geöffnet werden.
- G) Die Tür zum Mausoleum bei „G“ öffnet sich erst, wenn der Schalter „G“ (links im Dungeon) aktiviert wurde.
- H) Du bist im Mausoleum. Die Schatzkiste ist voller Gold. Nimm alles Gold an dich!

Lies vor: *„Als du das Gold an dich nimmst, hörst du aus dem Sarkophag eine tiefe, brüchige Stimme, deren Sprache du leider nicht verstehst“ (Anmerkung Spielleiter: bei den gesprochenen Worten in „skavisch“ handelt es sich um einen Fluch).*

Nach einer letzten Begegnung mit einem Rattenwächter gelangt ihr zurück an die Oberfläche. Gierig wühlst du in deinen Taschen nach dem Gold. Leider hat es sich beim Erreichen der Oberfläche in abscheulich stinkenden Schlamm verwandelt.“

Streunendes Monster = Skave

Die Schatzkarten

Lebenskraft: Erhöhe deine Lebenskraft auf die ursprünglichen Werte.

Schlaf: 1 Runde aussetzen – keine Verteidigung möglich, falls sich eine Ratte heranschleicht.

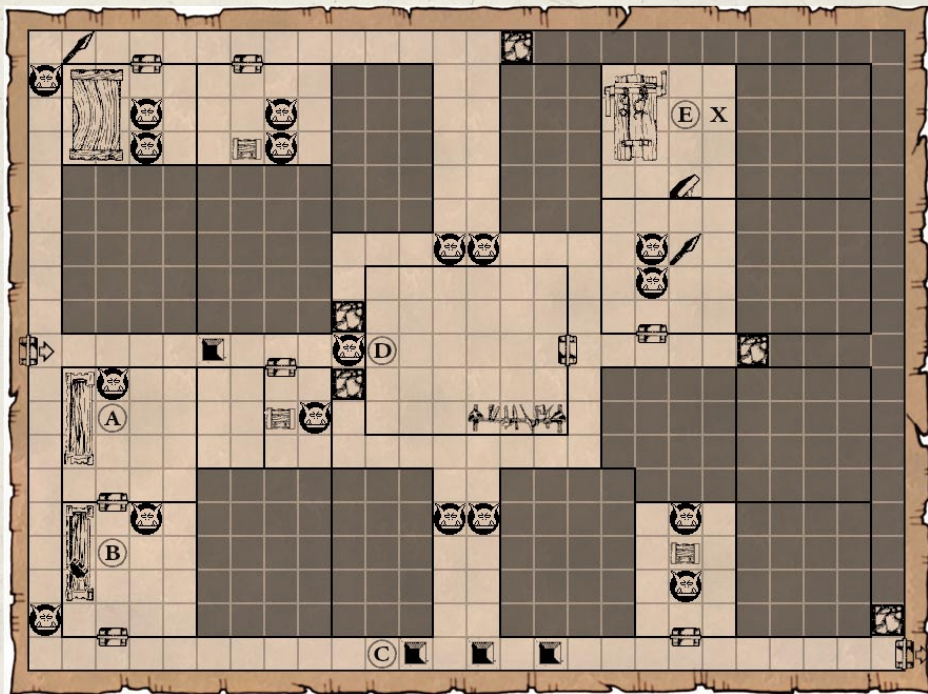
Schnelligkeit: 3 Felder extraziehen + 1 Extra-Angriff beim Ausspielen der Karte

Magiezuwachs: der Held (auch Barbar + Zwerg) darf sich eine HQ-Zauberkarte wählen und den Zauber ausüben (gilt auch dann, wenn der Zauber von Zauberer oder Alb noch nicht ausgeführt wurde).

„BlumaQuest19“

besteht insgesamt aus 21 Teilen:

- 1 Skavenanführer
- 5 Skavenkrieger
- 1 Sarkophag
- 1 3D-Raumteil „Eingang Ratten“
- 1 W10
- 5 Schatzkarten
(2 Lebenskraft, Schlaf, Schnelligkeit, Magiezuwachs)
- 6 Overlays „Fackel“, 2 „Pfeilfalle“, „Helm“, „2 Heiltrank“
- 1 goldener Schlüssel



BlumaQuest20

bloodern walking

Der Alb Bluma ist von einer Erkundungstour nicht wieder zurückgekehrt. Ihr macht Euch grosse Sorgen... Es vergehen einige Tage, bis Euch in einer Taverne eine Lösegeldforderung übergeben wird. Hinter der Entführung steckt Scorpus, ein gefürchteter Blutdämon. Er fordert Euch auf 5.000 Goldstücke an Diedab Ohlen, einen orksischer Strohmännchen, zu übergeben. Ihr seht keine andere Möglichkeit, als zunächst auf die Forderung Scorpus einzugehen, da ihr keinen Anhaltspunkt habt, wo Bluma gefangen gehalten sein könnte.

Über Scorpus und sein Reich ist Euch wenig bekannt. In einem kleinen Ort hört ihr etwas von einem schrecklichen Tempel, wo Blutzeremonien abgehalten werden, einer grauenvollen Arena des Todes und einer Dämonenorgel. Aber dies sind alles nur Gerüchte...

Eine Gruppenherausforderung in mehreren Teilen. Teil 1

Anmerkung:

In den Orkhöhlen gibt es keine Schätze. Ihr braucht deshalb nicht nach Schätzen zu suchen, wohl aber nach Fallen und Geheimgängen. Es gibt daher auch keine streunenden Monster.

Mische die drei neuen Schatzkarten verdeckt auf einen separaten Stapel. Sobald eine der drei Schatzkisten geöffnet wird, wird die oberste Schatzkarte vom Stapel genommen.

Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.



A) Suchst du in diesem Raum nach Geheimgängen, findest Du eine geheime Lade mit einer Fackel. Nimm dir das Overlay.

B) Suchst du in diesem Raum nach Geheimgängen, findest Du hinter einem Buch eine Flasche mit Heiltrank. Nimm dir das Overlay.

C) Lies vor: „Du hast den ehemaligen Zwergenstollen betreten. Es ist so dunkel, dass du nicht einmal mehr die Hand vor Augen siehst. Durch die Blutspuren Diedab Ohlens ist dieser Stollen nun als ‚bloodern walking‘ bekannt.“

Beachte: (T = 1/2)

Die Fallgruben können nur gefunden werden, wenn nach Fallen gesucht wird, und der Held, der danach sucht, eine Fackel bei sich trägt. Mit der Zauberkarte „Flügel“ können die Fallgruben übersprungen werden, sofern im Besitz.

D) Lies vor „Diedab Ohlens Waffen- und Turnierzimmer: auf der gegenüberliegenden Seite seht ihr eine überdimensionale Dartscheibe. Beim näheren Hinsehen entdeckt Ihr, dass die einzelnen Dartscheiben aus sich windenden Goblin-Leibern bestehen. Viele sind von Diedab Ohlens Turnierspiessen durchsiebt. Ihr bindet die noch lebenden Goblins los, die dankbar flüchtend verschwinden.“

Der Raum ist nun leer.

E) Diedab Ohlens Schlafzimmer: Auf der Folterbank liegt gefesselt die weibliche Orkschamanin „Feste Ania“, mit der sich Diedab Ohlen gerade beim Liebesspiel vergnügt. Wutentbrannt über Eure Störung greift er Euch an:
(T = 8, A = 3, V = 2, K = 3, I = 2)

Sobald der Riesenork nur noch 1 Körperkraftpunkt besitzt, bittet er um Waffenstillstand.

Lies vor „Ihr müsst annehmen, da Diedab Ohlen ja die Goldstücke für die Freilassung Blumas übergeben soll. Mit einem Blick auf Feste Ania meint der Riesenork „Für mich, muss auch etwas rausspringen: Bringt mir aus dem „Wadi ab del Karak“ ein Aphrodisiakum. Ihr findet dies in einer Quelle in den Klüften. Für mich ist der Weg derzeit zu gefährlich. Vorher werde ich nichts für euch tun ...“

Es gibt kein streunendes Monster

Die Schatzkarten

Lebenskraft: du erhältst die ursprünglichen Körperkraftpunkte zurück.

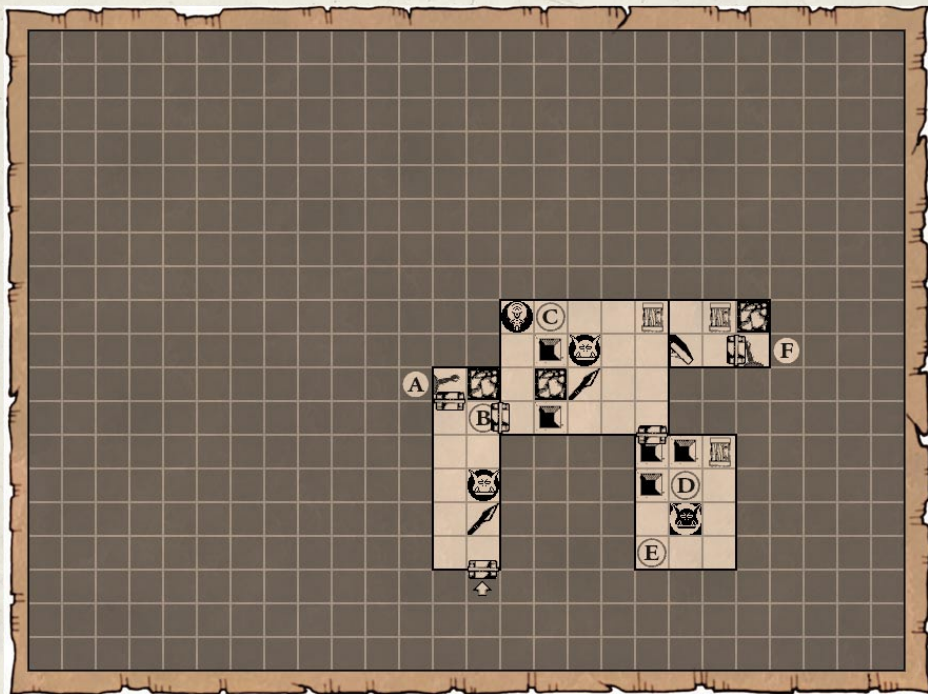
Flügel: du kannst 6 Felder weit überfliegen (auch über Monster und Fallen)

Rostbefall: V - 1

"BlumaQuest20"

besteht insgesamt aus 12 Teilen:

- 1 Riesen-Ork „Diedab-Ohlen“
- 1 Raumteil Eingang Orkhöhle mit Halterung
- 3 Orks mit Bases
- 1 Schatztruhe (aufklappbar)
- 1 Schatzkarte „Rostbefall“
- 1 Schatzkarte „Lebenskraft“
- 1 Schatzkarte „Flügel“
- 1 Overlay „Heiltrank“
- 1 Overlay „Fackel“
- 1 Overlay „Speerfalle“



BlumaQuest21

Wadi ab del Karak

Der Alb Bluma ist von dem Blutdämonen Scorpus entführt worden. Im Teil I seid Ihr bis zu Scorpus' Strohmännchen - dem Riesenork Diederich Ohlen - vorgedrungen, dem Ihr die 5000 Goldstücke als Lösegeld übergeben sollt. Dieser weigerte sich und forderte Euch auf, ihm zuerst ein Aphrodisiaka im Wadi ab del Karak zu besorgen, da ihm dieser Weg im Augenblick zu gefährlich scheint...

Eine Gruppenherausforderung in mehreren Teilen. Teil 2

Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Anmerkung:

In dem Wadi ab del Karak gibt es keine Schätze. Ihr braucht deshalb nicht nach Schätzen zu suchen, wohl aber nach Fallen und Geheimtoren. Es gibt daher auch keine streunenden Monster.

Mische die drei neuen Schatzkarten verdeckt auf einen separaten Stapel. Sobald eine der drei Schatzkisten geöffnet wird, ziehe die oberste Schatzkarte vom Stapel genommen.

A) Suchst du in dieser Felsenspalte nach Geheimtoren, so findest du einen Felsenhebel, den Du drücken kannst. Drückst du den Felsenhebel, ohne vorher nach Fallen zu suchen, so löst du eine versteckte Falle aus: messerscharfe Nadeln bohren sich in deine Faust: A - 2. Wenn der Hebel gedrückt wird, fahren in dem Raum D) in den Fallgruben Säulen hoch. Die Fallgruben sind dadurch deaktiviert.

B) Sobald das Aphrodisiaka aus der Quelle geschöpft wird, verschliesst sich diese Tür. Die Tür kann nur durch Drücken des Hebels bei F) geöffnet werden.

C) Der Sauruskrieger kämpft mit folgenden Werten: (T = 8, A = 4, V = 2, K = 2, I = 2)

Wenn Du ihn besiegst, kannst du ihm das Schwert „Orkterror“ abnehmen. Nimm dir das entsprechende Overlay.

D) Setze die Fallgruben nur dann in den Raum, falls der Hebel bei A) nicht gedrückt wurde.

Lies vor: „Du hast die Quelle des Aphrodisiaka bei „X“ gefunden! Die Quelle scheint aber versiegt zu sein!“

Der Ork-Anführer mit zwei Waffen greift 2 x hintereinander an und verfügt über K = 2.

E) Genau dieses bei E) gekennzeichnete Feld muss betreten werden, damit das Aphrodisiaka aus der Quelle läuft.

F) Dieser Hebel, wenn er gedrückt wird, öffnet die Tür bei B) die verschlossen ist, sobald die Helden das Aphrodisiaka geschöpft haben.

Die Schatzkarten

Lebenskraft: du erhältst die ursprünglichen Körperkraftpunkte zurück.

Frost: Spielst du diese Schatzkarte aus, verliert ein Monster K - 1

Ausrüstung: bestimme mit dem W10 was passiert:

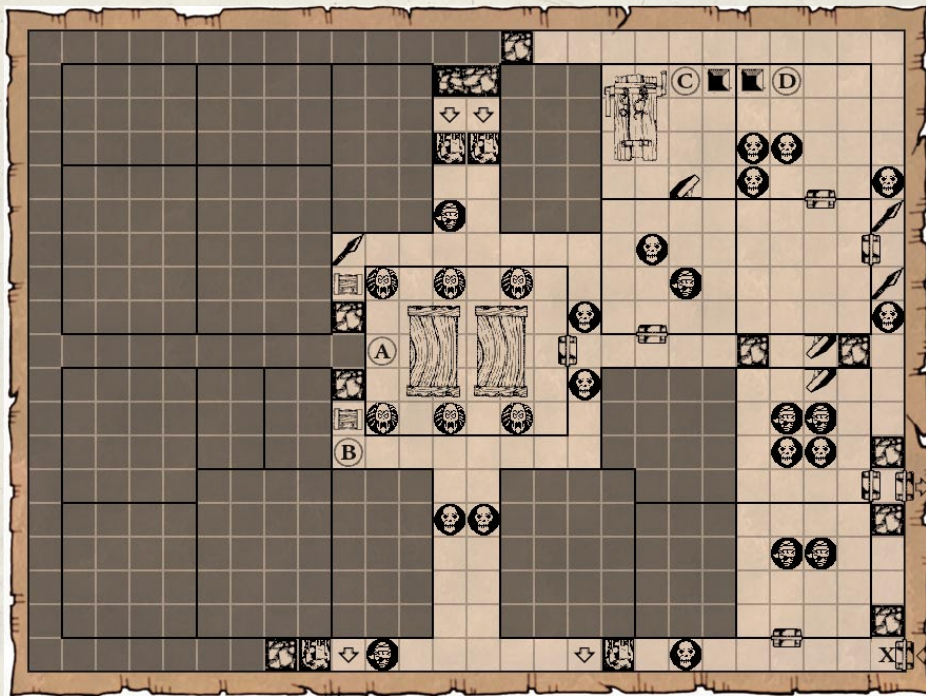
1 - 3: deine bisherige Waffe wird stumpf: A - 1

4 - 10: du findest eine bessere, als deine bisherige Waffe: A + 1

"BlumaQuest21"

besteht insgesamt aus 15 Teilen:

- 1 Sauruskrieger
- 1 Ork-Anführer mit 2 Waffen
- 2 Ork-Krieger
- 1 Dungeonteil „Großer Raum“
- 1 Dungeonteil „Kleiner Raum“
- 1 Dungeonteil „Mittlerer Korridor“
- 1 Dungeonteil „Kleiner Korridor“
- 1 Raumteil „Quelle Aphrodisiaka“ mit Halterung
- 1 W10
- 1 Schatzkarte „Waffenverstärkung“
- 1 Schatzkarte „Lebenskraft“
- 1 Schatzkarte „Frost“
- 1 Overlay „Schwert Orkterror“
- 1 Overlay „Speerfalle“



BlumaQuest22

Bloodern walking - Dies irae

Ihr seht den Hintereingang der Orkhöhle. Ihr hofft, Diedab_Ohlen nun das Lösegeld von 5.000 Goldstücken überreichen zu können und das Aphrodisiaka, auf dass er unbedingt bestanden hat. Bereits beim Eingang bemerkt ihr Trümmerteile, die herumliegen, es riecht nach Verwesung. Schreckliche Schmerzensschreie hallen durch die Verliese. Was ist hier in der Zwischenzeit passiert? Ihr bemerkt, dass sich überall Ratten in den Gängen tummeln. Ihr müsst sehr vorsichtig sein. Etwas stimmt hier nicht ...

Eine Gruppenherausforderung in mehreren Teilen. Teil 3

Was bisher geschah ...

Der Alb Bluma ist von einer Erkundungstour nicht wieder zurückgekehrt. Es vergehen einige Tage, bis Euch in einer Taverne eine Lösegeldforderung übergeben wird. Hinter der Entführung steckt Scorpus, ein gefürchteter Blutdämon. Er fordert Euch auf 5.000 Goldstücke an Diedab_Ohlen, einen orkischer Strohmann, zu übergeben. Ihr seht keine andere Möglichkeit, als zunächst auf die Forderung einzugehen, da ihr keinen Anhaltspunkt habt, wo Bluma gefangen gehalten sein könnte. Über Scorpus und sein Reich ist Euch wenig bekannt. Ihr wisst etwas von einem

schrecklichen Tempel, wo Blutzeremonien abgehalten werden, einer grauenvollen Arena des Todes und einer Dämonenorgel. Aber dies sind alles nur Gerüchte...

Im Teil II habt Ihr im „Wadi ab del Karak“ an das Aphrodisiaka für Diedab_Ohlen gelangen können. Aber ihr habt viel Zeit bei der Suche verloren ...

Anmerkung:

In den Orkhöhlen gibt es keine Schätze. Ihr braucht deshalb nicht nach Schätzen zu suchen, wohl aber nach Fallen und Geheimtüren. Es gibt daher auch keine streunenden Monster. Mische die zwei neuen Schatzkarten verdeckt auf einen separaten Stapel.

Sobald eine der zwei Schatzkisten geöffnet wird, wird die oberste Schatzkarte vom Stapel genommen.

Die Skavenkrieger kämpfen mit folgenden Werten:
(T = 10, A = 2, V = 2, K = 1, I = 2).

A) Lies vor: „Im Raum sind die abscheulichsten Zombies versammelt, die ihr jemals gesehen habt. Die Zombies haben die beiden Tische zu einer „Festtafel“ zusammengestellt. In der Mitte der Festtafel befindet sich eine Servierplatte mit einem blutrot zuckenden Etwas in der Größe eines Riesenorks. Über die Dartscheibe bei A) ist eine überdimensionale Haut gespannt. Anhand der Tätowierungen erkennt ihr, dass es sich nur um die Haut Diedab_Ohlns handeln kann. Dieser muss wohl bei lebendigem Leib von den Zombies gehäutet worden sein und die zuckenden Reste dienen nun als Festschmaus.“

Sobald der letzte Held den Raum A) verlässt, liest du vor: „Ihr hört ein entsetzliches Getöse vom Eingang her.“

Es erscheint bei X) Scorpus in der Gestalt eines Wandlers im Gefolge von 4 Mumien. Scorpus kann zu diesem Zeitpunkt von den Helden noch nicht angegriffen werden, da sie über noch keine magischen Waffen verfügen. Sollte es tatsächlich zum Kampf kommen, kämpft Scorpus mit folgenden Werten: T=3, A=4, V=4, K=unendlich, I=6. Die Mumien befinden sich hinter ihm und können in den Kampf nicht einwirken. Die Helden sollten spätestens nach der 2. Kampfrunde bemerken, dass sie nichts ausrichten können und nur in der Flucht ihr Heil versuchen können. (Hilfestellung geben)

B) Du findest zwei Schatzkisten. Lies vor, welche Auswirkungen das Auspielen der Schatzkarten für die Helden hat. Die giftige Spinne bei der einen Kiste beißt den vordersten Helden ins Bein. Würfle mit einem Kampfwürfel. Bei einem Totenkopf erleidest du K-1 Schaden. Anschliessend kannst du die Spinne zertreten.

C) Lies vor: „Euch fällt als letzter Ausweg Diedab_Ohlns Schlafgemach ein, wo die Orkschamanin Feste_Ania immer noch gefesselt liegt. Diese Geheimtür ist von den Zombies bisher nicht entdeckt worden. Die Orkschamanin bittet euch, sie zu befreien, um euch dann eine Fluchtmöglichkeit zu verraten.“ Wenn ihr euch entscheidet, die Orkschamanin nicht zu befreien, wird euch früher oder später Scorpus erreichen und ihr endet in Raum A). Lies vor: „Falls ihr die Orkschamanin befreit, erzählt sie euch, dass Scorpus mit seinen Untoten in die Orkhöhle eingefallen ist, um Diedab_Ohln für

seine Untreue und für das Warten mit dem Lösegeld zu bestrafen. Die Orkschamanin schiebt das Bett „Folterbank“ auf die Seite und zum Vorschein kommt ein Tunnel (markiert durch die zwei Fallgruben). Doch durch die Erschütterungen ist der Tunnel mit Trümmern blockiert.“

Hinweis: Benutze die Zauberkarte „Gespenst“ – um durch die Wand zu gehen. In 2 Runden müssen alle Helden durch den Tunnel gelangt sein!

D) Das Ende des Tunnels. Ihr müsst euch beeilen. Einige Ratten haben die Untoten bereits auf den Fluchtweg aufmerksam gemacht. Sollte euch die Flucht glücken, verschwindet die Orkschamanin beim Ausgang. Ihr habt aber in Erfahrung gebracht, dass euer Weg zu dem Tempel, wo Bluma von Scorpus gefangengehalten wird, durch die Trollhöhlen führt (Blumaquest 23).

Die Schatzkarten

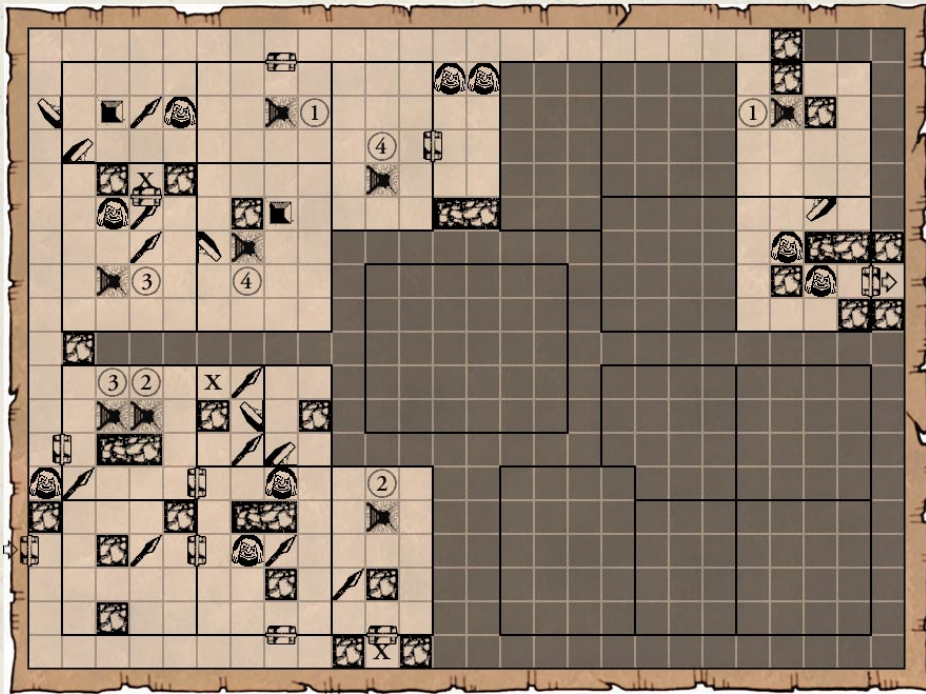
Magiezuwachs: ziehe zwei zusätzliche Zauberkarten (gilt für alle Helden).

Gespenst: du kannst die Karte ausspielen, um durch die Wand zu gehen. Der Zauber wirkt für nur 2 Runden auf alle Helden und deren „Gefolge“.

„BlumaQuest22“

besteht insgesamt aus 9 Teilen:

- 3 Skavenkrieger
- 1 Scorpus in Gestalt eines Wandlers
- 1 Spinne
- 1 Hintereingang Orkhöhle mit Tor
- 1 Tür aus
- 1 Schatzkarte „Magiezuwachs“
- 1 Schatzkarte „Gespenst“



BlumaQuest23

Gefahr in den Trollhöhlen

Euer Weg zu dem Tempel von Scopus führt euch durch die Trollhöhlen, da die Hauptstrecke gänzlich von Scopus Untotenarmee kontrolliert wird. Auf euch wartet eine beschwerliche Suche nach dem Ausgang. Findet ihr ihn, so seid ihr einem Nebeneingang von Scopus' Tempel sehr nah und durch die Katakomben könntet ihr ins Tempelinnere gelangen (BQ24). Doch bis dahin wird viel Blut fließen...

Eine Gruppenherausforderung in mehreren Teilen. Teil 4

Was bisher geschah ...

Auf der Suche nach dem Alb Bluma, der von dem Blutdämon Scopus entführt worden ist, seid ihr in die unterirdischen Gewölbe „Bloodern walking“ eingedrungen, um einem Verbündeten, das Lösegeld zu übergeben. Dieser hatte euch mit einem weiteren „Extra-Auftrag“ in das benachbarte Wadi ab del Karak gesandt.

Nachdem ihr diese Mission erfüllt habt, hatte Scopus seinen Verbündeten schrecklich dafür bestraft, dass dieser ihn hat warten lassen. Mit Hilfe einer Orschamanin war letztlich euere Flucht gelungen und ihr

habt den entscheidenden Hinweis bekommen, wo sich Bluma aufhalten könnte.

Anmerkung:

Die eingezeichneten Tunnels sind zum besseren Verständnis zusätzlich mit Nummern gekennzeichnet, um deren Verlauf besser zu kennzeichnen.



WIKIWI JULI 2017 08:11:11 III II

1. Die Trollhöhlen sind durch Tunnel miteinander verbunden. Diese Tunnel sind beim Betreten eines Raumes/ Korridors nicht sichtbar. Tunneleingänge und Tunnelausgänge sind durch die in Kreisen gesetzte Nummer (1-4) miteinander verbunden. Ein Tunnel kann in beide Richtungen mehrfach begangen werden.
2. Sucht ein Held nach Fallen, so sind vom Spielleiter die wirklichen Fallgruben, die sich in dem Raum befinden, zu platzieren. Es gelten die normalen Regeln. Sucht ein Held nach Geheimtüren, so sind die Tunnelplättchen „Fallgrube“ zu platzieren mit dem entsprechend nummerierten Overlay. Ersatzweise können auch die Falltürenoverlays aus Karak Varn eingesetzt werden. Der Sprung in einen Tunnel führt nicht automatisch zu einem Abzug der Körperkraft.
3. In den Tunnel ist es sehr dunkel und gefährlich. Jeder Held, der keine Fackel trägt, verliert beim Passieren eines jeden Tunnels K-1.

Das Passieren von Tunneleingang zu Tunnelausgang oder umgekehrt gilt als 1 Zug. Insgesamt sind nur 2 Fackeln in der Quest zu finden. Die Fackeln befinden sich an den mit „X“ gekennzeichneten drei Stellen. Sollten alle 3 mit „X“ gekennzeichneten Stellen aufgesucht werden, so gilt die gefundene 3. Fackel als unbrauchbar.

Jeder Held kann maximal eine Fackel tragen. Taktisch ist so vorzugehen, dass zunächst die Fackelträger den Weg zum Ziel erkunden sollten, da sonst ihre zwei Kameraden ohne Fackel in irgendeinem Tunnel ihr Ende finden.

Andererseits sind die Trolle von ihrer Kampfkraft her nicht zu unterschätzende Gegner und ihr solltet vielleicht zusammenbleiben...

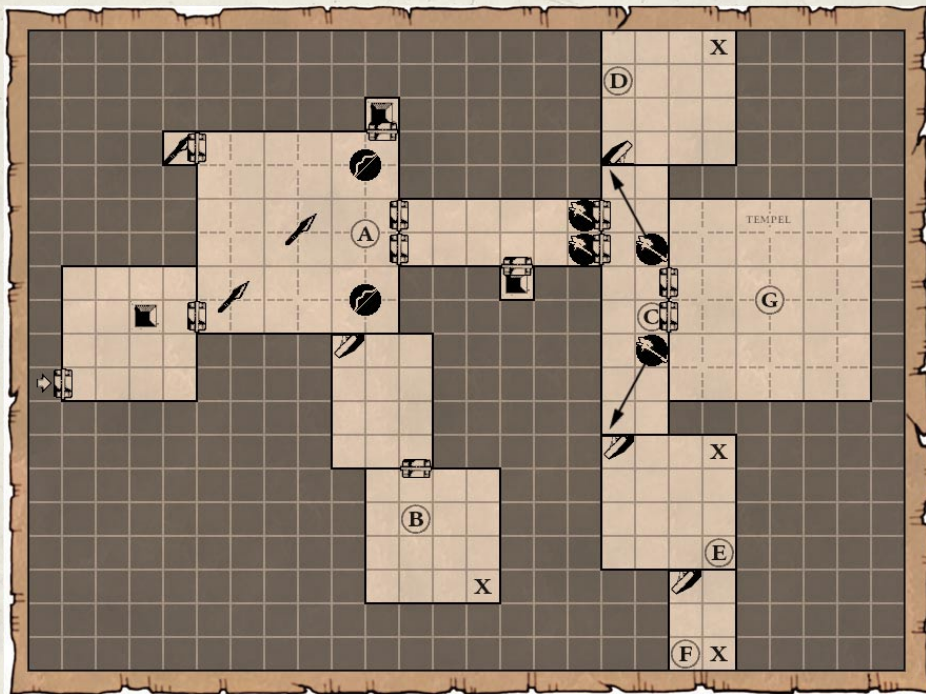
4. Ersetze die in der Karte eingezeichneten Oger durch die beigefügten Trolle. Diese kämpfen mit folgenden Werten: (T = 6, A = 5, V = 4, K = 3, I = 2). Würfle vor jeder Kampfrunde mit dem beiliegenden Spezialwürfel: 2 Waffen: der Troll greift zuerst an mit 2 Angriffen; 1 Waffe: der Troll greift zuerst an mit 1 Angriff; 0 Waffen: die Helden greifen zuerst an. Die Trolle können selbstverständlich die Trollhöhlen ohne Körperkraftpunktverlust betreten, da sie ja diese selbst gegraben haben.

Streunendes Monster = Troll

"BlumaQuest23"

besteht insgesamt aus 18 Teilen:

- 3 Trolle
- 1 Raumteil „Trollhöhle“ mit Tür und Halterung
- 1 Tür
- 1 Troll Angriffswürfel
- 1 Schatzkiste
- 2 Overlay „Fackel“
- 8 Tunnel Ein- und Ausgang Marker
- 1 Overlay „Fallgrube“



BlumaQuest24

GEFALLE!n

Nun seid ihr dem Tempel von Scopus sehr nahe. Ihr hofft, durch einen versteckten Nebeneingang in das Tempelinnere zu gelangen, um das Geheimnis um die "Arena" und um die "Dämonenorgel" zu entlüften. Ihr seid außerdem großer Hoffnung, Bluma noch lebend anzutreffen, da ihr auf eurer Suche immer wieder elbische Zeichen entdeckt habt.

Eine Gruppenherausforderung in mehreren Teilen. Teil 5
Nur mit 4 Helden spielbar.

Was bisher geschah ...

Auf der Suche nach dem Alb Bluma, der von dem Blutdämon Scopus entführt worden ist, habt Ihr eine weitere Etappe, den gefährlichen Gang durch die Trollhöhlen (BQ23) gemeistert.

Anmerkung:

Diese Gruppenherausforderung endet immer mit der Gefangennahme aller Helden, damit die Saga um die Entführung Blumas fortgeführt werden kann.

Es ist keine Suche nach Schätzen möglich, aber nach Fallen und Geheimtüren.

Die Bogenschützen kämpfen wie folgt: (Fernkampf/ Nahkampf):
(T = 8, A = 3 / 1, V = 2, K = 1, I = 2)

Die Hellebardier kämpfen mit folgenden Werten:
(T = 6, A = 3, V = 3, K = 1, I = 2)

Wenn dieses Abenteuer losgelöst von der Story gespielt, so müssen vom Spielleiter „Steinkugeln“ im Dungeons platziert werden, damit die Felder bei „X“ beschwert werden können. Auf die immer schließenden Türen sollte nach anfänglichen Fehlversuchen hingewiesen werden. Das Doppelportal (2 Türen hintereinander!) öffnet sich nur, wenn zwei Helden dauerhaft auf den „X“ Feldern verbleiben.

A) Die Tür bei „A“ ist verschlossen. Sobald ein Held das Feld „X“ im Raum „B“ einmal betritt, öffnet sich die Tür bei „A“. Das Feld „X“ kann auch durch Suche nach Geheimtüren gefunden werden.

B) Die Tür bei „B“ ist als „offene“ Türe aufzustellen. Sobald der erste Held diese Tür durchschreitet, schließt sich diese Tür und lässt sich nicht mehr öffnen. Der (erste) Held ist gefangen!

C) Lies vor: „Das Portal zum Tempeleingang ist verschlossen. Es handelt sich um ein Doppelportal mit 2 Steintüren hintereinander“. Wer hier nach Fallen sucht, entdeckt über dem Portal einen steinernen Gargoyle, dessen Augen nach links und rechts auf die noch zu entdeckenden Geheimtüren gerichtet sind. Die Falle gilt damit als entschärft. Wird nicht nach Fallen gesucht, werden alle Helden, die sich beim Öffnen der Geheimtüren in der eingezeichneten Diagonalen befinden von einem Blitz getroffen (K-1). Die Falle wird nur 1x ausgelöst.

D) Suchst du hier nach Geheimtüren, so bemerkst du eine erhöhte Bodenplatte bei „X“. Beim Betreten vorzulesen: „Du hörst ein gewaltiges Schiebeegeräusch“. (Das vorderste Portal öffnet sich). Wird das Feld „X“ wieder verlassen: „Du hörst erneut ein gewaltiges Schiebeegeräusch“. Sobald sich das Doppelportal (beide Türen!) bei C öffnet, schließt sich die Tür in D) und der Held ist gefangen.

E) Suchst du hier nach Geheimtüren, so entdeckst du eine erhöhte Bodenplatte und die Geheimtür zu Raum F). Suchst du nach Fallen, so entdeckst du, dass das Feld „X“ im Raum „E“ eine Giftgasfalle auslöst und nicht die 2. Hälfte des Portals öffnet. Wird das Feld „X“ betreten, ohne dass vorher nach Fallen gesucht wurde, zertrittst du beim Betreten ein Glasphiole mit Giftgas. Bestimme mit 3 Kampfwürfeln, wie viel Schaden du erleidest (Je Schädel = 1 Körperkraftpunkte)

F) Suchst du hier nach Geheimtüren, so bemerkst du eine erhöhte Bodenplatte bei „X“. Beim Betreten vorzulesen: „Du hörst ein gewaltiges Schiebeegeräusch“. (Die hinterste Tür öffnet sich) Wird das Feld „X“ wieder verlassen: „Du hörst erneut ein gewaltiges Schiebeegeräusch“. Sobald sich das Doppelportal (beide Türen!) bei C öffnet, schließt sich die Tür in F) und der Held ist gefangen. Befindet sich ein weiterer Held in diesem Raum wird auch dieser gefangen und Raum G) kann eventuell nicht mehr betreten werden.

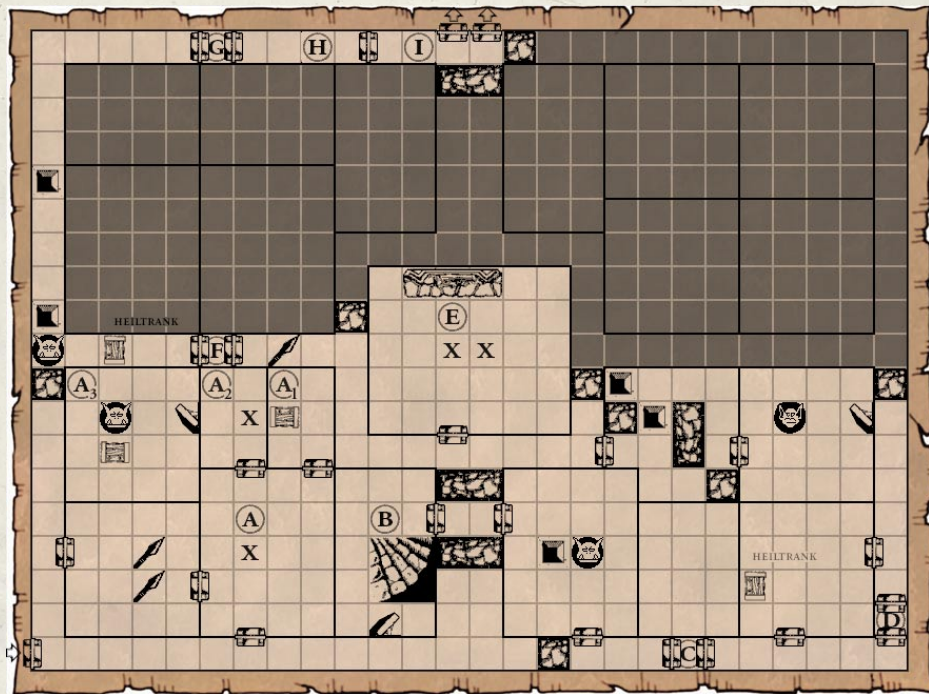
G) Schafft es 1 Held den Raum „G“ zu betreten, da alle anderen Helden zwischenzeitlich gefangen sind, erscheint ihm Scopus persönlich, der einen magischen Strahl auf den Helden schleudert und diesen zur Unfähigkeit lähmt. Nun ist auch der letzte Held in Scopus Gewalt.

Lies vor: *Als du erwachst, bietet sich dir ein verblüffender Anblick. Du glaubst, dass du träumst. Du siehst deine drei Freunde benommen auf einer Bank neben dir sitzen. Vor dir erstreckt sich eine gewaltige, runde Halle in glänzendem Marmor und Dutzende von Sitzreihen reichen terrassenförmig bis an die Decke wie bei einem Amphitheater. Hunderte von Geschöpfen sitzen in den einzelnen Sitzreihen und sie alle starren auf dich herab. Im Schatten ihrer Kapuzen sind ihre Augen nur kleine, funkelnde Punkte. Du hörst ihr leises und spöttisches Lachen und eine dunkle Vorahnung lässt dich erschauern, „Das Tribunal soll beginnen!“ befiehlt die donnernde Stimme Scopus. „Eindringlinge, ihr seid als meine Feinde in meinen Tempel gekommen“. Ein allgemeines Brummen und Knurren der Entrüstung erklingt von den Sitzreihen. Scopus steht langsam auf „Euer Urteil, Untertanen!“ donnert die volltönende und jetzt zornige Stimme Scopus. „Schuldig!“ lautet die heulende Antwort der Menge. „Und die Strafe?“ fragt Scopus. „Das Labyrinth!“ Ein Schrei aus hunderten Kehlen „das Labyrinth!“ (Fortsetzung siehe BQ25 – 28).*

"BlumaQuest24"

besteht insgesamt aus 16 Teilen:

- 2 Dungeonteile 3 x 3 (9 x 9)
- 1 Dungeonteil 8 x 2
- 1 Dungeonteil 6 x 2
- 1 Dungeonteil 4 x 3
- 1 Dungeonteil 3 x 2
- 4 Dungeonteile 4 x 4
- 2 Höllische Bogenschützen mit Bases
- 2 Hellebardier mit Bases
- 2 Hellebardier mit Bases



BlumaQuest25

Labyrinth I

Eine Soloherausforderung für einen Alb. Teil 6

Lies vor: *...Die Menge gibt ein begeistertes Heulen von sich, als eine bücklige, gekrümmte und in einen Kapuzenmantel gehüllte Gestalt auf Euch zukommt. Innerhalb weniger Sekunden nimmt dir das Wesen sämtliche Waffen und Ausrüstungsgegenstände ab. „Bringt den Alb ins Labyrinth!“ befiehlt Scorpus. Eine mit grauenvollen Fratzen verzierte Tür wird aufgestossen. Man versetzt dir einen Stoß und du fällst kopfüber in eine stinkende Grube. Eine Stimme erklingt „Wenn du den Ausgang des Labyrinths findest, kommst du vielleicht mit dem Leben davon – wenn du versagst, ist dir ein schreckliches Ende gewiss. Tritt ein, oder stirb auf der Stelle!“*

Anmerkung:

Der Held beginnt mit folgenden Werten:
(T = 8, A = 0, V = 1, K = 4)

Es ist keine Suche nach Schätzen möglich.



A) Die Türen „A1“ und „A2“ sind noch nicht aufzustellen! Lies vor: *„Auf einem marmornem Block, der aus dem Mitte des Raumes „X“ ragt, liegt ein goldener Kriegshammer“*. Erst wenn du den Kriegshammer an dich nimmst, werden die zwei Türen A1) und A2) frei. Setze erst jetzt die Türen ein! Erhöhe deine Werte, falls du den Kriegshammer nimmst auf: (T = 7, A = 4, V = 4, K = 4)

A1) Die Schatztruhe ist mit einer Falle ausgestattet. Wird vor dem Öffnen nicht nach Fallen gesucht, lies vor: *„Beim Öffnen springt dir eine Ratte entgegen, die dich in das Gelenk beißt“* (K -1).

A2) Wenn du die Waffe in Raum „A“ an dich genommen hast, trifft dich beim Betreten des Feldes „X“ ein Feuerstrahl (K -1).

A3) Die Schatzkiste ist leer.

B) Die Wendeltreppe ist beim Betreten des Raumes erst bei der Suche nach Geheimtüren einzusetzen. Lies in diesem Fall vor: *„Du triffst auf eine Wendeltreppe, die sich in irrsinnige Höhen empor schlingt. Oben angelangt kannst du das ganze Labyrinth übersehen. Du erkennst am Horizont eine grüne Tür, hinter der der Weg abbricht und eine rote Tür; hinter der der Weg anscheinend unendlich weitergeht.“*

C) Lies vor: *„Du gelangst an eine Doppeltür. Die erste Tür ist bereits geöffnet, die Tür dahinter geschlossen.“*

Nachdem du das Feld „C“ betreten hast, schlägt die bisher geöffnete Tür zu. Du erschrickst und versuchst die nächste Tür zu öffnen, aber die nächste Tür öffnet sich erst eine Runde später (Aktion beenden) und die erste Tür bleibt für immer geschlossen. Hast du nicht nach Fallen gesucht, geschieht folgendes:

Lies vor: *„Du bemerkst Einstiche am Rücken und eine warme Flüssigkeit beginnt, deinen Rücken herunterzulaufen. Es ist dein Blut! Mit Entsetzen siehst du, dass sich aus den Türblättern spitze Dorne herausbilden und in deinen Körper dringen. Du merkst noch, wie deine Augen aus den Augenhöhlen herausgequetscht werden, dann umfängt dich eine gnädige Ohnmacht. Dein Abenteuer ist zu Ende.“*

D) Lies vor: *„Du gelangst an eine Doppeltür. Die erste Tür ist bereits geöffnet, die Tür dahinter geschlossen.“* Nachdem du das Feld „D“ betreten hast, schlägt die bisher geöffnete Tür zu. Du erschrickst und versuchst die nächste Tür zu öffnen, aber die

nächste Tür öffnet sich erst eine Runde später (Aktion beenden) und die erste Tür bleibt für immer geschlossen. Hast du nicht nach Fallen gesucht, geschieht folgendes: Lies vor: *„... Es passiert nichts!“*

E) Lies vor: *„Du entdeckst auf einem Podest (Monsterrfliese verwenden) einen Schädel. In dem Schädel stecken zwei Edelsteine. Ein grüner Smaragd und ein roter Rubin.“* Wenn du nach Fallen suchst, entdeckst du gegenüber dem Schädel eine Batterie gespannter Armbrüste, die auf dich zielen.

Möchtest du:

1. den roten Rubin aus dem Auge herausnehmen?
2. den grünen Smaragd aus dem Auge herausnehmen?
3. den gesamten Schädel hochnehmen und an dich nehmen?“

Auswirkungen:

Bei 1) Lies vor: *„eine Giftwolke schießt dir entgegen.“* (K-1)“

Bei 2) Lies vor: *„du findest hinter dem grünen Smaragd einen Heiltrank“*

Bei 3) Lies vor: *„es passiert nichts“*

Die Aktionen können mehrfach wiederholt werden. Die Falle schlägt nur einmal zu.

„BlumaQuest25“

besteht insgesamt aus 13 Teilen:

- 1 Troll
- 1 Ork
- 1 Zwerg mit Axt
- 1 Ratte
- 1 Tür
- 1 Raumteil „Labyrinth“ mit Tür und Halterung
- 1 Raumteil „Labyrinth“ ohne Tür
- 1 Kriegshammer gold
- 1 Spezialwürfel
- 1 Monsterfliese
- 2 Heiltrankphiolen
- 1 Schatztruhe (aufklappbar)

F) Lies vor: *„Du gelangst an eine Doppeltür. Die erste Tür ist bereits geöffnet, die Tür dahinter geschlossen.“*

Nachdem du das Feld „F“ betreten hast, schlägt die bisher geöffnete Tür zu. Du erschrickst und versuchst die nächste Tür zu öffnen, aber die nächste Tür öffnet sich erst eine Runde später (Aktion beenden) und die erste Tür bleibt für immer geschlossen. Hast du nicht nach Fallen gesucht, geschieht folgendes: Lies vor: *„... Es passiert nichts!“*

G) Lies vor: *„Du gelangst an eine Doppeltür. Die erste Tür ist bereits geöffnet, die Tür dahinter geschlossen.“*

Nachdem du das Feld „G“ betreten hast, schlägt die bisher geöffnete Tür zu. Du erschrickst und versuchst die nächste Tür zu öffnen, aber die nächste Tür öffnet sich erst eine Runde später (Aktion beenden) und die erste Tür bleibt für immer geschlossen. Hast du nicht nach Fallen gesucht, geschieht folgendes:

Lies vor: *„Du hörst ein knarrendes Geräusch und bemerkst, dass sich die Decke langsam auf dich herabsenkt. Du stemmst dich der Decke entgegen, und es gelingt dir, für kurze Zeit, die Decke aufzuhalten, aber leider lassen deine Kräfte irgendwann nach. Das letzte, was du hörst, ist das Krachen deiner Schädeldecke. Dein Abenteuer endet hier.“*

H) Lies vor: *„Ein Zwerg tritt dir entgegen und stellt dir ein Rätsel. Kannst du das Rätsel nicht lösen, musst du gegen den Zwerg kämpfen.“*

Der Zwerg kämpft mit folgenden Werten: T=4, A=3, V=3, K=5.

Das Rätsel lautet wie folgt:

„Ein Haus liegt versteckt, ohne Fenster und Türen, ein goldenes Kind hockt darin.“

Die richtige Lösung lautet: *„Ei.“*

I) Lies vor: *„Du stehst vor zwei Türen. Eine ist mit grünen Schlangenleibern verziert, die andere mit roten Flammendrachen. Möchtest du die rote oder die grüne Tür öffnen?“*

Grüne Tür:

Lies vor: *„Du öffnest die grüne Tür. Von einem Augenblick zum anderen durchströmt dich eine Woge sengender Hitze und löst brennenden und schier unerträglichen Schmerz in dir aus. Bei dieser letzten Tür handelt es sich um ein Vernichtungsportal und als letztes Geräusch vernimmst du aus der Ferne ein*

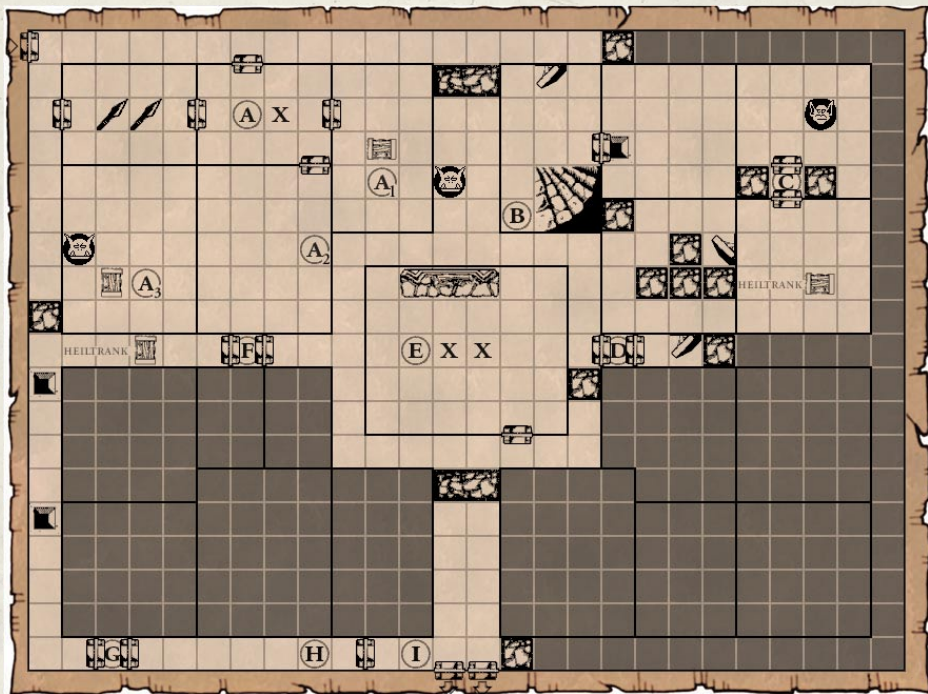
höhmisches Gelächter von Scorpus. Leider hast du zum Schluss versagt...“

Rote Tür:

Du hast als erster das Labyrinth überlebt! Aber nun wirst du die ARENA kennenlernen ... (BQ29)

Es gibt kein streunendes Monster





BlumaQuest26

Labyrinth II

Eine Soloherausforderung für einen Zauberer. Teil 7

Lies vor: *...Die Menge gibt ein begeistertes Heulen von sich, als eine bücklige, gekrümmte und in einen Kapuzenmantel gehüllte Gestalt auf Euch zukommt. Innerhalb weniger Sekunden nimmt dir das Wesen sämtliche Waffen und Ausrüstungsgegenstände ab. „Bringt den Zauberer ins Labyrinth!“ befiehlt Scopus. Eine mit grauwollen Fratzen verzierte Tür wird aufgestossen. Man versetzt dir einen Stoß und du fällst kopfüber in eine stinkende Grube. Eine Stimme erklingt „Wenn du den Ausgang des Labyrinths findest, kommst du vielleicht mit dem Leben davon – wenn du versagst, ist dir ein schreckliches Ende gewiss. Tritt ein, oder stirb auf der Stelle!“*

Anmerkung:

Der Held beginnt mit folgenden Werten:
(T = 8, A = 0, V = 1, K = 4)

Es ist keine Suche nach Schätzen möglich.

A) Die Türen „A1“ und „A2“ sind noch nicht aufzustellen! Lies vor: *„Auf einem marmornem Block, der aus dem Mitte des Raumes „X“ ragt, liegt ein goldenes Schwert“. Erst wenn du das Schwert an dich nimmst werden die zwei Ausgänge A1) und A2) frei. Setze erst jetzt die Türen ein! Erhöhe deine Werte, falls du das Schwert nimmst auf (T = 7, A = 4, V = 4, K = 4)*

A1) Die Schatztruhe ist mit einer Falle ausgestattet. Wird vor dem Öffnen nicht nach Fallen gesucht, lies vor: *„Beim Öffnen fliegt dir eine Fledermaus entgegen, die dich in das Gesicht beißt“. (K -1)*

A2) Wenn du die Waffe in Raum „A“ an dich genommen hast, trifft dich beim Betreten des Feldes „X“ ein Feuerstrahl: (K -1)

A3) Die Schatzkiste ist leer.

B) Die Wendeltreppe ist beim Betreten des Raumes nicht einzusetzen. Diese muss erst durch Suche nach Geheimtüren gefunden werden. Erst dann kann die Wendeltreppe eingesetzt werden. Lies in diesem Fall vor: *„Du triffst auf eine Wendeltreppe, die sich in irrsinnige Höhen empor schlingt. Oben angelangt kannst du das ganze Labyrinth übersehen. Du erkennst am Horizont eine rote Tür, hinter der der Weg abbricht und eine grüne Tür, hinter der der Weg anscheinend unendlich weitergeht.“*

C) Lies vor: *„Du gelangst an eine Doppeltür. Die erste Tür ist bereits geöffnet, die Tür dahinter geschlossen.“* Nachdem du das Feld „C“ betreten hast, schlägt die bisher geöffnete Tür zu. Du erschrickst und versuchst die nächste Tür zu öffnen, aber die nächste Tür öffnet sich erst eine Runde später (Aktion beenden) und die erste Tür bleibt für immer geschlossen. Hast du nicht nach Fallen gesucht, geschieht folgendes: Lies vor: *„... Es passiert nichts!“*

D) Lies vor: *„Du gelangst an eine Doppeltür. Die erste Tür ist bereits geöffnet, die Tür dahinter geschlossen.“* Nachdem du das Feld „D“ betreten hast, schlägt die bisher geöffnete Tür zu. Du erschrickst und versuchst die nächste Tür zu öffnen, aber die nächste Tür öffnet sich erst eine Runde später (Aktion beenden) und die erste Tür bleibt für immer geschlossen. Hast du nicht nach Fallen gesucht, geschieht folgendes:

Lies vor: *„Du bemerkst Einstiche am Rücken und eine warme Flüssigkeit beginnt, deinen Rücken herunterzulaufen. Es ist dein Blut! Mit Entsetzen*

siehst du, dass sich aus den Türblättern spitze Dorne herausbilden und in deinen Körper dringen. Du merkst noch, wie deine Augen aus den Augenhöhlen herausgequetscht werden, dann umfängt dich eine gnädige Ohnmacht. Dein Abenteuer ist zu Ende.“

E) Lies vor: *„Du entdeckst auf einem Podest (Monsterfliese verwenden) einen Schädel. In dem Schädel stecken zwei Edelsteine. Ein grüner Smaragd und ein roter Rubin.“* Wenn du nach Fallen suchst, entdeckst du gegenüber dem Schädel eine Batterie gespannter Armbrüste, die auf dich zielen.

Möchtest du

1. den roten Rubin aus dem Auge herausnehmen?
2. den grünen Smaragd aus dem Auge herausnehmen?
3. den gesamten Schädel hochnehmen und an dich nehmen?“

Auswirkungen:

Bei 1) Lies vor: *„eine Giftwolke schießt dir entgegen. (K-1)“*

Bei 2) Lies vor: *„du findest hinter dem grünen Smaragd einen Heiltrank“*

Bei 3) Lies vor: *„es passiert nichts“*

Die Aktionen können mehrfach wiederholt werden. Die Falle schlägt nur einmal zu.

"BlumaQuest26"

besteht insgesamt aus 14 Teilen:

- 1 Troll
- 1 Ork
- 1 Zwerg mit Speer
- 1 Fledermaus
- 1 Tisch
- 1 Raumteil „Labyrinth“ mit Tür und Halterung
- 1 Raumteil „Labyrinth“ ohne Tür
- 1 Schwert gold
- 1 Spezialwürfel
- 1 Monsterfliese
- 1 offene Tür mit Base
- 2 Heiltrankphiolen
- 1 Schatztruhe (aufklappbar)

F) Lies vor: „Du gelangst an eine Doppeltür. Die erste Tür ist bereits geöffnet, die Tür dahinter geschlossen.“
Nachdem du das Feld „F“ betreten hast, schlägt die bisher geöffnete Tür zu. Du erschrickst und versuchst die nächste Tür zu öffnen, aber die nächste Tür öffnet sich erst eine Runde später (Aktion beenden) und die erste Tür bleibt für immer geschlossen. Hast du nicht nach Fallen gesucht, geschieht folgendes: Lies vor: „... Es passiert nichts!“

G) Lies vor: „Du gelangst an eine Doppeltür. Die erste Tür ist bereits geöffnet, die Tür dahinter geschlossen.“
Nachdem du das Feld „G“ betreten hast, schlägt die bisher geöffnete Tür zu. Du erschrickst und versuchst die nächste Tür zu öffnen, aber die nächste Tür öffnet sich erst eine Runde später (Aktion beenden) und die erste Tür bleibt für immer geschlossen. Hast du nicht nach Fallen gesucht, geschieht folgendes:

Lies vor: „Die nächste Tür bleibt verschlossen! Du versuchst, mit deiner Waffe die Tür aufzuhebeln. Nachdem die Waffe bricht, kratzt du dir an den Türen die Fingernägel blutig. Aber es nützt nichts. Dein Abenteuer endet hier. Man wird später ein Skelett mit weit aufgerissenem Mund finden... man wird allerdings nicht mehr herausfinden, ob du verdurstet bist oder ob du wahnsinnig geworden bist.“

H) Lies vor: „Ein Zwerg tritt dir entgegen und stellt dir ein Rätsel. Kannst du das Rätsel nicht lösen, musst du gegen den Zwerg kämpfen.“

Der Zwerg kämpft mit folgenden Werten:
(T = 4, A = 3, V = 3, K = 5)

Das Rätsel lautet wie folgt:
„Erst weiss wie Schnee, dann grün wie Klee, dann rot wie Blut, schmeckt allen gut.“
Die richtige Lösung lautet: „Kirsche“

I) Lies vor: „Du stehst vor zwei Türen. Eine ist mit grünen Schlangenleibern verziert, die andere mit roten Flammendrachen. Möchtest du die rote oder die grüne Tür öffnen?“

Rote Tür:

Lies vor: „Du öffnest die rote Tür. Von einem Augenblick zum anderen durchströmt dich eine Woge sengender Hitze und löst brennenden und schier unerträglichen Schmerz in dir aus. Bei dieser letzten Tür handelt es sich um ein Vernichtungsportal und als letztes Geräusch vernimmst du aus der Ferne ein höhnisches Gelächter von Scorpus. Leider hast du

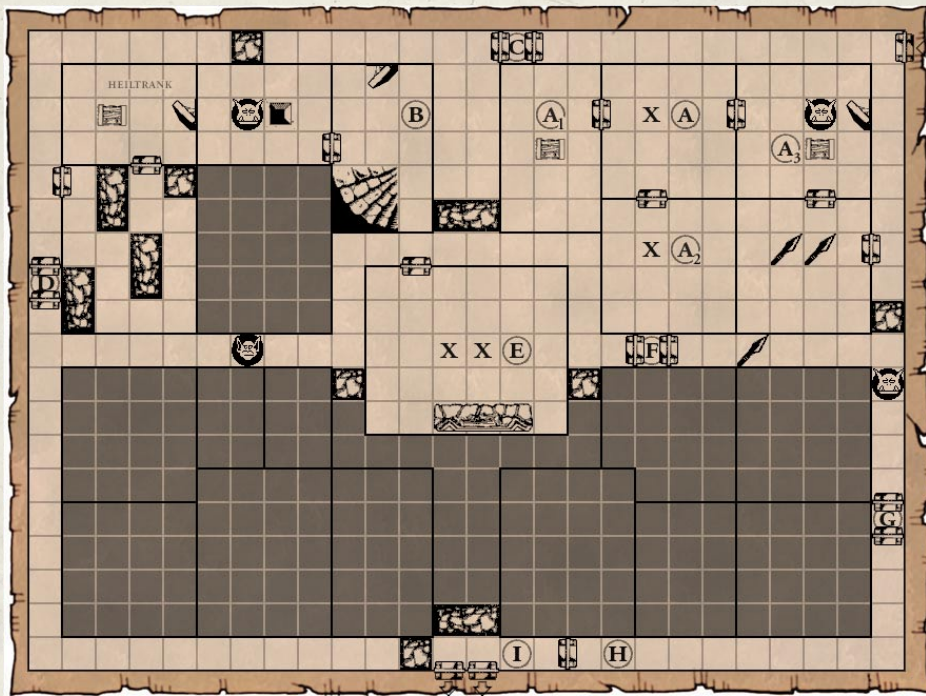
zum Schluss versagt...“

Grüne Tür:

Du hast als erster das Labyrinth überlebt! Aber nun wirst du die ARENA kennenlernen ... (BQ29)

Es gibt kein streunendes Monster





BlumaQuest27

Labyrinth III

Eine Soloherausforderung für einen Barbaren. Teil 8

Lies vor: *...Die Menge gibt ein begeistertes Heulen von sich, als eine bücklige, gekrümmte und in einen Kapuzenmantel gehüllte Gestalt auf Euch zukommt. Innerhalb weniger Sekunden nimmt dir das Wesen sämtliche Waffen und Ausrüstungsgegenstände ab. „Bringt den Barbaren ins Labyrinth!“ befiehlt Scorpus. Eine mit grauwollen Fratzen verzierte Tür wird aufgestossen. Man versetzt dir einen Stoß und du fällst kopfüber in eine stinkende Grube. Eine Stimme erklingt „Wenn du den Ausgang des Labyrinths findest, kommst du vielleicht mit dem Leben davon – wenn du versagst, ist dir ein schreckliches Ende gewiss. Tritt ein, oder stirb auf der Stelle!“*

Anmerkung:

Der Held beginnt mit folgenden Werten:
(T = 8, A = 0, V = 1, K = 4)

Es ist keine Suche nach Schätzen möglich.

A) Die Türen „A1“ und „A2“ sind noch nicht aufzustellen! Lies vor: *„Auf einem marmornem Block, der aus dem Mitte des Raumes „X“ ragt, liegt ein goldener Kriegshammer“. Erst wenn du den Kriegshammer an dich nimmst werden die zwei Ausgänge A1) und A2) frei. Setze erst jetzt die Türen ein! Erhöhe deine Werte, falls du den Kriegshammer nimmst auf:
(T = 7, A = 4, V = 4, K = 4)*

A1) Die Schatztruhe ist mit einer Falle ausgestattet. Wird vor dem Öffnen nicht nach Fallen gesucht, lies vor: *„Beim Öffnen springt dir eine Spinne entgegen, die dich in das Gelenk beisst“.* (K -1)

A2) Wenn du die Waffe in Raum „A“ an dich genommen hast, trifft dich beim Betreten des Feldes „X“ ein Feuerstrahl: (K -1)

A3) Die Schatzkiste ist leer.

B) Die Wendeltreppe ist beim Betreten des Raumes erst bei der Suche nach Geheimtüren einzusetzen. Lies in diesem Fall vor: *„Du triffst auf eine Wendeltreppe, die sich in irr sinnige Höhen empor schlingt. Oben angelangt kannst du das ganze Labyrinth übersehen. Du erkennst am Horizont eine grüne Tür, hinter der der Weg abbricht und eine rote Tür, wo der Weg anscheinend unendlich weitergeht.“*

C) Lies vor: *„Du gelangst an eine Doppeltür. Die erste Tür ist bereits geöffnet, die Tür dahinter geschlossen.“* Nachdem du das Feld „C“ betreten hast, schlägt die bisher geöffnete Tür zu. Du erschrickst und versuchst die nächste Tür zu öffnen, aber die nächste Tür öffnet sich erst eine Runde später (Aktion beenden) und die erste Tür bleibt für immer geschlossen. Hast du nicht nach Fallen gesucht, geschieht folgendes:

Lies vor: *„Du bemerkst, dass sich der Boden unter deinen Füßen zur Seite schiebt. Du spreizt sofort deine Beine – die Bodenplatte ist mittlerweile gänzlich zurückgefahren. Als deine Kraft nachlässt stürzt du in eine tiefe Grube. Dein Rückenrat ist gebrochen und du kannst dich nicht mehr bewegen. Du überlegst, ob du zuerst an den Folgen des Sturzes stirbst oder ob du verdurstest – dir ist aber klar, dass du gescheitert bist. Dein Abenteuer endet hier.“*

D) Lies vor: *„Du gelangst an eine Doppeltür. Die erste Tür ist bereits geöffnet, die Tür dahinter geschlossen.“* Nachdem du das Feld „D“ betreten hast, schlägt die bisher geöffnete Tür zu. Du erschrickst und

versuchst die nächste Tür zu öffnen, aber die nächste Tür öffnet sich erst eine Runde später (Aktion beenden) und die erste Tür bleibt für immer geschlossen. Hast du nicht nach Fallen gesucht, geschieht folgendes: Lies vor: *„... Es passiert nichts!“*

E) Lies vor: *„Du entdeckst auf einem Podest (Monsterfliese verwenden) einen Schädel. In dem Schädel stecken zwei Edelsteine. Ein grüner Smaragd und ein roter Rubin.“* Wenn du nach Fallen suchst, entdeckst du gegenüber dem Schädel eine Batterie gespannter Armbrüste, die auf dich zielen.

Möchtest du

1. den roten Rubin aus dem Auge herausnehmen?
2. den grünen Smaragd aus dem Auge herausnehmen?
3. den gesamten Schädel hochnehmen und an dich nehmen?“

Auswirkungen:

Bei 1) Lies vor: *„eine Giftwolke schießt dir entgegen.“* (K-1)“

Bei 2) Lies vor: *„du findest hinter dem grünen Smaragd einen Heiltrank“*

Bei 3) Lies vor: *„es passiert nichts“*

Die Aktionen können mehrfach wiederholt werden. Die Falle schlägt nur einmal zu.

"BlumaQuest27"

besteht insgesamt aus 14 Teilen:

- 1 Troll
- 1 Ork
- 1 Zwerg mit Armbrust
- 1 Spinne
- 1 Bücherschrank
- 1 Raumteil „Labyrinth“ mit Tür und Halterung
- 1 Raumteil „Labyrinth“ ohne Tür
- 1 geschlossene Tür mit Base
- 1 Kriegshammer gold
- 1 Spezialwürfel
- 1 Monsterfliese
- 1 Fallgrube
- 2 Heiltrankphiohlen

F) Lies vor: *„Du gelangst an eine Doppeltür. Die erste Tür ist bereits geöffnet, die Tür dahinter geschlossen.“* Nachdem du das Feld „F“ betreten hast, schlägt die bisher geöffnete Tür zu. Du erschrickst und versuchst die nächste Tür zu öffnen, aber die nächste Tür öffnet sich erst eine Runde später (Aktion beenden) und die erste Tür bleibt für immer geschlossen. Hast du nicht nach Fallen gesucht, geschieht folgendes: Lies vor: *„... Es passiert nichts!“*

G) Lies vor: *„Du gelangst an eine Doppeltür. Die erste Tür ist bereits geöffnet, die Tür dahinter geschlossen.“* Nachdem du das Feld „G“ betreten hast, schlägt die bisher geöffnete Tür zu. Du erschrickst und versuchst die nächste Tür zu öffnen, aber die nächste Tür öffnet sich erst eine Runde später (Aktion beenden) und die erste Tür bleibt für immer geschlossen. Hast du nicht nach Fallen gesucht, geschieht folgendes:

Lies vor: *„Du hörst ein knarrendes Geräusch und bemerkst, dass sich die Decke langsam auf dich herabsenkt. Du stemmst dich der Decke entgegen, und es gelingt dir, für kurze Zeit, die Decke aufzuhalten, aber leider lassen deine Kräfte irgendwann nach. Das letzte, was du hörst, ist das Krachen deiner Schädeldecke. Dein Abenteuer endet hier.“*

H) Lies vor: *„Ein Zwerg tritt dir entgegen und stellt dir ein Rätsel. Kannst du das Rätsel nicht lösen, musst du gegen den Zwerg kämpfen.“*

Der Zwerg kämpft mit folgenden Werten:
(T = 4, A = 3, V = 3, K = 5)

Das Rätsel lautet wie folgt:

„Der König hat es, der Bauer hat es und manchmal auch der Mond“

Die richtige Lösung lautet: *„Einen Hof“*

I) Lies vor: *„Du stehst vor zwei Türen. Eine ist mit grünen Schlangenleibern verziert, die andere mit roten Flammendrachen. Möchtest du die rote oder die grüne Tür öffnen?“*

Grüne Tür:

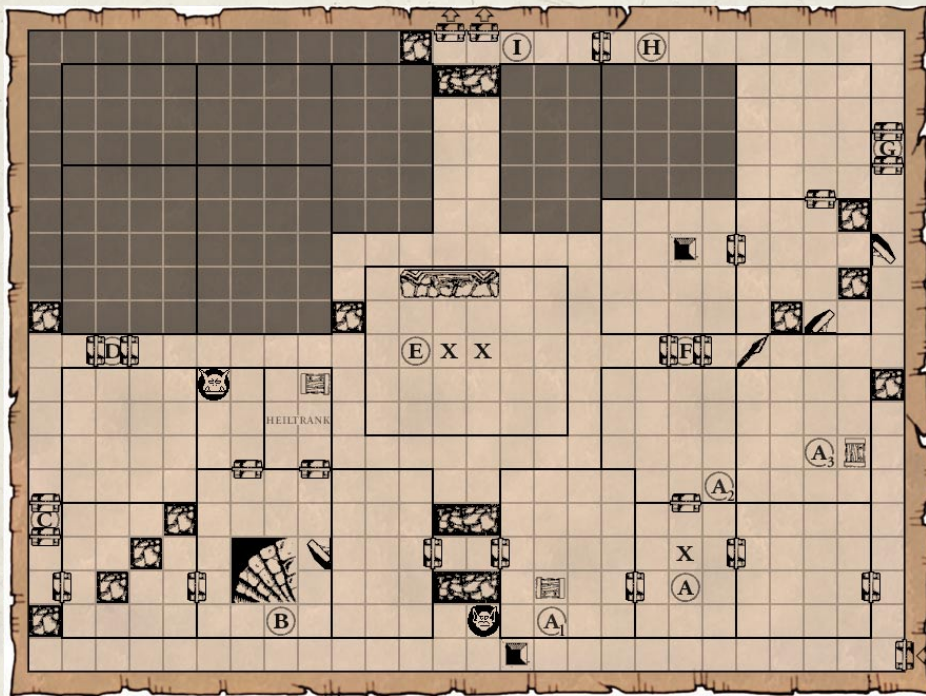
Lies vor: *„Du öffnest die grüne Tür. Von einem Augenblick zum anderen durchströmt dich eine Woge sengender Hitze und löst brennenden und schier unerträglichen Schmerz in dir aus. Bei dieser letzten Tür handelt es sich um ein Vernichtungsportal und als letztes Geräusch vernimmst du aus der Ferne ein höhnisches Gelächter von Scorpus. Leider hast du zum Schluss versagt...“*

Rote Tür:

Du hast als erster das Labyrinth überlebt! Aber nun wirst du die ARENA! kennenlernen ... (BQ29)

Es gibt kein streunendes Monster





BlumaQuest28

Labyrinth IV

Eine Soloherausforderung für einen Zwerg, Teil 9

Lies vor: *...Die Menge gibt ein begeistertes Heulen von sich, als eine bückelige, gekrümmte und in einen Kapuzenmantel gehüllte Gestalt auf Euch zukommt. Innerhalb weniger Sekunden nimmt dir das Wesen sämtliche Waffen und Ausrüstungsgegenstände ab. „Bringt den Zwerg ins Labyrinth!“ befiehlt Scopus. Eine mit grauenvollen Fratzen verzierte Tür wird aufgestossen. Man versetzt dir einen Stoß und du fällst kopfüber in eine stinkende Grube. Eine Stimme erklingt „Wenn du den Ausgang des Labyrinths findest, kommst du vielleicht mit dem Leben davon – wenn du versagst, ist dir ein schreckliches Ende gewiss. Tritt ein, oder stirb auf der Stelle!“*

Anmerkung:

Der Held beginnt mit folgenden Werten:
(T = 8, A = 0, V = 1, K = 4)

Es ist keine Suche nach Schätzen möglich.



A) Die Türen „A1“ und „A2“ sind noch nicht aufzustellen! Lies vor: *„Auf einem marmornem Block, der aus dem Mitte des Raumes „X“ ragt, liegt eine goldene Zwergenaxt“*. Erst wenn du die Axt an dich nimmst werden die zwei Ausgänge A1) und A2) frei. Setze erst jetzt die Türen ein! Erhöhe deine Werte, falls du die Axt auf:
(T = 7, A = 4, V = 4, K = 4)

A1) Die Schatztruhe ist mit einer Falle ausgestattet. Wird vor dem Öffnen nicht nach Fallen gesucht, lies vor: *„Beim Öffnen springt dir eine Ratte entgegen, die dich in das Gelenk beißt“*. (K -1)

A2) Wenn du die Waffe in Raum „A“ an dich genommen hast, trifft dich beim Betreten des Feldes „X“ ein Feuerstrahl: (K -1)

A3) Die Schatzkiste ist leer.

B) Die Wendeltreppe ist beim Betreten des Raumes nicht einzusetzen. Diese muss erst durch Suche nach Geheimtüren gefunden werden. Erst dann kann die Wendeltreppe eingesetzt werden. Lies in diesem Fall vor: *„Du triffst auf eine Wendeltreppe, die sich in irrsinnige Höhen empor schlingt. Oben angelangt kannst du das ganze Labyrinth übersehen. Du erkennst am Horizont eine rote Tür, hinter der der Weg abbricht und eine grüne Tür, hinter der der Weg anscheinend unendlich weitergeht.“*

C) Lies vor: *„Du gelangst an eine Doppeltür. Die erste Tür ist bereits geöffnet, die Tür dahinter geschlossen.“* Nachdem du das Feld „C“ betreten hast, schlägt die bisher geöffnete Tür zu. Du erschrickst und versuchst die nächste Tür zu öffnen, aber die nächste Tür öffnet sich erst eine Runde später (Aktion beenden) und die erste Tür bleibt für immer geschlossen. Hast du nicht nach Fallen gesucht, geschieht folgendes: Lies vor: *„... Es passiert nichts!“*

D) Lies vor: *„Du gelangst an eine Doppeltür. Die erste Tür ist bereits geöffnet, die Tür dahinter geschlossen.“* Nachdem du das Feld „D“ betreten hast, schlägt die bisher geöffnete Tür zu. Du erschrickst und versuchst die nächste Tür zu öffnen, aber die nächste Tür öffnet sich erst eine Runde später (Aktion beenden) und die erste Tür bleibt für immer geschlossen. Hast du nicht nach Fallen gesucht, geschieht folgendes: Lies vor: *„... Es passiert nichts!“*

E) Lies vor: *„Du entdeckst auf einem Podest (Monsterfliese verwenden) einen Schädel. In dem Schädel stecken zwei Edelsteine. Ein grüner Smaragd und ein*

roter Rubin.“

Wenn du nach Fallen suchst, entdeckst du gegenüber dem Schädel eine Batterie gespannter Armbrüste, die auf dich zielen.

Möchtest du

1. den roten Rubin aus dem Auge herausnehmen?
2. den grünen Smaragd aus dem Auge herausnehmen?
3. den gesamten Schädel hochnehmen und an dich nehmen?

Auswirkungen:

Bei 1) Lies vor: *„eine Giftwolke schießt dir entgegen: (K-1)“*

Bei 2) Lies vor: *„du findest hinter dem grünen Smaragd einen Heiltrank“*

Bei 3) Lies vor: *„es passiert nichts“*

Die Aktionen können mehrfach wiederholt werden. Die Falle schlägt nur einmal zu.

"BlumaQuest28"

besteht insgesamt aus 15 Teilen:

- 1 Troll
- 1 Ork
- 1 Zwerg mit Axt
- 1 Ratte
- 1 Geschirrschrank
- 1 Raumteil „Labyrinth“ mit Tür und Halterung
- 1 Raumteil „Labyrinth“ ohne Tür
- 1 offene Tür mit Base
- 1 Schatztruhe (aufklappbar)
- 1 Zwergenaxt gold
- 1 Spezialwürfel
- 1 Monsterfliese
- 1 Fallbarriere
- 2 Heiltrankphiole

- F) Lies vor: „Du gelangst an eine Doppeltür. Die erste Tür ist bereits geöffnet, die Tür dahinter geschlossen.“
Nachdem du das Feld „F“ betreten hast, schlägt die bisher geöffnete Tür zu. Du erschrickst und versuchst die nächste Tür zu öffnen, aber die nächste Tür öffnet sich erst eine Runde später (Aktion beenden) und die erste Tür bleibt für immer geschlossen. Hast du nicht nach Fallen gesucht, geschieht folgendes:

Lies vor: „Du bemerkst, dass sich der Boden unter deinen Füßen zur Seite schiebt. Du spreizt sofort deine Beine – die Bodenplatte ist mittlerweile gänzlich zurückgefahren. Als deine Kraft nachlässt stürzt du in eine tiefe Grube. Dein Rückgrat ist gebrochen und du kannst dich nicht mehr bewegen. Du überlegst, ob du zuerst an den Folgen des Sturzes stirbst oder ob du verdurstest – dir ist aber klar, dass du gescheitert bist. Dein Abenteuer endet hier.“

- G) Lies vor: „Du gelangst an eine Doppeltür. Die erste Tür ist bereits geöffnet, die Tür dahinter geschlossen.“
Nachdem du das Feld „G“ betreten hast, schlägt die bisher geöffnete Tür zu. Du erschrickst und versuchst die nächste Tür zu öffnen, aber die nächste Tür öffnet sich erst eine Runde später (Aktion beenden) und die erste Tür bleibt für immer geschlossen. Hast du nicht nach Fallen gesucht, geschieht folgendes:

Lies vor: „Du versuchst, mit deiner Waffe die Tür aufzubehebeln. Nachdem die Waffe bricht, kratzt du dir an den Türen die Fingernägel blutig. Aber es nützt nichts. Dein Abenteuer endet hier. Man wird später ein Skelett mit weit aufgerissenem Mund finden... man wird allerdings nicht mehr herausfinden, ob du verdurstet bist oder ob du wahnsinnig geworden bist.“

- H) Lies vor: „Ein Zwerg tritt dir entgegen und stellt dir ein Rätsel. Kannst du das Rätsel nicht lösen, musst du gegen den Zwerg kämpfen.“

Der Zwerg kämpft mit folgenden Werten:
(T = 4, A = 3, V = 3, K = 5)

Das Rätsel lautet wie folgt:
„Es fällt die ganze Zeit und bleibt doch an der Stelle.“
Die richtige Lösung lautet: „Wasserfall“

- I) Lies vor: „Du stehst vor zwei Türen. Eine ist mit grünen Schlangenleibern verziert, die andere mit roten Flammendrachen. Möchtest du die rote oder die grüne Tür öffnen?“

Rote Tür:

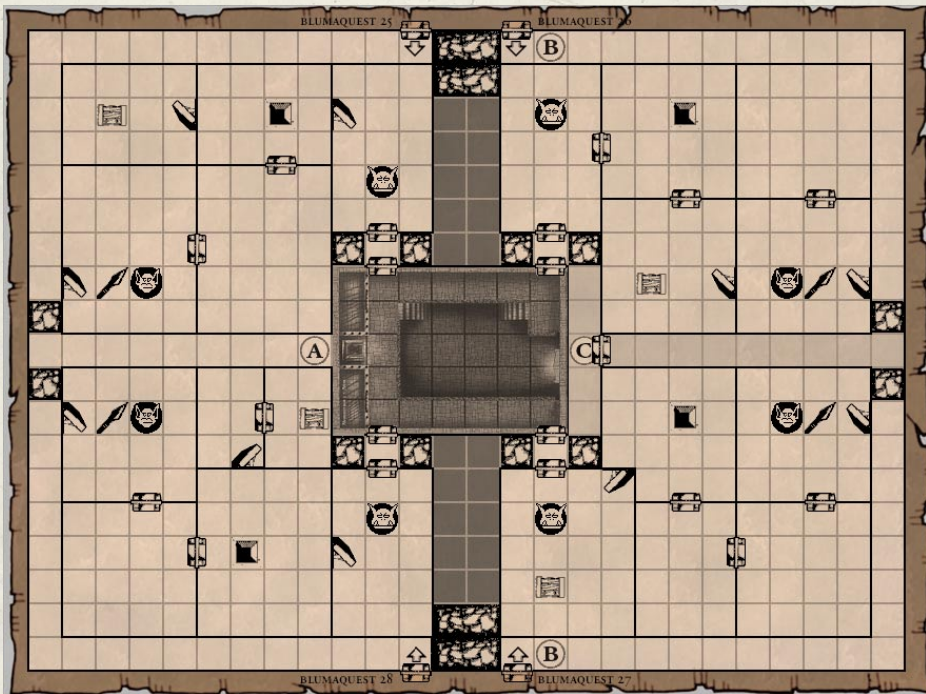
Lies vor: „Du öffnest die rote Tür. Von einem Augenblick zum anderen durchströmt dich eine Woge sengender Hitze und löst brennenden und schier unerträglichen Schmerz in dir aus. Bei dieser letzten Tür handelt es sich um ein Vernichtungsportal und als letztes Geräusch vernimmst du aus der Ferne ein höhnisches Gelächter von Scopus. Leider hast du zum Schluss versagt...“

Grüne Tür:

Du hast als erster das Labyrinth überlebt! Aber nun wirst du die ARENA kennenlernen ... (BQ29)

Es gibt kein streunendes Monster





BlumaQuest29

Die Arena

Eine Solo/ Gruppenherausforderung in mehreren Teilen. Teil 10

Lies vor:

Du hast die richtige Tür gewählt und als erster Held den schwierigen Teil des Labyrinths! (BQ25-28) überwunden und hoffst nun, den rettenden Ausgang zu erreichen. Du bist völlig entkräftet und hegst keine Gedanken mehr an deine Freunde. Du hörst Stimmen und siehst nach einer Woche Dunkelheit wieder einen Lichtstrahl. Du nimmst deine ganze Kraft zusammen und stürmst in den Raum A).

Aber dein erstes Gefühl hat dich betrogen. Vor dir liegt nicht die Freiheit, sondern die Arena!

Anmerkung:

Alle Helden beginnen mit den Werten:
(T = 7, A = 4, V = 4, K = 4)

Jeder Held betritt den letzten Teil des Labyrinths in einem anderen Eingang. Im Raum A) werden alle Helden, die überlebt haben zusammengeführt. Anschließend folgt das Gruppenabenteuer. In den Schatztruhen finden die Helden Heiltränke. Es ist keine Suche nach Schätzen möglich.



A) Die Arena

Lies vor: „Mit einem letzten Blick nimmst du wahr, dass deine Freunde ebenfalls angeschlagen sind und schwere Wunden tragen. ... Du erwachst aus deiner Bewusstlosigkeit und dir und deinen Freunden wird ein Stärkungstrank gereicht. Die stumpfen Waffen werden gegen neue getauscht.“

Lies vor: „Allmählich kehren deine Kräfte zurück und du siehst dich in der Arena um. Soweit das Auge reicht, erstrecken sich Sitzreihen in schwindelerregende Höhen. Die Sitzreihen sind angefüllt mit den schaurigsten Geschöpfen, die in Erwartung eines grossen Kampfes von Scorpus in die Arena geströmt sind. Obenbetäubender Lärm umgibt dich, dazu abscheulicher Gestank. Auf der Stirnseite erblickst du einen riesigen Thronessel, dessen Lehnen mit Tote nschädeln verziert sind. Gegenüber nimmst du ein riesiges Gitter bei C) wahr, das in einen ca. 5 m hohen Stollen mündet. Grauenhafte Fanfarenstöße erschallen und du bemerkst, dass sich Scorpus in der Thronloge eingefunden hat. Die Stimmung nimmt orkanartig zu, als sich Scorpus plötzlich erhebt. Danach wird es still und Scorpus erhebt sich und spricht mit donnernder Stimme:

„Nun, ihr habt gezeigt, dass ihr ehrwürdige Feinde seit, ihr habt Intelligenz bewiesen – nun zeigt, dass ihr auch mit dem Schwert ebenbürtig umzugehen wisst.“

Scorpus zeigt mit seinem Zepter auf die ihm gegenüberliegende Seite und das gewaltige Gitter wird von starken Fimiren hochgezogen. Du vernimmst aus der Ferne ein leichtes Beben der Erde, das stärker wird. Ein basserfülltes Fauchen von einem riesigen Ungeheuer übertönt das Gegröle der Geschöpfe in den Sitzreihen. Aus dem Stollen zeichnet sich ein etwa 4 m großer Manticor ab. Mehrere Goblins am Eingang schießen mit Pfeilen ihrer Armbrüste auf das Bein des Manticor, um ihn noch angriffslustiger zu machen. Mit einem gewaltigen Hieb seiner Pranken zerfetzt der Manticor die Goblins in der Luft. Das Fallgitter C) senkt sich wieder. Nun wendet er sich euch zu. Ihr zögert nicht und greift gleich an. Nachdem alle 4 Helden ihren Angriff ausgeführt haben, greift der Manticor an.“

1. Angriff:

Der Manticor schießt mit einer schnellen Bewegung Dornen in der Größe von Stahlnägeln auch euch. Würfle mit 2 Kampfwürfeln, um zu sehen, ob dich die Dornen treffen. Ziehe je Totenschädel einen Körperkraftpunkt ab (gilt für alle Helden).

2. Angriff:

Mit seiner gewaltigen Pranke versucht der Manticor, einen von euch zu zerfetzen:
(T = 4, A = 6, V = 5, K = 10)

Nach diesen 2 Angriffen können wieder die 4 Helden nacheinander angreifen, danach hat der Manticor wieder 2 Angriffe.

Sollten den Kampf einer oder mehrere Helden überleben, lies vor: „Die Arena dampft vom Blut des Manticor. Scorpus erhebt sich ein zweites Mal und ruft mit erzürnter Stimme zu euch herunter: „Was? So wartet der nächste Kampf auf euch.“

"BlumaQuest29"

besteht insgesamt aus 18 Teilen:

- 1 Manticor
- 3 Orkbogenschützen
(im Gußrahmen, 5-teilig zum Zusammenbauen)
- 1 Bodenplatte „Arena“
- 2 Raumteile „Labyrinth-Eingang“ mit Tür/Halterung
- 1 Tür
- 1 Tür, offen mit Base
- 2 Monstertfliesen

Ihr Blickt zu dem Stollen, doch den bleibt leer.
Scorpus lacht: „Jetzt wird jeder von euch gegen den
anderen kämpfen, damit die Entscheidung fällt,
wer von euch am Leben bleibt und mir dienen
darf!“

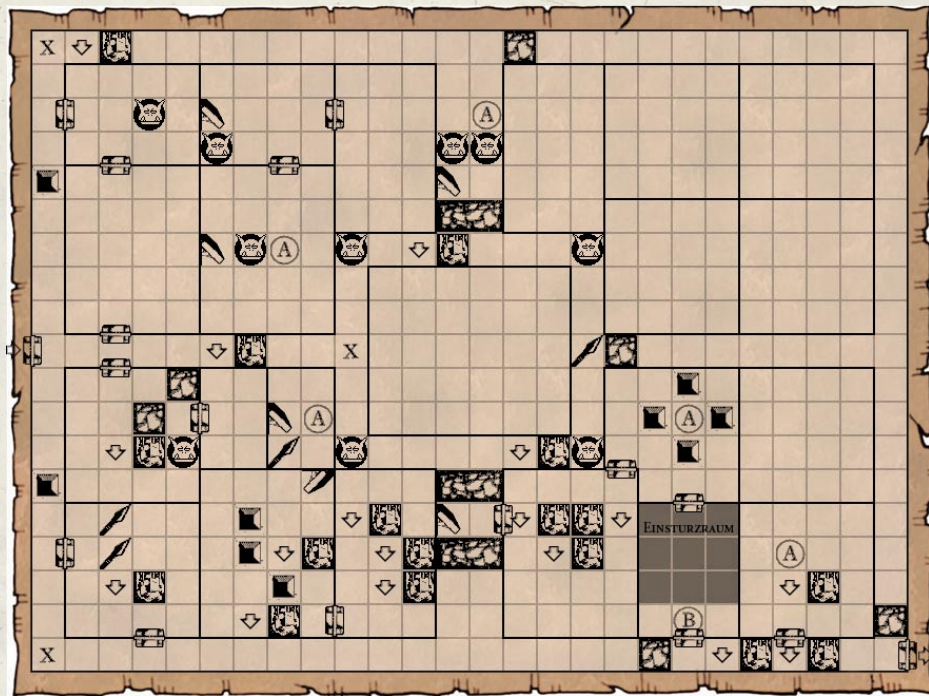
Ihr protestiert gegen die Grausamkeit eines solchen
Kampfes, doch Scorpus gewährt euch keine Wahl und
deutet auf der Helden (den mit den meisten noch
vorhanden Körperkraftpunkten), er möge mit dem
Kampf beginnen. Falls sich dieser Held weigert, greift
sich Scorpus eine Armbrust und jagt diesem Helden
einen Pfeil in den Oberarm. (K-1)“

Sobald einer der kämpfenden Helden nur noch
einen Körperkraftpunkt besitzt, wird vom Spiellei-
ter vorgelesen:

„Es ertönt ein erneutes Beben, das dieses Mal aber
nicht von einem neuerlichen Ungebeuer herrührt.
Die Erde bebt!“

Die überlebenden Helden hören sofort auf, sich
zu bekämpfen und stürmen in Richtung Fallgitter,
das vom Erdbeben nun eingedrückt ist und eine
Flucht in den Stollen ermöglicht. Eine Patrouille
von 3 Orkbogenschützen verfolgt euch.





BlumaQuest30

Höllensterz der Verdammten

Eine Gruppenherausforderung in mehreren Teilen. Teil 11

Lies vor:

Auf der Suche nach Bluma, dem Alb, seid Ihr in die Gefangenschaft von Scopus gelangt. Die vermeintliche Todesstrafe, das Labyrinth (BQ25-28) habt Ihr umgeben können. In der Arena (BQ29) seid Ihr – dem Tode sehr nah – noch einmal durch ein einsetzendes Erdbeben gerettet worden. Ob es tatsächlich Eure Rettung ist, wird sich in dieser Quest zeigen. Ihr werdet von einer Reihe von Orks verfolgt und das Beben wird auch in dieser Region Nachwirkungen zeigen. Solltet Ihr dies Abenteuer überstehen, so seid ihr Scopus Zentrum der Macht „Die Dämonenorgel“

sehr nah (BQ31 + BQ32).

Anmerkung:

Alle Helden beginnen mit ihren ursprünglichen Werten.

Es ist keine Suche nach Schätzen möglich.



1) Platziere an die mit „X“ gekennzeichneten Stellen die 3 beigelegten Orksbogenschützen.

Diese Bogenschützen kämpfen mit folgenden Werten (Fernkampf / Nahkampf):
(T = 8, A = 3/3, V = 2, K = 3, I = 2)

2) Setze auf die mit „A“ gekennzeichneten Stellen die 5 Ereigniskarten verdeckt mit dem Ereignis nach unten. Die Ereigniskärtchen sind erst nach den Regeln „Durchsuchen eines Raumes“ aufzudecken.

Ereignisse:

Goldteich: Du entdeckst in einer Nische 50 GS

Falle: Du hast eine Falle ausgelöst! Bestimme mit dem beigelegten Spezialwürfel welchen Schaden du nimmst:

Kein Schwert: kein Schaden
1 Schwert: (K -1)
2 Schwerter: (K -2)

Heiltrank: Du findest einen Heiltrank. Wenn du ihn trinkst, erhältst du die ursprünglichen Körperkraftpunkte zurück. Danach wird die Karte abgelegt.

Helm: Du findest einen Helm: V +1

Fackel: Die nächsten 2 Runden werden dir Fallen und Geheimgänge automatisch beim Betreten eines neuen Raumes/Korridors angezeigt. Danach wird die Karte abgelegt.

3) Lege auf die oberen 9 dunkel gestalteten Felder des Raumes den Bodenüberleger „Einsturzraum“. Verringere das Tempo auf T=1.

Würfle nach jeder Runde mit einem Kampfwürfel, um zu sehen, ob die Decke einstürzt oder nicht. Die Decke stürzt ein, wenn du einen Totenschädel würfelst.

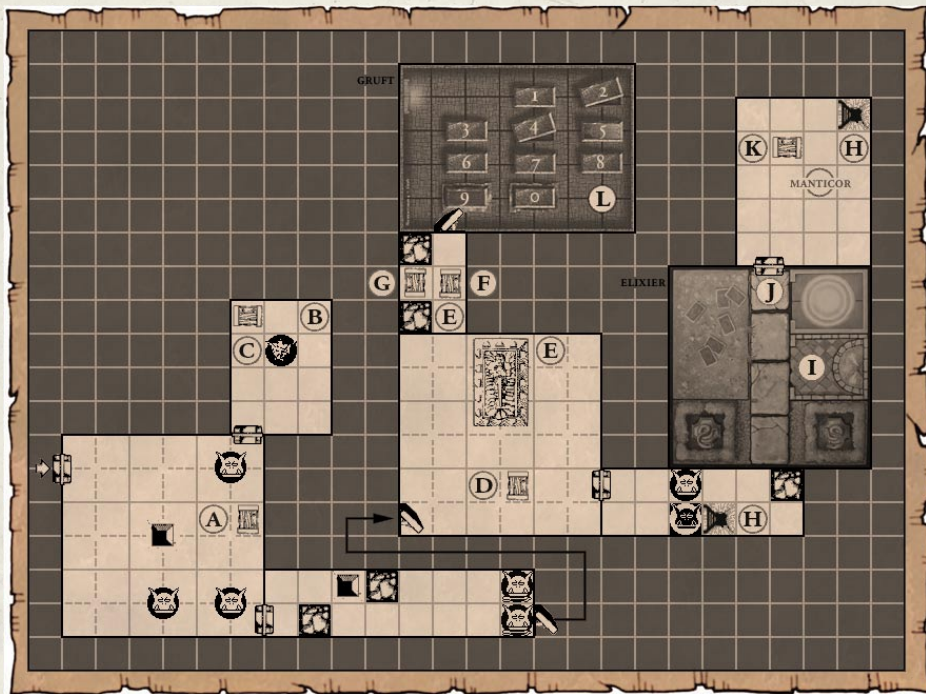
Bestimme mit dem Spezialwürfel, welchen Schaden du davon trägst (vgl. „Falle“).

Setze anschließend auf das Feld ein Blockierungsschiff. Sind alle Felder blockiert und haben noch nicht alle Helden den Einsturzraum durchquert, ist die Mission gescheitert.

„BlumaQuest30“

besteht insgesamt aus 15 Teilen:

- 3 Orkbogenschützen
(im Gußrahmen, 5-teilig zum Zusammenbauen)
- 2 Orks
- 1 Bodenplatte „Einsturzraum“
- 1 Raumteil mit Tür und Halterung
- 1 Schatztruhe (aufklappbar)
- 1 Spezialwürfel
- 5 Chips mit unterschiedlichen Ereignissen
- 1 Heiltrank



BlumaQuest31

Die Dämonenorgel I

Eine Gruppenherausforderung in mehreren Teilen. Teil 12

Lies vor:

Auf der Suche nach Bluma, dem Alb habt Ihr bereits viele Abenteuer erlebt. Durch ein Erdbeben in der Arena! (BQ29) seid Ihr dem sicheren Tod entronnen. Glücklicherweise habt Ihr die Passage „Höllenstein der Verdammten“ (BQ30) überstanden.

Nun seid Ihr an einem unbewachten Nebeneingang zu Scorpus Zentrum der Macht „Die Dämonenorgel“ angelangt. Euer nächste Aufgabe sollte es sein, die Konstruktionspläne der Dämonenorgel zu finden.

Anmerkung:

Alle Helden beginnen mit ihren ursprünglichen Werten. Es ist keine Suche nach Schätzen möglich.

Die Ork-Bogenschützen kämpfen wie folgt:

(Fernkampf/ Nahkampf):

(T = 8, A = 3 / 3, V = 2, K = 3, I = 2)

Der Ork-Krieger (mit 2 Waffen) kämpft mit den in der Monsterkarte für Ork vermerkten Werten. Allerdings greift er 2 x hintereinander an.

Der Troll kämpft mit folgenden Werten:

(T = 6, A = 5, V = 3, K = 3, I = 2)

A) Du findest in der Schatztruhe ein Paar Elfenstiefel. Du darfst nach deinem Bewegungszug einmalig 2 Aktionen ausführen, danach wird dieses Overlay abgelegt.

B) Du findest ein verrostetes Schwert. Willst du es trotzdem an dich nehmen?

C) Du findest in der Schatzkiste den Hinweis, dass die Konstruktionspläne von Scorpus Dämonenorgel in einem Sarg in einer Gruft versteckt sind.

D) Du findest in der Schatzkiste einen Heiltrank. Nimm dir das entsprechende Overlay.

E) Suchst du in diesem Raum nach Geheimtüren, lies vor: „So entdeckst du, dass dem bestatteten Krieger im Sarkophag sein Schwert fehlt. Hast du bereits in irgendeinem Raum ein (verrostetes) Schwert gefunden?“ – Sobald das Schwert dem Helden auf dem Sarkophag wieder in die Hand gedrückt wird, öffnet sich die Tür bei „E“. Sie kann nur auf diese Weise geöffnet werden!

Nach Betreten des Raums bei „E“ lies vor: „Es ist in diesem Korridor sehr, sehr dunkel. Eine Suche nach Geheimtüren scheidet ohne Fackel aus. Hast du eine Fackel bei dir?“ wenn JA: du findest eine Geheimtür bei „K“.

F) Du findest in der Schatztruhe einen Helm: V+1

G) Du findest in der Schatztruhe einen Schild: V+1

H) Die Fallgrube bei „H“ ist der Eingang/ Ausgang zu einem Tunnel der im Raum des Manticors endet/ beginnt. Der Tunnel wird gefunden, wenn in diesem Korridor der Ork-Krieger (Tunnelwächter) getötet ist und nach Geheimtüren gesucht wird.

I) Möchtest du das Wasser im Raum „Elixier“ trinken? JA: es ist eine Heilquelle: K+3

J) Die Tür zu „J“ bleibt verschlossen, wenn du versuchst, sie vom Raum „Elixier“ zu öffnen. Die Tür kann nur vom Raum des Manticor geöffnet werden.

K) Wenn du den Manticor besiegt hast, findest du in der Schatztruhe eine Fackel. Der Manticor kämpft mit folgenden Werten:

1. Angriff: (T = 4, A = 4, V = 4, K = 4, I = 2).

Er greift alle Helden in angrenzenden Feldern mit seinem dornenbeschwerten Schwanz (auch diagonal) an.

2. Angriff: (T = 4, A = 5, V = 4, K = 4, I = 2). (Prankenangriff) Er greift einen, den ihm nächststehenden Helden an

L) Lies vor: „Du hast die Gruft Scorpus entdeckt! Vor dir stehen 10 Särgen von 9-0 nummeriert. (Raum: Gruft)“. Hinweis für den Spielleiter: Bestimme mit dem beigelegten W10, in welchem Sarg die Konstruktionspläne der Dämonenorgel versteckt sind, ohne dass die Helden das Ergebnis sehen. Die Helden müssen nun erraten, in welchem Sarg die Pläne liegen. Öffnen die Helden den falschen Sarg, so bestimmt der Spielleiter mit dem beigelegten Spezialwürfel W6, was sich in diesem Sarg befindet:

blank:	nichts!
1 Schwert:	Skelett
2 Schwert:	Mumie

Haben die Helden den richtigen Sarg und damit die Konstruktionspläne gefunden, öffnet ein geheimer Mechanismus im Sargdeckel eine Falltür, die direkt in BQ32 „Die Dämonenorgel II“ führt.

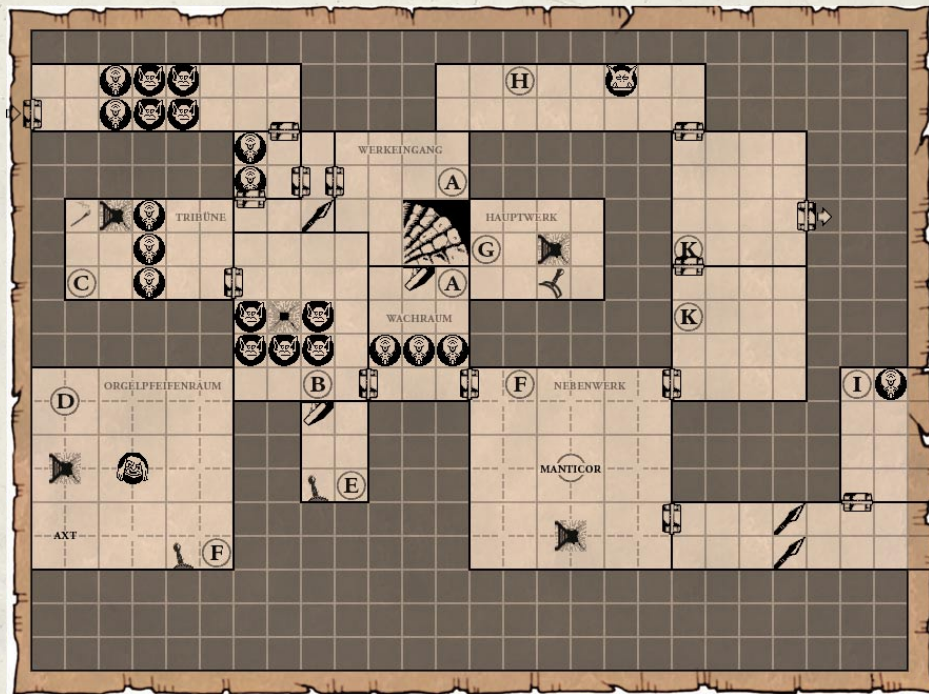
Lies vor: (Siehe Seite 83)

Es gibt kein streunendes Monster

„BlumaQuest31“

besteht insgesamt aus 27 Teilen:

- 1 Manticor
- 2 Orkbogenschützen (im Gußrahmen, 5-teilig zum Zusammenbauen)
- 1 Ork Krieger mit 2 Waffen
- 1 Troll
- 2 Würfel (W10 und W6)
- 1 Bodenplatte „Gruft“
- 2 grosse Bodenplatte 3 x 3 (6 x 6)
- 1 Bodenplatte „Elixier“
- 1 Raumteil „Elixier“ mit Halterung
- 3 Korridore (2 x 3; 2 x 6; 2 x 8)
- 2 Bodenplatten (3 x 4; 4 x 5)
- 2 Monsterfliesen
- 6 Overlays „Schwert“, „Heiltrank“, „Fackel“, „Elfenstiefel“, „Schild“, „Helm“
- 1 Karte „Tunnel“



BlumaQuest32

Die Dämonenorgel II

Ihr habt die geheimen Konstruktionspläne von Scopus' Dämonenorgel gefunden! Die Dämonenorgel ist Scopus' Zentrum der Macht. Einst einem Gotteshaus geweiht, ließ Scopus diese abbauen und abtransportieren und in seiner Tempelanlage installieren. Die Orgelpfeifen ersetzte er durch menschliche Röhrenknochen mit Schädeln. Im Laufe der Jahre wurde die Orgel um mehrere Hauptwerke erweitert.

Eine Gruppenherausforderung in mehreren Teilen. Teil 13

Die Tastatur besteht aus blutroten Tasten mit schwarzen Halbtonen. Die Höhe der Dämonenorgel umfasst inzwischen schon mehr als 3 Stockwerke. Angetrieben wird die Orgel durch einen riesigen Blasebalg im untersten Gewerk durch verklavte Goblins, die von Fimiren zu Höchstleistungen gepötscht werden, wenn Scopus seine täglichen Orgeletüden einübt.

Als „Musik“ kann das Spiel Scopus' beim besten Willen nicht eingestuft werden. Vielmehr erklingen bei jedem Tastendruck die Todesschreie der gefallenen Helden – und dies vielstimmig. Durch eine Chaosbe-

schwörung durch den Blutdämon Skulldoth wurde die Orgel zusätzlich zu einem grausamen Werkzeug. Beim Erklingen der Töne und Schreie werden Melodie für Melodie neue Monster erschaffen.

Augenblicklich „spielt“ sich Scopus ein, um mit diesem Beitrag ein aussergewöhnliches Schauspiel einzuleiten: die Opferung Blumas, eines der letzten Hoffnungsträger aus dem Reich der Elben. Bluma soll bei Neumond auf dem Altar des Haupttempels dem Blutdämon Skulldoth geopfert werden. Damit erhofft sich Scopus weitere Dienste des Blutdämonen. Eure Aufgabe ist es, zunächst die Dämonenorgel auszuschalten.

Anmerkung:

Alle Helden beginnen mit ihren ursprünglichen Werten.

Es ist keine Suche nach Schätzen möglich.

Sobald Scopus die Dämonenorgel spielt, werden durch die Chaosmagie Skulldoths' neue Monster generiert. Nach dem Öffnen des „Start-Portals“ wird je Runde ein Monster durch Scopus' Klagespiel generiert. Bestimme mit einem W6, welches Monster erschaffen wird:

1-4 es entsteht ein Ork
5-6 es entsteht ein Fimir

Die neu erschaffenen Monster werden in Raum „H“ (Orks) oder Raum „I“ (Fimir) zunächst als Zugang vermerkt. (Der Raum ist ja beim Anfang der Quest noch nicht sichtbar).

Sobald Skulldoth, der Dämon besiegt ist und das Hauptwerk der Orgel ausgeschaltet ist, können keine neuen Monster mehr erschaffen werden und die Tore der Räume H + I öffnen sich automatisch, und die bisher angehäuften Monster marschieren, um die Helden knapp vor Ende der Mission noch abzufangen.

Start:

Lies vor: „Du trittst in pechschwarze Finsternis. Aus der Ferne nimmst du ein gewaltiges Vibrieren wahr: Scopus muss an der Dämonenorgel sitzen!“

Bestimme wegen der Erschütterungen mit einem W6 das Tempo der Helden.

A) Werkeingang:

Suchst du hier nach Geheimtüren, so entdeckst du einen Heiltrank (Overlay verwenden) und einen geheimen Zugang (Wendeltreppe). Lies vor: „Die Wendeltreppe führt dich in die Tiefe der gewaltigen Konstruktion der Orgel. Du gelangst zunächst in einen Wachraum. Die Tür zu Raum „F“ lässt sich noch nicht öffnen.“

B) Gebläse:

Lies vor: „Es ist heiß wie in einer Schmiede. Du bist in den untersten Teilen der Orgel, im riesigen Gebläsewerk angelangt. Verringere aufgrund der ungeheuerlichen Hitze deine Angriffskraft – in diesem Raum – um A-1.“

Die Geheimtür zu „E“ kann erst gefunden werden, wenn du die Fackel (in Raum C) hast!

C) Tribüne:

Von dieser Tribüne aus beaufsichtigen die Fimire die Goblins. Die Fimire greifen die Helden zuerst an. Suchst du hier nach Geheimtüren, findest du die Fackel und den geheimen Zugang zum dem Tunnel zu Raum „D“. Nimm dir das entsprechende Overlay.

„BlumaQuest32“

besteht insgesamt aus 19 Teilen:

- 1 Raumteil 8 x 7
- 1 Raumteil 8 x 4
- 2 Raumteil 3 x 5
- 3 lange Korridore 8 x 2
- 1 kurzer Korridor 3 x 2
- 1 kleiner Raum 4 x 3
- 2 grosse Raumteile 3 x 3 (6 x 6)
- 1 Raumteiler mit Tür und Halterung
- 1 Manticor
- 1 Skulldoth
- 1 Ogre (Troll)
- 1 Ork
- 1 Overlay Fackel
- 1 Overlay Heiltrank
- 1 Overlay Axt

D) Orgelpfeifenraum:

Wenn du den Ogre besiegt hast, kannst du nach Geheimtüren suchen: Du findest einen Schalter, der die Türe bei „F“ öffnet. Derjenige, der den Ogre besiegt hat, nimmt sich dessen Axt A+1. Der Rückweg erfolgt erneut über den Tunnel.

E) Kontrollraum Nebenwerk:

Die Geheimtür zu Raum „E“ kann nur durch Suche nach Geheimtüren gefunden werden und nur von dem Helden mit der Fackel! Suchst du im Raum „E“ nach Fallen, entdeckst du einen Schalter, um das Nebenwerk der Orgel „F“ auszuschalten. Gleichzeitig öffnet sich die Tür zu „F“.

F) Nebenwerk:

Wenn du den Manticor besiegt hast und nach Geheimtüren suchst, entdeckst du den Tunnel zum Raum „G“ (Hauptwerk). Die Tür zu Raum „K“ ist noch blockiert. Der Manticor kämpft wie folgt:

1. Angriff:

Der Manticor schießt mit einer schnellen Bewegung Dornen in der Größe von Stahlnägeln auf euch. Würfle mit 2 Kampfwürfeln, um zu sehen, ob dich die Dornen treffen. Ziehe je Totenschädel einen Körperkraftpunkt ab (gilt für alle Helden)

2. Angriff:

Mit seiner gewaltigen Pranke versucht der Manticor, einen von euch zu zerfetzen:
(A = 6, V = 5, K = 4, T = 4)

Nach diesen 2 Angriffen können wieder die 4 Helden nacheinander angreifen, danach hat der Manticor wieder 2 Angriffe. Lies vor: „Nach dem Kampf können sich die Helden eine Rubepause gönnen. Erhöhe je Runde die Körperkraft +1“.

Was die Helden zu diesem Zeitpunkt nicht wissen, ist die Tatsache, dass ja jede Runde ein neues Monster generiert wird.

G) Hauptwerk:

Lies vor: „Hauptwerk: In diesem Raum, der nur durch den Tunnel zu erreichen ist, treffen die Helden auf Skulldoth, der das Hauptwerk bewacht! Skulldoth kämpft mit den Werten eines Gargoyle, allerdings mit K=3. Suchst du nach Geheimtüren entdeckst du den Schalter zum Hauptwerk! Wenn du ihn drückst, werden ab sofort keine neuen Monster mehr generiert – aber auch alle Türen öffnen sich. Stelle alle Räume des Dungeons auf! Das Orgelspiel hört auf.“

H) Hier vermehren sich die Orks.

I) Hier vermehren sich die Fimire.

K) Die Tür zu Raum „K“ öffnet sich nach dem Ausschalten des Hauptwerks in Raum „G“. Kannst du den rettenden Ausgang erreichen?

Es gibt kein streunendes Monster

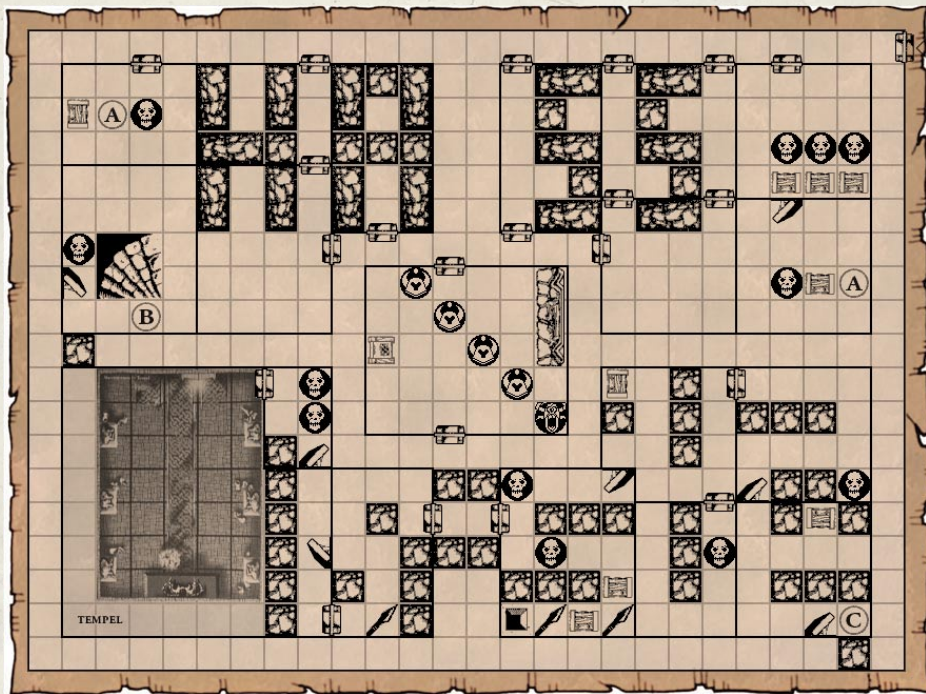
Epilog zu Blumaquest 31 „Die Dämonenorgel 1“

„Ihr habt die geheimen Konstruktionspläne von Scopus Dämonenorgel gefunden! Die Dämonenorgel ist Scopus Zentrum der Macht. Einst einem Gotteshaus geweiht, ließ Scopus diese abbauen und abtransportieren und in seiner Tempelanlage installieren. Die Orgelpfeifen ersetzte er durch menschliche Röhrenknochen mit Schädeln. Im Laufe der Jahre wurde die Orgel um mehrere Nebenwerke erweitert. Die Tastatur besteht aus blutroten Tasten mit schwarzen Halbtönen. Die Höhe der Dämonenorgel umfasst inzwischen schon mehr als 3 Stockwerke. Angetrieben wird die Orgel durch einen riesigen Blasebalg im untersten Gewerk durch verklavte Goblins, die von Fimiren zu Höchstleistungen gepeitscht werden, wenn Scopus seine täglichen Orgeletüden einübt.“

Als „Musik“ kann das Spiel Scopus' beim besten Willen nicht eingestuft werden. Vielmehr erklingen bei jedem Tastendruck die Todesschreie der gefallenen Helden – und dies vielstimmig. Durch eine Chaosbeschwörung durch den Blutdämon Skulldoth wurde die Orgel zusätzlich zu einem grausamen Werkzeug. Beim Erklängen der Töne und Schreie werden Thema für Thema neue Fimirmonster erschaffen.

Augenblicklich „spielt“ sich Scopus ein, um mit diesem Beitrag ein aussergewöhnliches Schauspiel einzuleiten: die Opferung Blumas, eines der letzten Hoffnungsträger aus dem Reich der Elben. Bluma soll bei Neumond auf dem Altar des Haupttempels dem Blutdämon Skulldoth geopfert werden. Damit erhofft sich Scopus weitere Dienste des Blutdämonen. Eure Aufgabe ist es, zunächst die Dämonenorgel zu vernichten (BQ32)





BlumaQuest33

Utrenja

Ihr habt die geheimen Konstruktionspläne von Scopus' Dämonenorgel gefunden und die Dämonenorgel ausschalten können. Dabei kam es zum Kampf zwischen Skulldoch, dem Wächter der Dämonenorgel, den ihr zu euren Gunsten habt entscheiden können. (BlumaQuest32) Scopus Zentrum der Macht ist damit zerstört.

Eine Gruppenherausforderung in mehreren Teilen. Teil 14 und letzter Teil

Eure letzte Aufgabe ist es nun, Scopus in seinem Haupttempel ausfindig zu machen und ihn in einem letzten Kampf zu vernichten und damit Bluma, den Alb zu retten, der sich in seiner Gewalt befindet.

Anmerkung:

Alle Helden beginnen mit ihren ursprünglichen Werten.

Benutze für die Darstellung der Buchstaben die beiliegenden Monsterfliesen. Sobald ein Held den Buchstaben-Code der Mauern gelesen hat, stürzen diese Mauern ein. Du kannst dann die Monsterfliesen für das untere Dungeon verwenden.

Es ist keine Suche nach Schätzen möglich.

In den Schatzkisten, die in der Tempelanlage gefunden werden, befinden sich je ein Heiltrank, falls im Text nichts besonders erwähnt wird.

A) In den Schatzkisten in den mit „A“ gekennzeichneten Räumen findest du den Hinweis, dass es einen geheimen Zugang „C“ zu dem Haupttempel gibt, der allerdings mit einem Buchstaben-Code geschützt ist. Nicht bestätigt ist, dass die Anordnung der Felsbarrieren in dieser Tempelanlage einen Hinweis für diesen Code geben soll.

B) Das Startfeld (Wendeltreppe) ist in diesem Raum erst dann zu platzieren, wenn in diesem (offensichtlich) leeren Raum nach Geheimtüren gesucht wird. In diesem Falle bitte die Wendeltreppe in den Raum legen.

Lies vor: „Du steigst eine spinnenwebenverhangene Wendeltreppe empor, die dich in schwindelerregende Höhen führt. Die Treppen sind morsch! Bestimme einmalig mit dem Spezialwürfel, ob du stürzt (je Waffe = K-1). Oben angelangt, kannst du die Anordnung der nördlichen (oberen) Tempelanlage erkennen und damit den Buchstabencode lesen.“

Anmerkung: Es ist nur der Teil des Spielplans aufzudecken, der den Buchstabencode enthält, keinesfalls den unteren Teil! Die Mauern stürzen anschließend ein.

C) Die Geheimtür muss durch Suche gefunden werden – und der Code „HASS“ muss ausgesprochen werden, damit sich die Tür öffnet.

D) Lies vor: „Ihr seid im Altarraum des Haupttempels angelangt. Der Raum ist abgedunkelt und wird nur von Fackeln erleuchtet. Ihr seht vor euch einen riesigen Steinaltar, auf dem der Körper Blumas liegt. Als du näher kommst, entdeckt ihr, dass aus Blumas Oberkörper eine mit Dämonenköpfen verzierte Messerschneide herausragt. Ihr seid zu spät gekommen! Aus einer Geheimtür hinter dem Thronessel hervorkommend zeichnet sich schemenhaft die Gestalt Scopus ab, dessen höhnisches Gelächter durch den Tempel hallt.“

Scopus kämpft mit folgenden Werten:
(A = 5, V = 5, K = 4, T = 5, I = 3)

Ihr habt Scopus besiegen können! Aber die Rettung Blumas ist euch versagt geblieben. Eine letzte, traurige Aufgabe wartet auf euch: die verbliebenen Überreste Blumas in seine elbische Heimat zu überbringen...

"BlumaQuest33"

besteht insgesamt aus 11 Teilen:

- 1 „Tempel“ 7 x 5
- 3 Raumteiler mit Tür und Halterung
- 2 Chaostrieger
- 1 Scopus „Höllenhorn“
- 1 Skelett
- 1 Spezialwürfel
- 1 Satz Monsterfliesen (ca. 15 Stück)
- 1 Schatztruhe (aufklappbar)

Bluma Quest - Bestiarum

Das folgende Bestiarum gibt einen Überblick über neue Gefolgsleute und Monster, die in der Reihe Bluma Quest verwendet werden. Die in den Tabellen aufgeführten Charakterwerte sind dem Quellenbuch der Warhammer Welt entnommen und als Vorschläge für den Spielleiter gedacht. Es sind alle Charaktere aufgeführt, die in den einzelnen Bluma Quests mehrfach in Erscheinung treten. Die einzelnen

Charakterwerte sind auch in den jeweiligen Herausforderungen vorangestellt, genauso wie die Einzelcharaktere, auf deren Auflistung hier verzichtet wurde. Für bestimmte Charaktere wurden eigene Monstersymbole erstellt, um die Herausforderungen übersichtlich zu gestalten.

Landsknechte

Ruhm und Ehre eines Helden sind die Gründe, warum sich einige Getreue um einen Helden scharen und sich diesem anschließen. Diese zum größten Teil aus Bauern rekrutierten Truppen werden zu Landsknechten ausgebildet und ein Held muss diese im Kampf anführen und für ihren Unterhalt sorgen. Gewöhnlich werden diese Landsknechte mit Hellebarden, Lanzen oder Schwertern ausgerüstet.

Abwehrkraft sehr widerstandsfähig gegen Massenangriffe.

(T = 4, A = 4, V = 5, K = 1, I = 2)

Hellebardiere BQ 2, 24

Die Stärke der Hellebardiere im Angriff und in der Verteidigung sind etwa gleich groß. Außerdem bewegt er sich relativ schnell, so dass er als wertvoller Allroundkämpfer gilt.

(T = 6, A = 3, V = 3, K = 1, I = 1)

Fechter BQ 2

Der Fechter hat eine große Angriffskraft und kann es mit gefährlichen Monstern wie Gargoyles, Chaoskriegern und Manticoren aufnehmen. Er ist jedoch langsam und ungeeignet für schnelle Aktionen. Andererseits macht ihn seine grosse

Skave BQ 3, 4

In ferner Vergangenheit suchten Ratten einige verfallene Ruinen heim, in denen sich eine mächtige Quelle mit Morcars Chaosmagie befand. Unter dem unheiligen Einfluss dieser Chaosmagie mutierten die Ratten und nahmen an Größe und Intelligenz zu. Auf diese Weise entwickelten sie sich zu den hinterhältigen Skaven. Skaven sind schnell und gemein und voller heimtückischer Intelligenz.

(T = 10, A = 2, V = 2, K = 1, I = 1)

Fledermaus BQ 3

Manchmal suchen Unmengen kleinerer Kreaturen die Städte in Form von Plagen auf. Egal, ob auf natürliche oder magische Weise herbeigerufen zerstören diese Schwärme von Fledermäusen Städte oder Dörfer. Fledermäuse halten sich

überwiegend in dunklen Nischen von Dungeons auf. Fledermäuse können nicht besonders schnell fliegen, aber blitzschnell einen Helden angreifen und durch Bisse schwächen.

(T = 8, A = 1, V = 1, K = 1, I = 1)

Höllischer Bogenschütze BQ 6, 24

Die Höllischen Bogenschützen sind eine Elitetruppe und Mitglieder von Morcars Terrorbrigade. Die Höllischen Bogenschützen waren einst Offiziere, die ihre Ehre verloren haben und nun als Abtrünnige der Chaosmagier verfallen sind.

Die Höllischen Bogenschützen zeichnen sich durch ihre Beweglichkeit und ihre überlegene Bewaffnung aus. Die Bogenschützen schießen einen Hagel kleiner, mit Widerhaken versehener Pfeile. Höllische Bogenschützen sind im Fernkampf nahezu unüberwindbar, weisen aber im Nahkampf keine große Geschicklichkeit auf.

(T = 8, A = 3/1, V = 2, K = 1, I = 2)

Orkbogenschütze BQ 6, 30

Orkbogenschützen gehören zu den Ork-Eliteeinheiten, die sich durch eine kräftigere Statur und höhere Intelligenz gegenüber den gewöhnlichen Orks auszeichnen. Ihre Kampferfahrung und wilde Entschlossenheit machen Orkbogenschützen zu Anführern von kleineren Orktruppen. Bewaffnet sind Orkbogenschützen mit einem Orkbogen, der ihnen erlaubt, auf größere Entfernung die Helden anzugreifen. Aber auch im Nahkampf sind Orkbogenschützen gefürchtete Gegner, wenn diese Orks neben dem Bogen einen Krummsäbel mit sich führen.

(T = 8, A = 3/2, V = 2, K = 3, I = 2)

Schwarzer Gardist BQ 7

Einige Menschen schlossen sich freiwillig den erobernden Chaos-Armeen Morcars an, in der Hoffnung ihre eigenen Kräfte zu erweitern, um zu großem Ansehen zu gelangen oder zu Magieren aufzusteigen. Durch diesen Pakt mit Morcar öffneten sie auf diese Weise einen Energiefluss zwischen ihrem eigenen Bewusstsein und Morcars Macht des Chaos. Die Schwarzen Gardisten sind von Morcar zu einer Elitetruppe ausgebildet und zählen neben den Höllischen Bogenschützen

zu Morcars Terrorbrigade. Bewaffnet sind die Schwarzen Gardisten in der Regel mit Hellebarden, Schwertern oder Lanzen.

(T = 6, A = 3, V = 3, K = 1, I = 2)

Troll BQ 7, 23

Kaum ein anderes Wesen sieht so abstoßend aus wie ein Troll. Diese Kreaturen werden etwa doppelt so groß wie gewöhnliche Menschen, haben unproportionale Gliedmaßen und besitzen eine schleimige und schmierige, manchmal auch schuppige Haut, die jede erdenkliche Farbe annehmen kann. Trolle sind nicht sonderlich intelligent, weisen dafür aber eine erstaunliche, robuste Kondition und unglaubliche Kräfte auf. Die unstillbare Fressucht von Trollen ist weithin bekannt und gefürchtet. Wenn Trolle Appetit bekommen, fressen sie alles, sei es Fleisch, Knochen, Holz oder Steine.

(T = 6, A = 5, V = 4, K = 3, I = 1)

Kobold BQ 9

Kobolde sind die kleinsten Grünlinge. Sie besitzen nur wenig Intelligenz, aber Orks und Goblins bringen ihnen bei, kleine Tiere zu fangen oder Ausrüstung zu tragen. Bei Kämpfen folgen sie ihren Verwandten und imitieren sie, so gut sie können. Da Kobolde meist in Rotten auftreten, sollten sie nicht unterschätzt werden.

(T = 6, A = VARIABLE 0,1,2, V = 1, K = 1, I = 1)

Tiermensch BQ 14

Im Laufe der Jahrtausende hat das ständige Wirken der Chaosmagie viele Veränderungen über die Welt gebracht, zu denen auch die Entwicklung der Tiermenschen zählt. Ob diese Lebewesen Kreaturen sind, die sich die Fähigkeiten der Menschen angeeignet haben, oder Menschen, die zu Bestien degeneriert sind, lässt sich nicht mehr feststellen. Tiermenschen vereinigen in sich die Eigenschaften von Menschen und denen von Bestien in einem entstellten Körper. Sie sind wilde und abstoßende Kreaturen, ungebändigt und disziplinlos, aber dennoch aggressiv und starke Krieger.

(T = 4, A = 4, V = 4, K = 2, I = 1)

Sauruskrieger BQ 21

Vielleicht waren die Sauruskrieger, wie diese Echsenmenschen heißen, das erste Volk in der Alten Welt, das aber nie einen hohen Entwicklungsstand erreichte. Sauruskrieger sind brutale Wesen mit langsam arbeitenden Gehirnen, die nur wenig Gefühle außer einer animalischen und entschlossenen Wildheit kennen. Sauruskrieger besitzen eine Schuppenhaut, die sie wie eine schwere Rüstung schützt. Aufgrund ihrer Fähigkeiten sind Sauruskrieger meist die Anführer der Skinks, einer kleineren Echsenmenschenrasse.

(T = 8, A = 4, V = 2, K = 2, I = 2)

Manticor BQ 29

Manticore gleichen riesigen Löwen, besitzen jedoch ledrige Schwinge und mit Stacheln und Spitzen bewehrte Schwänze, die denen eines Skorpions ähneln. Diese Kreaturen kämpfen mit unvorstellbarer Wildheit und setzen dabei ihre langen Klauen und langen scharfen Zähne zielsicher ein. Manticore zählen sicherlich zu den tödlichsten aller großen Monster. Sie töten aus reiner Freude am Töten und attackieren völlig furchtlos auch Gegner, die sie an Größe noch um ein Vielfaches übertreffen.

(T = 4, A = 6, V = 5, K = 10, I = 1)

Alp BQ 5

Der Alp entstammt dem Reich der Untoten. Über die Herkunft ist wenig bekannt. Sein unwirklicher Körper erlaubt es ihm, durch jeden festen Körper hindurchzutreten. Er berührt alles, was ihm begegnet mit seinem eisigen Hauch.

(T = 0, A = 4, V = 5, K = 1, I = 1)



Bluma Quest

Verwendete Spiele

Heroquest Basisspiel

Heroquest Ergänzung: Karak Varn

Heroquest Ergänzung: Die Rückkehr des Hexers

Advanced Heroquest

Diablo II – Dungeons & Dragons

DSA – Die Burg des Schreckens

DSA – Das Dorf des Grauens

Die Legende des Sagor

Warhammer Quest

Die Claymore Saga

Danksagung

Von Thomas Rützler:

Obwohl das Schreiben eines Buches häufig ein einsames Unterfangen darstellt, kommt dennoch kein Autor ohne Hilfe aus. Ich möchte mich ganz herzlich bei allen bedanken, die mich bei der Entstehung dieses Abenteuerbuches unterstützt haben.

Ich bedanke mich besonders bei Robert AW Neumann, der überhaupt die Idee hatte, „Blumaquest“ als Abenteuerbuch zu veröffentlichen und der sich für das gesamte Layout verantwortlich zeigte. Ich bedanke mich für die unzähligen Telefonate und die unendliche Geduld, besonders wenn es um das Abstimmen der Texte ging.

Meinen besten Dank auch an „Manaburn“, für die Programmierung des Heroquest-Editors, mit dem ich meine Abenteuer umgesetzt habe.

Ich bedanke mich bei „Flint“ für seine redaktionelle Unterstützung und die vielen kritischen Anregungen. Bedanken möchte ich mich auch bei all den Mitgliedern des Heroquest-Forums, die mich durch ihr Lob immer wieder zum Weiterschreiben angeregt haben und die mich mit ihren Pseudonamen Scorpius, Grogatz und Xarres inspiriert haben.

Abschließend möchte ich denen danken, die mir zu Hause Unterstützung gaben: meiner Frau Beate und meinen Kindern Franziska und Alexander, die sich nicht darüber beklagten, dass ich so viele Zeit in „meinen Dungeons“ verbracht habe. Franziska ist auch der Namensgeber für „bluma“, das letztlich nichts anderes bedeutet als „Blume“ - nur eben im badischen Dialekt ausgesprochen.

Von Robert A.W. Neumann:

Dieses Buch ist das Ergebnis harter Arbeit von so vielen Leuten, daß ich gar nicht weiß, wo ich anfangen soll. Mein Dank gebührt zu erst meiner Freundin Nicole Wahrendorf, die soviel unserer eh schon spärlichen gemeinsamen Zeit mit mir opfern mußte, obwohl Sie ansich garnichts dieser Leidenschaft teilen kann.

Saban Ünlü der mich immer wieder darin bestärkt hat dieses Buch fertig zu bringen und natürlich dem lieben Jörg Klüver, der mich immer wieder auf Fehler hinwies und so für nicht unwesentlich am Inhalt mitwirkte.

Mein Dank gebührt nicht zuletzt Thomas Rützler, der sich in das Abenteuer gewagt hat, dieses Buch mit mir zu Veröffentlichen und ich kann nur hoffen, das es noch nicht das letzte war, denn ich kann mir gut vorstellen, das aus diesem Köpfelein uns noch das eine oder andere erwarten wird.

„Wahnsinn... 33 Herausforderungen für das Milton & Bradley Spiel HeroQuest. Geschrieben von Bluma und über die Jahre mit zusätzlichen Spielmaterial (Miniaturen, Overlays, usw..) vermarktet. Zum ersten Mal gibt es nun die ganze „BlumaQuest“ in einem Band zum Spielen für jedermann. Tauchen Sie ein in die Welt der Fantasie und begleiten Sie den Alben Bluma auf seinem Weg durch die Katakomben der Finsternis bis hin zum großen Finale Utrenja und den Kampf um die Dämonenorgel...“



BlumaQuest

Flint Eisenbart, Sohn von Brôn, Sohn des Andurin.



„...da ohne Grobart dieser Schatz nicht hätte gefunden werden können. Das Samenkorn der Freundschaft zwischen dem Alben Bluma und dem Zwerg Grobart ist damit aufgegangen...“

(aus „Blumaquest 1 - Thoran's Vermächtnis“)

