



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

DER ALTE KÖNIG: ALTERNATIVES FINALE

Eine Spielhilfe

erarbeitet von Gerrit Reininghaus
[gerrit@alles-ist-zahl.de]

© Gerrit Reininghaus



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und **DERE** sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **„Das Schwarze Auge“** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

KLASSISCHE RÄTSEL ALS FINALE DER 11. QUESTE

EINLEITENDE WÖRTE

In dieser Variante des Finales der elften Queste werden die Helden in eine weitere Traumwelt von Fenvariien entführt. Echt klassische Rätsel sind zu bestehen, die in den meisten modernen Abenteuern wohl keinen Platz hätten, hier aber bei dem Wiederfinden eines jahrtausendlang eingesperrten Elfenkönigs einen angemessenen Platz finden. Wichtig ist aber dafür, den Spielern out-of-game offen zu erklären, dass es sich um ein solches Rätselspiel handelt. Sonst kann – aufgrund der sonst DSA-Abenteuer-untypischen Anordnung vielleicht zu Irritationen kommen.

Der Ausgang der elften Queste ist ungewiss, d.h. den Spielern soll klar sein, dass es an ihnen und ihren Charakteren liegt, ob Phileasson oder Beorn die Queste gewinnen. Die Meisterwillkür – wie sie im Abenteuerbuch vorgesehen ist – ist also ausgehebelt. Lösen die Helden die Rätsel ohne zu viele Fehlversuche, gewinnen sie, sonst ist Beorn zuerst beim König angelangt.

Das Humus-Elementar, das Fenvariien auf Befehl der Diener des Namenlosen bewirbt und gesundheitlich versorgt hat und diesem daher auch nicht helfen durfte, hilft – nach der Zerstörung des Gefängnisses – den Helden den König zu finden.

Da es den König kennt, stellt es den Helden Tongefäße zur Verfügung, die Mindergeister der Elemente Eis, Feuer, Humus, Luft in verschiedener Form enthalten und je das Symbol des Elementes als Beschriftung haben. Die Krüge finden sich an der Stelle, an der dem König das Essen bereit gestellt wurde. Den Krügen liegt ein Pergament bei, das auf Asdhari sagt: „Jedem Rätsel ein passender Krug. Ein Fehler, und der König läuft euch davon.“

Fenvariien hat derweil illusionistische Traumwelten im Tal kreiert. Diese sind für Besucher des Tals unsichtbar. Erst durch das Verlassen des Gefängnisses durch die Erdbebenspalte betritt man diese Illusionswelt. Nur in dieser lässt sich der König finden. Die Illusionswelt besteht aus wahnwitzigen Träumen des Königs, die jeweils mit einem Rätsel gelöst werden müssen. Dazu sind die Tongefäße des Elementars richtig einzusetzen.

All diese starke, aber einem freizaubernden Hochkönig der Elfen durchaus angemessene Magie ist möglich, weil in dem Meteorit Mondsilber in großen Mengen verdampft ist, das Fenvariien als wahnsinnig gewordenen so lange jeder Astralkraft entbehrenden Astralgefäß regelrecht in sich aufsaugt.

Die fünf Aufgaben sind als klassische Rätsel angelegt. Die Helden haben zwei Fehlversuche, da Beorn drei macht. Machen sie auch drei, kommen sie gleichzeitig mit Beorn beim König an. Mit mehr Fehlversuchen ist Beorn zuerst da und hat die Queste gewonnen. Haben die Helden sich bei der Kanufahrt den Upval hinauf besonders Mühe gegeben oder gar bereits bei der Anreise nach Enqui Zeit zu Beorn aufgeholt, kann man sie auch mit einem zusätzlichen Fehlversuch belohnen.

DIE EINZELNEN RÄTSEL

1. RÄTSEL

Ein schwarzer **Trollritter** in schwarzer schwerer Rüstung bewacht den Eingang, wo es weitergeht – ein extrem gewandter und unglaublich gefährlicher Gegner, der unbesiegbar auftritt. Er muss mit dem Erz-Mindergeist als Magnet zu Boden gebracht werden. In dem entsprechenden Tongefäß befinden sich extrem magnetische Kugeln, die natürlich auch die Metallgegenstände der Helden anziehen. Nur außerhalb des Gefäßes entfalten sie diese Wirkung. Um damit den Troll zu Fall zu bringen und nicht einfach nur die Kügelchen an seiner Rüstung „kleben“ zu haben, muss man sie natürlich irgendwo befestigen. Ein Fehlversuch ist es, wenn die Kügelchen verloren gehen oder ein Held stirbt und man somit „neu laden“ muss.

Der Trollritter bietet sich für das Finale der 12. Queste als der Feldherr des Namenlosen bei der Erstürmung des Lagers durch den jungen Fenvarien an.



2. RÄTSEL

Ein **Labyrinth** als Reminiszenz auf die Zwerge. Ein Abenteurer-Zwerg in altertümlicher Rüstung rätselt, als die Helden ankommen, kurz vor Eingang mit der Überschrift „Oyiman Vistasaras Ihilya Serum Talkel“ (*Im Allen Gesehen die Rätsel der Alten und Gesalbten*). Die Inschrift macht an sich keinen Sinn. Auffällig ist aber vielleicht nach einer Weile, dass die jeweils ersten Buchstaben des Asdhari der Inschrift aus einer anderen kalligraphischen Richtung kommen. Der Zwerg schreibt den Spruch auf ein Pergament und betritt dann den Höhlengang. Dieser ist auch mit magischem Licht absolut dunkel, nur der Mindergeist aus dem Feuer-Krug erhellt ihn. Im Labyrinth kommt man regelmäßig an Kreuzungen mit jeweils sechs Abzweigungen, die beschriftet sind mit Bildnissen der Elementaren Städte der Elfen: TieShianna, Mandalya, Vayavinda, Simyala, Ometheon, Isiriel. Deren Anfangsbuchstaben mit den Anfangsbuchstaben der Inschrift über dem Eingang geben die richtige Reihenfolge, in der man die Abzweigungen durchschreiten muss. Schreitet man falsch, verfinstert sich der Gang und man steht wieder vor dem Höhleneingang. Das gilt dann als ein Fehlversuch.



3. RÄTSEL

Das **Reittier des Maruk Methai**, des Heerführers des Namenlosen im ersten Krieg der Elfen gegen den Namenlosen, versperrt den Weg zum nächsten Abschnitt. Das riesige dämonische Monstrum blockiert wutschraubend – weil angekettet – fast die gesamte Höhle, hinter ihm führt der Gang weiter. An ein Vorbeikommen, ohne auf grausige Weise dem Untier zum Opfer zu fallen, ist nicht zu denken. Davor steht eine Harfe. Wenn man auf dieser spielt, schläft das Reittier schnell schnarchend ein. Hört man auf, wacht es sofort wieder auf. Die Kunst ist, dass man die Mindergeister der Luft an der Harfe spielen lassen muss, damit man heil herüberkommen kann. Ein Fehlversuch ist es, wenn ein Held von dem Monstrum „gefressen“ wird. Dann löst sich alles in Luft auf und man steht wieder zusammen bei der Harfe.

Historisch hat Fenvarien mit einem Zauberlied das Reittier des Heerführers des Namenlosen, Maruk Methai, besiegt und damit Simia die Chance gegeben, den Heerführer zu besiegen.



4. RÄTSEL

Ometheon erwartet die Helden und diskutiert mit ihnen das **Wesen der Götter**. Das Gespräch an sich ist nur eine Möglichkeit, noch einmal das Götterbild von Ometheon neben das von Fenvarien zu stellen. Immer wieder betont Ometheon die Bedeutung der Ratio für seine Thesen. In einem Raum mit einer kleinen Kopie des Alten Heiligtums mit den Vier Götterstatuen Nurti, Yeryal, Orima und Pyr Daokra, das die Helden vor Yetiland fanden, verabschiedet sich Ometheon und löst sich in Luft auf. Im Tongefäß des Eises ist ein Pergament mit der Aufschrift „*Der Ewige Kreis: Geben, Sehen, Wandeln, Nehmen*“. Daneben liegt ein Juwel, der in Nischen, die in jeder der Statuen zu finden sind, passt. Legt man das Juwel in eine Nische einer Statuette, geht von diesem ein Lichtstrahl aus, der auf eine andere Figur zeigt, wo der Lichtstrahl wiederum weitergelenkt wird zur nächsten Statuette. Die Statuetten lassen sich in je vier feste Positionen drehen, so dass der Strahl auf jede andere Figur zeigen kann. Stellt man sie so ein, dass die Reihenfolge der aufeinander zeigenden Strahlen mit der Reihenfolge der Prinzipien der Götter aus der Schrift übereinstimmt (Nurti – hier das Juwel also, von hier zu Orima, Pyr und am Ende Zerzal), dann öffnet sich das Tor, wo es weitergeht. Ein Fehlversuch ist das Einlegen des Juwels, wenn die Figuren noch nicht in der richtigen Reihenfolge aufeinander zeigen.



5. RÄTSEL

Die Helden sehen ein **Baumhaus aus Simyala** extrem hoch in einem Baum. Der Baum ist beim besten Willen nicht zu erklettern. Auch ein Flug zum Haus ist durch plötzliche Winde unmöglich. Im Humus-Gefäß findet sich ein Pergament, auf dem in Asdhari zu lesen ist, dass „alles seine Ordnung in der Zeit hat, selbst die Völker der Welt“. Im Humus-Gefäß sind außerdem vier seltsam geformte Nüsse mit Samen darin zu finden – einer in Menschen-Gestalt, einer in Drachen-, einer in Zwergen- und einer in Achaz-Gestalt. Diese sind in der richtigen Reihenfolge aufzubrechen (Drache, Achaz, Zwerg, Mensch). Aufgebrochen bilden sie einen ihrer Rasse gemäß passenden Treppenabschnitt hoch zum Haus. In falscher Reihenfolge aufgebrochen, ragen die Treppenabschnitte entsprechend ins Leere.

Wenn die Helden das Baumhaus betreten, befinden sie sich wieder im Tal der Träume und finden den Hochkönig der Elfen friedlich schnarchend unter einem Baum liegen.

