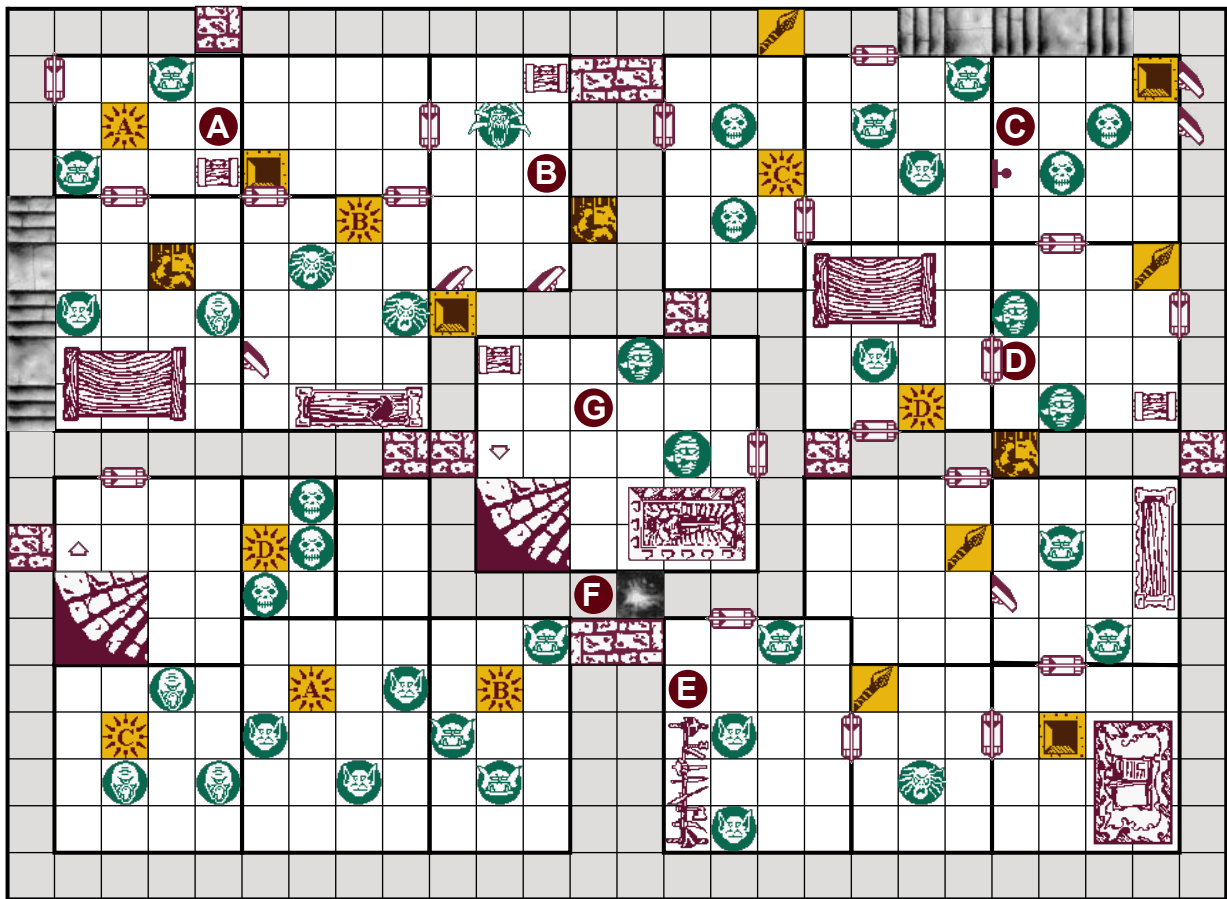


Die Suche nach dem Goblkönig

Weitab von den Dörfern des Kaiserreiches, im südlichen Teil des Landes, liegt im Grenzland der Wald „Borrak“. In der Goblinsprache heisst das soviel wie „dunkles und böses Herz“. Mitten im Wald, in den Ruinen eines alten Klosters, lebt der Goblkönig Grinnir. Dieser zeitweilig etwas labile Bundesgenosse Morcars scheint immer mehr der Dreh- und Angelpunkt einer neuen Invasion des Bösen zu sein. Der Kaiser hat jüngst eine Belohnung von mehreren hundert Goldstücken derjenigen Heldenschar geboten, die ihm Neuigkeiten, am besten aber den Kopf des Goblkönigs bringt. Grinnir ist schlau, verwegen und nicht leicht zu täuschen. Letzten Monat ist ein Trupp unter der Führung des Alben Bluma aufgebrochen, dem Treiben Grinnirs ein Ende zu setzen. Leider haben wir seitdem nichts mehr von ihm gehört. Ich bitte Euch, liebe Helden, brecht auf um das Schloss baldigst zu erreichen. Mal wieder liegt das Schicksal des Kaisereichs in Euren Händen....



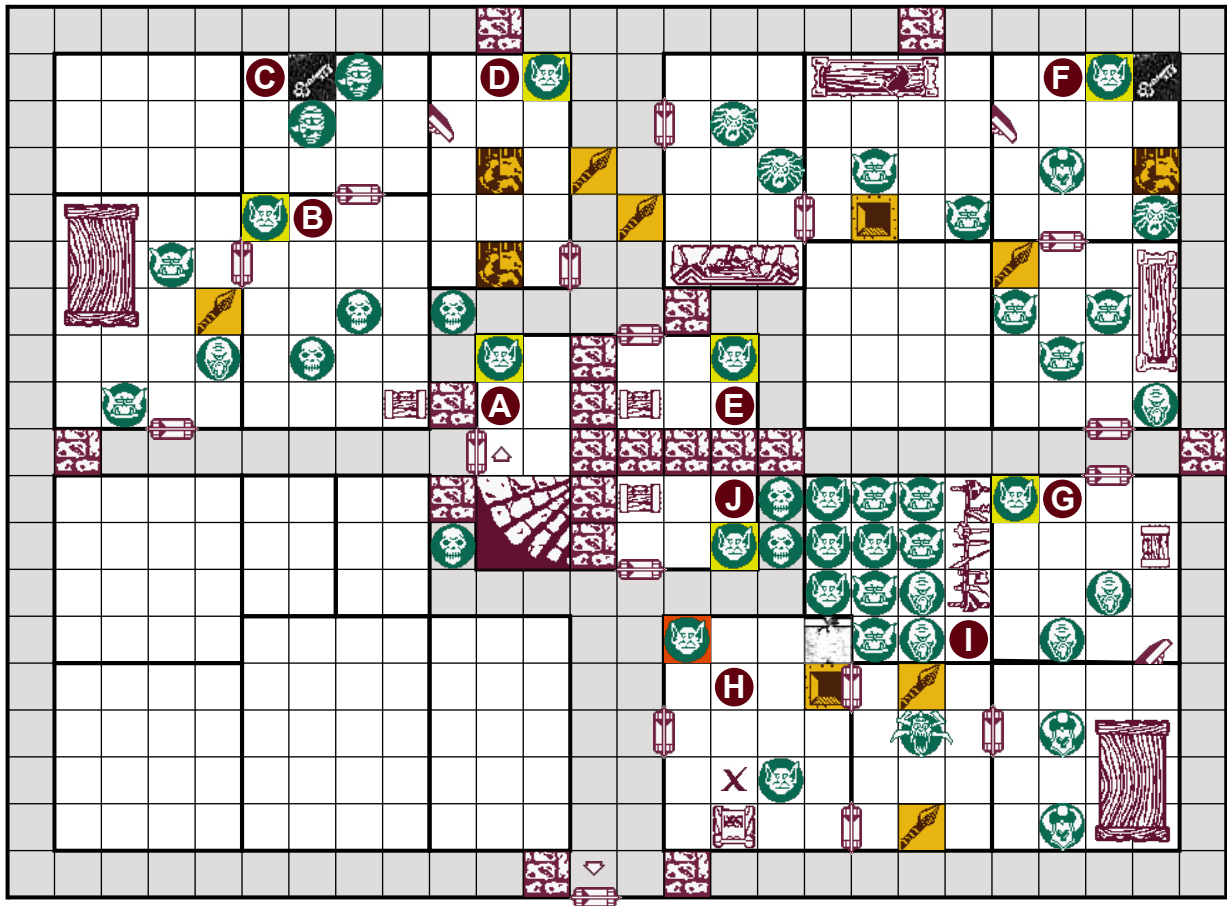
Die Suche nach dem Siegel

Hier in den dunklen Kellergewölben ist das Siegel des dunklen Prinzen versteckt. Findet es, denn nur mit dem Siegel könnt ihr die geheime Tür, die zu den Räumlichkeiten des Goblkönigs führt, öffnen. Achtet sehr auf magische Fallen.



- A: Die Schatzkiste enthält einen Heiltrank, der bis zu 4 KKP wiederherstellt.
- B: Der Gargoyle erwacht zum Leben, sobald die Truhe geöffnet wird. Vorher regt er sich nicht. Die Truhe enthält 50 staubige Goldmünzen.
- C: Der Hebel öffnet die Türverriegelung der Tür zu „D“.
- D: Die Tür neben „D“ öffnet sich nur, nachdem der Hebel in „C“ betätigt wurde. In der Schatzkiste befinden sich 100 Goldmünzen.
- E: Im Waffenständer befindet sich ein halbwegs brauchbarer Dolch sowie ein rostiges, aber voll funktionsfähiges Schild. Gib dem Finder die beiden Ausrüstungskarten.
- F: Hier im Gang bewegt sich mit Tempo 4 ein „Nebel des Todes“ (nicht angreifbar). Jeder Held, durch den der Nebel hindurchzieht, verliert sofort 1 KKP. Die Helden können sich nicht verteidigen.
- G: Die Tür zu „G“ lässt sich nur mit dem Schlüssel (aus Quest 1) öffnen. In der Schatztruhe befindet sich das Siegel des dunklen Prinzen. Wenn die Helden den Sarkophag oder die Schatztruhe durchsuchen wollen, öffnet sich dieser und der dunkle Prinz (in Form einer schwarzen Mumie) steigt aus ihm hervor. Der dunkle Prinz hat folgende Werte: Angriff=5, Verteidigung=5, Tempo=6, Intelligenz=3, Körperkraft=4. Etwaige Zauber gegen Untote, Geweihtes Wasser u.ä., funktionieren hier nicht)

Die Teleporter funktionieren in beide Richtungen. Allerdings können die Helden erst im nächsten Zug wieder zurückkehren, da sie ja kein Feld zweimal in einem Zug passieren dürfen.



Der Goblkönig Grinnir

Hier seid Ihr nun in den Gewölben des Goblkönigs angekommen. Jetzt müsst Ihr sehr tapfer sein. Grinnir hat jede Menge Untergebene um sich gesammelt, weil er Euren Angriff erwartet. Nun müsst Ihr listig vorgehen...



Anmerkung: Die gelb hinterlegten Goblins sind Statuen des Goblkönigs. Wenn ihnen der rote Hut aufgesetzt wird, gelangt magisches Leben in sie, und wechselnde Ereignisse passieren.

- A: Die Tür öffnet sich erst, wenn die Helden der Statue die Kappe aufsetzen.
- B: Erst wenn die Helden der Statue die Kappe aufgesetzt haben, können die Helden die Schatztruhe öffnen. Sie enthält einen Heiltrank der bis zu 4 KKP zurückbringt, sowie 100 Goldmünzen.
- C: Der im Raum liegende Schlüssel öffnet die Tür zum Raum „E“
- D: Wenn die Helden an dieser Statue die Kappe benutzen, werden die beiden Schlagfallen ausgelöst (falls sie nicht schon vorher ausgelöst wurden) obwohl sie möglicherweise schon entdeckt wurden. Weiterhin wird der Held, der der Statue den Hut aufgesetzt hat, von einem magischen Blitz getroffen. Er verliert einen Körperkraftpunkt und kann sich nicht verteidigen.
- E: Die Tür in diesen Raum öffnet sich nur mit dem Schlüssel aus „C“. Sobald der erste Held diese kleine Schatzkammer betritt, schliesst sich die Tür hinter ihm und lässt sich nicht mehr öffnen. Nur die Kappe auf dem Haupt der Statue öffnet die Tür wieder. Ein Durch-die-Wand-Zauber wird hier helfen. In der Schatztruhe befindet sich das Artefakt „Zeitsprung“.
- F: Wird die Kappe auf diese Statue gesetzt, öffnet sich in der Wand ein kleines Fach. In diesem Fach finden die Helden den Schlüssel zu „J“.

- G: Wenn der Hut auf diese Statue gesetzt wird, werden alle sich im Raume befindlichen Figuren (auch Monster) von einer magischen Welle mit 2 Kampfwürfeln angegriffen. Alle Angegriffenen dürfen sich normal verteidigen. Die Schatztruhe enthält 2 Heiltränke, die bis zu 2 Körperkraftpunkte zurückgeben.
- H: Die beiden Türen lassen sich nur mit dem „Siegel des dunklen Prinzen“ öffnen. Der Goblin, der mit dem „X“ gekennzeichnet ist, ist Grimnir, der Goblinkönig. Grimnir kämpft mit folgenden Werten:
Angriff=4, Verteidigung=5, Tempo=10, Intelligenz=5, Körperkraft=5
Er beherrscht folgende Chaoszauber: „Wirbelsturm“, „Feuerball“ und „Feuersturm“.
- Sobald Grimnir angegriffen wird, zerbricht die Wand im Norden (Durch den Mauerriß angezeigt) und die Monster aus der Waffenkammer „I“ eilen dem König zu Hilfe.
- Wenn der **rot** hinterlegten Statue der rote Hut aufgesetzt wird, wird die Macht Grimnirs auf seinen Stellvertreter übertragen, der daraufhin von den Helden kontrolliert wird. Die Chaosprüche, über die Grimnir zur Zeit der Machtübernahme noch verfügt, gehen in den Besitz der Helden über. Die Goblinstatue kämpft dann auf der Seite der Helden mit den gleiche Werten wie Grimnir. Sobald Grimnir tot ist, explodiert die Statue mit lautem Knall. Alle Figuren in Sichtweite verlieren 2 Körperkraftpunkte, dürfen sich allerdings normal verteidigen. Die noch verbliebenden Chaosprüche, der rote Hut und das Artefakt „Zeitsprung“ lösen sich in Luft auf. Der Thron allerdings bleibt erhalten. Unter ihm finden die Helden einen Sack mit Goblingeschmeide welches sie in der nächsten Stadt für 500 Goldmünzen verkaufen können.
- I: Der Waffenständer birgt leider nichts brauchbares mehr.
- J: Die Tür zu dieser Schatzkammer lässt sich nur mit den Schlüssel aus „F“ öffnen. Die Schatztruhe enthält 120 Goldmünzen und einen Heiltrank, der bis zu 4 Körperkraftpunkte wiederherstellt. Sollte der rote Hut durch die Vernichtung des Doppelgängers bereits verloren sein, lässt sich die Schatztruhe nicht mehr öffnen.

Mit der letzten Kraft Euer geschundenen Leiber verlasst Ihr das alte Kloster. Über den Alben Bluma und seinem Trupp konntet ihr leider nichts in Erfahrung bringen.

Zurück in der Hauptstadt bekommt Ihr sofort eine Audienz beim Kaiser. Er dankt Euch für Eure Bemühungen und belohnt einen jeden von Euch mit 350 Goldmünzen. Ihr habt ein weiteres Mal bewiesen, daß man auf Euch zählen kann. Geht nun und ruht Euch aus. Eure Hilfe wird sicherlich demnächst wieder vonnöten sein.....

Für diese Questreihe benötigte Overlays und Spielkarten:

- 1 Marker „Hebel“
- 2 Marker „Schlüssel“
- 1 Marker „Roter Hut“
- 1 Marker „Siegel“
- 1 Marker „Nebel“
- 1 Artefakt „Zeitsprung“
- 1 Ausrüstungskarte „Schild“
- 1 Ausrüstungskarte „Dolch“

Diese Zusatzmaterialien befinden sich in der beiliegenden Datei gkoenig.zip.

Die verwendeten Chaosprüche befinden sich auf der Homepage der „HQ-Cooperation“:

www.hq-cooperation.de

Ich widme diese Quest meinem Wegbegleiter Grimnir zu seinem Geburtstag, Februar 2004.

Die Overlays stammen aus der Feder von Derrob.

Der kommerzielle Vertrieb dieser Quest und seiner Bestandteile ist hiermit ausdrücklich untersagt !