

Die dunkle Burg

Am Rande der Wüste Nahir, in den Felstälern des Landes Omshäk beherrscht die dunkle, von Bosheit getriebene Magierin Acna das karge, unwirtliche Land. Sie hat grosse Macht über die Elemente. Jüngst wurden Vogelschwärme gesichtet die zwischen Omshäk und dem momentanen Aufenthaltsort von Morcar hin- und herfliegen. Es ist zu vermuten, daß sich eine unheilvolle Allianz bildet. Meine Helden, ich bitte Euch, versucht die Burg zu finden, Acna zu vernichten und dem bösen Geschehen ein Ende zu bereiten. Ich wünsche Euch viel Glück .

Ihr Helden wandert durch die karge Landschaft, Hunger und Durst sind Eure ständigen Begleiter, Unmenschliche Hitze am Tage und bittere Kälte in der Nacht machen Euch das Leben zur Hölle. Als Ihr nahe der Aufgabe seit, betretet Ihr die Ausläufer der Wüste Nahir und gelangt in das ferne und sehr fremde Land Omshäk. Kleine Dörfer am Wegesrand helfen Euch die nötige Verpflegung aufzunehmen. In diesen Ortschaften hört Ihr schon viel über das böse Treiben der dunklen Magierin Acna. Jüngst sind wieder Bewohner der Ortschaften verschwunden. Die armen Leute bieten Euch Ihr letztes Hab und Gut an, wenn Ihr das Land von der Geißel befreien könntet. Voller Angst weisen sie Euch den Weg zur dunklen Burg. Ein altes Weib möchte Euch einen wichtigen Gegenstand verkaufen. Für 150 Goldstücke würde sie Euch einen „Leuchtenden Pfad in dringender Not“ verkaufen. Solltet Ihr Euch entscheiden, diesen magischen Gegenstand zu kaufen, erhaltet Ihr ein Kästchen von der Alten. „Ihr dürft es erst im Schloss öffnen, sonst wirkt es nicht...“ sagt sie und geht weiter ihres Weges.

Nach wenigen Tagen habt Ihr das Schloss erreicht, unterwegs sogar einige Orkhorden gesehen und 3 Goblinwächter am Strassenrand erschlagen. Als die dunkle Burg am Horizont erscheint, jagt sie sogar Euch einen Schauer über den Rücken. In tiefster und dunkelster Nacht, in der nur wenig Sterne am Himmel zu erblicken sind, betretet Ihr das Gemäuer durch einen merkwürdigerweise ungesicherten Seiteneingang. Acna muss sich recht sicher fühlen....

Anmerkungen zum Spiel:

Diese Quest wird nach den normalen Grundregeln gespielt. Allerdings befinden sich innerhalb dieses Abenteuers viele Elemente die sich durch die Grundregeln nicht abdecken lassen (z.B. das verschieben von Schatzkisten, interagieren mit Monstern usw....)

Hierbei ist Improvisationstalent gefragt, denn meiner Meinung nach fängt das Spiel erst an zu leben, wenn ab und zu auch mal aussergewöhnliche Dinge die Helden auf immer neue Ideen bringen müssen.

Hiermit bitte ich die Spielleiter ab und zu etwas „Gnade“ walten zu lassen und die Spielern durch geschickt zugespielte Ratschläge zu ermuntern etwas jenseits des starren Regelwerkes zu agieren.

Bitte nehmt Euch die Zeit, die Questpläne **vor** dem Spielen **genauestens** durchzulesen. Aufgrund der äusserst hohen Komplexität kann es leicht passieren das Ihr ein Detail überseht oder zu früh offenkundig macht. Der hohe Gehalt an schweren Rätseln ist sicherlich nicht unbedingt für Anfänger geeignet. Trotzdem ist „Die dunkle Burg“ aufgrund ihrer nicht all zu hohen Monsterfrequenz durchaus für Anfänger spielbar. Die Rätsel sind mit normalem Menschenverstand zu lösen, HQ-Erfahrung ist hierbei nicht so wichtig.

Die meisten Gegenstände, die die Helden finden müssen, befinden sich in Schatztruhen, Schränken oder auf und unter Tischen.

Im Anschluss an diese Seite folgt eine Bestandsliste mit allen Dingen, die notwendig sind, die „Dunkle Burg“ zu spielen.

Overlays und Marker befinden sich in einem seperaten Archiv mit dem Namen DBurg_gfx.zip.

Seite	Inhalt
1	Einleitung
2	Anmerkungen zum Spiel
3	Bestandsliste für „Die dunkle Burg“
4/5	Der Eingang zur Burg
6/7	Die Wächter der Magierin
8/9	Das Rätsel der Elemente
10-12	Die dunkle Magierin

Hiermit möchte ich mich recht herzlich bei Derrob, Bluma 96 und Nieimleben13 bedanken. Durch Eure Mithilfe, kritischen Kommentare, Hilfestellung bei Problemen und Anfertigen von Overlays habt Ihr mit mir zusammen aus der „Dunklen Burg“ ein wahrhaft tolles Abenteuer gemacht. Ohne Eure Hilfe wäre diese Ausführung nur halb so gut geworden. Vielen, vielen Dank !!!

Alle Overlays stammen aus der Feder von Derrob (rob@nettrek.de)

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

Mir hat es sicher genausoviel Spass bereitet diese Quest zu schreiben, wie es Euch Spass macht sie zu spielen.

Diese Quest beinhaltet folgende Bestandteile:

4 Questpläne „Die dunkle Burg“.

Quest 1:

- 1 Bild „Sternengemälde“
- 1 Bild „Ausblick aus Dachluke“
- 1 Bild „Lösung für Sternengemälde“
- 3 Marker „Fackel“
- 2 Marker „Hebel“
- 1 Marker „Dachleiter“
- 4 Marker „Schlüssel“
- 5 Marker „bewegliche Steinplatten“
- 1 Spielkarte Artefakt „Firmamenträtsel“
- 1 Spielkarte Artefakt „Elixir des Lebens“
- 3 Spielkarten Spruchrolle: „Teleport Mortalis“, „Durch-die-Wand“ und „Tiefschlaf“
- 12 Spielkarten „Goblingedicht“ zum ausschneiden und sortieren
- 1 Spielkarte Artefakt „Zettel in Goblinsprache“

Quest 2:

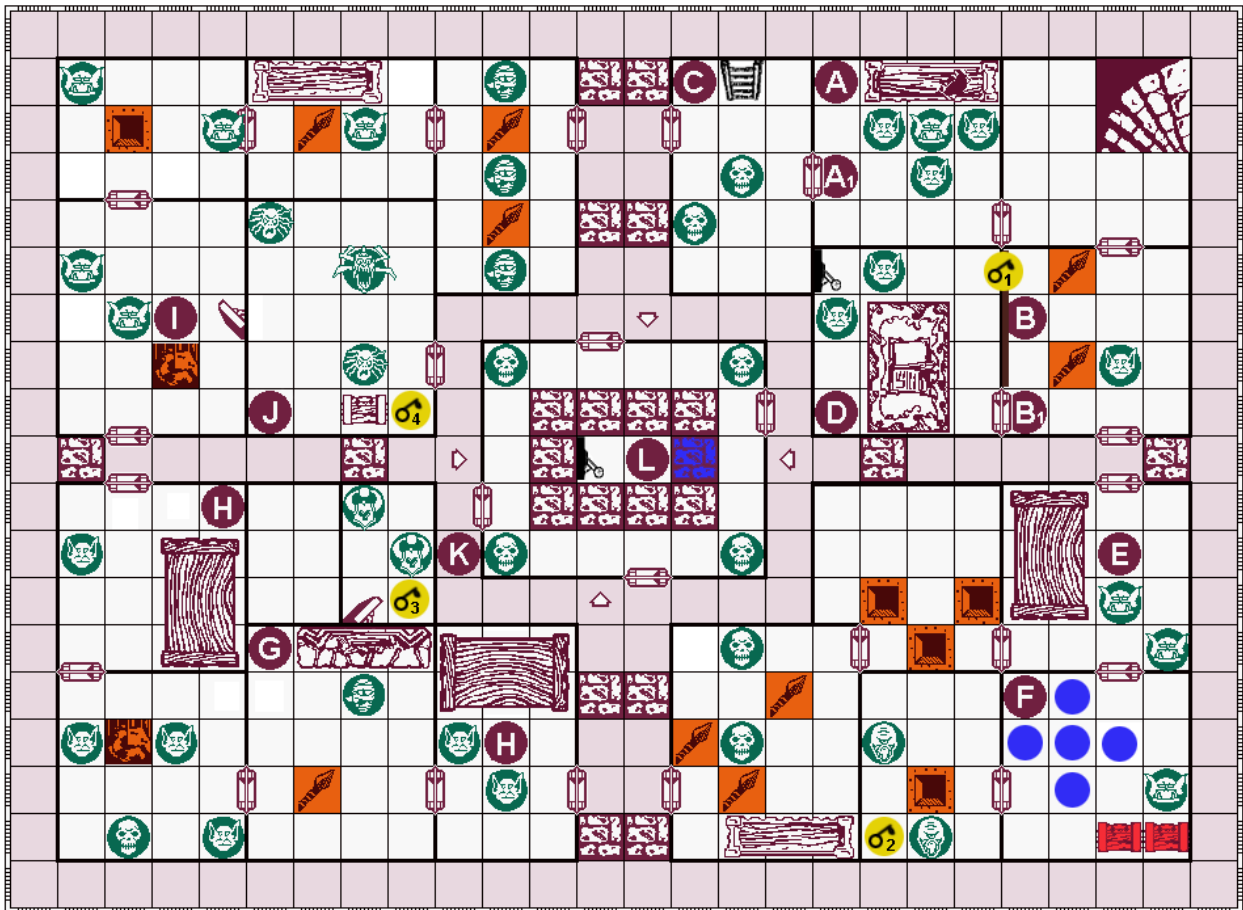
- 1 Aufsteller „Schloss“ für Raum „N“
- 4 Marker „Falltür“
- 4 Marker „Fackel“
- 3 Marker „Hebel“
- 1 Overlay „Halle der Skelette“ (8x8)
- 1 Marker „Magisches Tuch“
- 4 Spielkarten Chaoszauber: „Blitzschlag“, „Feuerball“, „Orkverteidigung“ und Totenbeschwörung“
- 3 Spielkarten Spruchrolle: „Flaschengeist“ und „Granithaut“ und Tapferkeit
- 1 Marker „Kupferfarbener Schlüssel“
- 1 Spielkarte Artefakt „Elixir des Lebens“

Quest 3:

- 1 Overlay „Raum A“ mit 4 Hebelarrays á 6 Hebeln (5x6)
- 5 Aufsteller Türen mit den 4 Symbole für „Feuer“, „Wasser“, „Erde“ und „Wind“ und Lösung „Wind“
- 1 Overlay „Feuerrätsel“ (3x5)
- 3 Overlays „Abgrund“ (3x4, 4x4, 4x4 Achtung: Bei einem muss eine Ecken ausgeschnitten werden.)
- 1 Overlay „Raum des eisigen Windes“ (4x4)
- 3 (4) Overlays „Lavaboden“ (4x4),(Eines muss zweimal ausgedruckt werden)
- 22 farbige Markierungen für die Teleporterwege („Der Pfad in dringender Not“ von der alten Frau)
- 4 Marker „Opale“
- 1 Marker „Durchsichtig schimmernde Kugel“
- 1 Marker „Phiole mit silbrig schimmernder Flüssigkeit“
- 1 Marker „Erlöschene Fackel“
- 4 Marker „Hebel“, 1 Spezialmarker „Schieber“ für den Abfluss im Wasserraum
- 1 Spielkarte Artefakt „Ring der Rückkehr“
- 1 Spielkarte Artefakt „Das Rätsel des Elementes ERDE“
- 1 Spielkarte Artefakt „Das Rätsel des Elementes WASSER“
- 1 Spielkarte Artefakt „Das Rätsel des Elementes WIND“
- 1 Spielkarte Artefakt „Elixir des Lebens“
- 1 Spielkarte Chaoszauber „Eissturm“

Quest 4:

- 2 Aufsteller „Steingesichter“
- 1 Aufsteller „Unsichtbare Barriere“
- 4 Marker „Hebel“
- 1 Spielkarte Artefakt „Rezept für Barrierezauber“
- 3 Spielkarten Spruchrolle „Unwetter“, „Heilung“ und „Feuerball“
- 3 Spielkarten Chaosprüche „Feuerball“, „Feuersturm“ und „Wirbelsturm“



Der Eingang zur Burg

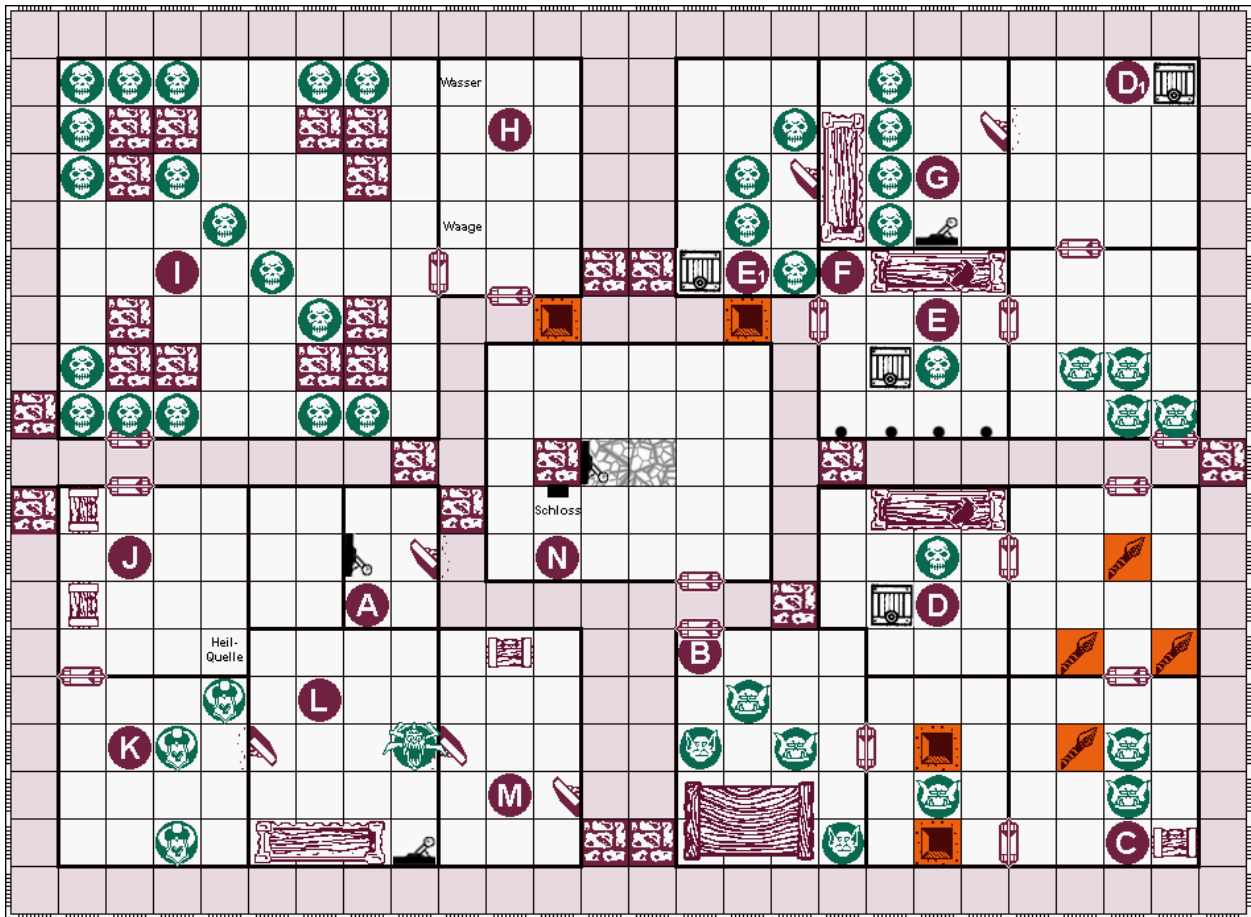
Ihr seid im Erdgeschoss der Burg angekommen. Hier gilt es, sich durch das Labyrinth von Fallen und Rätseln einen Weg in die oberen Etagen des Gebäudes zu suchen. Wählet Eure Schritte mit Bedacht, ein jeder könnte Euer letzter sein...

Startraum: Aus dem Raum im Westen (der mit den 3 Goblins und dem Ork) ertönen laute Geräusche eines Streites (Die Monster streiten sich, wer das Buch kaputt gemacht hat).

- A: Bei der Durchsuchung des Bücherschranks finden die Helden ein Buch in dem eine herausgerissene Seite steckt. Auf der Seite steht folgender Text:
„Nur finden kann, was gut versteckt, von Dunkelheit und Zorn verdeckt, ein welcher der die Antwort kennt, die deutlich steht am Firmament“. Gib dem Finder die Spielkarte. Die Stahltür „A1“ öffnet sich zunächst nicht. Auf die Tür ist allerdings deutlich sichtbar ein Mondsymbol aufgebracht.
- B: An der Wand hängt ein steinernes Gemälde welches einen Sternenhimmel stilisiert. Bei der Suche nach Geheimtüren finden die Helden heraus, daß sich die einzelnen Steine eindrücken lassen. Nachdem drei Steine gedrückt wurden, schwingen sie jedoch wieder an ihren Ausgangspunkt zurück. Die Tür „B1“ öffnet sich erst, wenn die Helden die richtigen Steine des Gemäldes eingedrückt haben. Die richtige Kombination erfahren sie in Raum „C“. Die Tür „A1“ öffnet sich erst, wenn die Helden den Stein mit dem Mond eindrücken. Das Bild lässt sich nicht abnehmen. Hierzu müssen die Helden den Hebel in Raum „D“ betätigen. In einer Nische hinter dem Gemälde liegt der 1. Schlüssel (Hinter den Perlen der Nacht), sowie zwei Knöpfe, die die Tür in der Südwand und die Tür in der Westwand in Raum „C“ öffnen. Der „Durch-die-Wand-Zauber“ des Zaubersatzes funktioniert hier nicht.
- C: In dem Raum liegt eine Leiter. Bei „C“ befindet sich in ca. 4 m Höhe eine Dachluke durch die man



- den Sternenhimmel sehen kann. Zeige dem Heroen, der sie auf der Leiter stehend öffnet, die Karte mit dem Firmament und teile ihm mit, daß er sie sich gut einprägen soll. Händige ihm den „Himmelsblick“ aber nicht aus - er muß sich die relevanten Positionen schon merken! Nun kann der Held die 3 richtigen Steine des Gemäldes in Raum „B“ drücken und die Tür „B1“ öffnet sich. Die Tür in der Westwand öffnet sich erst nachdem sie durch einen der Knöpfe hinter dem Gemälde in Raum „B“ entriegelt wurde.
- D: Der Hebel läßt mit leisem Summen das Steingemälde in Raum „B“ nach unten fahren. Auf dem Studiertisch liegt neben Müll und Essensresten ein Zettel, der in Goblinsprache verfasst ist. Händige den Helden die Spielkarte aus. Auf dem Zettel steht:
*Der erste Schlüssel befindet sich hinter den Perlen der Nacht,
den zweiten Schlüssel wird der Kreis mit der Kraft im Zentrum zutage fördern,
den dritten Schlüssel findest Du, wenn Du erfolgreich den Schmerz besiegst,
den vierten Schlüssel, der der letzte ist, kann nur die Macht des Geistes finden.*
- E: Beim Durchsuchen des Tisches wird ein Schalter gefunden. Dieser Schalter öffnet die Tür (in der Westwand) zum Schlüssel in Raum „F“- allerdings erst, wenn alle 5 Steinplatten in „F“ besetzt sind.
- F: Diese Bodenplatten (blau markiert) geben nach, sobald ein Held darüberschreitet. Wenn alle 5 gedrückt sind (und in diesem Moment der Schalter unter dem Tisch „E“ aktiviert wird) öffnet sich die Tür in der Westwand zum 2. Schlüssel. Die Helden müssen die beiden rot eingefärbten Schatzkisten auf die Felder rundherum schieben. Auf dem Feld in der Mitte muss ein schwerer Charakter (Barbar ?) stehen, er ist das „Zentrum der Kraft in der Mitte“. In der einen Schatzkiste befindet sich ein Heiltrank (2KKP) und 75 Goldstücke. In der anderen befinden sich 3 Fackeln sowie die Spruchrolle „Elixir des Lebens“.
- G: In dem Kamin lodert ein Feuer. Im Inneren des Kamins ist eine Geheimtür versteckt, die bei der Suche nach Geheimtüren entdeckt wird. Sollten die Helden versuchen durch diese Tür zu gehen, erleiden sie den Verlust von 2 KKP. Besser wäre es, erst das Feuer mit den Krügen von den Tischen „H“ löschen und so „den Schmerz erfolgreich zu besiegen“.
- H: Auf den Tischen liegen ekelige Essensreste, Kannen mit vertrocknetem Wein und sogar ein Krug, halbgefüllt mit trübem Wasser. Hiermit kann das Feuer im Kamin gelöscht werden.
- I: In diesem Raum liegen auf dem Boden verstreut Zettel mit Wortfetzen. Die Helden müssen die Lösung, die die Tür öffnet, herausbekommen. Gib die Zettel aus, aber sage weiter nichts. Die Lösung lautet: „*Der Goblin wär ein schlauer Wicht, wenn er des Lesens mächtig ist*“. Die Tür öffnet sich erst, wenn die Stachelwandfalle ausgelöst wurde, und die Lösung laut vorgetragen wurde (Die Macht des Geistes).
- J: Wenn der Gargoyle besiegt ist, finden die Helden den 4. Schlüssel. In der Schatztruhe befinden sich 65 Goldstücke sowie 3 Spruchrollen: „Durch die Wand“, „Tiefschlaf“ und „Teleport Mortalis“.
- K: Die 4 Türen, die zum Mittelraum führen, öffnen sich wenn 4 Helden **gleichzeitig** die 4 Schlüssel in die Schlösser (Pfeil) stecken und herumdrehen.
- L: **Nur** mit der gefundenen Spruchrolle „Durch die Wand“ kann sich nun ein Heroe in den kleinen Raum bewegen. Er findet einen Hebel, der nach oben **und** nach unten betätigt werden kann. In eine Richtung betätigt, öffnet sich das blau gekennzeichnete Stück der Mauer, in die andere fährt der kleine Mittelraum nach oben ins nächste Stockwerk. Ein Held muss so die ganze Belegschaft (immer einen nach dem anderen) nach oben fahren. Im oberen Raum ist es **absolut** Dunkel. Die Helden müssen oben stehenbleiben und sich nicht bewegen. Wenn alle wieder beisammen sind, werden die gefundenen Fackeln entzündet.



Die Wächter der Magierin

Ihr seid im ersten Stock der Burg angekommen und seid von völliger Dunkelheit umschlossen. Im gespenstisch tanzelnden Licht der Fackeln erkennt Ihr schemenartig eine Tür. Ihr müsst nun Eure Suche weiterführen, einen Rückweg gibt es nicht....

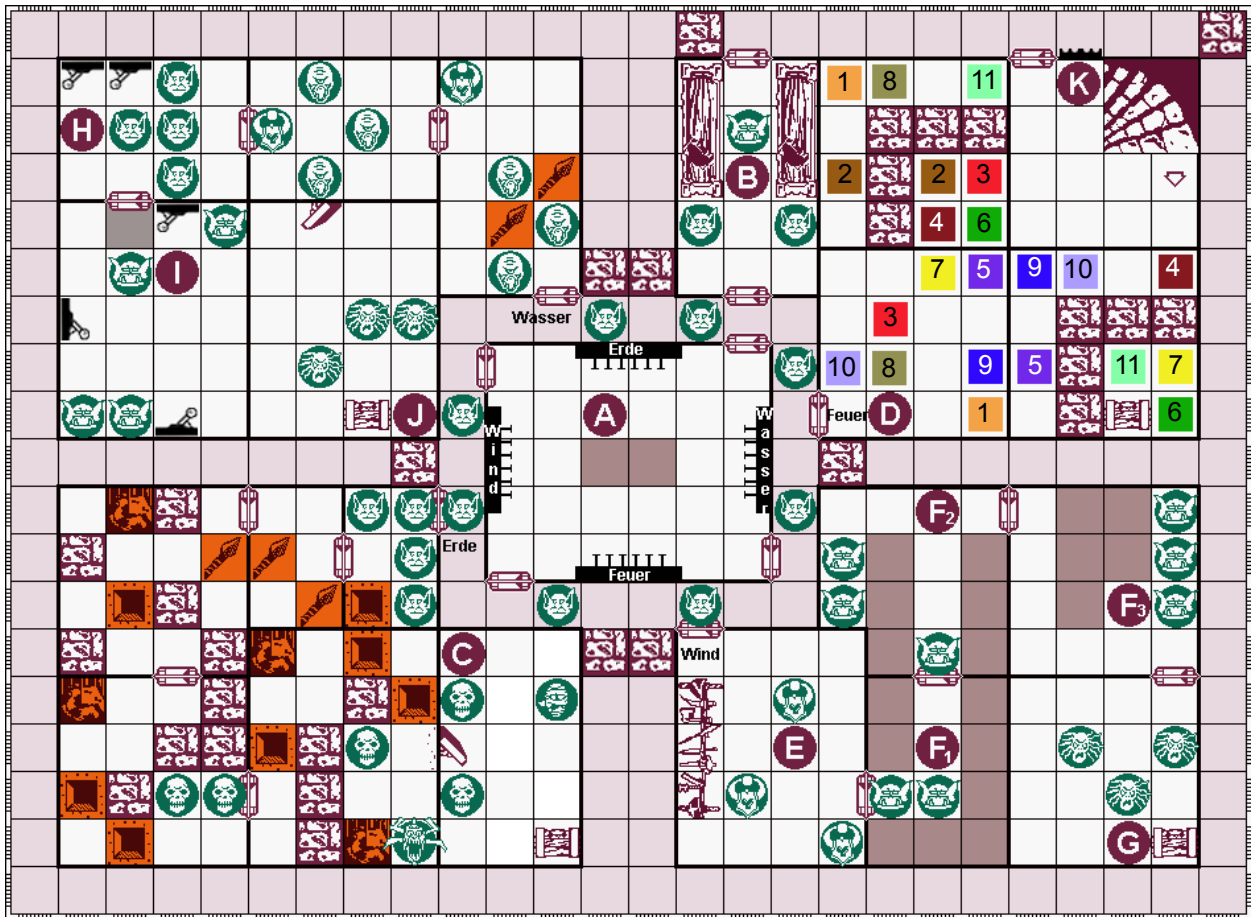


Der Raum ist stockdunkel. Sobald alle Helden in diesem Raum sind, funktioniert der Hebel weder in die eine noch in die andere Richtung. In den letzten, blakenden Zuckungen der langsam erlöschenden Fackel sehen die Helden ein Schloss „N“ (Der Aufsteller wird in einem Türsockel vor die Mauer gestellt).

Nur mit dem richtigen Schlüssel (zu finden in „M“) können sie den Aufzug weiter nach oben bewegen. Sobald die Tür geöffnet wird, verlöschen die Fackeln. Die Geheimtür in den Raum „M“ ist vom Korridor aus **nicht** zu öffnen, Die Helden müssen durch die Tür „B“

- A: Der Hebel „A“ öffnet die Tür „B“
- B: Diese Tür öffnet sich erst, wenn der Hebel „A“ betätigt wurde. Auf dem Tisch stehen neben widerlichen Speiseresten 2 Holzeimer, einer mit 5 und einer mit 3 Litern. Der Spielleiter sollte versuchen die Helden zu ermuntern, die Eimer mitzunehmen, sie werden bei „H“ gebraucht.
- C: In der Schatzkiste befindet sich ein Heiltrank (2 KKP), ein Beutel mit 25 Goldstücken und eine Spruchrolle „Tapferkeit“.
- D: Sobald der erste Held durch die Tür schreitet, fällt diese hinter ihm zu. Der Held ist gefangen. Die Falltür lässt sich **nur** von unten öffnen (also durch den Gang von „D1“)

- E: Sobald der erste Held durch die Tür schreitet, fällt diese hinter ihm zu. Der Held ist gefangen. Die Falltür lässt sich **nur** von unten öffnen (also durch den Gang von „E1“).
 Ausserdem befinden sich an der Südwand des Raumes 4 Löcher im Abstand von ca. 1 Meter in der Wand. Die Löcher sind von Spinnweben verhängen. 4 Helden müssen mit der Hand ca. bis zur Schulter in diese Löcher greifen. Am Ende der Löcher finden 3 Helden einen kleinen Hebel, den es zu betätigen gilt (ein Loch ist leer). Nachdem alle 3 Hebel betätigt wurden, öffnet sich die Tür „F“.
 Der Spielleiter ist angehalten die Lochgreifszene so ekelig wie möglich zu halten (Tote Mäuse, viele große Insekten usw.)
- F: Die Tür „F“ öffnet sich erst, wenn die 3 Hebel in „E“ betätigt wurden.
- G: Der Hebel öffnet eine geheime Tür im Schrank. Erst wenn die Helden den Hebel betätigen lässt sich die Geheimtür bei der Suche nach Geheimtüren finden.
- H: Hier befindet sich in der Ecke eine kleine Quelle mit Wasser. Rechts neben der Tür steht ein Waage. Oberhalb der Waage steht mit Kohle in krakeliger Schrift die Zahl „4“ geschrieben. Die Helden müssen mit den Eimern aus Raum „B“ **genau** 4 Liter abmessen.
 Lösung: Der 5 Liter Eimer wird voll gefüllt. Nun wird aus dem vollen Eimer der 3 Liter Eimer befüllt, bis dieser voll ist. Somit verbleiben in dem 5er 2 Liter. Der 3er wird geleert, und die 2 Liter werden in den kleinen Eimer umgefüllt. Nun wird einfach der 5er wieder voll gefüllt und anschliessend solange in den 3er (der ja 2 Liter enthält und somit genau 1 Liter Restkapazität hat) umgefüllt bis dieser voll ist.
 In diesem Moment enthält der 5er genau 4 Liter. Nun kommt der Eimer auf die Waage und die Tür öffnet sich.
- I: Die Halle der Skelette (beigefügtes Overlay benutzen). Hier sollen die Helden einen scheinbar aussichtslosen Kampf kämpfen. Ziel ist es, die Helden mit Skeletten einzukesseln, sie aber möglichst knapp am Leben zu lassen. Sobald die Helden von den Skeletten eingeschlossen sind (immer neue nachstellen) sind **nur** die **direkt angrenzenden** Gegner echt, die anderen sind magisch projiziert. Wenn die angrenzenden Skelette vernichtet sind, verpufft die Magie und alle Skelette verschwinden.
- J: In diesem Raum finden die Helden einen magischen Brunnen der **einmalig** ihre Körperkraft zurück auf den Anfangswert bringt. In den Schatzkisten finden die Helden 4 Fackeln, die Spruchrolle „Elixir des Lebens“ und ein glitzerndes, anscheinend magisches Tuch (Marker), welches ab und zu verschwindet (unbedingt mitnehmen).
- K: Die Chaosmagier verfügen jeweils über folgende Chaossprüche: „Blitzschlag“, „Feuerball“, „Orkverteidigung“ und „Totenbeschwörung“.
- L: Der Hebel öffnet die Geheimtürverriegelung der Geheimtür **zum Korridor** in „M“.
- M: Bei der Suche nach Geheimtüren finden die Helden zwar die Tür, sie lässt sich aber erst öffnen, nachdem die Verriegelung mit dem Hebel in Raum „L“ geöffnet wurde. In der Schatztruhe befindet sich ein kupferfarbener Schlüssel (Marker) mit dem das Schloss „N“ (Aufsteller) geöffnet wird und 2 Spruchrollen: „Flaschengeist“ und „Granithaut“.
- N: Mit dem Schlüssel aus „M“ kann dieses Schloss betätigt werden. Dazu müssen die Helden die Fackeln benutzen, der Raum ist nach wie vor stockdunkel. **Jeder Held muss eine Fackel benutzen.** Ausserdem haben die Helden leider den letzten Zunder zum Entzünden neuer Fackeln aufgebraucht. Möglichkeiten etwaige weitere Fackeln zu entzünden, müssen die Helden in den folgenden Quests suchen und finden.
 Nun können die Helden wie zuvor den Fahrstuhl nach oben benutzen. Mit knarrenden Geräuschen erhebt sich die Plattform nach oben in den zweiten Stock der dunklen Burg...



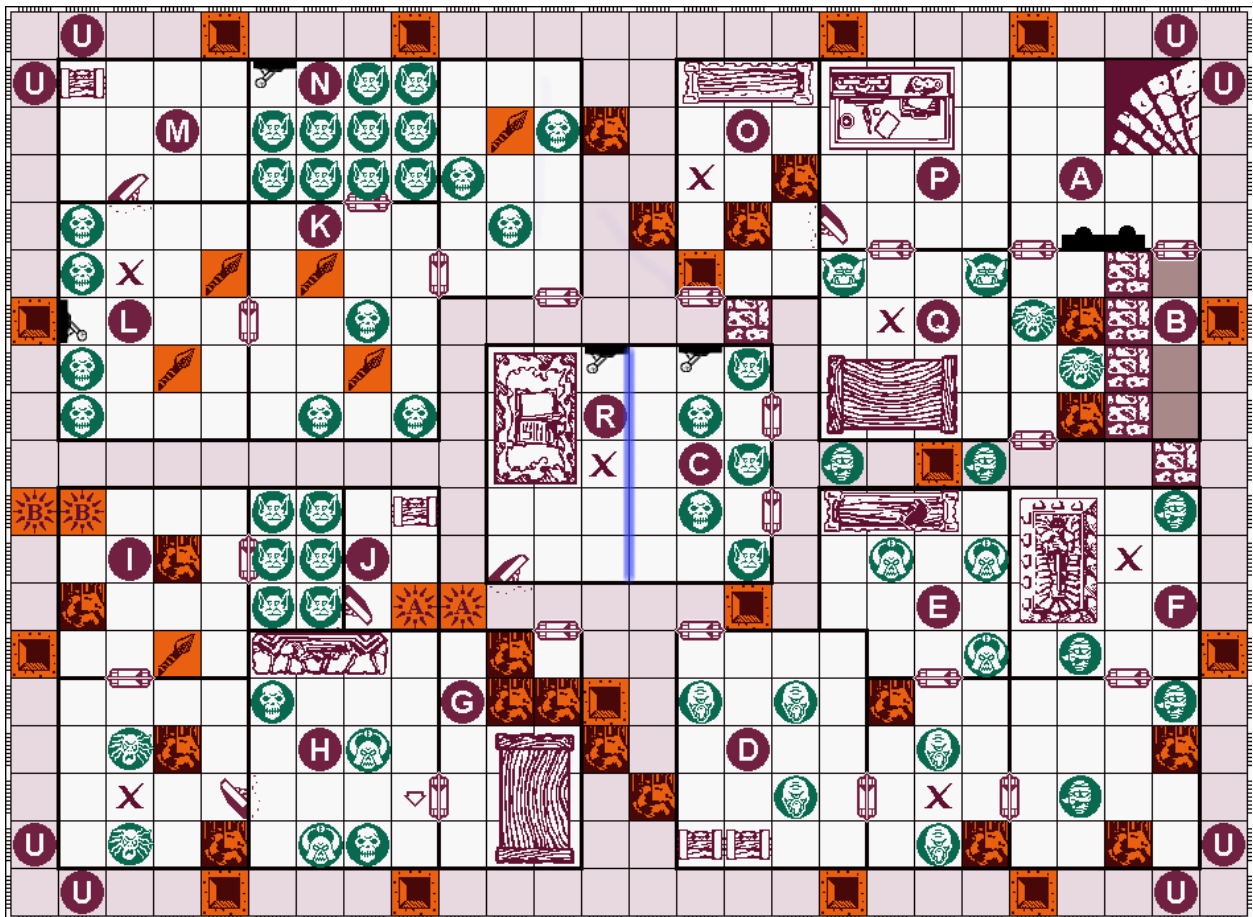
Das Rätsel der Elemente

Nun befindet Ihr Euch im zweiten Geschoss der dunklen Burg. Hier hat Acna ihre Kraft über die Elemente vereint um das Labyrinth gegen jedweden Zugriff zu schützen. Seid auf der Hut, die Fallen sind tückisch...



- A: Hier endet der Aufzug. Die Helden sind in einem großen Raum, dessen vier Wände mit jeweils vier Schalttafeln (auf denen sich je sechs Hebel in Mittelstellung befinden), bestückt sind. Über den Schalttafeln und auf dem Boden befinden sich die in Stein gemeisselten Symbole für **Erde** (Nord), **Wasser** (Ost), **Feuer** (Süd) und **Wind** (West) (Overlays benutzen). Die dazu passenden Türen (Aufsteller im Korridor) tragen die gleichen Symbole und lassen sich zu Beginn dieser Quest nicht öffnen. Es gilt, die Kombinationen der Hebel für die einzelnen Türen herauszufinden.
- B: Die Bibliothek. In einem der Schränke befindet sich ein altes Buch welches **nur** vom Zauberer gelesen werden kann. Auf dem Umschlag befinden sich unter einer Staubschicht eben diese vier Elementssymbole. Leider fehlen grosse Teile des Buches, nur ein Kapitel ist erhalten geblieben. Auf der ersten Seite steht das Symbol für Erde. Darunter folgender Text:
„Tief unten, unterhalb der Oberfläche herrscht der Gott der Erde. Niemals kommt er nach oben an die Oberfläche.“ Die Kombination für **Erde** lautet:
 U,U,U,O,O,O. Danach folgt eine uninteressante Abhandlung über den Gott der Erde. Händige den Spielern die entsprechende Spielkarte aus. Wenn die Helden die Kombination in Raum „A“ eingeben, hören sie ein dumpfes Knarren. Die Tür zu **Erde** lässt sich öffnen. In dem anderen Schrank finden die Helden ein verstaubtes Manuskript, welches auf die Existenz verschiedener Opale hinweist. Diese werden benötigt, um den Kräften der Elemente zu entkommen.

- C: In diesem Raum ist es sehr warm. Auf dem Boden ist das Symbol für **Feuer** sowie die Schalterstellungen der 6 Hebel für das Feuerrätsel aufgemalt (Overlay benutzen). Die Kombination für **Feuer** lautet: O,U,U,O,U,O. In der Schatzkiste, die durch eine Stachelfalle (-1 KKP) geschützt ist, befindet sich der braune Opal und die Spruchrollen „Elixir des Lebens“ und „Ring der Rückkehr“.
- D: In den 3 (bzw. 5) Räumen des **Feuers** (beigefügte Overlays verwenden) teleportieren die Helden zwischen den farblich und numerisch zusammengehörigen Feldern. Bei **jedem** Teleport müssen die Helden mit einem Kampfwürfel würfeln, ob sie von der heissen Lava verwundet werden oder nicht. Hier benutzen die Helden die bunten Farbmarker die sie als „Pfad in dringender Not“ hoffentlich erworben haben. In der Schatzkiste finden die Helden vier Heiltränke (2 KKP), den roten Opal und einen Zettel mit einem Hinweis auf ein verstecktes Fach in einem Schrank der Bibliothek. Sobald die Truhe geöffnet ist, wird der Boden instabil (Overlay austauschen) und die Lavaregel (pro Runde 1 KW) greift auch hier.
- B: Wenn die Helden erneut die Bibliothek aufsuchen, finden sie in dem Fach eine durchsichtige, schimmernde Kugel (Marker) und einen Hinweis: „*Wenn die Kugel schwebt im Winde an dem Tor des Himmelsstroms, wird sie zeigen recht geschwinde des Gebieters echten Lohn*“. Gib die entsprechende Spielkarte an die Helden. Die Helden müssen nun die Kugel in das magische Tuch aus der letzten Quest legen und diesen Beutel in die Nähe des Symboles für **Wind** oberhalb der Tür des **Windes** halten. Sie darf nicht mit blossen Händen gehalten werden, der Zauber wirkt dann nicht. Wenn die Kugel korrekt schwebend (das magische Tuch verschwindet ja manchmal) vor das Symbol gehalten wird, erscheint folgende Kombination auf der Tür: O,O,U,U,O,U (Tausche den Türaufsteller gegen den mit der Kombination aus) Dieser Code, im Schalterraum „A“ eingegeben öffnet die Tür **Wind**.
- E: Die Chaosmagier beherrschen den Chaosspruch „Eissturm“.
- F: Die Orks in „F1“, „F2“ und „F3“ sind mit Armbrüsten ausgestattet (1 KW), und versuchen die Helden in den Abgrund zu schießen (beigefügte Overlays verwenden). Aufgrund des starken Windes bewegen sich die Helden mit einem Würfel weniger.
- G: Der Raum des eisigen Windes (beigefügte Overlay verwenden). Die Helden verlieren im Eisraum pro Runde einen KKP aufgrund der eisigen Kälte. Neben der Schatztruhe liegt eine verloschene Fackel. Die Truhe öffnet sich nicht, ihre Ränder sind eingefroren. Aufgrund des Windes ist die Fackel nicht zu entzünden. Die Helden müssen wohl oder übel zurück in den Feuerraum, und die Fackel dort entzünden. Leider geht sie nach acht Bewegungsaktionen wieder aus, ein Durch-die-Wand Zauber könnte helfen. Mit dieser Fackel tauen die Helden die Truhe auf, sie lässt sich dann öffnen. In der Truhe befindet sich der blaue Opal und eine Phiolen mit einer silbrig schimmernden Flüssigkeit (Marker) die in einen Lappen eingewickelt ist. Auf dem Lappen steht: „*Wasser zu Wasser*“. Den Inhalt der Phiolen müssen die Helden auf das Symbol **Wasser** über der Tür spritzen. Dann erscheint auf der Tür folgende Ansammlung von Zahlenblöcken: (8,15,3,8), (18,1,21,6), (21,14,20,5,14), (15,2,5,14), (18,21,14,20,5,18) und (20,9,5,6). Händige den Spielern die entsprechende Spielkarte aus. Diese Zahlen sind die Nummern (Reihenfolge) der Buchstaben des Alphabets. A=1, B=2 usw. Diese ergeben bei Entschlüsselung folgende Worte: HOCH, RAUF, UNTEN, OBEN, RUNTER und TIEF und sind gleichzeitig die Kombination für die Tür **Wasser**, O,O,U,O,U,U. Nach der Eingabe in Raum „A“ öffnet sich die Tür.
- H: Wasserzentrale. Der linke Hebel lässt das Wasser in den Raum „I“ strömen, der rechte lässt es wieder abfließen.
- I: Der Wasserraum. Der Hebel an der Südwand öffnet die Geheimtür zu „J“. Leider liegt er in ca. 4 Meter Höhe, die Helden kommen da nicht ran. Der Hebel an der Nordwand schliesst die grau markierte Schleuse, ohne die der Raum nicht volllaufen könnte. Der Hebel an der Westwand (Marker) schliesst den Schieber, ein Loch im Boden. Auch dieser muß geschlossen werden, sonst läuft der Raum nicht voll. Nun muss ein Held der schwimmen kann (Kämpfer oder Elbe) im Raum verweilen, die Schleuse und den Schieber schliessen, während ein anderer Held in der Zentrale das Wasser anschaltet. Sobald der Raum geflutet wird, schwimmt der Held auf und betätigt den Hebel an der Südwand. Das Knarren der Verriegelung zeigt den verbleibenden Helden, wann das Wasser wieder abgeschaltet und abgelassen werden muss. Dazu muss der Schwimmer tauchen und den Schieber bedienen. Hier könnte der Held mit einem oder zwei KW erwürfeln ob er sich beim Tauchen verletzt (Spilleiterentscheid)
- J: Die Geheimtür ist zunächst verschlossen und wird nur durch die Verriegelung in „I“ geöffnet. In der Schatzkiste befindet sich der durchsichtige Opal. Die Opale müssen in folgender Reihenfolge in das Opalschloss „K“ eingefügt werden: Rot, Durchsichtig, Blau und Braun. Hier müssen die Helden mal raten. Erst dann öffnet sich die Tür zur Treppe (Durch-die-Wand-Zauber zwecklos).



Die dunkle Magierin

Ihr seid im letzten Stockwerk der dunklen Burg angekommen. Hier lebt die böse Magierin und schmiedet ihre dunklen Pläne, die mit Morcars Hilfe das Ende der Welt bedeuten sollen. Seid gewarnt, der Weg zu ihr ist von unzähligen Fallen gespickt.



- A: Der Raum der Steingesichter: An der Südwand, zwischen den beiden Türen sind zwei Steingesichter an der Wand (Bitte die beiden Aufsteller „Steingesichter“ in Türsockeln aufstellen). Die Türen links und rechts der Gesichter öffnen sich nicht. Erst wenn die Helden die Gesichter ansprechen, öffnen sich die ausdruckslosen Augen der Gesichter und eine Stimme sagt: „Dies sind die Ebenbilder von Saltor und Keleb, zwei Brüder, die sich vor Jahren in meine Burg gewagt haben. Nun hängen sie dort für alle Ewigkeit. Ihr dürft einen von beiden EINE Frage stellen, welche Tür in den sicheren Tod - und welche Tür weiter in mein Labyrinth führt. Einer von Ihnen sagt IMMER die Wahrheit, der andere lügt IMMER. Denkt daran, nur eine Frage...“ Danach verstummt die Stimme unter irrem Kichern. Die Antwort (bzw. die Frage) muss lauten: „Was würde Dein Bruder sagen welches die Tür ins Labyrinth ist?“ Aufgrund dieser Fragestellung wird durch jeden der Brüder immer die falsche Tür genannt werden (in diesem Fall die Tür zu „B“), die Helden müssen die andere Tür nehmen. Nach Beendigung des Rätsels sind beide Türen zu öffnen.
- B: Wenn die Helden diese Tür öffnen, ist das Spiel vorbei, die dunklen Mächte berauben sie ihres Lebens.
- C: Acnas Studierzimmer: Durch eine unsichtbare Wand getrennt (den Aufsteller „Barriere“ benutzen), steht Acna auf der Position „X“. Die Helden können sie nicht erreichen, an der (harten) unsichtbaren Wand stoßen sie sich die Nase. Bei Betätigung des Hebels strömt feines Gas unter dem hämischen Kichern Acnas aus der Decke. Jeder der nicht im nächsten Zug aus dem Raum verschwindet, darf sich 2 KKP abziehen.

- D: In den Schatzkisten befinden sich die 2 Spruchrollen „Feuerball“ und „Heilung“ sowie 2 Heiltränke die 2 KKP wiederherstellen.
- E: In dem Bücherschrank befindet sich ein Rezept zur Herstellung eines Zaubers der angeblich unüberwindbare Barrieren zerstören kann. Die Zutaten sind :
- Das Mark des Bösen (Knochenmark des Skelettes im Sarg in „F“)
- Vermischter Lebenssaft von Gut und Böse (Hier müssen die Helden einen Blutstropfen opfern. Ein Freiwilliger muss sich ein wenig ritzen und einen KW werfen, bei einem Schild entzündet sich die Wunde nicht, ansonsten 1 KKP. Das Blut des Bösen MUSS Orkblut sein, das muss der SL den Helden irgendwie klarmachen. Anmerkung: Es gibt in dieser Quest nur EINEN Ork. Diesen müssen die Helden fangen.
- Asche (finden die Helden im Kamin in „H“).
- 1 Phiole „Mondwasser“ (in der Schatztruhe in „M“).
- Ein totes Gefäß (einen dieser kleinen Plastikskelettköpfe aus dem Grundspiel die auf den Studiertisch in „P“ gelegt wird. Alternativ dürfen die Helden ein Skelett köpfen).
- Heilige Erde (im Schrank in „O“. Aufgesammelte Erde aus dem Gang funktioniert nicht).
- Wasser (auf dem Tisch im Raum „Q“).
- Feuer (Ebenfalls aus dem Kamin in „H“).
- Wind (Spruchrolle „Unwetter“ in der Schatzkiste in „J“).
- Diese Zutaten werden in den umgedrehten Schädel gefüllt, kräftig umgerührt und dann mit dem Unwetterzauber auf die unsichtbare Barriere in „C“ aufgespritzt. Die Helden sollten das möglichst alleine herausfinden. Händige den Spielern die Spielkarte mit dem Rezept für den Zauber aus.
- F: In dem Sarg befindet sich ein skeletierter Leichnam. Das zu entnehmende Knochenmark ist ein Bestandteil des Barriere-Zaubers.
- G: Die Schlagfallen werden ausgelöst, wenn ein Held das Feld mit dem Pfeil in „H“ betritt.
- H: Der Pfeil bezeichnet das auslösende Feld der 3 Schlagfallen in „G“. Somit ist der Rückweg blockiert. Im Kamin finden die Helden Feuer und Asche (Bestandteile des Zaubers).
- I: Der Teleporter „B“ transportiert die Helden zum passenden Feld in den Aussengang (siehe Anmerkung „Teleporter“).
- J: In der Schatztruhe finden die Helden die Spruchrolle „Unwetter“ (SL aufgepasst: Diese Spruchrolle ist das finale Kriterium für den Barriere-Zauber und darf NICHT vorher leichtfertig benutzt werden) Der Transporter „A“ transportiert die Helden zum passenden Feld in den Aussengang.
- Anmerkung Teleporter:** Der Teleporter funktioniert nur in eine Richtung, also nur aus den Räumen in den Korridor. Der erste entdeckte und benutzte Transporter funktioniert nur zweimal, danach geht er nicht mehr, die verbleibenden Helden müssen nun den anderen Transporter finden.
- K: Die Tür in der Nordwand öffnet sich erst nach Betätigen des Hebels in „L“.
- L: Der Hebel öffnet die Tür in „K“ zum Raum „N“ und ermöglicht so den Hinterhalt der Goblins. Die Tür in der Nordwand zu „M“ öffnet sich erst nachdem der Hebel in „N“ betätigt wird.
- M: In der Schatztruhe finden die Helden einen Trank der ALLE Helden wieder auf ihre ursprüngliche Körperkraft zurückbringt, sowie eine Phiole mit einer silbrig glänzenden Flüssigkeit auf die ein Mondschild aufgebracht ist (Das Mondwasser, Bestandteil des Barriere-Zaubers).
- N: Der Hinterhalt der Goblins: Vielleicht sollte der SL hier die Anzahl der Goblins der Kampfkraft der Helden anpassen. Der Hebel öffnet die Tür in „M“.
- O: In dem Schrank finden die Helden einen kleinen Lederbeutel mit heiliger Erde.
- P: Auf dem Alchimistentisch liegen Totenschädel (aus dem Grundspiel, einer sollte als Gefäß dienen).
- Q: Auf dem Tisch steht ein Krug mit Wasser (Bestandteil des Barriere-Zaubers).

R: Bisher nicht erreichter Bereich von Acnas Studierzimmer: Die Geheimtür in der Südwand öffnet sich NIE. Überhaupt ist der gesamte Raum magisch versiegelt, kein Zauber kann diese Wände durchdringen. Die Helden müssen zunächst zurück in den Raum „C“. Dort müssen sie den aus den gefundenen Einzelteilen gefertigten Zauber mit Hilfe des Unwetterzaubers auf die unsichtbare Barriere aufbringen. Wenn das geschehen ist, verschwindet die Barriere mit einem lauten Knall, der bisher selbstzufriedene Gesichtsausdruck Acnas verwandelt sich in eine wütende Grimasse und unter irrem Geschrei greift Acna die Helden mit Ihren Chaossprüchen: „Feuerball“ (unlimitiert) , „Feuersturm“ und „Wirbelsturm“ sowie folgenden Werten an:

Tempo: unlimitiert, Angriff: 4, Verteidigung: 5, Intelligenz: 7, Körperkraft: 3.

Nachdem sie besiegt ist, können die Helden den Hebel, der vorher magisch versiegelt war betätigen. Der Hebel repräsentiert Acna's letzte Rache: Nach der Betätigung klappt der gesamte Boden des Raumes „R/C“ inklusive des umlaufenden Korridors (um auch ja alle Helden zu erwischen) um und die Helden fallen durch eine magische Spirale in Keller des Gebäudes wo sie recht unsanft landen. Bitte mit 2 KW den Schaden auswürfeln. Etwaige Tote bitte mit dem Elixir des Lebes heilen.

X: In jedem mit einem „X“ markierten Raum erscheint die hämisch grinsende Acna und greift den erstbesten Helden in Sichtweite mit dem Chaosspruch „Feuerball“ an. Danach verschwindet sie augenblicklich ohne Chance sie anzugreifen.

U: Immer wenn die Helden den Gang betreten, sehen sie am anderen Ende den einzigen Ork dieser Quest grade noch um die Ecke verschwinden. Diesen müssen die Helden fangen, sie brauchen sein Blut für den Barriere-Zauber. In dem Moment, indem sie sich von 2 Seiten an ihn heranmachen, erwischen sie ihn und dürfen ihn töten. (Alternative für diejenigen denen diese Quest hier immer noch nicht schwer genug ist: Das Blut muss von einem lebenden Ork FREIWILLIG gegeben werden. Es wird interessant sein zu sehen, wie die Helden den Ork überreden sich selber zu verletzen).

Unter Schmerzen prallt Ihr auf den Boden des Kellergemäuers in das Ihr durch die magische Spirale Acna's gefallen seid. Es ist der Fluchweg den Acna sich selbst eingebaut hat. Nachdem Ihr Euch den Staub aus den Klammotten geklopft habt, entdeckt Ihr eine unverschlossene Truhe mit insgesamt 1000 Goldstücken, die Ihr gerecht aufteilt sowie eine kleine Treppe zu einer schweren Tür. Aussenlicht strömt durch die Ritzen der Tür und als Ihr die Tür öffnet, atmet Ihr die kalte, feuchte Morgenluft des beginnenden Herbsttages ein....