

Die vier Königreiche



Zusammenfassung:

Der Bund muss ein Rätsel lösen, welches ihm Vorteile bringt. Zur Lösung des Rätsels müssen vier Orte besucht werden. Jeder dieser Orte liegt in einem der vier Reiche, also einer in einem Feengebiet, die nächsten in infernal oder göttlicher Aura, der letzte an einem magischen Ort. An jedem dieser Orte muss eine Aufgabe gelöst werden, auch wenn dies den Spielern anfangs noch nicht ganz klar sein dürfte. Wird die Aufgabe gelöst, so bekommen die Charaktere einen Teil eines Lösungssatzes. Nur, wenn der Satz ganz ist, können sie das Rätsel lösen.

Motivation:

Der Bund sollte eine Motivation haben, das Rätsel zu lösen. Wurde z.B. ein Frühlingscovenant am Ort eines älteren gebaut, so könnte man eine Beschreibung von vier Orten finden, die zu dem Ort führen, wo der verschollene Bund seine Schätze in Notzeiten versteckte. Oder ein alter Magus stirbt und hinterlässt nur würdigen Nachfolgern die Möglichkeit an sein Erbe zu gelangen, vielleicht muss auch einer der Magi des Bundes die Prüfung ablegen, um Mitglied einer Geheimgesellschaft zu werden oder die wahren Ziele dieser Gesellschaft zu erfahren. Warum und wie die Spieler an das Rätsel gelangen, hängt einfach von der Kampagne ab.

Das Rätsel:

Das Rätsel sollte die Spieler zu vier Orten führen. Dies kann auf folgende Weise geschehen:

- Die Orte sind auf einer Karte verzeichnet, welche mit α , β , γ , δ oder ähnlichem gekennzeichnet sind. Die griechischen Buchstaben verweisen auch gleichzeitig auf die Reihenfolge der Rätsel.
- Es könnte sich auch um einen Räseltext handeln:

Und so betrete man am Beginn in den Bergen den dunkelsten Ort und bestehe. Daraufhin ziehe man ins Kloster ..., wo man die Schriften studieren kann, und bestehe. Als drittes begeben sich in der Nacht des neuen Mondes zu dem Dorf am Meer, welches die Schäfer der Ebenen meiden, und bestehe. Schließlich gehe man des Nachts in die Sümpfe, in denen die leben, die diese Welt einst formten, und bestehe. Erst dann ist der Kreis geschlossen.

Der Text sollte der Sage angepasst sein und die Orte den Spielern bekannt oder auffindbar sein.

Das Rätsel muss nicht zu Ende sein, hat man alle vier Orte besucht. Der Lösungssatz selbst kann auch noch Kopferbrechen bereiten - in meiner Saga lautete er: *Constantinus Oriens XIII Sinistra* - den Spielern war klar, dass es ein Ort in Konstantinopel war, die Ortsangabe selbst war etwas schwerer: Vom Konstantinforum (Constantinus) nach Osten (Oriens) laufen und dort das 13. Haus (XIII) auf der linken Seite (Sinistra). Dort lag der Schatz, den eine Maga aus ihrem Covenant entwendete, bevor sie aus dem Bund ausgestoßen wurde. Nun ja, sie haben es mit Glück gelöst.

1. Ort: Die Höhle des Drachen

Das erste Rätsel steht unter dem Zeichen "Aufgabe" - die Gruppe muss sich in die Höhle eines Drachen begeben und diesen um die Preisgabe des ersten Lösungswortes bitten. Was genau der Drache verlangt, steht natürlich dem Spielleiter offen, es sollte die Spieler jedoch etwas kosten, was ihnen lieb ist, z.B. einen nützlichen magischen Gegenstand, den der Drache unbedingt haben will. Der Drache sollte den Spielern allerdings klar machen, dass er ihnen ein wichtiges Wort geben wird, wenn sie seine Forderungen erfüllen - damit sollte den Spielern langsam klar werden, dass sie ein Rätsel zu lösen haben. Man sollte auch bedenken, dass Drachen extrem seltene, mächtige, gefährliche und zumeist gelangweilte Kreaturen sind und ihn entsprechend inszenieren - dunkle Höhle, Hitze und Feuer in der Dunkelheit, eine bössartige Echse, welche Spaß daran hat, den Spielern das Leben schwer zu gestalten.

2. Ort: Das Kloster

Ein Kloster voller gläubiger Mönche ist kein Ort, an den sich ein Magus gerne begibt, aber das ist die Aufgabe im zweiten Rätsel. Die erste Schwierigkeit sollte darin bestehen, überhaupt in das Kloster zu gelangen. Möglicherweise ist es ein radikales Kloster, in denen die Mönche ein Schweigegelübde abgelegt haben und ungern Fremden Zutritt gewähren. Die zweite Schwierigkeit ist, die Natur des Rätsels zu ergründen, was allerdings nicht zu schwer gestaltet werden sollte: An den Mauern des Klosters befinden sich hier und dort einzelne lateinische Buchstaben, vielleicht aufgemalt, eingemeißelt oder alte Teile der Mauer, die aus römischen

Steinen zusammengesetzt wurde. Alle Buchstaben ergeben ein Wort, welches zusammengesetzt werden kann - sollte auch machbar sein für die Spieler. Interessant könnte auch sein, dass sich bestimmte Buchstaben an nur schwer zugänglichen Orten befinden, z.B. im Kornspeicher des Klosters. Ein Magus müsste sich dann vielleicht in eine Maus verwandeln, um den Buchstaben zu suchen.

3. Ort: Das verfluchte Dorf

In der Region gibt es eine Heide oder einen relativ öden Ort am Meer, der nur schwach besiedelt ist. Dort leben hauptsächlich Schafhirten und Fischer, kaum jemand interessiert sich jedoch für sie. Ein Fischerdorf wurde vor langer Zeit vom Teufel heimgesucht und ist seither verflucht. Dies wissen jedoch nur die Einheimischen, so dass die Spieler auf ihrer Suche schon eine Schafhirten fragen müssen, um dorthin zu gelangen. Das Dorf ist unheimlich und unbevölkert, bis auf einen gut aussehenden Mann mit Ziegenbart, der die Spieler freundlichst zum Fest am Tag des Neumondes einlädt. An diesem Tag gibt es dort ein Fest der Dämonen, was die Magi normalerweise auch beunruhigen sollte. Neben der Gefahr, verdorben zu werden - das Fest ist recht sündig und sollte allerlei Gelegenheit geben, die Laster der Charaktere spezifisch anzuspielen - muss ja das Rätsel gelöst werden. In meiner Kampagne lief alles auf die Zahl 13 hinaus (s. obige Lösung): Es gab 13 Musikanten, 13 verschiedene Tische, die sich unter der Last von jeweils 13 Speisen bogen, usw. Nachdem die Spieler dies erkennen, können sie hoffentlich nur geringfügig verdorbener entkommen.

4. Ort: Die Sümpfe der Feen

Es ist allgemein bekannt, dass das Hochmoor in der Nähe des Covenants eine Regio der Feen ist. Betreten die Charaktere das Moor, werden sie von einer Fee begrüßt, welche sagt, sie wisse, weshalb sie kämen, sie müssten nur eine Aufgabe lösen. Stimmen die Spieler zu, bricht plötzlich die Erde unter ihnen zusammen und sie finden sich dreckig, aber wohlauf in einem Gang aus Erdreich und Wurzeln wieder. Folgen sie dem Gang, so kommen sie in einen Raum, der ihnen Ausblick auf eine riesenhafte Kammer bietet (die Behausung eines Riesen). Sie stehen quasi in einer Nische mit riesigem Kochgeschirr, jeder Topf ist so groß, dass bequem die ganze Gruppe platz hätte. Nachdem sich die Spieler eine Weile umgesehen haben, taucht plötzlich der Bewohner auf und versucht die Charaktere, so er ihnen habhaft werden kann, zu kochen und zu fressen. Dies ist auch des Rätsels Lösung, nur wenn die Spieler sich fressen lassen, gelangen sie wieder in Moor zurück und erhalten den letzten Teil des Lösungssatzes.

(c) 2004 Maximilian Kalus.