

Der Heuschreckenfluch

von

Ingo Wölbern

Ein Gruppenabenteuer für 3 - 6 Helden
der Stufen 1 - 8

IWö-10

©1996, 2011, 2019 IWö fecit 1-'91 - 3-'91

I. Hintergrund und Zusammenfassung (für den Meister - logisch!)

Dieses Abenteuer will nichts anderes, als den Helden das Leben schwer zu machen. Es ist der geballte Unsinn in Form einer gewaltigen Illusion, in der die Helden gefangen werden, ohne es zunächst zu merken. Die Illusion kann allein durch die Erkenntnis selbst durchbrochen werden, dass es sich um eine solche handelt. Und somit ist es die Aufgabe des Spielleiters, dafür zu sorgen, dass die Spieler die Natur der Illusion nicht zu schnell entlarven – denn dann ist das Abenteuer vorbei – wohl aber die Erkenntnis in den Spielern immer weiter reifen zu lassen, damit sie am Ende zum Erfolg kommen.

Zur Auswahl der Spielercharaktere: besonders exotische Charaktere sind zu vermeiden, da diese vermutlich bei den Bauern eher noch zusätzliche Furcht hervorrufen könnten. Hellsichtzauber bergen ein großes Potential, die Illusion zu durchschauen und damit den Plot viel zu schnell zu zerstören. Magiekundige sollten daher nur nach eingehender Prüfung zugelassen werden. Geweihte sind prinzipiell möglich, solange sie keine antimagische Aura verströmen. Praiosdiener müssen daher leider draußen bleiben.

Der Ort des Geschehens ist ebenso beliebig wie der aventurische Zeitpunkt. Es sollte ein entlegener Ort gewählt werden, ein kleines Dorf irgendwo in einer gebirgigen Landschaft.

Seit einiger Zeit fürchten die Bauern des Dorfes um ihre Ernte und damit um ihre nackte Existenz, da immer wieder Heuschrecken in Schwärmen über ihre Felder kommen und großen Schaden hinterlassen. Zwar sind die Schwärme klein, doch bei kommen konnte man der Plage bisher nicht, da die Heuschrecken sich zu allem Überfluss als nahezu unverwundbar erweisen. Selbst Feuer scheint den Insekten wenig auszumachen.

Kein Wunder also, dass Aushänge – gekritzelt auf je ein Stück Rinde – entlang des Wegs in die nächste Stadt angebracht wur-

den, die hilfsbereite Reisende auf den Notstand im Dorf aufmerksam machen sollen:

Zu Hilfe, Ihr wagemutigen Frauen
und Ihr findigen Männer!

Unheil ist über unser kleines Dorf
gekommen, da uns Scharen von
Heuschrecken heimsuchen, einem
Fluche gleich! Rettet uns vor
ihrer Plage, bevor sie uns alle
Früchte unserer Arbeit nimmt. So
lenkt Eure Schritte gen Westen
und steht uns bei in unserer Not

So ungefähr könnte ein solcher Hilferuf lauten. Und wenn die Helden ihr Herz am rechten Fleck tragen, sollte sie dies dazu ermutigen doch wenigstens einmal das Dorf aufzusuchen und nach dem Rechten zu sehen.

Hier trifft die Gruppe auf den reisenden HES-Geweihten Bolaran, der – wohl durch die Aushänge aufmerksam geworden – ebenfalls in das Dorf gekommen ist und bereits einige Erkundigungen getätigt hat. So weiß er zu berichten, dass unweit dieses Dorf ein Magier lebte, der mit dem Auftreten der Heuschrecken in Zusammenhang zu stehen scheint: Er war nicht sehr redselig und wurde von den Dorfbewohnern gemieden, sodass er am Ende völlig allein und zurückgezogen lebte und nur zum Erwerb von Lebensmitteln ins Dorf kam. Vor nunmehr zehn Jahren verstarb der Magus, der sich Albarion nannte.

Dass er im Dorf gemieden wurde, nagte jedoch sehr an der empfindsamen Seele des Magier, auch wenn dies von den Bauern nicht erkannt wurde. In einem Pergament, das nach Albarions Tod in dessen Haus gefunden wurde, beschuldigte er die Einwohner des Dorfes der bodenlosen Ignoranz und Missachtung seines Genies und der Kompetenz, die ihm innewohnte. Gleichzeitig kündigte er an, dass nach einer Frist von zehn Jahren ein Fluch das Dorf treffen sollte, der nur gebrochen werden

könnte, wenn die Bauern seine Magier begreifen würden. Die Bauern jedoch maßen dem Schriftstück keine wirkliche Bedeutung bei. Nur wenige erlangte davon überhaupt Kenntnis, und schließlich geriet es in Vergessenheit. Erst als Bruder Bolaran seine Nachforschungen begann, erinnerte sich ein Einwohner an den ominösen Drohbrief, dem seinerzeit ein farbig bemaltes Holzplättchen beigelegt hatte.

Bolaran kann überdies berichten, das die Heuschrecken zurückverfolgt wurden bis zu einem nahe gelegenen Felsrücken in den Ausläufern des Gebirges. Dort würden die Insekten aus einer Höhle auftauchen und auch wieder verschwinden. Eine nähere Untersuchung dieser Höhle habe bislang nicht stattgefunden. Über das Holzplättchen und dessen Bedeutung weiß Bolaran noch keinerlei Auskunft zu geben. Er selbst will sich weiter in diese Thematik vertiefen und versuchen der Magie Albarions auf die Spur zu kommen. Die Helden greifen indes hoffentlich den losen Faden der unerkundeten Höhle auf.

Im Laufe des Abenteuers werden die Helden verschiedene Episoden durchlaufen. Je-

de ist für sich ein Teil einer gigantischen Illusion, an der Albarion lange gearbeitet hat und in die er große Mengen arkaner Energie hat fließen lassen. Sobald die Helden eine mysteriöse Tür innerhalb dieser Höhle durchschritten haben, befinden sie sich innerhalb der Illusion. Der weitere Weg durch das Abenteuer ist sehr linear. Verlassen können die Helden die Illusion, indem sie sie als solche entlarven. Dann fällt das Trugbild in sich zusammen und gibt den Weg frei in die nächste Episode.

Zunächst aber treffen die Helden auf ein illusorisches Abbild Albarions, das ihnen von einem hölzernen Mosaik erzählt, dessen Teile es gilt zusammenzubringen und sie einem besonderen Feuer zu überantworten. Schlussendlich werden die Illusionen immer dreister und hanebüchener, sodass die Helden schließlich bemerken müssen, dass sie einem großen Schwindel aufgesessen sind. Und das führt am Ende auf die Lösung: Alles um sie herum ist Illusion, und so verhält es sich auch mit den Heuschrecken, deren Existenz endet, sobald auch der letzte aller Anwesenden sich ihrer illusorischen Natur bewusst wird.

II. Die Höhle in den Bergen

Meisterinformationen: Der reisende Hesinde-Geweihte Bolaran tritt als Wortführer und Kontaktperson auf. Kraft seiner Würden als Geweihter ist er unter den Bauern unbestrittene Respektsperson und gemäß des hesindianischen Hintergrundes ist er nachgerade prädestiniert, die Erforschung des Fluches selbst in die Hand zu nehmen. Er residiert in einer einfachen Kammer des hiesigen Wirtshauses. Was die Helden nicht ahnen: Auch Bolaran ist Teil der Illusion. Als reisender Geweihter war er über jeden Verdacht seitens der Bauern erhaben. Für Albarion jedoch sollte die Figur des Bolaran als „Notaus“ zur Beedigung des Fluches dienen. Denn letztlich wollte er den Menschen im Dorf nur einen Denkkettel verpassen, ihnen jedoch keinen ersten Schaden angedeihen

lassen. Doch die Auflösung dieser kleinen Illusion heben wir uns für das Ende des Abenteuers auf...

Bolaran gibt alle Informationen an die Heldengruppe weiter, die dazu dienen sie zur Untersuchung der Höhle zu bewegen. Sollten die Helden das Haus des Magus untersuchen wollen, wiegelt der Geweihte ab mit dem Hinweis, dass er sich selbst darum kümmern werde. Sie können als Spielleiter natürlich auch anders entscheiden, müssten dann aber eine zehn Jahre alte Magierbehausung improvisieren.

Zu den Heuschrecken weiß Bolaran weiter zu berichten, dass sie kaum zu erschlagen sind und auch gegen Feuer resistent zu sein scheinen. Angriffe auf Mensch oder Tier habe es nicht gegeben, somit

stuft er die Insekten als eher harmlos ein. Von dem farbigen Holzplättchen hat der Geweihte eine Skizze angefertigt. Das Original gibt er der Gruppe mit, zumal er bei dem profanen Stück Holz keinerlei Magie festgestellt hat.

Sollten die Helden auf schnäöden Mammon zu sprechen kommen und eine Belohnung für ihr tatkräftiges Handeln einfordern, so mag Bolaran die Summe von 5 Dukaten ausloben, die man untereinander aufteilen müsse. Das mag den Helden wenig erscheinen, bedeutet für die Bauern jedoch fast ihre gesamte Habe.

Der Geweihte ist jedoch willens, der Gruppe ein paar Utensilien aus seinem Fundus mitzugeben, erwartet jedoch deren Rückgabe für den Fall dass sie nicht verbraucht wurden. Es sind dies:

1. ein **Klugheits-Elixier**, das die KL des Anwenders für 1 Stunde um 5 Punkte zu heben vermag
2. ein **Wahrheitsamulett**, das dreimal angewendet werden kann und den Befragten zur aufrichtigen Antwort einer Ja/Nein-Frage zwingt
3. ein **Heiltrank**, der bei Einnahme sofort 20 LP zurückbringt
4. ein **magischer Zwergengold-Schlüssel**, der mit dem Schloss verschmilzt, das er öffnet und somit nur einmal zu verwenden ist.

Meisterinformationen: Der Geweihte kann den Helden erklären, wie sie zur Höhle gelangen. Wenn die Gruppe zusätzlich noch Bauern befragen wollen, werden diese ihnen die Beschreibung bestätigen. Der Weg ist einfach und führt zunächst zwischen beackerten Feldern hindurch und dann immer weiter geradeaus auf den kleinen Felsrücken zu, der in dem unbewaldeten Gebiet gut sichtbar ist. Proviant und kleinere, gängige Ausrüstungsteile wie Fackeln, Tuchbeutel oder Zunder können die Bauern zur Verfügung stellen. Es spielt auch keine Rolle, ob die Helden sofort oder erst am nächsten Tag aufbrechen. Der Weg zur Höhle sollte in 3-4 Stunden leicht zu

bewältigen sein. Am Felsrücken angelangt, befindet sich die Höhle firunseits in den Flanken des Rücken. Durch Rankengewächse verdeckt, muss man schon etwas genauer hinschauen, allerdings haben bei der Verfolgung der Schwärme jüngst zahlreiche Bauern hier ihre Trampelpuren hinterlassen.

Einige Dinge sind in diesem Abenteuer speziell zu beachten:

- Da das Erlebte pure Illusion ist, können die Helden weder Besitztümer verlieren noch hinzugewinnen.
- Die Helden bestimmen durch ihre Gefühlswelt selbst, wie die Illusionen auf sie wirken. Sehen sie in einer Situation eine große Gefahr, so *ist* diese Situation auch gefährlich. Erachten sie einen Gegner als harmlos, so schwindet dessen Stärke.
- Jedes Umfeld, das die Gruppe durchschreitet ist Illusion und kann durch Erkennen derselben beendet werden. Sobald die Helden durchschauen, dass alles nur imaginär ist, also auch der Fluch selbst, endet das Abenteuer. Dies erfordert Fingerspitzengefühl des Meisters, da die Helden diesem Phänomen natürlich auf die Spur kommen sollen, aber letztlich nicht zu früh, denn Sie wollen das Abenteuer ja sicher in seiner Gänze erleben.

Aufbruch

(Musik 1: Mike Oldfield: Clear light)

Allg. Informationen: Der Weg stellt für euch kein Hindernis dar. Das Gelände steigt stetig an, Kletterpartien sind in dem gut überschaubaren Areal jedoch nicht nötig. Schließlich erreicht ihr nach etwas mehr als drei Stunden die klüftigen Felsen, von denen Bolaran gesprochen hatte.

Ihr haltet euch an die Firunseite des Felsrückens und erspäh bald auch erste Trampelpuren, die wohl von den Bauern stammen, die kürzlich die Heuschrecken bis hierher verfolgt haben. Dann dauert es nicht lange, bis ihr hinter einem Teppich aus allerlei Rankpflanzen einen schmalen Höhleneingang ausmachen könnt.

Dahinter erkennt ihr im Schein das Praioslichtes, wenn ihr die Ranken beiseite

drückt, einen schmalen etwa vier Schritt langen natürlichen Gang in das Innere des Felsrückens, bis sich die felsigen Wände im schattigen Dunkel verlieren.

Der Weg hierher war einfach, doch nun mag das Heldenwerk beginnen. Ihr entzündet eine Fackel.

Meisterinformationen: Hinter dem Zugang öffnet sich eine weitreichende kuppelförmige Höhle natürlichen Ursprungs. Der Schein der Fackel reicht nicht aus, um die Höhle in ihrer gesamten Ausdehnung zu erhellen. Die Wände der Höhle glänzen matt im Licht der Fackel, das Gestein erweckt den Anschein, als sei es mit einem glasartigen Überzug versehen.

Noch bevor die Helden sich genauer umsehen können, ertönt aus dem noch unbeleuchteten Teil der Höhle ein Summen, das in seiner Lautstärke sehr schnell anschwillt. Offenbar beginnt ein neuer Ansturm der Heuschrecken. Plötzlich dringen sie hervor. Scharen von Heuschrecken, die mit einem mal die Höhle mit ihren Insektenleibern überfluten und sich einen Weg nach draußen bahnen ohne auf die anwesenden Helden zu achten.

So schnell, wie sie kamen, sind sie auch schon wieder weg. Und so dauert die erste Begegnung mit den Heuschrecken nur wenige Sekunden. Dringen die Helden nun weiter in die Höhle vor, bemerken sie eine leicht angelehnte Tür im hinteren Teil, die hier nun so gar nicht zu erwarten gewesen wäre.

Allg. Informationen: Eine nagelneue Tür in dieser verlassenen Höhle, die sicher seit Jahren niemand betreten hat? Ihr macht die Tür weiter auf und blickt in einen offenbar künstlich angelegten Gang von vielleicht fünf Schritt Länge und einer unbequemen Deckenhöhe von gerade mal anderthalb Schritt. Feuerschein schimmert indirekt am Ende des Ganges.

Meisterinformationen: Bei dem Feuerschein handelt es sich um das Licht einer Fackel, die eine weitere kleine kuppelförmige Höhlung beleuchtet. In deren Mitte kauert im Schneidersitz ein alter, weißbärtiger Mann, der genau unter einer Metallkugel

Platz genommen hat, die an einer robusten Kette von der Decke herabhängt und einen Durchmesser von vielleicht 2 Spann aufweist. Die Kugel weist eine gewisse Zahl von Löchern auf, aus der nun wieder Heuschrecken zu quellen beginnen.

Der Mann ist natürlich eine Illusion, ein Abbild des Magiers Albarion selbst. Er stellt sich den Helden vor und faselt ein klein wenig von Lug und Trug, von seinen Problemen in der Vergangenheit mit den Dorfbewohnern, und dass ihn damals niemand ernst genommen hätte.

Beginnen die Helden Fragen zu stellen, wird Albarions Abbild diese vage beantworten und um den Brei herum reden. Er äußert Zweifel daran, ob die Helden in der Lage sein werden, ihr Ziel zu erreichen.

Zweck dieser Begegnung ist eigentlich nur, den Helden auf die Nerven zu gehen. Wertvolle Informationen erhalten sie nicht. Wenn die Helden den Wunsch äußern, dass der Magus verschwinden solle, wird er diesem nachkommen und sich in Luft auflösen. Selbiges passiert, wenn er angegriffen werden sollte.

Eine andere Welt

(Musik 2: Mike Oldfield: Crises (a))

Allg. Informationen: Schließlich also löst sich Albarion vor euren Augen in Rauch und Luft auf. Eine merkwürdige Begegnung! Für einen Moment hallt ein schelmisches Lachen in Euren Köpfen nach.

Noch merkwürdiger allerdings ist das spontane Auftauchen einer Tür, die zuvor ganz sicher nicht hier war. Sie befindet sich frei stehend an eben jener Stelle, wo eben noch der Magus kauerte. Sie ist unverschlossen, und unzweifelhaft erkennt man bei geöffneter Tür die rückwärtige Wand.

Meisterinformationen: Die Tür ist nur in eine Richtung passierbar, mit ihrem Durchschreiten beginnt die totale Illusion. Nichts, was danach passiert, ist real. Geht ein Held durch die Tür, bleibt er für die anderen zunächst sichtbar, während er selbst aber weder die Höhle noch seine

Kameraden erblicken kann. Er befindet sich nach eigenem Empfinden in einem völlig anderen Raum. Dabei ist es unerheblich, von welcher Seite die Tür passiert wird.

Eine Rückkehr ist dem Helden nicht möglich, auch wenn die Kameraden ihn direkt vor sich sehen. Streng genommen beginnt die absolute Illusion also bereits mit dem Öffnen der Tür. Sobald alle Helden die Tür durchschritten haben, befinden sie sich in einem kleinen vier-eckigen Raum

Das kleine Labyrinth

Eine Holztür führt aus dem Raum heraus, die mit einer einfachen Probe auf *Schlösser Knacken* oder auch mit roher Gewalt (*KK-Probe*) leicht zu öffnen ist. Natürlich können die Helden auch ihren magischen Schlüssel dafür verschwenden.

Dahinter befindet sich ein kurzer Gang, der sich verjüngt und vor einer weiteren Holztür endet. Diese ist ebenfalls verschlossen, weist aber kein Schlüsselloch auf. Statt dessen ist in Augenhöhe ein Holzkästchen mit feinen Linien auf der Oberfläche angebracht, das sich weder öffnen noch entfernen lässt. An seiner Unterseite ist ein Lederbeutel angeschnürt, der kleine Glasscherben enthält.

Vielleicht kommen die Helden von alleine darauf, dass die Scherben ein kleines Mosaik darstellen, das auf dem Kästchen zusammengefügt werden muss. Ist das vollbracht, öffnet sich die Tür. Andere Mechanismen führen hingegen nicht zum Ziel, denn die Tür ist weder mit bloßer Kraft noch mit Magieeinsatz zu öffnen.

Wenn sie als Spielleiter ein nicht allzu schweres Mosaik parat haben, können sie die Spieler gerne am Tisch puzzeln lassen, sonst reicht bereits eine gelungene *KL-Probe-3* aus, um das Mosaik zusammen legen zu können. Etwas schwieriger ist es dagegen, das Mosaik während des Legens auf der vertikalen Fläche des Kästchens fest zu halten. Hierfür ist eine *FF-Probe* von zwei Helden erforderlich.

Sobald das Mosaik vollständig ist, öffnet sich die Frontplatte des Kästchens und

gibt ein farbiges Holzplättchen frei, das ähnlich beschaffen ist, wie jenes, das seinerzeit dem Brief Albarions beigelegt worden war. Das Plättchen trägt die Nr. 2W6.

Die Tür springt von allein auf, sobald das Kästchen geöffnet ist!

Allg. Informationen: Die Tür ist einen Spalt breit aufgesprungen. Dahinter befindet sich ein weiterer 5 x 5 Schritt großer Raum, dessen Boden mit einer Schicht feinen Sandes bedeckt ist.

In der Raummitte hockt wiederum der weißbärtige Mann im Schneidersitz und grinst Euch hämisch an. Mit einem Finger zeigt er hinter sich auf eine Tür in der Wand und sagt dazu nicht ohne spöttischen Unterton: „Dort, meine Damen und Herren, dort geht es entlang. Willkommen in meinem kleinen Reich. Und seid gewiss: ich fange gerade erst an...“

Mit einem Knall löst er sich wieder in Nebel und Luft auf, begleitet von dem hämischen Lachen, das er auch beim ersten mal hat erschallen lassen. Dort aber, wo er saß, befindet sich nun ein weiteres hölzernes Plättchen des Holzmosaiks (Nr. 2W6).

Meisterinformationen: Sicher werden die Helden das Mosaikteil an sich nehmen und dann die Tür öffnen wollen. Das ist ohne Weiteres möglich, allerdings erklingt gleichzeitig das Geräusch einer Waffe, die gezogen wird. Im schmalen Gang hinter der Tür baut sich eine kräftige Gestalt auf, die in geschwärztes Leder gehüllt ist und einen mattschwarzen Krummsäbel mit goldenem Knauf in den Händen hält. Er redet nicht ein Wort und verweigert die Passage.

Ein Kampf ist früher oder später unausweichlich, wobei in der Enge des Ganges jeweils nur ein Recke angreifen kann. Auch Kampfmagie kann zum Einsatz kommen.

Die Illusion hat die Werte:

MU: 18	RS: 3	TP: W+4
LE: 30	AT: 14	PA: 11
MR: +10		

Außer der Waffe und der Lederrüstung hat der Mann keine Ausrüstung bei sich. Für den Kampf gilt der oben erläuterte Grundsatz, dass die Stärke des Gegners vom Eindruck abhängt, den die Helden haben. Die Werte sind daher nur Richtwerte.

Am Ende des kurzen Ganges ist ein schwacher Lichtschein zu sehen, dessen Helligkeit jedoch mit jedem Schritt abnorm schnell anschwillt. Nach nur fünf Schritten, am Ende des Ganges, wirkt das Licht taghell. Dort schließt sich eine unregelmäßig geformte Kaverne an, die ebenfalls taghell erleuchtet scheint, ohne dass eine Lichtquelle zu sehen wäre.

Linkerhand besteht die Wand aus einem unzerstörbaren durchsichtigen Kristall, der den Blick auf ein drei Schritte tiefer gelegenes Plateau freigibt, das über eine eiserne Leiter am hinteren Ende der Kaverne zu erreichen ist. Von dort führen drei steinerne Treppen hinab zu einem Labyrinth. Dieses ist kreisrund und besteht aus acht Mauerringen, soweit man von oben erkennen kann, jedoch ohne dass Durchgänge zu erkennen wären.

Das kleine Labyrinth

Seitlich jeden von einer der Treppen erreichbaren Einganges in das Labyrinth steht die Zahl 8 eingemeißelt. Halten Sie die Helden nicht zulange mit diesem Irrgarten auf. Es handelt sich nur um ein kleines Vorgeplänkel, das leicht zu knacken ist, hält man sich an die üblichen Regeln: Hält man sich jederzeit rechts, muss man zwangsläufig irgendwann den richtigen Weg finden. Wenn die Helden dieses System wählen, können Sie die Details abkürzen.

Da die Mauern im übrigen auch nicht sonderlich hoch und nach oben offen sind, kann man sie auch relativ leicht überklettern (*Klettern-Probe*).

Jeder Durchgang zu einem weiter innen liegenden Ring trägt an der Seite eine eingemeißelte Zahl, die der Nummer des Ringes angibt. Die Durchgänge selbst sind anderthalb Schritt hoch.

Wenn die Helden in eine Sackgasse laufen, hören sie leise und unterschwellig das Lachen des Magiers. Irgendwann werden sie aber in der Mitte, innerhalb des zentralen Mauerringes, ankommen.

Dort befindet sich eine metallene Luke, die in den Boden eingelassen ist. Darauf liegt ein weiteres dieser merkwürdigen Mosaikstücke aus Holz (Nr. 2W6), sowie ein Ledersäckchen mit allerhand Schrauben und Metallteilen. Die Luke ist glatt gearbeitet und besitzt weder Schloss noch Griff.

Es ist kaum möglich, die schwere Luke aufzuhebeln, da es kaum eine Fuge als Ansatz dafür gibt. Die Helden sind gezwungen aus den Teilen im Beutel einen Griff zusammenzufügen, der dann auf die Metallplatte der Luke aufgeschraubt werden kann. Entsprechende Gewinde sind hierfür vorgesehen.

Der ausführende Recke muss dafür zunächst eine *Mechanik-Probe+2* bestehen und mit einer *FF-Probe* das Werk vollenden. Scheitert die erste Probe, so weiß der Held nichts mit den Teilen anzufangen, scheitert die Fingerfertigkeit kann ein Kamerad aushelfen. Das Öffnen der Luke ist noch ein kleiner Kraftakt, der mit vereinten Kräften jedoch kein Hindernis sein sollte.

Unter der Luke tut sich ein weiterer Raum auf, zu dem eiserne Sprossen hinunter führen. Der Raum ist dunkel und bildet den Einsteig in das ungleich schwierigere ***Labyrinth der Irrungen***.

Für diese Episode des Abenteuers dürfen sich die Helden **24 Abenteuerpunkte** notieren.

III. Das Labyrinth der Irrungen

Meisterinformationen: Diese Episode stellt hohe Ansprüche an den Spielleiter und erfordert einigen Aufwand. Das Labyrinth ist von hoher Komplexität, was die Spieler auch spüren sollen. Daher sollten die Helden nicht zu schnell den Ausgang aus dem Labyrinth finden. Andererseits wird es den Spielern vermutlich schnell langweilig werden, durch ein Labyrinth zu irren, das zudem noch magische Wege aufweist. Darum obliegt es Ihnen, ein gesundes Mittelmaß zu finden.

Die Helden betreten dieses Labyrinth durch Raum 6. Beim Auffinden des Ausganges könnten einige Personen helfen, welche die Helden auf ihrem Weg treffen – ein Wahrheitsamulett kann hier gute Dienste leisten.

Magische Wege

Das Besondere an diesem Labyrinth sind die *Magischen Wege*, die sich verändern können und somit große Verwirrung und eventuell ein Gefühl der Hilflosigkeit bei den Helden hervorrufen werden. Aber auch bei diesen Wegen gilt: die Phantasie der Spieler bestimmt ihr Vorhandensein. Ein *magischer Weg* kann also entschärft werden, wenn jemand sagt: Das kann doch nicht sein!

Damit die *magischen Wege* zur vollen Geltung kommen können, ist es sinnvoll, die Helden selbst einen Plan zeichnen zu lassen. Malen Sie daher immer nur den gerade einsehbaren Teil auf, den die Gruppe dann in einen eigenen Plan einfügen kann. Erst dann gelangen Sie in den Genuss verblüffter Gesichter, wenn sich plötzlich ein Weg befindet, wo eigentlich eine Wand sein müsste. Darin bestehen die Irrungen dieses Labyrinthes.

Die magischen Wege können quer durch da Labyrinth führen, ohne dass die Helden dies bemerken. Sie können diese Wege jederzeit einsetzen, wenn Sie es für sinnvoll erachten. Und letztlich stellen sie auch ein Mittel dar, verzweifelte Helden aus dem Labyrinth zu führen, falls die Episode in arge Langeweile abdriftet. Er-

schaffen Sie dann einfach einen magischen Weg, der bis direkt zum Ausgang reicht. Der Ausgang aus dem Labyrinth führt in den Hesindetempel.

Zufallsbegegnungen

Hier sind zwei Begegnungen vorgeschlagen, die zur Verwirrung der Helden beitragen aber auch Hilfestellung geben können.

a) von Zeit zu Zeit sind Schritte oder wispernde Stimmen zu hören, gefolgt von Fackelschein. Schon tauchen zwei Männer auf, die einfach gekleidet sind, und allein durch ihre langen weißen Bärte ein wenig auffälliger wirken.

Die Männer sind freundlich und grüßen höflich, wenn sie an den Helden vorbei gehen. Ein Gespräch fangen sie von sich aus aber nicht an. Auf Fragen der Helden werden sie jedoch antworten. Dabei erscheinen sie äußerst wortkarg und antworten nur mit ja oder nein. Erklärungen geben sie keine.

b) schlurfende Schritte kündigen erneut eine Begegnung an. Auch Fackelschein kommt ins Sichtfeld, erneut gefolgt von zwei Männern. Diese jedoch sind sehr jung und richten ihre traumverlorenen Blicke auf den Boden. Auch sie sind schlicht gekleidet. Ihre schwarzen Bärte verleihen ihnen eine gewisse Würde.

Im Gegensatz zu den älteren Herren, ist von diesen beiden nur vages Herumgedruckse herauszubekommen. Sie sind wohl gesprächiger, aber auf direkte Fragen wird nur mit „vielleicht“, „wäre schon denkbar“ oder „weiß ich nicht mit Gewissheit zu sagen“ geantwortet. Auch sie geben keine längeren Erklärungen ab.

Raum 5

Dieser Raum ist Teil eines magischen Weges: Kommen die Helden von Süden her, steht hinter dem Vorhang, also außerhalb des Raumes ein Mann, der die Gruppe mit aufgerissenen Augen anstarrt

und etwas stammelt wie: „...aber, aber ich habe Euch gar nicht hineingehen sehen...!“

Er reißt den Vorhang zurück, und für die Helden wird ein Raum sichtbar, der eben noch nicht da war. Er blickt die Helden fragend an. Zweifeln die Helden stark an dem Raum, so meint der Mann nur: „So?“, schließt den Vorhang, öffnet ihn wieder, und der Gang ist wieder da, der Alte aber löst sich in Nichts auf.

Raum 6

Es ist der Raum, durch den die Helden das Labyrinth betreten. Kommen die Helden an, ist der Raum leer.

Bei einem späteren Eintreten wartet jedoch eine herbe Überraschung auf die Gruppe: der erste, der einen Blick durch die Tür riskiert, erhält einen betäubenden Schlag auf den Kopf, der ihm **W20+1 TP** und eine **tiefe Bewußtlosigkeit** beschert. Fairerweise können Sie dem Helden allerdings eine *Gefahreninstinktprobe*+5 zugestehen.

Die Gruppe steht drei Räufern gegenüber, die sofort angreifen.

Die Werte:

MU	10/11/10	LE:	25/36/30
RS:	3/2/4	TP:	W+3/4/4
AT:	11/12/12	PA:	10/8/9
MR:	-3/+2/0		

Den Räufern können die Helden zwei Mosaikplättchen abnehmen (2 x #2W6). Siegen die Räuber nehmen sie den Helden alles Geld und Schmuck ab, die Ausrüstung finden die Helden später über den gesamten Raum verteilt wieder.

Keulengang

Ein drei Schritt langes Gangstück ist an den Wänden paarweise mit Keulen bestückt, die bei Annäherung in unregelmäßigen Zeitabständen ausschlagen. Die Helden müssen dieses Stück einzeln passieren, bei 1 und 2 auf W6 trifft ein Keulenpaar, was 2 mal W+2 TP anrichtet.

Raum 10

Der Boden dieses Raumes ist über und über mit Mosaikplättchen bedeckt, sie gleichen sich alle aufs Haar und tragen die Nummer 2W6.

Raum 11

Der Raum ist dunkel. Der Boden ist nämlich über und über mit Rattenfallen und Fangeisen bestückt. Eine *Gefahreninstinkt-Probe* könnte den Helden eine Warnung sein, falls sie blauäugig genug sind, ohne vorherige Untersuchung in den Raum hinein zu spazieren.

In diesem Fall ist es fast unausweichlich, dass der betreffende Held etwas auslöst. Er rollt den W12: Bei 1 hat er mehr Glück als Verstand gehabt; bei 2-9 löst er eine Rattenfalle und damit eine Kettenreaktion aus, die ihm W6 SP einbringt; bei 10-12 ist er in ein Fangeisen getreten, was 2W6 SP einbringt.

Ausgang

Die Episode endet an der Treppe zum Hesindetempel, sofern die Helden nicht noch einen Nachschlag haben wollen und wieder umkehren. Denkbar wäre ebenso, dass die magischen Wege einen Spieler auf die Idee bringen, dass das ganze Labyrinth eine Illusion sein könnte. In diesem Fall verblassen die Mauern und geben die Sicht frei auf die Tür zum Hesindetempel.

Nochmal: Eher früher als später müssen Sie mit einem Aufstand Ihrer Spieler rechnen, wenn sich das Labyrinth nicht enden wollend ausdehnt. So weit sollte es nicht kommen. Tappt die Gruppe zu lange im Dunkeln, gibt es da immer noch magische Mittel und Wege...

Für das Passieren des Labyrinthes der Irrungen haben sich die Helden an dieser Stelle **20 – 50 Abenteuerpunkten** verdient, je nachdem wie ausführlich sie sich damit befasst haben.

IV. Der imaginäre Hesindetempel

Meisterinformationen: Kommen wir zu einer wahrhaft kurzen Episode im Verlaufe dieses Abenteuers.

Die Helden betreten den Tempel über die Treppe, die die Helden endlich aus dem vermaledeiten Labyrinth wieder hinausführt. Sie endet an einer Tür, auf der in goldenen Lettern steht: *Hesindes Haus*.

Der Türsteher, der an der Wand reglos verharret, öffnet die Tür und führt die Helden unaufgefordert zum Vorsteher des Tempels. Der nämlich hat eine Geschichte, die er den Helden unbedingt erzählen möchte.

Zur Person: Fagol, der Vorsteher, ist ein alter Mann, schmucklos gekleidet, leicht mager mit stark faltiger Stirn. Die Geschichte und sein Gesicht lässt nur einen Schluss zu: er ist in Sorge. Ohne Viel Vorreden beginnt er:

„Ich habe Euch erwartet. Ich hatte gehofft, dass Ihr den Weg zu mir finden würdet, und ich muss sagen, Ihr seid schneller, als ich je erwartete hätte. Leider konnte ich Euch den Weg nicht ersparen - er untersteht nicht meiner Macht.

Auch wir haben einen Brief gefunden, dessen Absender nur Albarion gewesen sein kann, und er erfüllt uns mit Sorge. Wir fanden ein Mosaik-Baustein (Nr. 2W6) – ich denke, Ihr wisst etwas damit anzufangen!

Die Geweihten dieses Tempels zeigten sich tief erschüttert, und erschüttert war auch ich. Wir wissen um die Macht Albarions. Wahrscheinlich wissen wir mehr darüber als Bolaran, wahrscheinlich sogar mehr, als jeder andere Mensch, der auf Deren wandelt. Doch dürfen wir unser Wissen nicht weitergeben, ob eines Eides, den wir schworen.

Wir wissen jetzt, warum wir damals gezwungen wurden, diesen Eid zu leisten – nun ist es zu spät; wir schworen bei He-

sinde und auch bei Phex! Doch so nehmt dieses hölzerne Kleinod. Ihr braucht es, und Ihr braucht davon noch mehr. Erst wenn Ihr alle zusammengetragen habt, erst dann habt Ihr die Macht, Albarion zu besiegen – Er selbst will es so, und die Macht ist auf seiner Seite, so ungern ich's gestehe!

Wir wissen von der Existenz dieser Plättchen im Wald der Schwarz-Feen. Ungern nur schicken wir Euch in diesen Wald, doch sehen wir keinen anderen Weg.

Wollt Ihr vor Alibar bestehen, so müsst Ihr den Weg auf Euch nehmen. Wartet nur einen kurzen Augenblick, dann werdet Ihr ihn sehen, den Wald der schwarzen Feen....!“

Damit verschwindet er durch die einzige Tür im Raum, ohne auf weitere Fragen zu achten. Mit dem Zuschlagen der Tür ertönt ein leiser Knall. Das ganze Gebäude zerfällt augenblicklich in einen bunten Nebel, allein das Mosaikplättchen bleibt zurück. Die Helden finden sich auf einer Wiese wieder. Vorn zeichnet sich ein Waldrand ab, und wie sollte es anders sein: es ist der Wald der Schwarz-Feen.

Es ist anzunehmen, dass sich die Helden bereits verschaukelt fühlen. Sie bleiben jedoch in der Illusion gefangen, solange bis sie diese in ihrer Gesamtheit anzweifeln und das offen aussprechen. Der Verdacht zu träumen oder in einer Globule zu sein, hilft ihnen nicht weiter. Immerhin haben die Helden nun ein Ziel: Mosaik-Teile zu sammeln und solange sie davon überzeugt sind, den Fluch nur brechen zu können, wenn das Mosaik vollständig ist, ist dem auch so!

Dieser Teil des Abenteuers ist damit beendet, die Helden dürfen sich noch einmal **6 Abenteuerpunkte** gutschreiben.

V. Der Wald der Schwarz-Feen

Meisterinformationen: Die Schwarz-Feen sind ein Konstrukt der Fantasie Albarions. Helden mit einer hohen Kenntnis in feeischer Kulturkunde, Geographie, Geschichtswissen oder auch Magiekunde mögen ihr Wissen gern auf die Probe stellen, werden aber zu der Erkenntnis gelangen, von diesen Wesen nie gehört zu haben.

Die Feen erscheinen unfreundlich, abweisend und in ständiger Sorge. Den Helden droht keinerlei Gefahr, was sie aber nicht wissen können. Zwerge indes mögen da anderer Ansicht sein, wie sich noch zeigen soll.

Für das Abenteuer hat diese Episode den Zweck, die Verwirrung weiter aufzubauen aber auch den Grad der Ungeheuerlichkeit der Illusion zu heben. Nicht zuletzt sollen die Helden hier ein weiteres Teil des Mosaiks finden.

Betreten des Waldes

(Musik 3: Vollenweider: Brotherhood)

Allg. Informationen: Der Wald ist überaus dicht gewachsen, als hätte seit Jahrzehnten niemand mehr seinen Fuß auf diesen Boden gesetzt. Stellenweise ist das Unterholz so dicht verwachsen, dass nicht einmal ein Eichhörnchen hier einen Weg würde finden können.

Das schummrige Zwielicht im Wald und das trockene knisternde Holz tut ein übriges, dass sich niemand so recht wohlfühlen mag hier.

Meisterinformationen: eine einfache Probe auf *Sinnenschärfe* oder auf *Fährtsuchen* hilft dabei, einen alten überwucherten Pfad zu entdecken. Er führt in den Wald hinein. Der Weg durch den Wald ist unerheblich, da alles Illusion ist, und die Helden gar nicht umhinkommen können, irgendwann und irgendwo auf weitere Waldbewohner zu treffen. Sie werden sie sich buchstäblich herbeisehnen.

Die im Folgenden beschriebenen Begebenheiten und Begegnungen stellen Stationen dar, die Sie beliebig einstreuen oder auch weglassen können. Es gibt nur ein einzige notwendige Begegnung in diesem Wald, und das sind die Feen selbst.

schwarze Panther

Meisterinformationen: Nur für den Fall, dass sich ihre Helden gerne im Kampf beweisen: ein bis mehrere Panther brechen aus dem Gebüsch hervor, um ihr Revier zu verteidigen.

Werte:

MU: 12 LE: 20 RS: 1
AT: 12 PA: 6 MR: -3
TP: W+2 (Rachen) W+1 (Pranken)

Leuchtpilze

Allg. Informationen: Einige Schritt jenseits des dichten Dickichts schimmert es bläulich vom Boden herauf. Dichtes Geäst verhindert den direkten Blick auf das, was dort leuchtet, überdies liegen etliche Schritt unbegebar Waldboden dazwischen - was tun?

Meisterinformationen: Der Entdeckung darf eine *Sinnenschärfe-Probe* voraus gehen. Ob sich die Helden darum kümmern? Es handelt sich um eine fluoreszierende Pilzart, die zwar sehr unappetitlich aussieht und auch nicht sonderlich gut schmeckt, aber dafür bei Verzehr gleich 2 LP zurückgeben.

Einen kleinen Nachteil haben die Pilze: Die Heilkraft entfalten sie nur, wenn sie frisch sind!

Junge Echsen

Meisterinformationen: Wieder bedarf es einer *Sinnenschärfe-Probe*, um auf ein Geräusch aufmerksam zu werden: ein leichtes Knacken im Gebüsch. Stellen die Helden darob jegliches Gespräch ein, tut

sich nichts weiter, ansonsten hören sie kurze Zeit später metallischen Klirren: Waffen werden gezogen. Danach tauchen zwei, nein, vier Echsenköpfe auf: vier junge Achaz, die unschlüssig in Richtung der Helden schauen, sie gleichsam aber auch mit ihren Waffen bedrohen.

Nun, es handelt sich um eine echsische Heldengruppe, die nichts Böses will, aber Böses vermutet. Mit diplomatischem Vorgehen lässt sich die Lage leicht entschärfen.

Werte:

MU: 7 LE: 17 RS: 1
AT: 9 PA: 8 TP: W+3
MR: -4

Latrine

Allg. Informationen: Am Wegesrand fällt Euch eine kleine Holzhütte auf. Sie ist fensterlos und misst von der Grundfläche kaum zwei Rechtschritt.

Die Formgebung der Hütte und der penetrante Geruch lassen im Prinzip nur einen Schluß zu: eine Latrine! Aber - mitten im Wald?

Gerberei

Allg. Informationen: War der Weg zunächst schwer zu erkennen, so kann man ihm jetzt gut folgen. Deutlich zieht sich der ausgetretene Pfad durch den Wald, immer häufiger sieht man hier auch seitlich einmündende Nischen im Dickicht, durch die eine größere Zahl von Lebewesen gekommen sein muss.

Ihr folgt dem Weg weiter bis zu einer Gabelung. Wolltet Ihr weiter geradeaus, müsstet Ihr wieder einen weniger ausgetretenen sich verjüngenden Pfad nehmen, während der linke Weg weiterhin breit und gut begehbar aussieht. Mehrere zehn Schritt weiter säumen Pfähle den Wegesrand, gleichzeitig allerdings macht sich ein unangenehmer Fäulnisgeruch breit.

Meisterinformationen: Jedem Helden fällt sofort auf, dass etwas auf den Pfählen steckt. Eine *Sinnenschärfe-Probe-3* zeigt, dass es sich dabei um Zwergenköpfe

handelt: Bleiche Schädel wie auch Schrumpfköpfe zieren die spitzen Pfähle, und immer mehr macht sich ein unangenehmer Geruch von Fäulnis gemischt mit herben Kräutern breit.

Elfen verlassen jetzt die Gruppe ob des widerwärtigen Gestanks, während Zwerge schon wegen der zutiefst widerwärtigen Szenerie ein Weitergehen ablehnen sollten es sei denn, ihnen gelänge eine *JZ-Probe*! Andere Helden könnten ins Stocken geraten, wenn ihnen eine *TA-Probe* gelingen sollte.

Einige Schritte weiter bietet sich ein erschütterndes Bild, denn was hier passiert, wäre in der realen Welt undenkbar: 6 Oger betreiben hier eine Gerberei für Zwergenleder. Mutige Helden, die sich weiter heran trauen, erspähen schließlich einen Leichenhaufen. Dort sind gehäutete und enthauptete Zwergenkörper aufgestapelt, blutverschmiert, die unteren bereits mit Fäulnispilzen überzogen.

Auf der anderen Seite befinden sich eben jene Oger mit der Bearbeitung der Zwergenhäute beschäftigt sind, die gegerbt werden und hernach als Ledermatten auf einen weiteren Haufen gestapelt werden.

Sie bedienen die schweren aus Holz erbauten Maschinen, mischen Tinkturen, schlachten verzweifelt zappelnde, geknebelte Zwerge ab, um sie danach zu enthaupten und zu häuten.

Vielleicht sollten sich die Helden zurückziehen, bevor auch sie in die Lederverwertung überführt werden, doch vielleicht entspinnt sich auch ein Gespräch über das Tun der Oger. Jähzornige Zwerge können gar einen Überraschungsangriff versuchen wollen.

Die Werte:

MU: 22 LE: 40 RS: 3
AT: 10 PA: 6 TP: 2W+4
MR: W-4

Auch hier bestimmt letztlich wieder das Bauchgefühl der Helden, wie sich die Begegnung gestaltet und wie gefährlich die Oger tatsächlich sind.

Eremit

Meisterinformationen: Eine schlichte und undichte Hütte steht am Wegesrand. Aus dem Inneren dringt Licht ins Zwielflicht des Waldes. Auf ein Klopfen hin bittet man Gäste herein. In der Hütte sitzt ein alter Mann, gemütlich schaukelnd, während er unablässig an einem Stück Kautabak mümmelt. Er nickt mit dem Kopf zur Feuerstelle hinüber, wo sich ein dampfender Krug mit frischem Kräutertee befindet.

Der Mann redet mit den Helden in Bruchstücken und mitunter auch wirt. Eine präzise Antwort auf eventuelle Fragen erhalten die Helden nicht, lange Zeit sieht er die Helden auch nur einfach schweigend an, während er in seinem Stuhl schaukelt.

Wenn die Helden irgendwann genug haben von dem komischen Kauz, gibt er noch folgenden Rat: „Glaubt ja nicht alles... alles, was sich hier abspielt...! Auf der Hut müsst Ihr sein, denn...“

Das alles sei Lüge? Nein, oh nein, Ihr Grünschnäbel nicht eigentlich, nicht in der Wahrheit selbst, doch sollte ich den Mund jetzt halten – verbrennen werde ich ihn mir noch!

Grünschnäbel! Die Feen können Euch helfen... ein kleines Stück, weil sie selbst nur... ein kurzes Stück Euren Weg begleiten. Sie sind doch selbst nur Lüge so wie ich – tss tss tss, ich rede zu viel, zu viel...! Wirklich: Ihr solltet besser gehen jetzt! Ich rede wirt, denkt Ihr... nun, vielleicht rede ich wirt, aber dafür ist's die Wahrheit – und doch versteht Ihr sie nicht. Narren! Geht jetzt, verschwindet!“

Damit spuckt er aus, schließt die Augen und setzt eine Schmolmine auf...

Kobold

Allg. Informationen: Völlig vertieft sitzt am Wegesrand ein Kobold. Eine schwere eiserne Kette, die an seinem Fußgelenk befestigt ist, weist ihn als einen Gefangenen aus. Vor dem Armen steht eine zierliche Balkenwaage, vor der zwanzig Stapel mit Dukaten aufgereiht sind.

Meisterinformationen: Der Kobold kommt nur frei, wenn er eine Aufgabe, die ihm die Feen gestellt haben lösen kann: Jeder Stapel Dukaten besteht aus 20 Münzen, doch einer der Stapel besteht aus falschen Münzen, die zwei Skrupel weniger wiegen als die echten.

Mit einem einzigen Wiegevorgang soll der Kobold herausfinden, welcher Stapel es ist, danach zerfällt die Feen-Waage zu Staub; ein recht bekanntes Rätsel als Vorgeschmack zu den Klugheitstoren, die noch kommen werden.

Die Lösung ist simpel: Man nummeriere die Dukatenstapel und lege von jedem Stapel eine der Nummer entsprechende Anzahl Dukaten auf die Waage. Wären alle echt, würden sie 55 Unzen wiegen. Also kann aus dem fehlenden Gewicht auf den richtigen Stapel geschlossen werden.

Der Kobold bedankt sich mit warmen Worten und löst sich dann in Luft auf, den Stapel mit den gefälschten Münzen zurücklassend...

Kräuterfrau

Diese kommt den Helden auf dem Weg entgegen. Sie hat lange Haare von brauner Farbe, vereinzelt jedoch kommt auch schon eine graue Strähne zum Vorschein. Es handelt sich um eine Kräuterfrau, die fast alles an Kräutern anbieten kann, was den Helden so einfällt – warum nicht, ist doch nach dem Abenteuer eh nichts mehr davon übrig.

Das Volk der Schwarz-Feen

Meisterinformationen: Endlich erreichen die Helden die Feen, deren Vertrauen sich die Helden allerdings noch verdienen müssen. Die Feen sind geprägt von ihrer finsternen Gemütsverfassung, was sie nicht nur misstrauisch sondern auch sehr schweigsam macht.

Sie können den Erwerb des Vertrauens der Feen abkürzen, indem sie die Helden eine in Not geratene Fee finden lassen, der sie ihre Hilfe anbieten. Dann geht die Kontaktaufnahme zügig vonstatten.

Andernfalls wird es eine Weile dauern, bis die Schwarz-Feen mit den Helden ins Gespräch kommen. Mit etwas Geduld sollten die Helden zum Ziel kommen und den Feen zwei der Mosaik-Teile (#13 und #14) abschwatzen können.

Das Volk der Schwarz-Feen ist nicht weiter von Belang. Wenn Sie wollen können Sie das Dorf der Feen mit Leben füllen. Stellen Sie sie düster und melancholisch vor. Ein Lachen hört man selten und wenn nur verschämt und

gedämpft. Echte Freundschaft zu knüpfen dürfte nahezu unmöglich sein.

Wenn die Helden überzeugend genug erklären können, warum sie die Mosaik-Teile benötigen, wird man sie ihnen geben und sie zu den Klugheitstoren führen, durch die man die Gruppe zu gehen heißt.

Dort warten auch noch **50 Abenteuerpunkte** auf die Helden, die sie sich für diese Episode verdient haben.

VI. Die Klugheitstore

Meisterinformationen Der Weg zu den Toren, so sagen die Schwarz-Feen sei streng geheim, daher werden den Helden die Augen verbunden. Zuvor stimmen die Feen einen monotonen, dumpfen Gesang an, der auf eine Beschwörung hindeutet. Der Gesang hält etwa 10 Minuten an, dann dürfen die Helden die Tore sehen.

Allg. Informationen: Als Euch die Augenbinden wieder abgenommen werden, befindet Ihr Euch wieder in einer Höhle, ringsum überall nur fester schwarzer bis schwarz-grauer Basalt. Unweit vor Euch schimmert silbern eine größere Fläche - das muss das erste Tor sein.

Ein kleines Stück ist noch zu gehen, doch die Feen wünschen euch Glück und machen sich selbst wieder auf den Weg in ihr Dorf zurück, während ihr euch dem ersten Tor zuwendet. Ihr habt das erste Tor noch nicht ganz erreicht, da fällt Euch eine Nische im Fels auf, in der eine Lederkappe abgelegt ist.

Meisterinformationen: Sobald ein Held die Kappe aufsetzt, beschwört er damit ein nebulöses Abbild Albarions hervor, das der Gruppe die Spielregeln für das Durchschreiten der Klugheitstore erzählt. Allerdings bemerken seine Kameraden davon nichts:

(Musik 4: Gandalf: Simades, a guide on the path of wisdom)

Allg. Informationen: Plötzlich erstarren deine Kameraden inmitten ihrer Bewegungen, als wäre für sie die Zeit plötzlich erloschen. Dafür aber bewegt sich etwas unmittelbar vor Dir: eine Nebelschwade die aus dem Boden dringt und sich schließlich in einem Abbild Albarions manifestiert.

„Höre er mir gut zu, Narr!“ beginnt er zu sprechen, „Will er es wagen, die Tore zu öffnen? Ist er bereit das Risiko zu tragen, wenn er nicht in der Lage bist, es zu vollbringen?“

er hat nun die Möglichkeit die Kappe wieder abzulegen, um die Bürde einem seiner Begleiter zu übertragen. Will er sich aber selbst der Aufgabe stellen, so lasse er die Kappe auf, und das Spiel wird beginnen...“

Meisterinformationen: Der Held muss sich nun entscheiden. Er kann die Bürde selbst auf sich nehmen oder aber die Kappe absetzen. In dem Fall kann die Gruppe beraten und einen Vertreter wählen. Natürlich bietet es sich an, vom KL-Elixier Gebrauch zu machen. Wenn sich schließlich ein Freiwilliger gefunden hat, erscheint Albarion erneut. Die übrigen Helden erstarren sofort wieder, sobald der Held die Kappe auf seinem Kopfe trägt.

Allg. Informationen: „So sei es denn! So höre er nun das Prozedere zum Öffnen der Klugheitstore:

Jedes der Tore ist zu öffnen durch die präzise Antwort auf ein Rätsel und der Erklärung, wie er zur Antwort gelangt sei. Gelingt es ihm, die treffende Antwort zu finden, öffnet sich das jeweilige Tor, fehlt er in seiner Antwort, so wird der Dumpfschädel ihn behelligen und ihn seiner Intelligenz berauben, damit das Tor zu öffnen – versage er darum nicht zu oft!“

Damit löst sich die Gestalt erneut auf und lässt Dich allein mit den ersten Tor.

Meisterinformationen: Jedes Rätsel muss vom Helden (bzw. Spieler) gelöst werden. Kommt der Spieler nicht von alleine drauf, sei ihm jeweils eine spezifische Talentprobe zugestanden. Fruchtet auch jene nicht, so verliert der Held einen (imaginär) permanenten KL-Punkt, woraufhin sich dann aber das Tor öffnet.

Tor 1

Allg. Informationen: Das Tor ist etwa zwei Schritt hoch und besteht aus einem silbrigen Material. Das schlichte einflügelige Tor besitzt keinerlei Schlösser. Kaum

stehst Du vor dem Tor, erscheint erneut Albarions Gestalt mit einer Pergament-Rolle unter dem Arm, die er behutsam öffnet, um das erste Rätsel vorzutragen:

„Nimm an, Du marschierest mit einer Geschwindigkeit, die Dich in einer Stunde fünf Meilen zurücklegen lässt. Ein Pfad von drei Meilen Länge führt durch einen drei Meilen tiefen Wald. Wie weit vermagst Du in einer halben Stunde in den Wald hineingehen?“

Meisterinformationen: Ein eher noch leichtes Rätsel. Die Lösung ist: Andert-halb Meilen, denn danach geht er nicht mehr in den Wald hinein, sondern wieder hinaus!

Helfen kann hier am ehesten das Talent **Orientierung**, sollte der Spieler nicht auf die Lösung kommen.

Tor 2

Allg. Informationen: Das erste Tor beginnt mit lautem Knirschen aufzuschwingen. Dahinter kommt das zweite Tor zum Vorschein.

Es ist nur wenig größer als das vorhergehende Tor, besteht aus demselben Material. Die beiden Flügel des Tores sind mit feinen Linien verziert, die in die Frontseite eingraviert wurden; sie stellen Lilien dar.

Albarion wartet schon darauf, das zweite Rätsel zu verlesen: „Was wiegt nichts, kann mit bloßem Auge gesehen werden und lässt ein Fass weniger wiegen, tut man es hinein?“

Meisterinformationen: Es handelt sich dabei um ein Loch, auf das alle Kriterien zutreffen. Ein entsprechendes Talent ist nicht leicht zu finden, vielleicht versuchen Sie **Holzbearbeitung**? Luft ist keine adäquate Antwort, da ein leeres Fass bereits Luft enthält und nicht nach der Füllung gefragt ist.

Tor 3

Allg. Informationen: Wieder öffnet sich das Tor mit knirschenden Lauten. Die beiden Flügel weichen zur Seite und geben den Blick frei auf ein größeres zweiflügeliges Tor aus reinstem Silber in welches

messingfarbene Zopfmuster eingearbeitet wurden.

Doch Albarion lässt Dir kaum Zeit, das Bauwerk zu bewundern. Unvermittelt verliert er das dritte Rätsel:

Ein Junge und ein Mädchen unterhalten sich: „Ich bin ein Junge,“ sagt das schwarzhäufige Kind. Das rothaarige Kind kontert: „Ich bin ein Mädchen!“

Wenn mindestens einer der beiden lügt, wer ist dann was?“

Meisterinformationen: Da mindestens einer lügt, lügt der andere auch, da sonst die Kombination Junge/Mädchen nicht stimmen würde. Also hat der Junge rote Haare und das Mädchen schwarze. Als zugehörige Talentprobe könnte man auf **Lügen** zurückgreifen.

Tor 4

Allg. Informationen: Das nächste Tor reicht nun schon etwa zweieinhalb Schritt in die Höhe. Das Tor ist wiederum aus reinem Silber gefertigt und mit zahlreichen großflächigen Blattgold-Ornamenten versehen.

Albarion liest erneut: „Ich stelle ihm eine Frage, die er nur mit 'ja' oder 'nein' beantworten darf. Er wird die Frage falsch beantworten müssen, obgleich er sich dessen genau bewusst ist. Welche Frage stelle ich ihm?“

Meisterinformationen: Ein Rätsel für spitzfindige Sprachkennner: Die Frage lautet: „Wirst du meine Frage mit 'nein' beantworten?“. Antwortet er „ja“, so ist die Antwort falsch, sagt er „nein“ so tut er es doch und wieder ist die Antwort falsch. Das Talent **Sprachen Kennen** könnte hier hilfreich sein!

Tor 5

Allg. Informationen: Tor 5 erreicht eine Höhe von bestimmt drei Schritt und ist aus massivem Gold gefertigt, worauf kleine künstlerische Blumen aus Silber aufgebracht sind.

Doch Albarion lässt keine Zeit verstreichen. Er gibt dir sechs kurze Holzstückchen:

„Lege mir aus diesen sechs Hölzern vier gleichseitige und gleichgroße Dreiecke, ohne dafür ein Holz zu zerbrechen!“

Meisterinformationen: Hier kann auf das **Mechanik**-Talent ausgewichen werden.

Im Prinzip ist die Lösung simpel, wenn man die zweidimensionale Denkweise verlässt: Man baue einfach eine Pyramide aus vier gleichseitigen Dreiecken, einen Tetraeder also!

Tor 6

Allg. Informationen: Und noch größer ist das Tor, das sich nun auftut. Kunstvoll wurden hier Ornamente in das goldene Tor eingefügt.

Albarion erhebt die Stimme: „Vor einem Tempel in Rodebrannt wird jeden Morgen ein Korb mit Früchten aufgestellt. Daraus dürfen sich hungrige Menschen für sich und ihre Familien Früchte herausnehmen. Doch jeder darf nur ein Drittel der Früchte nehmen, damit der Korb nicht sogleich leer ist. Zwei Männer und eine Frau waren gekommen und hatten je ein Drittel für sich genommen. Es der Priester am Mittag den Korb wieder einholte, lagen acht Früchte im Korb. Wie viele waren es am Morgen?“

Meisterinformationen: Jeder der drei hinterließ $\frac{2}{3}$ der Menge, also muss die Zahl jeweils mit $\frac{3}{2}$ multipliziert werden: $8 \cdot \frac{3}{2} \cdot \frac{3}{2} \cdot \frac{3}{2}$. Es waren also 27.

Als Ausweich-Talent kommt **Rechnen** infrage.

Tor 7

Allg. Informationen: Das riesenhafte letzte Tor besteht aus verschiedensten Edelmetal-

len – ein Wunderwerk der Schmiedekunst. Erneut durchbricht Albarion die Stille:

„Diese Aufgabe ist merkwürdig, doch was so merkwürdig ist, bleibt geheim. Ich behalte es, wie ich hoffe, für mich. Doch wie rasch kommst Du darauf? Bei aufmerksamem Vergleich dieses Textes mit bereits Geläufigem fällt Dir sicherlich sofort auf, was hier so seltsam ist, oder? Vielleicht glaubst Du, ich mache mich lustig über Dich? Ich versichere Dir, es ist gerade umgekehrt. Löse die Aufgabe selbst. Betrachte sie, grübele mit Fleiß darüber, so ist der Erfolg Dir sicher.“

Meisterinformationen: Eine harte Nuss, die es hier zu knacken gilt. In diesem Textstück fehlt der Konsonant, der in der garthischen Sprache am häufigsten vorkommt: das „n“. Wahrscheinlich kommt niemand von alleine drauf. Wie gut, dass es das Talent **Sprachen Kennen** gibt...

Ist das letzte Rätsel gelöst, öffnet sich auch jenes Tor. Albarions Abbild löst sich einmal mehr in Luft auf, und von den restlichen Helden fällt die Starre wieder ab. Hinter dem siebten Tor liegt auf dem kahlen Felsboden ein Mosaikplättchen, das die Nummer 15 trägt. Die Tore lösen sich ebenfalls in Nichts auf. Übrig bleibt ein Tunnel, aus dem schwaches Licht herüber dringt.

Dahinter befindet sich das Burgenland, eine riesenhafte Parklandschaft bis an den Horizont.

Für die Episode erhält jeder Held noch einmal **5 Abenteuerpunkte**; derjenige, der die Rätsel gelöst hat, erhält für jede richtige Antwort, die ihm selbst eingefallen ist, weitere **5 Abenteuerpunkte**.

VII. Das Burgenland

Meisterinformationen: Die Helden befinden sich nun in einer mehrere Reichtmeilen messenden Parklandschaft. Unweit befindet sich eine Burg, etwas weiter entfernt reckt sich eine weitere empor und bis zum Horizont erheben sich immer wieder Festungsanlagen, Burgen und Schlösser, so weit das Auge reicht.

Die Helden allerdings werden es nur mit einem zu tun bekommen, so dass die Beschreibung eines Schlosses stellvertretend für alle gelten mag. Dass die Helden dieses eine – sie mögen sich eines aussuchen – erkunden, ist für den Fortgang der Handlung unerlässlich. Zur Not muss eben eine *NG-Probe* herhalten.

Das Schloss

Allg. Informationen: Von außen betrachtet machen die Burgen und Schlösser einen unbewohnten Eindruck, zumindest sind auf den Zinnen keine Menschen auszumachen; eines aber ist allen Burgen gleich: Das zweiflügelige geschlossene Tor, dass über eine sich verjüngende Treppe zu erreichen ist.

Die Treppe wird beidseitig von großen Marmorsäulen gesäumt, der großzügige Umgang mit kostbaren Baumaterialien lässt auf einen unerhörten Reichtum des Besitzers schließen.

Meisterinformationen: Die Helden mögen eine *Sinnenschärfe-Probe-5* ablegen, um zu erkennen, dass an dem Eingangportal ein Pergament angebracht ist. Die Torflügel sind nur angelehnt. Auf dem Pergament steht in feinen Lettern:

Habt wacker Euch geschlagen. Und fündig geworden seid Ihr! Wie Ihr seht, ist dieses Schloss nicht bewohnt, was also wollt Ihr hier? Wenn Ihr es aber gänzlich nicht lassen wollt, dann meldet Euch im Audienzsaal - Ihr werdet erwartet!

Auf ein Klopfen hin meldet sich dementsprechend niemand.

Säulengang

Allg. Informationen: Hinter dem Tor schließt sich ein Gang an, der beidseitig von Säulen gesäumt wird und geradeaus durch eine große Halle führt. Die Säulen bestehen aus kunstvoll bearbeitetem Marmor.

Der Gang führt schlicht geradeaus und endet schließlich an einer Treppe, die nach unten führt. Unten erkennt man, dass sich die Halle noch einmal verbreitert.

Meisterinformationen: Jenseits der Säulen befinden sich verschiedenste Ausstellungsstücke, teils in Vitrinen ausgestellt, teils in extra angefertigten Ständern dargeboten. An Wandhaltern platziert kann man Prunkschwerter und fremdländische Wappenschilder bewundern, während in den Vitrine zumeist Schmuckstücke ausgestellt sind, wie etwa Diademe, Ketten, Reifen oder feine Borten.

Viel interessanter ist aber, dass findige Helden hier auch die restlichen Mosaik-Teile der Nummern 2W6 finden können, wenn sie nur lange genug Ausschau halten.

Treppabwärts

Allg. Informationen: Die Treppe führt hinter in einem 21 mal 21 Schritt messenden Raum. Der Mittelteil ist wiederum durch Marmorsäulen abgetrennt; in diesen führt die Treppe hinein. Zu allen anderen Seiten führen ebenfalls Treppen aus dem Raum heraus, sie enden allesamt an einer Tür.

Der Boden des Mittelteils ist mit einer feinen Mosaikarbeit verziert, die den Kopf Albarions wiedergibt. Es wurde aus vielen kleinen bunten Steinchen angefertigt.

Meisterinformationen: Mittels einer *Sinnenschärfe-Probe* erkennen die Helden nun, dass hinter den Säulen einige starre Männer und Frauen in langen braunen Kutten sitzen – auf jeder Seite zehn. Sobald der erste Held seinen Fuß auf den Boden des Mittelteiles setzt, beginnen die

insgesamt vierzig Leute in den Kutten ein beschwörerisches „Hommm! Hommm!“ Mit diesem Homm müssen die Helden nun leben, denn es hört nicht wieder auf. Dass die Leute aber Anstalten machten, den Helden etwas sagen oder sie gar angreifen zu wollen – nicht die Spur!
Egal, für welche Treppe sich die Helden nun entscheiden, fahren Sie fort mit dem Sensenmann. Sollten die Helden allerdings das Schloss sogleich wieder verlassen wollen, kommt ihnen ein Mann entgegen, der sie freundlich bei der Hand nimmt und sie in den Audienzraum führt.

Sensenmann

Allg. Informationen: Die Treppe endet vor einer Tür, die einen kleinen Spalt breit aufsteht. Dahinter befindet sich ein primär unbeleuchteter 4 mal 4 Schritt großer Raum ohne weitere Ausgänge.

Nach dem Entzünden einer Fackel zeigt sich schließlich ein großer Mann, dessen Gesicht unter einem schwarzen Kapuzenmantel verborgen bleibt. Halb geschultert trägt die Gestalt eine Sense.

Der Mann steht hinter einem hölzernen Stumpf, auf dem ein Mosaikplättchen liegt. Die Blicke des Mannes sind zwar nicht zu sehen, aber fühlen kann man sie deutlich. Und scheinbar wollen sie sagen: „Holt Euch doch das Mosaik, holt es Euch doch.“

Meisterinformationen: Solange die Helden nicht näher kommen, rührt sich der Sensenmann nicht weiter. Erst wenn sich die Helden auf das Plättchen zu bewegen, regt sich die Figur und greift zur Sense, ohne auch nur ein Wort dabei zu verlieren.

Die Werte:

MU: --	LE: 20	RS: 2
AT: 11	PA: 10	TP: W+3
MR: 15		

Ist die LE des Sensenmannes auf 0 gesunken, fällt er als leerer Mantel zu Boden, die Helden können das Plättchen an sich nehmen, es trägt die Nummer 16. Die Helden werden keinen weiteren Ausgang

finden und müssen sich deshalb für eine andere Treppe entscheiden.

Fahren Sie mit dem Audienzraum fort.

Audienzraum

Allg. Informationen: Die Tür endet treppaufwärts vor einer geschlossenen Tür.

Meisterinformationen: Die Helden betreten einen großen Saal von 15 x 25 Schritt Größe. Gleich hinter der Tür befindet sich ein Rednerpult, auf das die Heldengruppe von hinten zugeht.

Auf der anderen Seite des Saales, steigt das Zimmer an; ein breites Publikum in braunen Roben hockt auf Hockern und Tribünenbänken und starrt die Heldengruppe an, bis schließlich eine gestrenge Stimme ertönt, die da brüllt: „Setzen!“

Da sich an der rückwärtigen Wand genau so viele Stühle befinden, wie Helden im Raume stehen, wollen wir annehmen, die Helden setzen sich tatsächlich. Aus der Menge erhebt sich sodann ein Mann mit einem mittlerweile sehr bekannten Gesicht: Albarion. Er geht auf das Rednerpult zu, ohne weiter auf die Helden einzugehen. Es beginnt eine Art Verhandlung, zumindest bittet Albarion um Wortmeldungen, die auch sogleich kommen.

„...“

- Ich denke, wir sollten Ihren Weg jetzt und hier beenden...

- Sie wissen zu viel, wir müssen sie schweigend machen...

- Ach was, wissen! Haben noch nichts verstanden die jungen Leute, nichts!

- Aber sie wollen unsere Existenz zerstören!

- Nein, wollen sie nicht. Könnten sie zwar, wollen sie aber nicht - drum sage ich ungefährlich, jawohl, das sage ich!

- Wehe sie erkennen uns, vernichten wir sie, bevor es uns an den Kragen geht. Wenn sie merken, wie die Spielregeln sind, ist es zu spät...“

Und so weiter. Die Verhandlung dauert wohl eine Stunden, während der sich die Helden ruhig zu verhalten haben. Melden sie sich selbst zu Wort, wird ihnen selbiges nicht erteilt, wollen sie sich

davonstehlen, donnert erneut die ernste Stimme: „Setzen!“

Da die Verhandlung aber augenscheinlich um eine junge Heldengruppe vor Ort geht, werden die Helden doch sicher Interesse genug haben, zuzuhören. Letztlich dreht sich der Magus um und sagt: „Meine jungen Freunde. ihr seht, die Leute hier sind über euch geteilter Meinung. Fakt ist, dass ihr ihnen gefährlich werden könnt. Noch ahnt ihr es vielleicht nicht, und doch liegt es klar vor Augen, und bald werdet Ihr soweit sein und uns vernichten.

Doch erkennen wir Eure Absicht an, respektieren sie sozusagen. Deshalb helfen wir Euch, uns zu vernichten: Wir bringen Euch an einen Ort, der Euch Aufschluss gibt darüber, was hier vor sich geht. Und schon jetzt habt Ihr mehr Macht, als Ihr ahnt.“

(Musik 5: Gandalf: 2nd door/Castles of sand)

Sodann stehen die Männer auf und bewegen sich auf die Tür zu. Die Helden geraten in die Menge und werden einfach mitgerissen in den Treppenraum zurück. Ein Gang war dort noch, eine Treppe, die die Helden jetzt hinaufbefördert werden. Die Tür zuoberst wird aufgerissen, ein gleißend heller Lichtschein fällt durch die Tür herein und brennt den Helden in den Augen. Man schiebt die Helden hinein in den dahinter liegenden Raum und schlägt die Tür hinter Ihnen zu (**2 SP** für jeden).

Wenn die Helden ihre Augen wieder öffnen, befinden sie sich auf einem Hochplateau im magischen weißen Garten. Bedenken Sie weiterhin, dass die Gefühle der Helden Einfluss auf das Geschehen haben und passen Sie den Ablauf an.

Die Episode im Burgenlandes ist vorbei, für ihn bekommt jeder Held weitere **15 Abenteuerpunkte**.

VIII. Der magische weiße Garten

Meisterinformationen: Allmählich geht es auf das Ende zu. Und darum muss sich das Erlebte jetzt bis ins Absurde hinein steigern, falls es den Helden nicht ohnehin schon so vorgekommen ist!

Gingen die Helden bisher von Etappe zu Etappe, ohne recht zu wissen, warum dem so war, gibt es hier nur noch den einen Ausweg: zu erkennen, dass alles um sie herum Illusion ist. Den bizarren Garten hinter sich zu lassen, heißt hier zwingend, die Szenerie als Hirngespinnst zu entlarven. Nun, vermutlich wissen Ihre Spieler dies längst.

Was im Prinzip schon lange gilt – dass nämlich durch die Emotionen der Helden erst die Situation bestimmt wird – trifft nun in noch stärkerem Maße zu: Erachten die Helden den Gegner als harmlos, so bleibt er harmlos, meinen sie, er sei gefährlich, dann wird er es damit. Sie dürfen nun sehr deutlich werden dabei, denn diese letzte Etappe muss den Helden die Lösung bringen.

Die Lösung kommt beiläufig: Entfährt einem Spieler der Satz: „Das gibt’s doch gar nicht“, so lassen Sie als Meister einen Teil der Illusion auffliegen, bis den Helden irgendwann bewusst wird, dass alles, wirklich alles Illusion war.

In den magischen weißen Garten

*(Musik 6: Vollenweider: Trilogy –
at the magic white gardens)*

Meisterinformationen: Die Helden haben diese Episode eher unfreiwillig betreten. Beim Öffnen der Tür trifft die Helden ein Lichtblitz, so hell, dass sie einen Augenblick geblendet sind.

Allg. Informationen: Ein greller blendet euch als die Tür aufgerissen wird. Ihr spürt Hände, die euch schubsen, und fällt ein, vielleicht zwei Schritt in die Tiefe, wo ihr unsanft auf felsigem Untergrund landet. Ihr hört das Geräusch einer zugeworfenen Tür. Es dauert einen Moment, bis sich eure

Augen an die Helligkeit gewöhnt haben. Langsam könnt ihr eure Umgebung wahrnehmen: Wiesen, ein Wald, ein See ein Hügel sind zu sehen. Ihr selbst befindet euch auf einem Plateau. Nur eines will euch nicht in den Kopf, wieso könnt ihr keine Farben mehr sehen?

Alles ringsum erscheint Euch weiß mit vielleicht einigen wenigen grauen Schatten. Aber halt: Ihr selbst habt noch Farbe, ebenso fallen im Weiß der Umgebung Wege auf. Pflastersteine in einem leuchtenden Gelb! Als Ihr noch über diese Lage sinniert, baut sich vor Euch ein Mann auf. Er ist ebenfalls völlig farblos.

1. Wächter

Allg. Informationen: „Werdet Ihr erwartet?“ spricht der Wächter Euch an, der gleichzeitig auch einen Säbel zieht. Auch wenn er etwas farblos ist, kräftig sieht er allemal aus.

Meisterinformationen: Nicht vergessen: Die Kraft des Mannes hängt allein von den Gedanken der Helden ab. Im Übrigen auch das Verhalten. Sagen die Helden, dass sie erwartet werden, dann dürfen sie ohne Probleme passieren, geben sie zu, dass sie nicht erwartet werden, so lässt der Wächter sie nicht durch.

Werte sind an dieser Stelle nicht erforderlich; denken Sie sich welche aus, die den Emotionen Ihrer Gruppe entsprechen.

2. Plateau

Meisterinformationen: An das Felsplateau schließt sich eine schmale weiße Stein-
treppe an, die hinunter in den magischen weißen Garten führt. Weitere Besonderheiten sind nicht zu sehen – auch nicht die Tür, durch welche die Helden ja immerhin hierher gelangt sind!

3. Treppe

Meisterinformationen: Die Treppe be-
schreibt einen großen Bogen und

überwindet eine Höhe von etwa 20 Schritt. In Ermangelung eines anderen Weges von diesem Plateau herunter, werden die Helden sie benutzen müssen.

4. Die gelben Wege

Allg. Informationen: Wie zarte Bänder schlängeln sich die leuchtend gelben Wege durch den sonderbaren Garten, dem sonst jegliche Farbe fehlt.

Die Wege bestehen aus Pflastersteinen, die sich fast fugenlos aneinander schmiegen.

Meisterinformationen: Hier ist man im Prinzip sicher, bis auf gewisse kleine Zwischenfälle, die den Helden die Natur der Illusion noch mal in bisschen näher bringen sollen.

Steinschlag

Es löst sich einer der Pflastersteine aus dem gelben Weg und attackiert in einem Wurf den hinten Gehenden (AT: 15). Ein Treffer verursacht **W+2 TP**, wobei allenfalls ein Helm RS bietet.

Schubs ins Haus 10

Gehen die Helden gerade an diesem Haus vorbei, wölbt sich der Weg schlagartig in einer Wellenbewegung auf, so dass die Helden hoch geschleudert werden - unmittelbar in die Tür des Hauses hinein, was natürlich nicht heißt, dass die Helden auch hineingehen müssen...

Schubs in den weißen See

Das passiert ähnlich wie bei dem Haus, gleichzeitig erschallt ein äußerst dümmliches Lachen.

Kanaldeckel

Seltsames geht vor: An bestimmten Stellen – nur der Meister kennt sie – öffnet sich plötzlich und ohne Vorwarnung ein Kanalschacht. Seltsamerweise passiert dies nur in dem Moment, da jemand seinen Fuß aufsetzen möchte, ein Sturz ist unvermeidlich: **2W6 SP!**

Begegnung mit dem weißen Kobold

Aus irgendeinem Versteckt kommt der Kobold hervor, der sich ganz nett zeigt und sich nach Belieben von der Gruppe ausfragen lässt. Allerdings lügt er Ihnen das Weiße vom Himmel herunter - vielleicht haben die Helden ja noch ein Wahrheitsamulett bei sich.

5. Die weißen Wiesen

Meisterinformationen: Das Gras ist gleichmäßig etwa kniehoch gewachsen und bewegt sich wiegend im Wind. Die Wiesen haben es in sich – man sollte sie besser meiden. Es sei denn, die Helden sehen das anders.

Fangeisen

Die gibt es hier häufiger, verteilen Sie sie nach Belieben. Im hohen Gras ist es fast unmöglich, ein Fangeisen rechtzeitig zu entdecken (**Gefahreninstinktprobe +7**, misslingt diese, so könnte eine **Sinnenschärfeprobe+7** vielleicht noch Schaden verhindern). Ist es passiert, dann büßt der betreffende Held **W6+3** Lebenspunkte ein.

Treibsand

Treibsand ist natürlich kaum zu entdecken vorher, hier hilft allein eine **Gefahreninstinktprobe+10**, wobei der Held dann immer noch herausfinden müsste, wovon die Gefahr ausgeht.

Wer in den Treibsand gerät, kann sich alleine nicht mehr daraus befreien. Körper- und Ausrüstungsteile, die unter dem Sand waren, verlieren ihre Farbe und gleichen sich damit der hiesigen Natur an.

Schneidgras

Nun, dass dieses scharfe Gras weh tut, merken die Helden schnell ohne Probe oder ähnlichem. Unbeschadetes Vorwärtskommen ist unmöglich. Wer es dennoch versucht, riskiert SP nach Ihrem Ermessen und den Verlust sämtlicher Kleidungs- und Rüstungsstücke, sowie Ruck-

säcke, Wasserschläuche etc. aus leicht zerstörbaren Materialien.

Weißwölfe

Ein kleiner Kampf zur Entspannung. Es handelt sich um exakt doppelt so viele Wölfe wie Helden.

Die Werte:

MU: 15 LE: 12 RS: 2
AT: 14 PA: 4 TP: W+3
MR: 2

Mörder-Agave

Eine den Helden unbekannt Pflanze, die schon von Ferne zu erkennen ist: starre, dornenbewehrte Pflanzentriebe falten sich zu allen Seiten auf. An den Dornen glitzert eine kristallklare Flüssigkeit.

Was die Helden nicht sehen, sind die weitauslaufenden Wurzelstränge, die im Umkreis von 5 Schritt um die Pflanze jede Bodenerschütterung aufnehmen. Die Pflanze reagiert auf sich nähernde Lebewesen mit Abschießen kleiner Hornstacheln, die ebenfalls giftbedeckt sind (eben wie auch die starren Dornen an den Trieben).

Werte:

MU: -- LE: 50 RS: 2
AT: 10 PA: -- TP: W+4 (Feste Stacheln), W+2 (Hornstacheln), 2W20 (Gift)
MR: --

6. Der weiße Wald

Meisterinformationen: Die strukturierte Anordnung der Bäume deutet auf einen angepflanzten Wald hin, der nahezu ausschließlich aus Nadelbäumen besteht. Da diese sehr dicht gewachsen sind, wird eine Passage des Waldes vermutlich kein Spaß werden. Auch der Wald birgt einige Gefahren:

Waldspinne:

Die Werte:

MU: 10 LE: 18 RS: 1
AT: 10 PA: 2 TP: W+1
MR: -2

Den Spinnen macht es scheinbar wenig aus, zwischen den Nadelhölzern zu leben. Und sei noch einmal betont: Die Werte hängen stets von den Emotionen der Helden ab!

Waldmäuse

Wohl die angriffslustigsten Mäuse, die je ein Held gesehen hat. Wenn die Gruppe ihr Terrain betritt, stürmen sie wie auf Kommando in einer Anzahl von 2W20+6 ans Tageslicht und beißen auf alles, was nicht niet- und nagelfest ist.

Werte:

MU: 5 LE: 3 RS: 0
AT: 14 PA: 0 TP: 1 SP
MR: -4

Schaden tritt nur auf, wenn der Held keine Stiefel trägt, sonst nimmt das Schuhwerk selbst Schaden!

Baumsturz

Zuweilen hört man eine dumpfe Stimme, die da schreit: „Hooooooooooooooooolz!“ Und sofort beginnt auch schon die nebenstehende 10 Schritt hohe Kiefer in Richtung der Heldengruppe herabzustürzen, die immerhin **2W6 TP** einbringt, wenn nicht doch vorher eine **Körperbeherrschungsprobe** gelingt.

7. Der weiße See

Meisterinformationen: Weißes Wasser – ja hat man so was schon gesehen? Spaß gibt es natürlich auch hier genug zu erleben.

Blasen

Aus den sonst so ruhigen Fluten steigt von Zeit zu Zeit eine große Blase auf, die dann etwa zwei Schritt hoch fliegt und mit einem lauten Schmatz-Geräusch zerplatzt.

Lebewesen

Natürlich ist den Helden kein Bad in diesem Gewässer anzuraten. Z. B. könnten Zittergnitzen auftauchen, die mit ihrem elektrischen Schutzmantel AT und PA der

Helden um je 6 senken, sonst aber nicht weiter gefährlich sind.

Bissiger sind da schon die Hechte, die hier in Schwärmen herum schwimmen (2W6) und mit folgenden Werten kämpfen:

MU: 10 LE: 10 RS: 1
AT: 12 PA: 0 TP: W+2
MR: -3

Bootsfahrt

Ein Boot liegt am Ufer, obschon sich die Helden einig und sicher sind, dass es vorhin noch nicht dort lag.

Vielleicht haben die Helden Lust auf eine Bootsfahrt. Lassen Sie sie ruhig einige Ruderschläge tun, bevor es einmal heftig knackt und sich ein Stück Holz aus den Planken löst.

Das Boot wird ziemlich schnell volllaufen und untergehen. Welche Proben sie wünschen und inwiefern sich das auf die Ausrüstung der Helden auswirkt, bleibt Ihnen überlassen. Das Stück Holz übrigens ist bunt bemalt und trägt die Mosaik-Nr. 17.

8. Die weißen Beete

Meisterinformationen: Die Beete sind unregelmäßig geformt, jedoch ordentlich angelegt und gepflegt. Dort wachsen verschiedenste Pflanzen aus allen Regionen Aventuriens einschließlich diverser Heilpflanzen. Gerne können sich die Helden nach Herzenslust bedienen, sie werden ja nicht lange etwas davon haben.

Aber es gibt auch ein paar unschöne Pflanzen, die es auf die Helden abgesehen haben, wie z.B. das Wurfveilchen (eine kleine Variante), die bei Herantreten W6 messerscharfe Blätter auf die Helden schleudert (FK, Dolch; AT: 15, W+3 TP), oder der gemeine Stinkmorchel, der einem mit seinem Gestank die Tränen in die Augen treibt.

9. Der weiße Hügel

Meisterinformationen: Zwar steigt das Gelände hier über eine weite Strecke an, aber es lässt sich ein bequemer Pfad ausmachen.

Von oben mag man eine gute Aussicht haben, mehr aber auch nicht. Auf der anderen Seite des Hügel wartet buchstäblich nichts, nur unstrukturiertes Weiß.

10. Das weiße Haus der weißen Magier

Meisterinformationen: Ein Plan ist für das Gebäude wohl nicht nötig; zumal es sein Aussehen beliebig verändern kann. Da kannes bereits ein Abenteuer werden, den Weg hinaus zu finden, wenn man erst drin war.

Im Prinzip ist dient das Haus nur dazu, die Helden hinters Licht zu führen, um ihnen die Absurdität der Situation überdeutlich vor Augen zu führen. Dafür gibt es hier eine Reihe von Begebenheiten, die sich hier abspielen könnten:

Das Fest der Magier

Schon auf dem Flur dringt schallendes Gelächter und Gejohle an die Ohren der Helden. An schlichten – und natürlich weißen – Tischen sitzen etwa 15 bis 20 Magier in langen weißen Gewändern.

Jeder hat vor sich einen großen Humpen mit Weißwein stehen, einige tanzen sogar einen südaventurischen Reigen. Difar, Braggu und Azzitai sausen durch die Menge und lallen vor sich hin, während Heshtot kräftig die Peitsche knallen lässt, die leuchtenden roten Augen hinter einer weißen Sonnenbrille verborgen.

Während einige der Magier sich unanständige Witze erzählen, können die Helden tun, was immer sie wollen – alle ignorieren sie!

Meditationsraum

In diesem schlichten weißen Saal haben sich jugendliche Scholaren versammelt, die auf Knien nach vorne gebeugt merkwürdige Formeln vor sich hin murmeln. Auf Stören der Helden reagieren sie barsch bis wütend. Helden, die die Warnungen der jungen Magier nicht ernst nehmen, werden mit einem Zaubern belegt.

Wäscherei

Feuchtwarme Luft schlägt den Helden ins Gesicht, wenn sie die Tür öffnen. Zwölf Waschweiber sind damit beschäftigt, weiße Magier-Gewänder von Kerzenwachs und Weißweinflecken zu reinigen, zu waschen und zu bügeln...

Sie schimpfen über die Magier, sie seien ein versoffenes und nichtstuerisches Pack. Dann blicken sie im Zorn den ersten Helden an und schreien auf ihn ein: „Oder hat der Herr etwa andere Ansichten?“

Hat der Herr tatsächlich andere Ansichten, so gibt das Weib klein bei, denn sie hätte ja gar nichts gesagt, nicht! Andernfalls aber schreit sie weiter: „Na, und ihr seid ja wohl auch nicht besser, nicht einen Deut!“ Und schon fliegen die ersten nassen Handtücher. Wasser ergießt sich von allen Seiten, und schon ist sie im Gange: die beste Weiberkeilerei!

Halle der weißen Kuppeln

Hier stehen zahlreiche hüfthohe Podeste, die oben mit Kuppeln abschließen. Einige davon sind mit Vorhängeschlössern gesichert, die nicht geöffnet werden können. Fünf der Kuppeln sind jedoch nicht gesichert:

Die erste enthält eine Tonflasche mit einem Elixier nach Meinung der Helden. Die zweite beherbergt einen Dolch mit magischen Fähigkeiten nach Meinung der Helden.

Die dritte Kuppel ist leer, während die vierte einen magischen Handschuh beinhaltet, der dem Träger erlaubt Feuer zu berühren, ohne sich zu verletzen.

Unter der letzten Kuppel schließlich befindet sich das langersehnte Mosaikplättchen mit der Nummer 18!

Übungsraum

Es tummeln sich hier Magier in den unterschiedlichsten Altersstufen. Jeder einzelne ist damit beschäftigt, kleine Zauberein zu perfektionieren. So versucht sich ein Magier an einem *Salander Mutanderer*, während ein anderer fortwäh-

rend Feuerlanzen durch den Raum zischeln lässt. Die Helden machen sich besser aus dem Staube, bevor man sie zu Versuchszwecken einspannt.

11. Eine weiße Riesenpizza

Meisterinformationen: Inmitten einer Wegschleife, die der Weg hier beschreibt, ist ein ein Schritt im Durchmesser messender duftender Teigboden aufgebahrt mit allerlei Gemüse, Wurstscheiben, und zerlaufenem Käse. Darum herum stehen Kerzenleuchter. Die Kerz brennen mit weißer Flamme. Die Helden können sich sträken wenn sie mögen.

12. Der andere Weg

Meisterinformationen: Eine Sackgasse, die nach wenigen Metern vor einer weißen Mauer endet, die gar nicht aufzuhören scheint!

13. Verlassen des Gartens

Meisterinformationen: Die Helden müssen, darauf kommen, dass alles hier Illusion ist/war. Nur so können sie zum Chamäleon-Feuer gelangen. Die Illusion, in der sie sich befinden, hört auf, zu existieren, sobald die Helden nicht mehr an sie glauben; der Garten füllt sich dann flugs mit Nebel und einem Lichtschein, der über allem zu liegen scheint.

Es folgt ein Gefühl der Schwerelosigkeit, und alles löst sich in Nichts auf. Was bleibt, ist ein dunkles Gewölbe, irgendwo unter der Erde, das auftaucht, wenn sich der Nebel verflüchtigt hat. Mosaikplättchen der Nummern 1-18, die bislang fehlen, liegen auf dem Boden. Man erkennt einen breiten Gang, an dessen Ende ein großes Feuer mit blau-grüner Flamme lodert. Auf die Helden wartet bereits jemand, eine Figur, die sie nur zu gut kennen: das Abbild Albarions.

Weiter geht es beim Chamäleon-Feuer. Für diesen Teil des Abenteuers bekommen die Helden **50 Abenteuerpunkte**.

IX. Das Chamäleon-Feuer

Eintritt

Meisterinformationen: Das Ende des Abenteuers ist nun nicht mehr fern, die Helden müssen nun nur noch das Mosaik, von welchem freilich noch ein Teilchen fehlt, dem Feuer überantworten; Alibars Abbild weist sie in ihre Aufgabe ein, wenn die Helden realisiert haben, wo sie sich jetzt befinden.

(Musik 7: Kitaro: Prologue)

Allg. Informationen: Ihr findet Euch wieder in einem dunklen unterirdischen Stollen. Hinter Euch liegt er in völliger Dunkelheit, während er sich vor Euch verbreitert. Dort leuchtet heller Feuerschein. Eine kurze Untersuchung zeigt, dass der Stollen hinter euch endet. Auch hinter dem Feuer ist ein Ende des Stollens zu erkennen, nicht jedoch eine Tür oder ähnliches.

Vor dem Feuer befinden sich wohl an die zwanzig eigenartige Vorrichtungen aus Metall, die ihrer Erforschung harren, dahinter verbreitert sich der Gang zu einem drei Schritt durchmessendem Platz, in dessen Mitte ein blau-grünliches Feuer lodert. Vor dieser gleißenden Szenerie steht die Figur Albarions mit einem ernsten Gesicht.

Albarions Ansprache

Allg. Informationen: „Zwar weiß ich nicht zu sagen, ob eure Klugheit euch hierher brachte, oder doch nur ein Zufall. Doch ist in jedem Falle eure Anwesenheit das Zeichen, dass meine Zeit nun vorüber bald ist!“ Er deutet hinüber zum Feuer: „Dort seht ihr das Feuer, dort hinein werft das Mosaik, das ihr fleißig zusammengetragen habt. Doch, ein Teil fehlt ja noch...“ Er reicht Euch das letzte Holzplättchen.

„Dort werft es hinein, aber seid vorsichtig! Seht ihr die Stangen, die den Weg versperren? Sie sind eine letzte Prüfung für euch, denn sie wollen euch hindern, zu tun, was zu tun ihr gekommen seid.“

Die Gasse durch die Stangen hindurch ist schmal, berührt ihr sie nur zart, so schlagen sie nach euch. Und glaubt mir, sie reißen hässliche Wunden. Versucht es mit Geschick – vielleicht passiert Ihr die Stangen ohne eine Schramme! Oder versucht es mit Schnelligkeit, auf dass nur wenige Stangen euch treffen! Nur tut eure Aufgabe; ich erwarte euch!“

Und damit verpufft er einmal mehr im Raume und eine bleierne Stille liegt über Euch in der dunklen Gruft, die nur noch durch die zeitweiligen Ausbrüche des Feuers durchbrochen wird.

Marterstangen

Meisterinformationen: Die Mechanik der Marterstangen wollen wir uns ersparen; es mag wohl genügen, dass sie höchst empfindlich gelagert sind.

An ihrem oberen Ende tragen die Stangen morgensternartige Köpfe, die bei einem Treffer W+5 TP zufügen. Zerstören kann man die Anlage natürlich nicht. Von diesen Stangen stehen also zwanzig unregelmäßig verteilte Exemplare eng nebeneinander vor dem Feuer und machen ein Vordringen wirklich schwierig.

Wie Albarion sagte, gibt es zwei Möglichkeiten, zum Ziel zu gelangen. Die schnellere ist die gefährlichere: ein Held durchbricht brachial die Stangen ohne Rücksicht auf Schmerzen. Bei diesem Überrennen treffen ihn pauschal W20 der Stangen, die er freilich nicht parieren kann.

Die zweite Variante ist die langsame, auf Geschicklichkeit basierende: Der Held versucht möglichst gewandt zwischen den Stangen hindurch zu schlüpfen, ohne sie zu berühren. Sollte der Held dennoch eine Stange auslösen, so kann er versuchen der Stange auszuweichen (*Ausweichen-Probe+5*).

Der Held kann einen möglichst kurzen Weg versuchen, wofür er drei *Körperbeherrschungs-Proben+5* bestehen muss; einen mittleren, der fünf *Körperbeherr-*

schungs-Proben+2 erfordert oder den sichersten und längsten Weg, der mit zehn Körperbeherrschungs-Proben-2 zu bewältigen ist.

Scheitert ein Held, indem seine LE auf unter 5 sinkt oder er gar stirbt, kann ein anderer an seiner Statt einspringen, der folglich denselben Weg zu nehmen gezwungen ist, da er das Mosaik an sich nehmen muss.

Das Feuer

Allg. Informationen: Das große Feuer lodert aus einem glatt polierten Schacht hervor, wobei es mit der Zeit seine Farben ändert. Hitze strahlt das Feuer nicht ab, dennoch ist seine Präsenz auf eine merkwürdig durchdringende Weise spürbar.

Meisterinformationen: Es ist an der Zeit das Mosaik dem Feuer zu überantworten, damit der Fluch gebrochen wird. Sobald das Mosaik komplett in die Flammen geworfen worden sind, befinden sich die Helden urplötzlich wieder im Audienzraum des Burgenlandes, wo Albarions Abbild noch ein paar abschließende Worte sagen möchte.

Audienzraum

Allg. Informationen: Plötzlich sitzt Ihr wieder im Audienzraum des Burgenlandes, Zusammen mit Albarion. Er spricht: „Wohl an denn, so habt ihr es schließlich vermocht, das Mosaik aufzuspüren und dem Feuer zu übergeben. Ihr habt euch als würdig erwiesen, meinen Fluch zu brechen. Denn hättet ihr nicht verstanden, das alles um euch herum Lug und Trug, mithin eine Illusion war, wärt ihr zum Feuer nicht vorgedrungen! Alles, was ihr gesehen habt, war Illusion, so auch ich und so der Fluch! Die Heuschrecken existieren allein, weil die Menschen ihrer Existenz glauben. Und damit haltet ihr den Schlüssel in euren Händen: Berichtet von meiner Illusion und es wird sie nimmermehr geben. Auch für Euch ist es jetzt Zeit, mein Dasein zu leugnen: befreit Euch aus dem Bann meiner Zauber...“

Damit löst sich die Gestalt in Nichts auf, begleitet von schelmischem Gelächter. Als Ihr Euch seiner Worte bewusst werdet, schwinden Euch die Sinne. Ihr erwacht im Eingang der Höhle, die Ihr zu Beginn durch die Tür betreten zu haben glaubtet...

Das Ende des Abenteuers

„Was ist nur passiert? Warum liegen wir hier in der Höhle? Waren wir nicht gerade eben noch im Burgenland?“ Das werdet ihr euch jetzt sicher fragen, derweil sich tiefe Rätselfalten in eure Gesichter graben. Auf dem Boden ringsum liegen 19 bunte Holzplättchen verstreut – woher mögen die kommen? Fragen über Fragen!

Langsam dämmert es Euch wieder: Heuschrecken, ein Fluch, Magie...! Natürlich: der Fluch: er muss gebrochen werden. Die Menschen müssen erfahren, der er nur eine Illusion ist. Ihr blickt an Euch herunter, in Eure Taschen: alles ist, wie es zu Beginn, bei Betreten der Höhle war: keine Beule, keine Wunden – allein die Erinnerung, die Eure Köpfe so schwer werden lässt. Ihr seid nie wirklich weg gewesen. Jedoch, es ist keine Zeit zu verlieren. Das Dorf muss informiert werden, Bolaran wartet sicherlich schon sehnsüchtigst auf Euren Bericht und auf ein Ende des Fluches.

Ja, der Geweihte wartet schon! Euren Bericht aber hört er sich geradezu gleichgültig an, beinahe so, als wüsste er schon über alles Bescheid. Als Ihr mit eu-

ren Ausführungen am Ende angelangt seid, zwinkert er euch noch einmal hämisch zu, mit einem Blick, der Euch nur allzu bekannt vorkommt. Und die Ähnlichkeit: kaum ist sie noch übersehen!

Wieder ertönt ein Knall und ein hämisches Lachen, und er ist nur noch Rauch und Schall, der in der Kammer verhallt. Dann hat alles sein endgültiges Ende.

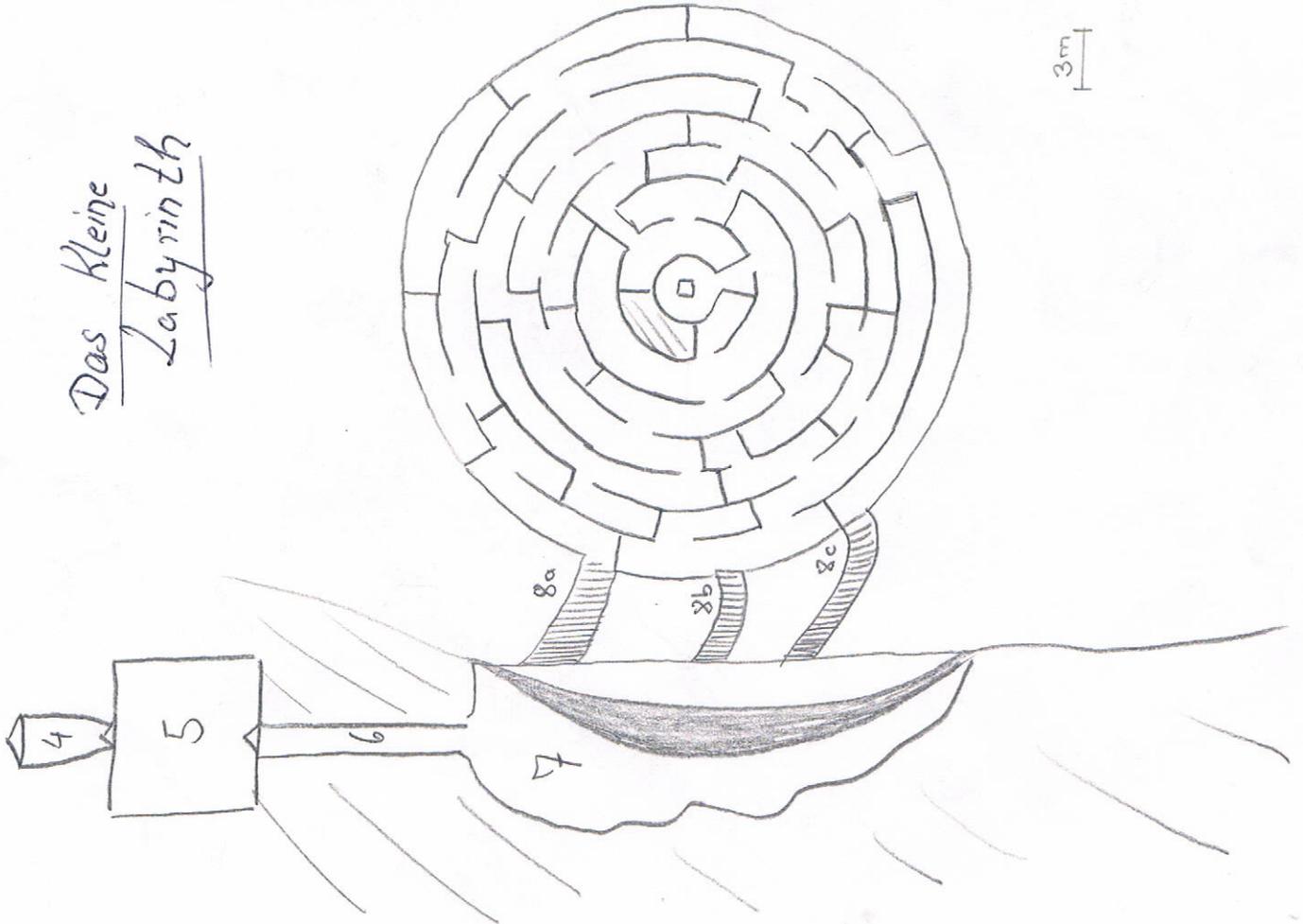
(Musik 8: Trio Farferello: Ludwig D. Lite)

Meisterinformationen: Damit es nun endlich überstanden. Noch einmal im Klartext: alles, was die Helden im Abenteuer gefunden haben, existiert nicht mehr. Es ist, als hätte das Abenteuer nie stattgefunden, einzig und allein die Abenteuerpunkte bleiben den Helden erhalten. Sollten sie eine Belohnung ausgehandelt haben, können sie diese natürlich noch einfordern.

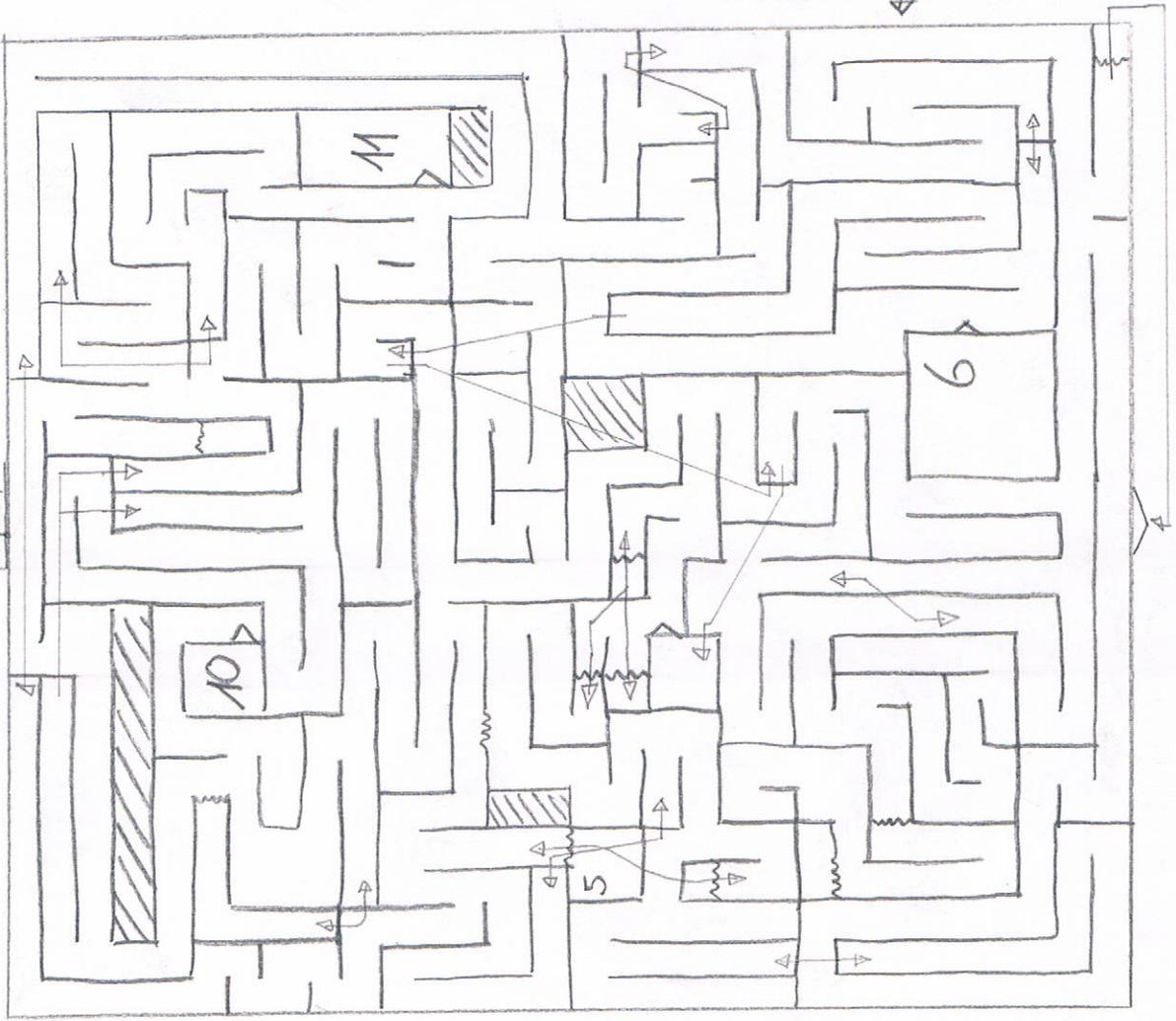
Für diesen letzten Teil des Abenteuers erhalten die Helden weitere **10 Abenteuerpunkte**, derjenige, der die Marterstangen überwunden hat darf sich **15 zusätzliche Abenteuerpunkte** aufschreiben.

FINIS

Das kleine Labyrinth



Zum Herinde-Tempel



— Mauer
△ Tür
~ Vorhof
⇄ Maze

Das Labyrinth der Irrungen

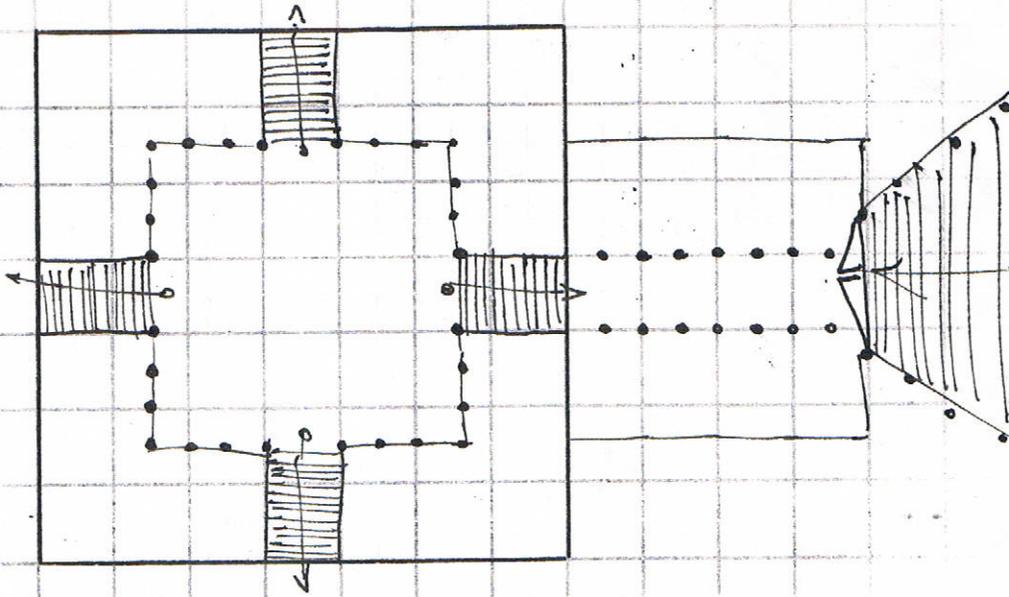
1m

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

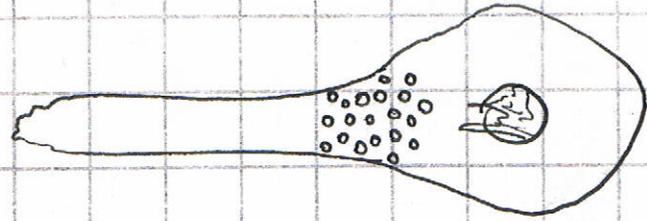
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

Burg Albarion



Das Chamäleon-Feuer



Der magische, weiße Garten

