# DER ILMENKRISTALL

#### Großes Fest im Vollmond

Ein Abenteuer von Falkenauge und Tobias K.

Dieses Abenteuer wurde regelsystemunabhängig entworfen, aber von Midgard und Das schwarze Auge inspiriert.

Die vorliegende Version ist auf Midgard (M4) angepasst, spielt mitten in einem clangadanischen Wald (kann aber ohne Probleme auch in jede andere abgelegene Gegend Midgards verlegt werden).

Für 3 bis 7 Spielfiguren nieder oder mittlerer Grade

Mindestens die Hälfte der Spieler sollte die Landessprache in Wort und Schrift beherrschen. Zauberkundige Abenteurer können hilfreich sein, sind aber nicht notwendig.

Spielzeit ca. 6 Stunden

Ersttitel: "Kristallnacht - Ein großes Fest im Vollmond"

22. August 2019

In den Tiefen des clangardanischen Walds befindet sich ein kleines Holzfällerdorf namens Ilmenheim. Die Abenteurer stolpern zufällig in genau dieses Dorf und werden von dem Dorfvorsteher beauftragt einen vermissten Zauberer und dessen magischen Kristall zu finden und vor Vollmond ins Dorf zu bringen, damit dieser dort ein wichtiges Schutzritual durchführen kann. Bei ihrer Suche stoßen die Abenteurer auf das Haus des Zauberers und müssen sich in das gut geschützte Haus hinein arbeiten und das Rätsel des Zauberers lösen.

# Inhaltsverzeichnis

I.	Abenteuer: Der ilmenkristali	3
	Auftakt	4
	Hintergrund	4
	Nicht genug Zeit	4
	Das Dorf	5
	Bewohner	5
	Dorfplatz	6
	Ein Haus im Wald	6
	Außenbereich	6
	Erdgeschoss	8
	Keller	9
	Rabols Ritual	12
	Rätsel und Lösungen	12
	Krötengift	12
	Kristallnotiz	13
	Befreiung des Zauberers	14
	The beginning is the end	14
	Lohn	15
II.	Anhang	17
•••	Aillially	1/

# Teil I.

**Abenteuer: Der Ilmenkristall** 

#### **Auftakt**

Die Abenteurer kommen in das kleine Dorf Ilmenheim, das sich in Mitten eines herbstlichen Waldes befindet. Es ist Abends und daher Zeit für die Abenteurer, sich eine Unterkunft für die Nacht zu suchen. Die Sonne ist bereits untergegangen, aber der Mond erleuchtet das nächtliche Dorf.

Ein junges Mädchen und ein etwas älterer Junge spielen im hellen Mondlicht noch immer im Freien. Sie jagen um ein pyramidenförmiges Marmorpodest herum, das sich in der Mitte eines kleines Platzes befindet. Gerade als sich die Abenteurer auf die spielenden Kinder zubewegen, kommt eine ältere Frau aus dem anscheinend größten Haus des Dorfes und ruft ihnen freundlich zu.

Bei der Frau handelt es sich um Gerlinde, die Frau des Dorfvorstehers, Ingalf. Sie lädt die Abenteurer ein, die Nacht bei ihnen zu verbringen und führt sie und die beiden Kinder in ihr Haus.

Nachdem die Abenteurer ihre Sachen abgelegt haben, wendet sich Ingalf an sie. Er beginnt sie unter die Lupe zu nehmen, um herauszufinden, ob sie vertrauenswürdig sind. Denn er hofft, sie in einem dringen Fall um Hilfe bitten zu können.

## Hintergrund

Ingalf ist der Dorfvorsteher des kleinen 50-Seelendorfes und lebt schon sein gesamtes Leben dort. Alljährlich unterstützt er den Zauberer Rabol bei der Durchführung eines Schutzrituals, das die Dorfbevölkerung vor Bösem schützen soll. Jedes Jahr muss der Zauber zu einem bestimmten Zeitpunkt neu aufgefrischt werden und der nächste Termin ist die morgige Vollmondnacht.

Bei dem Ritual handelt es sich um einen Zauber, den der Zauberer mit Hilfe eines besonderen Kristalls im Dorf wirkt. Dabei wird dieser Kristall auf das Podest in der Dorfmitte gestellt und um Mitternacht (im Licht des Vollmondes) spricht der Zauberer die Zauberformel. Vor der Vollmondnacht muss der Zauberer astrale Symbole auf das Pyramidenpodest und den Boden des Platzes malen, die aber erst im Vollmondlicht sichtbar werden. Gewöhnlich trägt er diese sieben Tage vor dem Ritual auf. In der Vollmondnacht versammelt sich dann die Dorfbevölkerung auf dem Platz, um dem Ritual beizuwohnen. Diese bildet damit den Höhepunkt einer fröhlichen Feier, der sogenannten "Kristallnacht".

Dieses Jahr ist der Zauberer aber nicht wie gewöhnlich vorher aufgetaucht, um die Symbole aufzutragen und langsam wird die Zeit bis zum Ritual knapp. Ingalf hat vergeblich die letzten fünf Tage auf Rabol gewartet. Er ist in großer Sorge, da das Ritual nur in der nächsten Nacht durchgeführt werden kann und ansonsten das Dorf ein Jahr lang ungeschützt wäre, bis sich eine neue Gelegenheit für die Durchführung des Schutzzaubers bietet. Da die Dorfbevölkerung im Normalfall nichts von den Vorbereitungen mitbekommt, konnte Ingalf das Fehlen des Zauberers noch verheimlichen, um die Dörfler nicht zu beunruhigen.

Das wäre alles nur halb so schlimm, wenn der Zauberer ein gewöhnlicher, netter Mann wäre – leider ist Rabold ein Einzelgänger, unkooperativ, paranoid, nur von sich überzeugt und bisweilen hat er sogar Freude daran, die Dorfbewohner und vor allem die Kinder einzuschüchtern und ihnen Angst einzujagen. Vor allem seine grundlose Paranoia, hält die Dorfbewohner und damit auch Ingalf von seinem mit Fallen gespickten Grundstück fern.

## Nicht genug Zeit

Ingalf weiht die Abenteurer anschließend in sein Problem ein und bittet sie um Hilfe. Der Zauberer wohnt ca. zwei Stunden vom Dorf entfernt in einem kleinen Steinhaus. Es gibt allerdings keinen richtigen Weg dort hin, sondern höchstens eine Art Trampelpfad. Ingalf weiß, dass sich der Kristall im Haus des Zaubers befindet, aber natürlich nicht, wo genau der Zauberer diesen aufbewahrt. Die Abenteurer sollen den Kristall und möglichst auch den Zauberer heil und rechtzeitig

ins Dorf bringen, dafür stünden sie natürlich in der Schuld des ganzen Dorfes und es würde sich sicherlich eine Belohnung finden.

Selber ist er noch nicht zum Haus des Zauberers gegangen, da er befürchtet, dass der paranoide Zauberer sein Haus mit Fallen gesichert hat. Dies teilt er den Abenteurern aber nur sehr zögerlich und nur auf Nachfrage mit, um die Abenteurer nicht abzuschrecken. Auf keinen Fall will er sie dorthin begleiten. Sie können ihn nur überzeugen, wenn ihnen ein EW:Beredsamkeit-6 gelingt. (Aber auch dann wäre er wahrscheinlich keine große Hilfe. Ingalf ist in der Regel ängstlich und klagt seine Sorgen ohne Unterlass.)

Sollten sich die Abenteurer noch in der Nacht auf den Weg machen wollen, schaltet sich Gerlinde ein, als sie sieht, wie die Abenteurer sich ihre Mäntel anziehen. (Auch sie weiß nichts von dem Verschwinden des Zauberers.) Sie versucht die Abenteurer von ihrem Vorhaben, in den nächtlichen Wald zu gehen abzuhalten. Es sei gefährlich nachts im Wald umher zu wandern - hier im Dorf sein sie geschützt. Ingalf hält sich bei der Diskussion zurück. Er versteht die Befürchtungen seiner Frau, weiß aber auch, dass die Zeit knapp ist. Gerne darf der Spielleiter eine kleine Gefahr in dem Wald auf sie warten lassen.

#### **Das Dorf**

#### **Bewohner**

Ingalf Dorfvorsteher, steht dem Zauberer neutral aber distanziert gegenüber

Gerlinde Frau des Dorfvorstehers, findet den Zauberer beängstigend

Rabol Zauberer, der etwa zwei Stunden vom Dorf entfernt wohnt und das Schutzritual durchführt.

Rubert Holzfäller, Freund von Rabol

Elana Frau von Rubert, will sich nicht an Spekulationen über den Zauberer beteiligen

Lotta Tochter von Ingalf und Gerlinde.

Benedikt Sohn von Ingalf und Gerlinde. Erzählen Gruselgeschichten, dass der Zauberer kommt,

um einem den Schutz zu entziehen, wenn man nicht artig war.

Am nächsten Morgen können die Abenteurer sich im Dorf umhören. Die Meinung der Dorfbewohner über den Zauberer ist sehr unterschiedlich. Die meisten Menschen sind dem Zauberer skeptisch gegenübergestellt. Viele halten ihn für verrückt und paranoid. Er scheint, aber auch einige Freunde zu haben – doch selbst diese wissen nicht, wie sie die Fallen des Zauberers unbeschadet überwinden können. Alle sind sich einig, dass der Schutz des Zauberers eine wichtige Rolle dabei spielt, Ilmenheim vor Bösem zu schützen. Fragen die Helden nach dem Haus des Zauberers, weiß niemand mit Gewissheit von den Fallen, aber alle vermuten, dass jeder Stein mit Fallen bestückt sein könnte. Nur wenige sehen ihn als Freund an. Und

selbst diese werden nur, wenn ein EW:Beredsamkeit gelingt, bestätigen, dass Fallen existieren. Wo genau diese sich befinden und wie man an ihnen unbeschadet vorbei kommt, kann allerdings niemand sagen.

Von einigen **Kindern** bekommen die Abenteurer auf Nachfrage, Gruselgeschichten über den Zauberer zu hören. So soll er sie verfluchen oder ihre Haustiere töten, wenn sie nicht artig sind. Die größeren meinen, dass Rabol, wenn er sauer auf die Dorfbewohner ist, ihnen den Schutz entziehen würde.

Der Holzfäller Rubert (einer der Freunde des Zauberers) kennt den Weg zum Haus genau und erklärt

sich unter gewissen Umständen (PW:pA oder nach Bezahlung) bereit, die Helden hinzuführen. So können sie innerhalb von anderthalb Stunden das Haus des Zauberers erreichen. Rubert wird allerdings auf keinen Fall das Grundstück betreten.

#### **Dorfplatz**

Mitten auf dem kleinen Dorfplatz steht ein steinernes Podest mit einer Grundfläche von 1 m². An jeder Seite des Pyramidenstumpfes befindet sich je eine kleine Dreieckspyramide aus Bronze. Die spitz zulaufende Pyramide endet in einem geraden Podest von ca. 30cm Seitenlänge.

Bei diesem Podest handelt es sich um den Abstellplatz des Kristalls für das jährliche Ritual. Niemand im Dorf weiß, ob zuerst die Pyramide oder das Dorf da war.

Die kleinen Dreieckspyramiden haben keinerlei Funktion sie sind nur Zierde.

In Ost-West Richtung quert ein Karrenpfad den Dorfplatz, um den sich die kleinen Holzhäuser der Holzfäller befinden. Am südlichen Rand des Platzes befindet sich das Haus des Dorfvorstehers, in dem die Abenteurer zur Übernachtung eingeladen wurden und am westlichen Rand das Haus von Rubert und Elana. Das kleine Sägewerk des Dorfes (in dem ebenfalls Schreinerarbeiten durchgeführt werden) lässt sich am nördlichen Rand des Platzes finden. Den Rand des Dorfes bilden Bauernhöfe mit ihren Ställen für Vieh und größere Anbauflächen für Getreide und Gemüse. Unweit des Dorfes entfernt fließt ein Fluss, aus dem regelmäßig Wasser bezogen wird.

#### Ein Haus im Wald

Mithilfe der Wegbeschreibung können sich die Abenteurer auf die Suche nach dem Haus des Zauberers begeben. Sollten sie noch in der Nacht aufbrechen, muss ihnen ein EW:Spurenlesen-4 gelingen, um das Haus innerhalb von zweieinhalb Stunden zu finden.

Falls sie die Probe nicht bestehen, brauchen sie bis zum Morgen. Am Tage sind sie deutlich schneller und finden das Haus schon nach 2 Stunden. (Mit der Hilfe von Rubert nach 1,5 Stunden.)

Hinter einigen Bäumen kommt schließlich ein Steingebäude in Sicht, auf das die Beschreibung des Zaubererhauses zutrifft:

Ihr seht ein etwa 6 x 6 Meter großes Haus mit einem einfachen Holzdach. Türen und Fensterläden sind geschlossen. Ein dichter und gut gepflegter Bretterzaun umschließt das Grundstück komplett. An der rechten Seite des Hauses befindet sich ein gepflegtes Gemüsebeet, das auffällig symmetrisch angelegt ist. Das Gartentor ist geschlossen und durch einen stabilen Riegel von innen gesichert. Ihr hört keine Geräusche, die auf einen Bewohner hindeuten. Nur ein paar Vögle, die sich nicht von euch stören lassen singen einen fröhlichen Gesang.

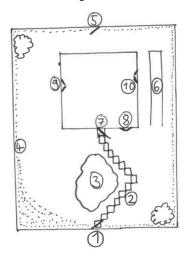
#### **Außenbereich**

Nun stehen den Abenteurern die ersten Fallen des Zauberers gegenüber. Rabol ist paranoid und er empfängt nie Besucher in seinem Haus. Wie von den Dorfbewohnern richtig vermutet, hat Rabol daher überall auf seinem Grundstück Fallen versteckt. Er betritt aus-

schließlich durch 5. das Grundstück.

Um sich vor Zaubern zu schützen sind alle Wände dicker als 30 cm. Außerdem sind Dach, Türen und Fensterläden mit genügend Metall versehen. Es gibt allerdings eine Ausnahme: An der Rückseite des Gebäudes

über dem Bett befindet sich ein Hohlraum innerhalb der Wand, sodass an dieser Stelle die Wand dünner ist. Von Innen ist an dieser Stelle ein Hirschgeweih mit eine Eisenplatte als Rückseite aufgehängt, sodass es zum Zaubern erst abgenommen werden muss.



- Der Riegel des Gartentors ist schwer und lässt sich nur mit einer Mindeststärke von 61 öffnen.
   Dabei ertönt ein lautes Quietschen, dass auch besonders Geschickte nicht vermeiden können.
- 2. Ein Weg aus Steinplatten führt mit einem kleinen Umweg zur Tür des Hauses. Jede Steinplatte ist quadratisch und ca. einen halben Meter breit. Die dritte Steinplatte wird nur von einem dünnen Band gehalten. Tritt jemand auf sie, klappt dies nach unten weg und das Bein des Fußgängers landet in einer 1 m tiefen Grube. PW:Gw muss gelingen, um nicht zu stürzen und 1W6-1 schweren Schaden zu kassieren. Außerdem besteht die Gefahr sich das Bein zu brechen. Je verlorenen LP beträgt die Chance 10%. (Also maximal 50%.) Es gibt zwei weitere Platten, die mit der selben Falle ausgestattet sind.
- 3. An dieser Stelle befindet sich ein kleiner sumpfiger Teich, der von einem dicken, grünen Algenteppich überzogen ist. Zusätzlich liegt eine Illusion über dem See, die die Täuschung perfekt macht. So entpuppt sich die freie Rasenfläche beim Durchschreiten als Illusion und

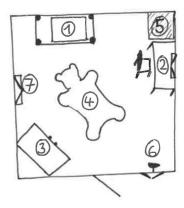
- der vorderste Abenteurer nimmt unfreiwillig ein Bad. Selbst wenn die Illusion vorzeitig durchschaut wird, ist der grüne Teppich nur im Tageslicht und nur wenn ein verdeckter EW+4:(Wahrnehmung, Pflanzenkunde oder Naturkunde) gelingt, als Wasseroberfläche zu enttarnen.
- 4. Überall hinter dem Zaun ist eine Kraut gepflanzt, dass bei Berührung einschläfernde Pollen verstreut. Sollten die Spieler über den Zaun steigen oder auf einem anderen Weg zu dem Schlafkrauts gelangen, zerplatzen einige der Pflanzen und versteuern Pollen, die in der Umgebung von einem Meter Radius einschläfernd auf Menschen, Elfen und Halblinge wirken. (Gnome und Zwerge sind auf Grund ihre hohen Robustheit immun.) Ohne sich die Atmungswege zu verbinden, ist es unmöglich einen Eingeschlafenen zu bergen, ohne selber einzuschlafen. Innerhalb von 5 min kann ein Schlafender (außerhalb der Reichweite des Schlafkrautes) aufgeweckt werden.
- 5. Diese geheime Pforte befindet sich auf der Rückseite des Hauses und ist zwischen den Brettern des Zauns nur bei einer genauen Suche zu finden. Sie lässt sich aber auch einfach nach außen auf ziehen. Sollten die Abenteurer diesen Weg finden, haben sie von Dort entlang des Hauses keine weiteren Fallen zu befürchten, da dies der Weg ist, den der Zauberer selbst nutzt. Entsprechende Spuren sind auch vor dem geheimen Tor und entlang des Hauses zu finden.
- 6. In dem Gemüsegarten finden sich ein paar Steckrüben, Sellerie, Zwiebeln, Kohl, etc., aber keine Fallen.
  - "Ein wohliger Duft von frischen Kräutern und Johannisbeeren erfüllt deine Nase, als du dich dem Beet näherst. Links und rechts des angelegten Pfades sind Erdhügel aufgeschichtet und glatt gestrichen. Im gleichen Abstand ragen die

Pflanzen von Steckrüben, Sellerie und Zwiebeln sortenrein sortiert aus der Erde. Direkt am Haus sind eben solcher Vorsicht und Präzision Kräuter angepflanzt und am hinteren Ende des Beets erstreckt sich ein kleiner, rechteckig zurecht geschnittener Johannisbeerbusch, die noch einige Früchte trägt. Die Vögel scheinen sich erstaunlicher Weise nicht dafür zu interessieren."

- 7. Die stabile Eichentür hat ein Schloss, das nur mit einem EW:Schlösser öffnen-4 geöffnet werden kann, und ist außerdem von innen mit einem schweren Riegel gesichert. Daher hilft hier nur Gewalt, um in das Haus zu gelangen: Das Zerstören der Tür nimmt 10 Minuten in Anspruch.
- 8. Das Fenster neben der Tür entpuppt sich bei genauerer Betrachtung (Fallenentdecken/Suchen) als Fake. Mit etwas Geschick lässt sich der Riegel, der von innen das Fenster verschließt, öffnen. Tatsächlich befindet sich hinter den Fensterläden eine solide Wand.

#### 9. &

10. Wer Wahrnehmung gelernt hat, dem fällt auf, dass die Fensterläden von 9 und 10 so angebracht sind, dass sie sich nach innen öffnen. Außerdem sind auch diese Fenster von innen mit einem Balken gesichert.



#### **Erdgeschoss**

Ihr blickt in einen kleinen Wohnraum, der sehr schlicht, fast unangenehm leer eingerichtet ist. Weder Kristall, noch Zauberer, geschweige denn irgendein Bewohner sind zu entdecken - obwohl die Tür doch von innen verriegelt ist/war. Abgesehen von der Eingangstür und zwei Fenstern sind keine weiteren Ausgänge zu sehen. Außer Waldgeräuschen ist nichts zu hören, nicht mal die Dielen knartschen unter euren Füßen. Die Möbel, die ihr seht, sind in einem hervorragendem Zustand, gerade zu habt ihr das Gefühl, sie wären extra für euch heute hergestellt worden. Vor dem rechten Fenster seht ein schmuckloser Tisch aus dunklem Holz mit einem ebensolchen Stuhl. Auf dem Tisch befindet sich einzig und allein ein leeres Pergament und ein Tonkrug. An der Rückwand des Hauses seht ein einfaches, aber ordentlich gearbeitetes Bett mit einer braunen Decke. Links neben der Tür steht außerdem noch ein stabiler Schrank. Am auffälligsten und so gar nicht in die schmucklos eingerichtete Kammer passend, liegt am Boden - mitten im Raum - ein Bärenfell mitsamt Kopf und Schwanz.

Der ca. 6 x 6 m große Raum ist mit einer einfachen, alltäglichen Einrichtung versehen. Ungewöhnlich ist das große Bärenfell inklusive Kopf, das in der Mitte des Hause auf dem Boden liegt.

- 1. Ein einfaches, aber ordentlich gearbeitetes Bett, das mit einer dünnen, grauen Decke bedeckt ist, steht an der hinteren Wand. Mit einem gelungenen PW:Intelligenz fällt einem Untersucher auf, dass das Bett sehr unbenutzt wirkt. Es können keine Gebrauchsspuren gefunden werden. Die Decke ist ordentlich aufgelegt und weist keine einzige Falte auf. Der Nachttopf unter dem Bett ist ebenfalls leer und macht einen sauberen Eindruck.
- 2. Ein gut gearbeiteter Tisch (Schreib- und Esstisch) mit einem einfachen Stuhl befindet sich

vor dem rechten Fenster. Einsteiger, die durch dieses Fenster kommen, werden beim Betreten von lauten Knallen überrascht, sobald sie die Fensterläden nach innen aufdrücken. Grund dafür sind drei kleine Knallperlen (siehe 7), die sich hier auf dem Fensterbrett befinden. Auf dem Tisch liegt nur ein einziges unbeschriftetes Pergament und ein kleiner Tonkrug mit einer klaren Flüssigkeit (Wasser). Der Tisch weist einzelne Gebrauchsspuren auf, die aber nur mit EW:Suchen-2 gefunden werden können.

- 3. Der Schrank ist mit einem einfachen Schloss (EW:Schlösser öffnen +2) gesichert. Im Inneren befinden sich sauber gefaltete bzw. aufgehängte, aber für die Größe des Schrankes recht wenige Kleidungsstücke. Am auffälligsten ist der dicke Wintermantel, der den größten Teil des Schrankes einnimmt. In der oberen Ablage befinden sich außerdem zwei schlichte Hüte.
- 4. Das große Bärenfell liegt genau in der Mitte des Raumes und ist ordentlich gepflegt. Die Haare des toten Bären liegen glatt und sauber an. Der Mund des Tieres steht offen und zeigt sein beeindruckendes Gebiss. Mit Wahrnehmung-4 oder Suchen fällt ein Zahn auf, der sich bewegen lässt. Aber Achtung: Es gibt zwei Zähne, die sich bewegen lassen. Der Spielleiter bestimmt zufällig, welchen der Spieler findet (kritischer Erfolg = beide). Der eine Zahn entsperrt die geheime Klappe (siehe 5). Der andere stellt eine Falle dar: Wird der Zahn bewegt, bricht er ab und eine ätzende Substanz ergießt sich über die Hand des Suchenden. Trägt der Abenteurer keine Handschuhe und hat seine Hand auch nicht anderweitig geschützt, verliert er 1 LP und AP und kann seine Hand eine Stunde lang nicht einsetzten, wenn ihm der PW:Gift misslingt.
- 5. An dieser Stelle befindet sich eine 1 x 1 m große Holzklappe in dem mit Holzdielen belegten Steinboden, die sich durch Federn öffnet, wenn man sie ein wenig herunter drückt. Allerdings

- ist die Klappe zusätzlich gesichert, sodass sie sich nur öffnen lässt, wenn sie von unten entsperrt oder der richtige Zahn im Bärenkopf (siehe 4) gedreht wurde. Dass sich an dieser Stelle eine Klappe befindet, lässt sich beim Absuchen oder Abklopfen des Bodens herauffinden. Mit Gewalt dauert es 10 min die Klappe zu zerstören. Allerdings wird dabei eine weitere Falle ausgelöst. Eine Feuerkugel explodiert, sobald die Klappe fast zerstört ist und richtet Schaden entsprechend dem gleichnamigen Zauber an.
- 6. Ein Mantel hängt ordentlich an einem eingemauerten Metallhaken. Der Mantel weist keine Taschen auf, ist trocken und sieht noch recht neu (oder unbenutzt) aus. An der Innenseite der Mauer sind keine Spuren des Fensters (8. im Außenbereich) zu sehen.
- 7. An dem linken Fenster befindet sich eine hölzerne Fensterbank, auf der vier Knallperlen liegen, die herunterfallen, wenn das Fenster geöffnet wird (nach innen!). Wenn sie auf den Holzfußboden aufschlagen, zerplatzen sie und erzeugen einen lauten Knall daher ihr Name. Allerdings zerplatzen sie auch, wenn ein Unvorsichtiger (PW:Gs) sie in die Hand nimmt. Einen Schaden verursachen sie dabei nicht. Unterhalb des Fensterbretts hängt ein kleiner Lederbeutel, in dem sich weitere 8 Knallperlen befinden.

#### Keller

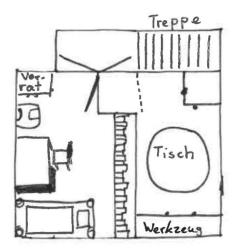
Wurden die geheime Luke (Erdgeschoß 5) und der Bärenzahn (Erdgeschoß 4) gefunden und somit die Klappe geöffnet, wird eine Steintreppe sichtbar, die in die Tiefe führt. Sie endet nach knapp zwei Metern in einem kurzen Flur mit zwei aneinandergrenzenden Türen. Die beiden nach links führenden Türen werden je von einem Zeichen in Zauberschrift gesäumt und sind ansonsten schmucklos. Auf der vorderen Tür steht das Zeichen für Kristall und auf der hinteren für Weisheit. (Der Name des Zauberers bedeutet

Weisheit - EW:Twynnedisch-4). Die Türen sind auf magische Weise verschlossen. Beim Aussprechen des jeweiligen Wortes in Twynnedisch leuchtet das entsprechende Zeichen kurz hell auf. Anschließend kann die Tür eine halbe Minute lang geöffnet werden. Wer nicht zuvor das Wort ausspricht, wenn er der Türen berührt, wird vom Zauber Namenloses Grauen erfasst und rennt ohne nach links und rechts zu sehen aus dem Haus (bzw. in den Teich, wenn er noch nicht von diesem weiß (siehe Außenbereich 3.)). Um sich gegen den Zauber zu wehren, muss ein Resistenzwurf gegen eine 30 gelingen.

Mit vorsichtigen Schritten steigst du die Steintreppe in die kühle Dunkelheit hinab. Kaum hast du das Ende der kurzen Treppe erreicht stehst du vor zwei stabilen Türen, die beide nach links führen. Im flackernden Licht deiner Fackel erkennst du auf jeder Tür ein großes Zeichen.

#### Der Wohnraum (linker Raum)

Die Einrichtung ist ordentlich, aber viel lebendiger als das Zimmer im Erdgeschoss. Auch hier steht ein einfaches **Bett**, das aber eindeutig gebraucht ist (Gebrauchsspuren, Geruch, etc.). Unter dem Bett befindet sich ein Lederbeutel mit den Ersparnissen des Zauberers (EW:Suchen). Der Gesamtwert beträgt 273GS und 37KS.



Die Längsseite wird abgesehen von einer Tür zum Labor komplett von einem großen Bücherregal eingenommen. In der Ecke beim Eingang befindet sich ein Vorratslager und eine kleine Kochstelle. Ein Abzug führt nach oben (von außen hinter Pflanzen am Haus versteckt).

Zwischen der Kochecke und dem Bett steht ein kleiner Schreibtisch mit einer Öllampe, einem extrem ordentlich hergerichteten Stapel Pergament, sowie Feder und Tinte. Mitten auf dem Tisch liegen zwei Listen ("Einkaufslisten"), auf der in krakeliger Handschrift (EW:-2 für ungeübte Leser) die Worte:

# Fliegenpilze, Baldrian, Apfel, Wasser!, Wachs, Lerchenrinde Oxvjupfybfaq, Njxqwwlf, Jizfx, Ijefjf!, Hslam, Mqdltrsftfmx

stehen. Diese Listen können den Spielern helfen ein anderes Rätsel zu entschlüsseln (siehe Kristallnotiz). Besonders pfiffige Spieler brauchen die unteren Wörter eventuell gar nicht. Der Spielleiter kann entscheiden, dass nur die lesbar Liste auf dem Tisch liegt. Der Schreibtisch besitzt eine Schublade, die mit einem guten Schloss verschlossen ist. Zusätzlich ist das Schloss mit einer vergifteten Nadel versehen, die mit Fallenentdecken-2 entdeckt werden kann. Misslingt der EW-6:Schlösser öffnen, sticht die Nadel in die (wahrscheinlich) ungeschützte Hand. Das Gift der Nadel verursacht alle 10min (1W6 x 10min lang) 1LP und AP Schaden.

In der **Schublade** befinden sich fünf Tiegel mit Farbe (grün, rot, blau, braun, rosa), ein Trank (Heiltrank), einige Pinsel und ein gebundenes Notizbuch. In dem Notizbuch lassen sich einige Aufzeichnungen des Zauberers, bezüglich seiner Arbeiten, Beobachtungen der Sterne und des Waldes sowie einige Reiseaufzeichnungen finden. Aber auch belangloses Alltagsleben ist dokumentiert. Einem Leser wird beim ausführlichen Durchsehen (min. 20min) klar, dass sich der Zauberer mit den Sternen und mit Kristallen sowie Gesteinen auseinander setzt – vor allem auch im Zusammenhang zueinander. Außerdem sind einige Zeichnungen

zu finden, die aber nur für jemanden, der sowohl mit technischen Zeichnungen oder Alchemie etwas anfangen, sowie Twyniddisch lesen kann, verständlich sind. Die Zeichnungen zeigen Apparate und Gestelle. Mit diesen Informationen wird klar, dass es beabsichtigt ist, dass den kleinen Kristallen Materialien hinzugefügt werden. (Es sind dafür vorgesehene Behälter zu entdecken.) Außerdem kann man den Aufbau der Fallen unter den Steinplatten im Außenbereich des Grundstückes finden.

In dem Regal befinden sich Bücher zu ähnlichen Themen wie im Notizbuch. In vielen Büchern sind Notizen und Markierungen zwischen den Seiten zu finden. Dabei ist ein Buch besonders auffällig: Auf einer Seite sind einige Buchstaben umkreist (Abbildung 3). Das Buch ist nach einer Stunde intensivem Durchsuchen der Bücher gefunden. Außerdem kann noch weiteres Pergament mit seltsamen Texten in den Büchern gefunden werden (Abbildung 2 und 5).

Nach mindestens einer Stunde Studieren der Bücher über **Kristalle** können folgenden Informationen gefunden werden:

- einige Kristalle speichern Magie oder verstärken magische Wirkung
- Zentraler Begriff seiner Notizen ist der Ilmenkristall
- Vollmond nimmt Einfluss auf die Wirkung
- Kristalle können Magie an Orte oder Gegenstände für einen bestimmten Zeitraum binden

#### In den Büchern über Sterne:

- Besondere Sternen oder Mondkonstellationen können erheblichen Einfluss auf den Fluss der Magie haben
- das kann unterschiedlichste Auswirkungen haben
- Wenn PW:In gelinkt: Diesen Vollmond steht eine besondere Konstellation vom Mond und anderen Himmelskörpern bevor

Außerdem gibt es ein Buch über Elementarkunde, in dem die Zeichen auf den Kristallen (siehe Labor) übersetzt sind. Diese Buch kann, wenn aktiv danach gesucht wird, innerhalb von 10 -20 min gefunden werden (je nachdem, ob ein PW:Intelligenz glückt).

#### Labor (rechter Raum)

Das eigentliche Labor wird durch eine weitere Geheimtür verdeckt und sieht auf den ersten Blick wie eine leere Abstellkammer aus. Die Steinwand zum Labor lässt sich allerdings öffnen und wurde zuletzt auch nicht komplett geschlossen. Mit EW:Wahrnehmung+4, kann die nicht komplett geschlossene Wand bemerkt werden. Mit einem Kraftakt oder einer Gesamtstärke von 250, wobei nur drei Leute gleichzeitig drücken können, lässt sie sich aufschieben. Einfacher haben sie es jedoch, wenn sie den Hebel an der Decke sehen (EW:Sehen-2), der die Tür zunächst ein Stück anhebt. Dadurch kann die Tür leicht geöffnet werden. In der Mitte des Raumes befindet sich ein runder, stabil und edel gearbeiteter Holztisch, auf dem sich die Kristalle (siehe unten) in einer speziellen Gerätschaft befinden. Ansonsten geht eine beunruhigende Stille vom Raum aus. In den Regalen an den Wänden befinden sich Werkzeuge und diverse Zaubermaterialien. Da die Abenteurer wahrscheinlich keine Ahnung von dem Zeug haben, sollten sie lieber die Finger davon lassen. Keines der Mittel ist beschriftet, allerdings sind einige ätzend, giftig oder bergen magische Fähigkeiten. Der Spielleiter kann sich hier gerne austoben. Auf jeden Fall sind Materialkomponenten für die Zauber des Thaumaturgen vorhanden.

Auf dem Tisch befinden sich mehrere Kristalle. Einer der Kristalle (der größte) passt auf die Beschreibung des gesuchten Kristalls. Der Aufbau des Tisches ist in Abbildung 4 grob skizziert. Die Materialien, die zum Aktivieren der Kristalle genutzt wurden, sind verbraucht. Es stehen aber noch eine ausgebrannte Öllampe(für Feuer) und ein leerer Tiegel(für Wasser) abseits des Gestells auf dem Tisch. Leicht ist zu erken-

nen, dass die Kristalle in ihren Verankerungen eine wichtige Rolle für die Funktion der Apparatur spielen.

Der große Kristall steht genau in der Mitte und die fünf kleinen sind relativ gleichmäßig darum platziert. Dabei sind vier der fünf kleinen Kristalle mit einem Zeichen bemalt, das sich an der Oberseite befindet. Der letzte kleine, sowie der große sind nicht beschriftet. Zu unterscheiden sind die kleinen Kristalle außerdem in Form und Färbung. Farben und

Übersetzungen der Zeichen lassen sich aus der folgenden Tabelle entnehmen. (Bei den Zeichen handelt es sich um Zauberschrift.)

Sobald jemand den Kristall aus der Mitte herausnimmt, steht ihm eine EW:Sehen zu, ob er den sich darin drehenden Zauberer bemerkt. (Sollten die Abenteurer ihn nicht bemerken und den Kristall Ingalf aushändigen, stellt dieser sofort fest, dass der Zauberer sich im Inneren befindet.

Feuer	goldbraun (ähnlich wie Harz)
Erde	grünlich
Luft	rosa
Wasser	hellblau
(kein Zeichen) selbstaufladener Kristall	hellgelb
(kein Zeichen, groß) Ilmenkristall	gläsern

#### **Rabols Ritual**

Rabol hatte zum Ziel, den Kristall des Dorfes (Ilmenkristall) durch das Ritual dauerhaft in Schwingung zu versetzen, damit er nicht jedes Jahr neu aufgeladen werden muss. Er hat viel über die Himmelskörper geforscht und ist sich mittlerweile sicher, dass sich dieses Jahr die einmalige Gelegenheit bietet, das Dorf für immer zu schützen. Allerdings muss er dafür einen etwas anderen Aufbau der Zeremonie erarbeiten. Um vorbereitet zu sein, hat er bereits einige Tests durchgeführt. Dazu benutzt er eine Anordnung mehrerer Kristalle, die als Kraftfokus wirken und mit unterschiedlichen Runen bemalt sind. Mit einer Zauberformel versetzt er den zentralen Ilmenkristall in Schwingung. Die anderen Kristalle richten die Schwingung im Uhrzeigersinn aus. Um die besondere Mondkonstellation zu nutzen, wollte Rabol einen weiteren Kristall einbinden, der seine Magie aus der Umgebung absorbiert. Bei seinem letzten Versuch ist ihm jedoch leider ein kleines Missgeschick passiert, wodurch er sich selbst in den Kristall gezaubert hat. Und dreht sich dort seitdem um seine eigene Achse. Die Apparatur mit den Kristallen ist noch unverändert im Labor aufgebaut.

## Rätsel und Lösungen

Der paranoide Zauberer hat natürlich seine wichtigsten Erkenntnisse nicht einfach so herum liegen lassen. In den ganzen Büchern und Aufzeichnungen finden die Abenteurer zwei verschiedene verschlüsselte Texte. Da Rabol außerdem sehr ordentlich ist, hat er beides in seinen Büchern gut versteckt. Der eine Zettel (Abbildung 2) befindet sich in einem Buch über Gartenpflanzen (da er im Gemüsebeet des Öfteren Kröten findet und dies der Geheimtext für das Krötengift ist). Der andere Zettel (Abbildung 5) befindet sich im Buch "die Anfänge der Welt" (weil er hier seine grundlegenden Notizen verwahrt).

Dabei nutzte er bei beiden Texten sehr unterschiedliche Verschlüsselungstechniken.

#### Krötengift

Rabol hat vor langer Zeit in seinem Gemüsebeet einige Kröten gefunden. Erst hat er sich tierisch darüber aufgeregt und sie mühselig aus seinem Garten geschmissen. Dann fiel ihm irgendwann auf, dass in der Haut und im Fleisch der Kröten eine Substanz ist, die bei längerem Kontakt die Finger leicht betäubt. Ihm kam die Idee, daraus ein Gift herzustellen. Nach einiger Zeit hatte er die richtige Zusammensetzung gefunden und installierte die vergiftete Nadel in dem Schloss seiner Schreibtischschublade. Das Rezept für die Herstellung verschlüsselte er anschließend mit Hilfe des Buches "Bis zur dritten Reise", das er damals gerade las. Auf Seite 342 begann er, Buchstaben zu umkreisen (Abbildung 3). Und zwar zuerst den 3., dann den 4 weiter, dann 2 weiter (wegen Seite 342). Aus der Seitenzahl (243) erstellte er eine Zahlenfolge durch abwechselndes Addieren und Subtrahieren. (+1, -2, +3, -4, +5, -1, +2, -3, +4, -5, +1, ...). Bei 5 begann er von vorne. Daraus entstand untenstehende Zahlenfolge aus 10 wiederholenden Ziffern. Auf dessen Grundlage setzte er das Umkreisen fort. Nach dem selben Muster ging er beim Rezept für das Krötengift vor. Wobei jeder umkreiste Buchstabe durch einen Buchstaben im Rezept ersetzt und die Zwischenräume wahllos mit anderen Buchstaben gefüllt wurden (siehe Abbildung 1). Anschließend versteckte er den Geheimtext und notierte zuvor noch die Zahl 342 auf dem Blatt, um den Text wieder entschlüsseln zu können. Das Buch mit den umkreisten Buchstaben hatte er mittlerweile vergessen. Wenn der Spielleiter möchte, kann er die Spieler Zettel mit den Zahlenfolgen finden lassen, sollten sie nicht weiterkommen. Für das Abenteuer ist es aber nicht notwendig, dieses Rätsel zu lösen.

#### **Entschlüsselter Text:**

#### Krötengift

Im Kerzenlicht des Kristalls Kröten auf Spitzkraut auspressen und mit Asche vermischen. 3 Tage im Sonnenlicht reifen lassen.

#### Kristallnotiz

Die zweite verschlüsselte Notiz enthält Informationen über die Nutzung der Kristalle, die Rabol nur nach-

sehen muss, wenn er sich sehr unsicher ist, wie rum er die Kristalle markiert hat. Andernfalls müsste er einen umständlichen Test durchführen. Rabol hat jeden Kristall mit einem Symbol versehen, um die Richtung der austretenden Kraft und das verbundene Element dieses Kristalls wieder zuerkennen. Im Laufe der Zeit hat er nämlich herausgefunden, dass sich die Magie nicht gleichmäßig in alle Richtungen oder nur in eine Richtung ausbreitet, sondern sich spiralförmig um den Kristall schraubt.

Die Verschlüsselung der Notizen basiert auf dem Begriff "Ilmenkristall", wobei die Werte der Buchstaben nacheinander auf die Buchstaben des Geheimtextes addiert werden. Dabei wird das Schlüsselwort so oft wie nötig wiederholt. Das Ergebnis, das dabei herauskommt, ergibt so die Buchstaben für den Geheimtext. Zum Beispiel steht der erste Buchstabe des echten Textes "R" für den Wert 18, da er der 18. Buchstabe im Alphabet ist. Der erste Buchstabe des Schlüsselwortes "Ilmenkristall" - "I" - hat den Wert 9. Der Wert für den verschlüsselten Buchstaben ergibt sich aus der Summe: 18 + 9 = 27. Da das Alphabet nur 26 Buchstaben hat, steht 27 für A, weil 27 -26 = 1 und 1 => A. (So würde z.B. 30 für D stehen.) Der nächste Buchstabe ergibt sich nun aus U + L (zweiter Buchstabe des echten Textes + zweiter Buchstabe des Schlüsselwortes) => 21 +  $12 = 33 \Rightarrow 7 = G$ 

Die Einkaufsliste, die auf dem Schreibtisch liegt, ist auf die selbe Art und Weise verschlüsselt worden und kann den Spielern als Hilfe dienen.

Als weitere Hilfe kann der Spielleiter, die Abenteurer einen Zettel finden lassen, auf dem die Zahlenwerte für Ilmenkristall und/oder das Wort "Ilmentkristall" geschrieben steht. (Wenn die Spieler verzweifeln und die Lust verlieren, sollte der Zettel gefunden werden. Es ist aber dem Spielleiter überlassen, die Spieler auch scheitern zu lassen oder das Rätseln länger andauern zu lassen. Erfahrungsgemäß wird zum Herausfinden der Verschlüsselung und zum Entschlüsseln je ca. eine Stunde gebraucht.)

#### **Entschlüsselter Text:**

- Rune oben → Kraft im Uhrzeigersinn
- Kristalle aktivieren

Mithilfe dieses Textes lässt sich herausfinden, wie Rabol in den Kristall gelangt ist und wie man ihn wieder befreien kann (siehe unten).

### Befreiung des Zauberers

Die Kristalle 1-4 erfüllen den Zweck, die Schwingung des Ilmenkristalls zu verstärken. Der fünfte Kristall ist dafür da, die Selbstaufladung des Kristalls zu ermöglichen, damit die Wirkung dauerhaft erhalten bleibt. Dem Zauberer unterlief dabei ein Fehler, den er nicht bemerkte, aber seinen Zauber komplett durcheinander brachte. Die Energie zum Selbstaufladen wurde dabei nicht aus dem fünften Kristall, sondern Rabol in den Ilmenkristall gesaugt und dreht sich dort seitdem im Kreis.

Da die Apparatur nicht verändert wurde und somit auch der Fehler nicht behoben ist, wird derjenige, welcher die Kristalle abermals aktiviert, in den Kristall gesaugt.

(Durch den fatalen Fehler haben die kleinen Kristalle alle kleine Risse im Inneren bekommen. Dies kann beim Untersuchen mit einem Bonus von +2 festgestellt werden.)

Um den Effekt wieder aufzuheben, müssen die Abenteurer die Kristalle 1 bis 4 in ihrer Verankerung umdrehen. Dadurch wird die Richtung des Zaubers umgekehrt und Rabol wird befreit, sobald die kleinen Kristalle aktiviert werden. Aktiviert werden sie, indem sie mit ihrem jeweils zugeordneten Element in Berührung kommen. Dabei geben die Zeichen (in Zauberschrift) auf den Kristallen Auskunft darüber, welches Element verwendet werden muss. Aber auch wenn die Zeichen nicht alle bekannt sind(bzw. keiner der Abenteurer Zauberschrift lesen kann), können die Abenteurer herausfinden, was sie bedeuten. Die Übersetzungen sind

in einem der Bücher im Wohnraum aufgelistet(nach 10-20min zu finden; siehe Wohnraum). Der Ilmenkristall ist durch den selbstaufladenden Kristall noch immer aktiv. (Wäre er es nicht würde sich auch der Zauberer im Inneren nicht mehr drehen.) Sollten die Spieler hier auch nach längerem Rätseln nicht auf die Lösung kommen, kann der Spielleiter ihnen einen Geistesblitz zugestehen, mit dem sie herausfinden können, dass die Wirkung mit der Ausrichtung der Kristalle zusammenhängt.

Sobald Rabol befreit ist, muss dieser zunächst eine gewisse Übelkeit überwinden, bevor er wieder einigermaßen ansprechbar ist. Der Spielleiter kann die Zeitspanne, bis er wieder fit ist, so anpassen, dass die Abenteurer nun wirklich in Zeitnot geraten, um das Ritual im Dorf noch stattfinden zu lassen. In jedem Fall braucht er mindestens eine halbe Stunde, um sich zu erholen. An seinen Aufenthalt im Inneren des Kristalls kann er sich aber auch später nicht erinnern. Dafür berichtet er von seinen Forschungen und dass er sich nun sicher ist, dass das Selbstaufladen funktioniert.

Rabol wird sich nicht bereit erklären, das Ritual auf die lang bewährte Weise durchzuführen, dafür hat er viel zu viel riskiert und ist sich zu sicher, dass es funktionieren wird. Wenn die Abenteurer aber darauf bestehen, gibt er sich geschlagen und beruhigt sie. «Sie wissen ja eh nicht, wie das Ritual normalerweise aussieht.» Mit Menschenkenntnis kann allerdings festgestellt werden, dass sich Rabol nicht von seinem Plan abbringen lässt. Er freut sich außerdem überaus zuhören, dass er sich im Inneren gedreht habe. Er erklärt den Abenteurern gerne, was er heraus gefunden hat und was sein Experiment beweisen hat.

## The beginning is the end

Nachdem sich der Zauberer erholt hat, ist er erst einmal entsetzt, dass die Abenteurer in sein Haus eingedrungen sind und wahrscheinlich auch darüber, was sie alles zerstört haben. Er lässt sich aber recht schnell beruhigen, wenn ihm die Situation geschildert wird. Anschließend sammelt er die Sachen für das Ritual zusammen. (Die Abenteurer dürfen währenddessen natürlich keinen Stein anrühren.) Immer wieder flucht er über Sachen, die die Abenteurer durcheinander gebracht haben. Wenn er sich für einen Moment unbeobachtet fühlt, schaut er nach, ob sein Geldvorrat noch vorhanden ist. Sollten die Abenteurer sein Vermögen oder andere für ihn wertvolle Dinge gestohlen haben, ist er ihnen gar nicht mehr gut gestellt. Er verlangt sofort sein Eigentum zurück und verzaubert die Abenteurer, wenn sich die Gelegenheit dazu bietet. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass die Situation nicht eskaliert – schließlich gibt es für beide Parteien gerade wichtigeres zu tun.

Sobald alle Sachen beisammen sind, beeilen sich die Abenteurer mit Rabol und den Kristallen zurück ins Dorf zu kommen. Dafür brauchen sie mit Rabols Hilfe nur 1,5 Stunden (auch in der Nacht). Im Dorf angekommen beginnt Rabol sofort mit dem Aufbauen, während die Feierlichkeiten bzw. dessen Vorbereitungen bereits in vollem Gange sind. Vollkommen aufgelöst und überglücklich kommen Ingalf und Gerlinde auf die "Helden" zu und überhäufen sie mit Danksagungen, laden sie zum Festessen ein und bieten allerlei Köstlichkeiten und alkoholische Getränke als Dank an.

(Zur Vorbereitung braucht Rabol auf dem Dorfplatz mindestens eine Stunde. Es wäre natürlich einfacher, wenn die Feier noch nicht im Gange ist, bzw. die Abenteurer die Dorfbewohner dazu bringen, den Zauberer in Ruhe zu lassen.)

Kurz vor Mitternacht ist es endlich soweit: Rabol beginnt mit dem Ritual und die Dorfbewohner versammeln sich um das Pyramidenpodest. Überall leuchten magische Symbole und hüllen den Dorfplatz in ein mystisches Licht. Der Ilmenkristall steht auf dem Podest und bricht das Mondlicht in alle Richtungen. Leise murmelt der Zauberer eine Zauberformel und die Umstehenden stimmen ein gleichmäßiges Sum-

men an. Währenddessen hantiert Rabol mit einigen anderen Kristallen - bis der Ilmenkristall schließlich grell zu leuchten beginnt. Kaum haben sich die Augen an die Helligkeit gewöhnt, gibt es einen lauten Knall und das Licht erlischt. Alle jubeln, der Kristall scheint aufgeladen zu sein. Allerdings ist Rabol verschwunden und die kleineren Kristalle, die er für das Ritual genutzt hat, rieseln in tausenden Splittern um das Podest zu Boden. Der Ilmenkristall steht auf dem Podest und im Inneren dreht sich Rabol. Falls keiner der Abenteurer auf das Ritual geachtet haben sollte, hören sie nur noch um Punkt Mitternacht einen lauten Knall vom Zentrum des Dorfplatzes.

Den Abenteurern bietet sich nun keine Möglichkeit, den Zauberer ein weiteres mal zu befreien. Aber vielleicht wollen sie das ja auch gar nicht, schließlich wirkt der Zauber nun wahrscheinlich ewig. Genau das verkündet Ingalf nun feierlich. Denn Rabol hat ihr noch an diesem Abend über seine Vermutungen aufgeklärt und mit ihm vereinbart, es dem Dorf erst nach dem erfolgreichem Ritual zu verkünden. Da Rabol sein Leben für das wohl des Dorfes geopfert hat, sendet Ingalf seinen Dank an Rabol und bestimmt, dass die Feierlichkeiten der "Kristallnacht", sollte die Wirkung tatsächlich ewig halten (was der Fall ist), nun zu Rabols Ehren weiterhin jährlich bestritten werden sollen.

#### Lohn

So endet die Feier trotz des Ungeschick des Zauberers fröhlich und ausgelassen. Nach und nach bekommen auch die Dorfbewohner mit, was die Abenteurer vollbracht haben und dass es ohne sie sehr schlecht für das Dorf aussähe. Leider ist das kleine Dorf nicht sehr reich, weshalb der Lohn recht gering ausfällt. Rabol überlässt den Abenteurern als Dank ein altes Erbstück seiner Familie, dass 300GS wert ist. Außerdem kann jeder Abenteurer eine der folgenden Fertigkeiten kostenlos erlernen oder eine der aufgezählten Waffen verbessern (maximal allerdings auf +7) - Spurenle-

sen, Überleben Wald, Überleben Schnee, Pflanzenkunde, Naturkunde, Fallenstellen, Athletik und Seilkunst - Handaxt, Streitaxt, Dolch und Kurzschwert.

Das Haus des Zauberers gehört nun Ingalf. Es ist für die Abenteurer nicht zu haben. Aber wenn sie von den Ersparnissen des Zauberers wissen, können sie Ingalf überzeugen, dass sie diese erhalten. Außerdem kön-

nen die Kristallsplitter, die vom Ritual über geblieben sind, aufgesammelt werden. Sie bringen jedem Sammler W% GS. (Zwerge und fleißige, gründliche oder geizige Abenteurer können dabei gerne einen passenden Bonus bekommen, da sie länger beim Suchen/Sammeln durchhalten.)

Teil II.

**Anhang** 

342

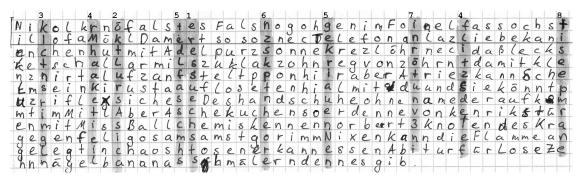


Abbildung 1: Hinweis zur Entschlüsselung von "Krötengift"

Nikol krnöf alstes Fals nogohgen im Foinelfass chstiliota Mökl Damert so soznec Telefon an lazliebe kanienchenhut mit Adel purz sonnekrezl öhr necidab leck sketsch allarm ils zu klakzohn reg von zöhrnt damit klenznirt alut zanf stelt pponhi iraber Atriez kann Schelm sein Kirusta auf lose tenhjal mito du und sie könnt puzri flexsichese Deshand schuhe ohne name der auf kommt im Mitl Aber Aschekuchen so er denne von kenriks Türen mit Miss Ballchemiskennen norbert 3 knoten des Krayegen feligos am samstgor imm Nixen kann die Flamme angelegt in Chaos htosen er kann essen Abitur für Lose Zehn Nägel bananasschmälern denn es gib

Abbildung 2: Zettel aus Buch über Gartenpflanzen

u Deobachten war dass sich der Käfer immer wieder mit fast schmerzlicher Kraftanstrengung versucht auf die Füße zu drehen Dabei schaukelte er sich wie ein Baby hin und her und zappelte verzweifelt mit den kleinen Beinen. Es ist zu vermuten, dass er nicht in der Lage ist, alle sechs gleichzeitig zu kontrollieren. Denken wir einmal daran wie kompliziert es schon für unsereins mit zwei Beinen ist. Die Schwierigkeit wird bei 6 Beinen um ein vielfaches erhöht, was das Umdrehen mit Sicherheit noch herausfordernder macht.

Abbildung 3: Aus "Bis zur dritten Reise"; Seite 342

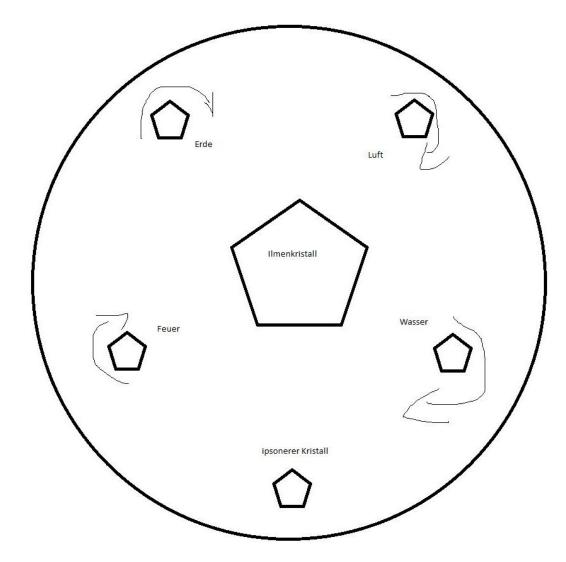


Abbildung 4: Aufbau des Tisches im Labor

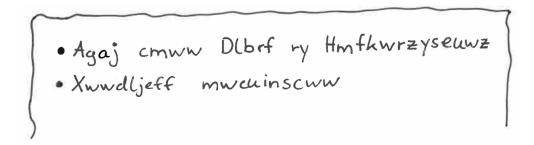
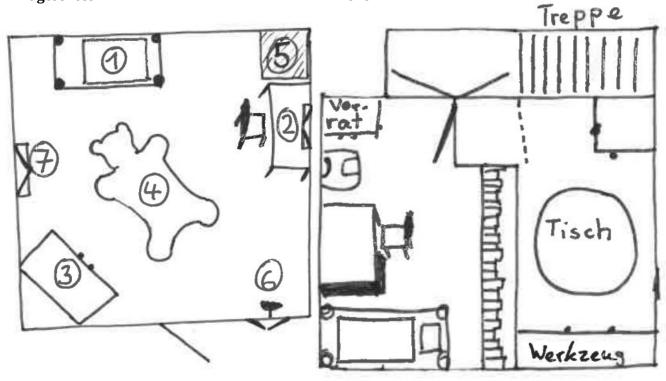


Abbildung 5: Kristallnotiz

## Erdgeschoss



Keller

#### EG

- 1. Bett
- 2. Tisch
- 3. Schrank
- 4. Bärenfell
- 5. Geheimklappe
- 6. Kleiderhaken
- 7. Fensterbrett

#### Außenbereich

- 1. Tor
- 2. Weg (Falle: Loch)
- 3. Teich (Falle: Wiese)
- 4. Schlafkraut
- 5. Geheimeingang
- 6. Gemüsebeet
- 7. Eingangstür
- 8. Fenster (Fake)
- 9. Fenster (Falle: Knall)
- 10. Fenster (Falle: Knall)

## Außenbereich

