

Museum der skurrilsten Orte

Von Tom Lukas Lankenau

Ein Beitrag für den Splittermond-
Abenteuerwettbewerb 2016

Zusammenfassung des Abenteuers

Die Abenteurer wechseln durch das Betreten einer Schutzhütte in die Feenwelt. Dort landen sie im „Museum der skurrilsten Orte“. Um wieder zurück in die normale Welt zu gelangen, müssen sie durch vier verschiedene Gegenden der Feenwelt, die im Museum als eine Art Ausstellung dienen. Dabei dürfen die Abenteurer in keiner Gegend vom Weg abkommen oder sich zu lange aufhalten lassen, da sonst das Museum schließt.

Die einzelnen Gegenden

Kekswelt

Eine Gegend, in dem alles aus Keksen besteht, wird zur Herausforderung, da einige Kekse lebendig sind und es gar nicht mögen, wenn sie gestört werden. Diese lebenden Kekse sind zusätzlich giftig und greifen alle an, die sie absichtlich oder versehentlich verletzen. Zusätzlich locken die „normalen“ Kekse am Rand des Weges die Abenteurer immer weiter vom Weg weg, wenn sie der Versuchung nicht widerstehen können.

Felswelt

Die Abenteurer werden beim Durchqueren einer Ebene von drei Felsgolems überrascht, die mit verschiedenen Zaubern dafür sorgen, dass die Abenteurer immer wieder stürzen oder anderweitig aufgehalten werden. Ein Kampf gegen die Golems ist nicht das Ziel, sondern eher den Zaubern auszuweichen und nicht zu viel Zeit zu verlieren.

Erinnerungsverlust

Am Anfang der Gegend befindet sich eine Karte, die den Weg durch den dahinterliegenden Sumpf beschreibt. Im Sumpf gibt es dann aber Moskitos, die die Erinnerung an die Karte absaugen. Hinzu

kommen nervige Geräusche und merkwürdige, sich drehende, hypnotisierende Erscheinungen, die beide die Konzentration der Abenteurer und damit auch die Erinnerung an die Karte erschweren. Außerdem werden Zauberer beim Auslösen eines Zaubers zum Start zurück teleportiert.

Ewige Felswand

Dieses Feenreich besteht nur aus einer einzigen ewig hohen und fast senkrechten Felswand, an der ein Weg mit etlichen Abzweigungen herabführt. Die Abenteurer müssen vom Eingang so schnell wie möglich zum Ausgang. Doch dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten: Klettern und springen die Abenteurer den größten Teil oder schwimmen und tauchen sie durch Seen, die durch die veränderten Naturgesetze des Feenreiches an der Wand gehalten werden? Die Abenteurer werden hier mit verschiedenen Elementen konfrontiert, haben aber immer mehrere Möglichkeiten zur Wahl.

Auswahl der Charaktere

Charaktere mit einem hohen *Arkane Kunde*-Wert sollten in der Gruppe vorhanden sein und auch *Feensinn* und eine hohe *Geschwindigkeit* sind sehr praktisch. Je nach Gegend sind verschiedene Fertigkeiten vonnöten.

In der Kekswelt wird besonders Entschlossenheit benötigt, um der Versuchung zu widerstehen. Gegen die Felsgolems wird hauptsächlich *Akrobatik* benötigt, um auf den Beinen zu bleiben.

Im Sumpf des Erinnerungsverlust wird speziell *Arkane Kunde* oder *Überleben* und ein hoher *Geistiger Widerstand* benötigt.

An der ewigen Felswand braucht es vor allem *Athletik* zum Klettern und Springen, *Akrobatik*, um Fallschaden zu verringern und *Schwimmen* zum Schwimmen und Tauchen.

Generell gilt, dass ein Gegend für einen Abenteurer auch dann zu bewältigen ist, wenn er die wichtigste Fertigkeit nicht hoch gesteigert hat. Außerdem können die Charaktere sich auch gegenseitig unterstützen.

Aufbau der Gegenden

Aufbau der Gegenden

Info:

Haben Sie selber eine Idee für die Feenwelten, die aber nicht für ein ganzes Abenteuer reicht, kann diese problemlos als weitere Gegend in das Abenteuer integriert werden.

Vor jeder Gegend gibt es eine Art Vorraum. Wird dieser betreten, ist die Tür zurück jedes Mal verschwunden. Der Vorraum spiegelt mit dem Material und der Beschaffenheit von Wänden und der Eingangstür die Charakteristik der folgenden Gegend wieder.

Außerdem gibt es immer eine Infotafel auf Fakuuku (der in diesem Teil der Feenwelt verbreiteten Feensprache), die die Abenteurer mit Informationen über die Gegend versorgt. Das Übersetzen nach dieser Sinn erfordert für jede der Infotafeln eine erweiterte Geschichte und Mythen- oder Länderkundeprobe gegen 15. Jede Probe braucht 3 Minuten. Eine Wort für Wortübersetzung ist aufgrund der Struktur der Sprache nicht möglich. Je nach Anzahl der erreichten Erfolgsgrade gibt es verschiedene Informationen, die den Abenteurern auch Boni auf bestimmte Proben geben oder ihnen erst erlauben, diese zu würfeln.

Durchschreiten die Abenteurer dann die nächste Tür, finden sie sich in der jeweiligen Gegend wieder. Hier lässt sich keine gemeinsame Struktur mehr feststellen. Die einzelnen Gegenden sind dafür zu sehr von einander verschieden. Die einzige Gemeinsamkeit ist der Ausgang, der in den Vorraum der nächsten Gegend führt oder nach der zweiten Gegend zum Imbiss.

Einstieg ins Abenteuer

Einstieg ins Abenteuer

Info:

Die Schutzhütte, deren Eingang ein Riss zwischen Feenwelt und Lorakis ist, kann überall in Lorakis am Wegesrand platziert werden. Auch das Aussehen der Hütte ist nicht vorgeschrieben.

Die Abenteurer sind auf der Reise und kommen abends spät an eine Schutzhütte. Vor der Schutzhütte ist ein Feuerplatz, an dem die Jäger der Gruppe gefangenes Wild braten können. Im Eingang der Schutzhütte ist aber ein Riss, der die Abenteurer beim Durchtreten in die Feenwelt versetzt. Gelingt eine Wahrnehmungsprobe gegen 25, fällt dem jeweiligem Abenteurer auf, dass dort etwas merkwürdig ist. Um was genau es sich handelt, kann er aber nur mit einer danach abgelegten Arkane Kundeprobe gegen 20 lösen. Auch dann bedeutet das nicht, dass der Abenteurer den Riss für etwas Schlechtes oder Gefährliches hält.

Betreten die Abenteurer die Schutzhütte, finden sie sich in der Eingangshalle vom "Museum der skurrilsten Orte" wieder. Da das Museum bald schließt, wurde die hinter den Abenteurern liegende Eingangstür bereits geschlossen. Der einzige Weg hinaus führt also einmal entlang einer Route durch 4 Gegenden der Feenwelt. Diese Route ist die Besonderheit des Museums. Jeder Besuchergruppe wird eine andere Route zugeschrieben. Diese ist auch bei mehrfachen Besuchen immer in mindestens 3 Regionen anders als beim letzten Besuch.

Entlang der Wände befinden sich Infotafeln auf Fakuuku. Mit einer erweiterten Geschichte und Mythen oder Länderkundeprobe gegen 20 (3 Minuten je Probe) erhalten die Abenteurer Informationen über das Gebäude und die Umgebung. Es gibt die erste Information für das Gelingen der Probe, für jeden EG gibt es eine weitere Information. Dabei bauen eingerückte Informationen auf der nicht eingerückten Information darüber auf. Welche Informationen die Abenteurer für ihre Erfolgsgrade kriegen, ist Spielleiterentscheid. Sie können also entscheiden, ob die Abenteurer mehr Informationen über die

Geschichte des Museums oder ob sie nur Informationen über den Aufbau erhalten. Oder einfach zufällig?

- Das Gebäude ist das Museum der skurrilsten Orte. Hier sind diverse Gegenden in der Feenwelt gut erreichbar.
- Es gibt mehrere Kammern, die einen in die verschiedenen Gegenden bringen.
 - In jeder Ausstellungsgegend sind Wege angelegt worden, die nicht verlassen werden sollten.
 - Die Anzahl der Kammern wächst fortwährend, um immer mehr Gegenden vorstellen zu können.
- Für jede Besuchergruppe wird auf magische Art und Weise eine individuelle Tour aus 4-5 Gegenden zusammen gestellt.
 - In der Mitte der Tour gibt es einen kleinen Imbiss, der Essen und Trinken aus vielen Regionen der Feenwelt anbietet.
- Die Besucher des Museums kommen aus allen Ecken der Feenwelt, sind aber grundsätzlich per Pakt gehindert, andere Besucher anzugreifen oder die Einrichtung zu zerstören.
- Vor mehr als 525 Jahren wurde der erste Teil des Gebäudes fertiggestellt.
- Viele verschiedene Architekten aus der Feenwelt haben an dem Gebäude Anbauten vorgenommen.
 - Alle Anbauten sehen leicht anders aus.
- Das Museum war ursprünglich ein Gasthaus, bis vor ca. 480 Jahren ein Gast durch eine Tür ging und auf einmal in einer anderen Region war.

Am Ende der Eingangshalle befindet sich eine große Holzpforte. Dahinter wartet der Vorbereich zur ersten Gegend, der Kekswelt.

Die Kekswelt

Die Kekswelt

Der Vorraum der Gegend ist nur mit Schummerlicht beleuchtet. Auf dem Boden befinden sich an einigen Stellen Rinnsale mit weißer Flüssigkeit, Milch. Die Wände sind leicht klebrig. Eine Wahrnehmungsprobe gegen 15 verrät, dass sich auf ihnen eine Schicht Zucker befindet. Die Eingangstür ist aus normalem Holz, aber in der Mitte der Tür befindet sich ein blaues aufgemaltes Wappen mit einem Keks in der Mitte. Rechts neben der Tür steht die erste Infotafel (s.u.).

Bevor sich die Abenteurer aber diesem zuwenden können, kommt eine Durchsage auf Fakuuku. Das Museum schließt. Eine Geschichte und Mythen- oder Länderkundeprobe gegen 15 (Feensinn gibt einen Bonus von 2 Punkten) offenbart je nach Anzahl der Erfolgsgrade genauer, wie viel Zeit den Abenteurern noch bleibt.

Durchsage:

Erfolgsgrade	Information
-5 EG	“Das Museum veranstaltet ein Gewinnspiel. Wer am Ende die meisten Details über seine Tour berichten kann, bekommt einen Preis. Dafür werden die Öffnungszeiten verlängert.”
-1 bis -4 EG	Der Abenteurer versteht die Durchsage nicht.
0 EG	Das Museum schließt bald.
1 EG	Das Museum schließt in 30 bis 60 Minuten.
2 EG	Das Museum schließt in 35 bis 55 Minuten. Danach werden alle Besucher aus Sicherheitsgründen beseitigt.
3 EG	Das Museum schließt in 35 bis 50 Minuten. Danach werden alle Besucher aus Sicherheitsgründen beseitigt.
4 EG	Das Museum schließt in 40 bis 50 Minuten. Danach werden alle Besucher aus Sicherheitsgründen beseitigt.

5 EG	Das Museum schließt in 45 Minuten. Danach werden alle Besucher aus Sicherheitsgründen beseitigt.
------	--

Dabei zählen 30 Ticks als ungefähr eine Minute. Bei der benötigten Zeit wurden je zweimal alle Infotafel gelesen und dann ungefähr 100 Ticks in den ersten drei Gegenden und 200 Ticks in der letzten Gegend verbraucht. Ein Schließen des Museums bevor die Abenteurer den Ausgang beduetet aber nicht unbedingt den Tod o.ä. der Abenteurer (siehe „Fehlschlag der Abenteurer“).

Infotafel:

Erfolgsgrade	Informationen
-5 EG	Wenn man genügend Kekse isst, gelangt man schneller zum Ausgang.
-1 bis -4 EG	Der Abenteurer kann der Infotafel keine Informationen entnehmen.
0 EG	Alles wird aus Keksen bestehen.
1 EG	Die Kekse können sehr lecker aussehen. <i>Der Abenteurer erhält einen Bonus von 1 Punkt auf Entschlossenheitsproben, um der Versuchung zu widerstehen einen Keks zu essen.</i>
2 EG	Einige Kekse sind lebendig.
3 EG	Sie wollen nicht gestört werden.
4 EG	Sie injizieren Gift beim Angriff. <i>Der Abenteurer kann gegen den „Angriff“ des Giftes aktiv verteidigen.</i>
5 EG	Die Lebenden Kekse sind braun und haben schwarze Flecken. Sie bewegen sich immer, aber nur sehr langsam. <i>Der Abenteurer tritt seltener auf Lebende Kekse (s. Wahrscheinlichkeitstabelle).</i>

Nach dem Durchtreten der Eingangstür befinden sich die Abenteurer in einem Wald. Nur: Alles besteht aus Keksen. Auf dem Boden liegen verstreut Cookies, die Stämme der Bäume sind

aus Kekssrollen und in einem Bach fließt leise plätschernd Milch. Der Weg schlängelt sich zwischen den “Bäumen” hindurch und in 100 Metern Entfernung befindet sich der Ausgang.

Die Abenteurer müssen diese 100 Meter überbrücken. Dabei gibt es aber diverse Hindernisse.

Alle 10 Ticks benötigt es eine Entschlossenheitsprobe gegen 20, um nicht der Versuchung zu unterliegen, einen Keks zu essen. Scheitert die Probe muss der entsprechende Abenteurer direkt erneut würfeln. Doch mit jedem gegessenen Keks steigt die Schwierigkeit zu widerstehen um 2 Punkte an und der Abenteurer bewegt sich ein kleines Stück vom Weg weg, ungefähr 2 Meter. Isst ein Abenteurer 4 Kekse in Folge oder entfernt er sich (auch gezielt) mindestens 8 Meter vom Weg, ist der Weg auf einmal verschwunden. Der Abenteurer befindet sich dann alleine in den Feenwelt und wird dies wahrscheinlich nicht überleben. Andere Abenteurer können aber verhindern, dass sich ein einzelner zu weit vom Weg entfernt, indem sie ihn festhalten oder sich beispielsweise mit einem Seil aneinander binden. Für jeden gegessenen Keks wird außerdem mit 2W10 geworfen. Ist das Ergebnis 5 oder kleiner, handelt es sich bei dem Keks um einen Lebenden (s.u.).

Alle 10 Meter gibt es eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass ein Abenteurer auf einen Lebenden Keks tritt. Diese ist abhängig davon, wie schnell er läuft und ob er dabei den Boden gezielt nach Keksen ab sucht. Für jede 10 Meter, die ein Abenteurer überbrückt hat, werden 2W10 geworfen, um zu bestimmen, ob auf einen Lebenden Keks getreten ist.

Wahrscheinlichkeiten:

Geschwindigkeit	Wahrscheinlichkeit	Wahrscheinlichkeit mit 5 EG bei Infotafel
Sprinten (3xGSW, 10 Ticks)	2-9 auf 2W10	2-8 auf 2W10
Normal (GSW, 5	2-7 auf 2W10	2-6 auf 2W10

Ticks)		
Boden absuchen (GSW/2, 5 Ticks)	2-5 auf 2W10	2-4 auf 2W10

Wenn ein Abenteurer einen Lebenden Keks verletzt, indem er entweder auf ihn tritt oder auf ihn beißt, werden jedes Mal 4 Lebende Kekse auf ihn aggressiv und greifen ihn an. Der "geschädigte" Keks startet dabei den Kampf bereits mit 4 Schadenspunkten. Im Kampf springen die Kekse für einen Angriff auf ihr Ziel, bohren ihre spitze Zunge in die Haut der Abenteurer und lassen sich wieder fallen. Während des Angriffes injizieren sie dem Ziel ihr Gift.

Lebende Kekse

AUS	BEW	INT	KON	MY S	STÄ	VER	WIL
2	4	3	1	4	0	0	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
1	6	3	10	19	0	15	23
Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmal		
Körper	9	1W6	6	7-1W6	-		

Typus: Feenwesen, Magisches Wesen I, Kekswesen

Monstergrad:0/0

Fertigkeiten: Akrobatik 2, Athletik 4, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 4, Zähigkeit 9

Meisterschaften: Heimlichkeit (I: Unauffällig), Zähigkeit (I: Schnell wieder auf den Beinen)

Merkmale: Betäubungsimunität, Feenblut, Gift (Blut 2/Benommen/60 Ticks), Gift (Blut 1/Blutend/60 Ticks), Schwächlich

Beute: Toter Keks (essbar)

Die Felswelt

Die Felswelt

Die Abenteurer betreten nach Durchlaufen der letzten Gegend den nächsten Vorraum. Dieser scheint direkt in den rohen Felsen geschlagen zu sein. Auf dem Boden liegt Staub. Die Fußabdrücke der Abenteurer werden aber immer sofort wieder verweht, obwohl es weder windig noch zugig im Raum ist. Die Tür scheint aus einer Mischung aus dunklem Holz und Stein zu bestehen. Rechts neben der Tür befindet sich die Infotafel (s.u).

Infotafel:

Erfolgsgrade	Informationen
-5 EG	Die Felsgolems sind in Wirklichkeit nett, Sie wollen nur einmal umarmt werden.
-1 bis -4 EG	Der Abenteurer kann der Infotafel keine Informationen entnehmen.
0 EG	Drei Felsgolems werden versuchen die Besucher aufzuhalten.
1 EG	Sie nutzen dazu Felszauber. <i>Die Identifikation eines Zaubers, während der Golem kanalisiert, erhält einen Bonus von 2 Punkten.</i>
2 EG	Es gibt zwei Ausgänge. Die Tür des Richtigen ist etwas dunkler und größer. <i>Der Abenteurer kann bei Betreten der Gegend eine Wahrnehmungsprobe gegen 20 ablegen. Bei Gelingen weiß er welcher Ausgang der Richtige ist. Bei einem verheerendem Ergebnis hält er den falschen Ausgang für den Richtigen. Feensinn gibt einen Bonus von 2 Punkten auf die Probe.</i>
3 EG	Die Nahkampfangriffe der Golems sind zwar sehr stark, aber sie bewegen sich nur langsam. <i>Eine Aktive Abwehr mittels</i>

	<i>Akrobatik gegen einen Nahkampfangriff der Golems erhält einen Bonus von 3 Punkten.</i>
4 EG	Die Golems können Felsscheiben erschaffen, die ihre Ziele verfolgen, aber an Hindernissen zerschellen. <i>Wenn der Abenteurer ein Ziel des Zaubers „Felsscheiben“ ist und ihm eine Anführenprobe gegen 20 gelingt, weiß er, wenn die Möglichkeit besteht, wohin er sich bewegen muss, um die Felsscheibe auf ein Hindernis rollen zu lassen.</i>
5 EG	In der Felswelt regeneriert sich automatisch erschöpfter Fokus. <i>Der Abenteurer regeneriert alle 6 Ticks 1 Fokus statt alle 8 Ticks.</i>

Die Golems

AUS	BEW	INT	KON	MY S	STÄ	VER	WIL
1	2	2	6	5	6	3	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
8	1	14	50	19	4	24	21
Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merk- male		
Körper	18	2W6+3	7	8-1W6	Durch- dringung 2, Wichtig		

Typus: Feenwesen, Magisches Wesen III, Felswesen

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 16, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 16, Felsmagie 16

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 21], II: Block, Halten), Felsmagie (II: Herr der Felsgeister)

Zauber: Felsmagie (I: Felsgeschoss; II: Erdstoß, Steinwand, Felswesen rufen I; III: Felsscheibe (s.u.) [Angriffswert 13], Felshände, Magnetismus)

Merkmale: Betäubungsimmunität, Feenblut, Furchterregend [15], Hitzeresistenz 2, Resistenz gegen Felsschaden 4

Besonderheiten: Die Felsgolems können überall in der Ebene ihre Zauber wirken. Reichweitenbegrenzungen entfallen also vollständig. Nur die Felsscheiben starten bei ihm, haben aber trotzdem eine unbegrenzte Reichweite. Die Felsscheibe tauchen dagegen direkt bei ihrem Ziel aus dem Stein auf.

Felsscheibe

Schule: Fels 3

Typ: Erschaffung

Schwierigkeit: 21

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 6 T

Reichweite: 30 m (bei Felsgolem erhöht, s.o.)

Wirkung: Der Zauberer erschafft 1 Felsscheibe neben sich, die er auf ein Ziel in Reichweite schicken muss. Die Scheibe rollt gradlinig mit einer GSW von 12 auf ihr Ziel zu. Verändert ein Ziel seinen Standort, verändert auch die Scheibe ihre Richtung. Prallt die Scheibe gegen ein

Die Abenteurer befinden sich nach Betreten der Gegend auf einer scheinbar unendlichen Ebene aus Stein. An einigen Stellen ragen Felsen nach oben oder es gibt kleine Krater. Die Eingangstür hinter den Abenteurern verlassen in der Gegend. Hinter der Tür ist nur die Ebene und es gibt keinerlei Hinweise darauf, dass es sich, bei der Tür um ein Portal handelt.

Es gibt allerdings nicht nur eine weitere Tür, die der Ausgang sein könnte. In genau entgegengesetzten Richtungen befinden sich in 60 m Abstand jeweils eine Tür. Welche jetzt aber die richtige ist, die auch hinaus führt, können die Abenteurer nur herausfinden, wenn sie bei der Infotafel mindestens 2 EG erreicht haben. Dann ist eine Wahrnehmungsprobe gegen 20 erlaubt, die bei Erfolg die leicht größere und dunklere Tür als die richtige erkennen lässt.

Kurz bevor die Abenteurer sich für eine der beiden Türen entscheiden, beginnt eine der Felsformationen in der Nähe der Abenteurer sich zu bewegen. Es stellt sich heraus, dass es sich bei dieser um drei lebende Steingolems handelt. Diese dulden keine Eindringlinge in ihrem Gebiet und werden die Abenteurer mit Zaubern und Nahkampfangriffen (falls sie für diese in Reichweite kommen) angreifen.

Hindernis, zerschellt sie. Prallt sie dagegen gegen ihr Ziel oder ein anderes Lebewesen, erfolgt ein Angriff mit einem Wert von 7+den Fertigkeitpunkten des Zauberers in der verwendeten Magieschule gegen die VTD des Opfers. Gelingt der Angriff, erleidet das Opfer 2W6+4 Schaden und ihm muss eine Akrobatikprobe gegen 20 gelingen, um nicht hinzufallen.

Erfolgsgrade:

- Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärkung, Verzehrter Fokus
- 2 EG (Kosten +4V2): Der Zauberer kann ein weiteres Ziel wählen, das von einer weiteren Felsscheibe fokussiert wird.

Besondere Umstände

In dieser Gegend herrschen zwei besondere Umstände, die durch die Magie der Feenwelten bzw. den rauen Untergrund bedingt sind. Einerseits herrscht in der gesamten Ebene ein sehr starker Fluss der Magie, sodass jedes Wesen unbewusst alle 8 Ticks einen erschöpften Fokus regeneriert. Hat ein Abenteurer aber die 5 EG bei der Infotafel geschafft, erhöht sich die Regeneration 1 Fokus von alle 8 Ticks auf alle 6 Ticks. Dieser Umstand gilt auch für die Golems.

Andererseits ist der felsige Untergrund so uneben, dass sich die Geschwindigkeit aller Nicht-Felswesen auf 2/3 der eigentlichen GSW senkt und so es noch schwieriger macht den Zaubern der Felsgolems zu entkommen.

Der Imbiss

Der Imbiss

Nachdem die Abenteurer die drei Felsgolems hinter sich gelassen haben, wird ihnen eine kurze Pause gegönnt. Am Imbiss können sie verschiedene Getränke und Snacks aus allen Teilen der Feenwelt erwerben. Es gibt Sitzgelegenheiten für alle Besucher, teilweise sogar an der Decke, und am Ende des Raumes ist die Tür zur nächsten Gegend.

Es gibt nur ein Problem. Lunare und Telare werden nicht akzeptiert. Solare werden zwar akzeptiert, aber deutlich unter Wert, da sie nicht als Währung sondern als Erinnerungsstück angesehen werden. Gegenstände mit denen der Käufer etwas verbindet sind das einzige Zahlungsmittel. Hier können die Abenteurer entweder mit Gegenständen aus einem Abenteuer o.ä. bezahlen oder mit Gegenständen, die sie mit einem für sie sehr wichtigem Ereignis verbinden.

Falls einer der Abenteurer fragt: Die Gegenstände und die damit verbundenen Geschichten werden gesammelt und dann an feeische Geschichtenerzähler verkauft, die die Namen aber verändern. Es entsteht keinerlei Gefahr für den „Spender“.

Es ist auch möglich, zu versuchen das Personal zu belügen. Dazu braucht es eine Redegewandtheitsprobe gegen die Empathie des Personals (8). Wollen die Abenteurer einen wichtigen Gegenstand vorgaukeln, erhalten sie dabei aber einen stark negativen Umstand. Alle Getränke und Speisen haben eine Wirkung auf den Abenteurer, welche das ist, kann vorher nur mit einer Alchemieprobe gegen 20 bestimmt werden. Die Wirkung wird mit 2W10 bestimmt.

Wirkung der Snacks:

Würfelergebnis	Unwichtiges Erinnerungsstück	Wichtiges Erinnerungsstück
2	Verursacht 2 Schaden	Verursacht 1 Schaden
3 - 4	Verursacht Zustand Benommen 2	Verursacht Zustand Benommen 1

5 - 6	Steigert Entschlossenheit für 1 Stunde um 2	Steigert Entschlossenheit für 1 Stunde um 4
7 - 9	Erhöht die GSW für 1 Stunde um 1	Erhöht die GSW für 1 Stunde um 3
10 - 12	Erhöht MYS für 1 Stunde um 1	Erhöht MYS für 1 Stunde um 3
13 - 15	Erhöht STÄ für 1 Stunde um 1	Erhöht Stärke für 1 Stunde um 3
15 - 17	Heilt in der nächsten Stunde 4 LP	Heilt in der nächsten Stunde 10 LP
18 - 20	Heilt sofort 3 LP	Heilt sofort 8 LP

Essen und Getränke können jede beliebige Form, Farbe und Konsistenz annehmen. Ihrer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Erinnerungsverlust

Erinnerungsverlust

Der Boden des nächsten Vorraums ist mit Schlamm bedeckt, der die Abenteurer elcicht nach unten zieht und beim Gehen ein schmatzendes Geräusch macht. An den Wänden hängen Kletterpflanzen und es tropft manchmal Wasser von der Decke. Die Tür ist ein Rankenvorhang und links daneben steht die Infotafel.

Infotafel:

Erfolgsgrade	Informationen
-5 EG	Die Karte am Anfang des Weges soll nur Verwirren. Der richtige Weg verändert sich in Wahrheit ständig.
-1 bis -4 EG	Der Abenteurer kann der Infotafel keine Informationen entnehmen.
0 EG	Es wird durch einen Sumpf gehen.
1 EG	Man kann jederzeit zurück zum Start. Dafür muss man sich kurz darauf konzentrieren. Der Abenteurer kann mit einer gelungenen Arkane Kunde-Probe gegen 15 und einer 5 Ticks dauernden kontinuierliche Aktion zurück zum Start.
2 EG	Die Erinnerung an die Karte am Anfang, die den Weg zeigt, geht verloren. <i>Das gezielte Einprägen der Karte gibt einen Bonus von 6 Punkten statt 4, um den Weg zu finden.</i>
3 EG	Die Erinnerung wird u.a. von Moskitos abgesogen. <i>Die Aktive Abwehr gegen die Moskitos erhält einen Bonus von 3 Punkten.</i>
4 EG	Man kann in der gesamten Gegend nicht richtig zaubern.
5 EG	Es wird verschiedene nervige Geräusche geben, die die Konzentration schwächen sollen.

Die Proben zum Ignorieren der Geräusche erhalten einen Bonus von 3 Punkten.

Zauber aktiviert, während er den Sumpf betreten will, wird er direkt wieder zurück teleportiert. Er kommt also effektiv nicht vorwärts.

Die Gruppe steht, nachdem sie durch die Eingangstür durch sind, vor einem riesigen Sumpf. Nebel hängt ungefähr 2 Meter über der Wasseroberfläche. Kurz bevor Matsch und Sumpfmooos starten, gibt es eine Karte. Auf einem leicht verdreckten Schild lässt sich der Weg ablesen, der die Abenteurer sicher durch den Sumpf führt. Prägen sich die Abenteurer die Karte gezielt ein (keine Probe, 10 Ticks), erhalten sie für die folgenden Orientierungsproben einen Bonus von 4 Punkten (6 bei 2 erreichten EG aus der Infotafel).

Der Sumpf ist nur nicht nur ein normaler Sumpf. Er ist eine unnormal menschenfeindliche Umgebung und diverse Störungen lenken die Abenteurer ab, damit ihnen die Erinnerung an die Karte verloren geht.

Um danach auf dem Weg zu bleiben, braucht es alle 15 Meter Überleben- oder Arkane Kunde Proben gegen 20. Dabei gibt Feensinn einen Bonus von 6 Punkten. Für jeden negativen Erfolgsgrad weichen die Abenteurer 1 Meter vor eigentlichen sicheren Weg ab. Weichen sie insgesamt 8 Meter vom Weg ab, versperrt der Nebel so stark die Sicht, dass es nahezu unmöglich ist zurück zum Weg zu kommen.

Im Sumpf greift alle 2W6+6 Ticks ein erinnerungssaugender Moskitoschwarm einen zufälligen Abenteurer an. Ein gelungener Angriff mit Angriffswert 10 gegen den Geistigen Widerstand des Abenteurers gibt einen Malus von 2 Punkten (+1 je 3 EG) auf die Orientierungsproben. Der Abenteurer kann sich mit Arkane Kunde oder Wahrnehmung aktiv verteidigen.

Außerdem müssen die Abenteurer, sobald sie mehr als 4 Meter vom Weg abgewichen sind, alle 15 Meter eine Athletikprobe gegen 20 ablegen, um nicht mit einem Bein einzusacken. Passiert dies, kann der Abenteurer zwar noch das Bein wieder aus dem Schlamm ziehen, aber der Schuh ist für immer verloren. Dadurch sinkt die Geschwindigkeit des Abenteurers auf hartem Untergrund (z.B. an der ewigen Felswand) um 1 Punkt.

Alle 2W6+9 Ticks erscheinen neben den Abenteurern hypnotisierende Erscheinungen. Dabei kann es sich um sich drehende Nebelschwaden handeln oder auch um einen Frosch, der die ganze Zeit im Kreis springt. Die Erscheinung hat einen Angriffswert von 7 und greift damit den Geistigen Widerstand aller Abenteurer an. Aktiv können sich die Abenteurer erneut mit Arkane Kunde oder Wahrnehmung verteidigen.

Sollten die Abenteurer davon ausgehen, zu weit vom Weg abgekommen zu sein oder können sie sich kaum noch an die Karte erinnern, können sie sich, wenn sie bei der Infotafel 1 EG erreicht haben, dafür entscheiden freiwillig zum Start zurück zu kommen. Dafür braucht es dann eine Arkane Kunde- Probe gegen 15 und eine 5 Ticks dauernde kontinuierliche Aktion.

Außerdem gibt nervige Geräusche, die die Konzentration der Abenteurer schwächen. Dies kann ein anhaltendes Froschquacken, Mückensummen oder auch der Gesang eines sehr schief singenden Vogels sein. Die Geräusche werden immer lauter. Nach 20 Ticks starten die Hintergrundgeräusche. Sie geben einen leicht negativen Umstand auf die Orientierungsproben, wenn nicht in Tick 20 und dann wieder in Tick 40 eine Entschlossenheitsprobe gegen 20 gelingt.

Zum Start gelangen die Abenteurer aber auch, wenn sie im Sumpf zaubern. Beim Auslösen werden sie direkt zum Start zurück befördert und dort wird der Zauber (wenn möglich) dann ausgeführt. Hat ein Abenteurer kanalisierte

In Tick 60 werden die Geräusche lauter und geben einen stark negativen Umstand auf die Orientierungsproben. Dieser wird mit einer gelungen Entschlossenheitsprobe gegen 20 auf einen leicht negativen Umstand reduziert. Werden 2 Erfolgsgrade erreicht, können die Geräusche vollständig ignoriert werden. In Tick 80 ist die Probe erneut fällig.

In Tick 100 nehmen die Geräusche extrem Ausmaße an. Andauernd hört man

markerschütterndes Kreischen und andere gruselige Dinge. Es gibt einen fast unmöglichen Umstand auf die Orientierungsproben. Dieser kann mit einer Entschlossenheitsprobe gegen 20 auf einen stark negativen reduziert werden. Erreicht der Abenteurer 2 Erfolgsgrade, zählen die Geräusche nur noch als leicht negativer Umstand. Vollständig ignorieren lassen sie sich nur mit einem herausragenden Ergebnis (5 EG).

Ereignisse:

Zeit	Ereignis
Alle 2W6+6 Ticks	Moskitos greifen zufälligen Abenteurer an
Alle 2W6+9 Ticks	Hypnotisierende Erscheinungen „greifen“ alle Abenteurer an
Tick 20	Geräusche, leicht negativ
Tick 40	Erneut, siehe 20
Tick 60	Geräusche, stark negativ
Tick 80	Erneut, siehe 60
Tick 100	Geräusche, fast unmöglich
Dann alle 20 Ticks	Erneut, siehe 100
15 Meter	Orientierungsprobe
15 Meter, 4+ Meter vom Weg abgekommen	Athletikprobe gegen Einsinken

Insgesamt ist der Weg 80 Meter lang.

Ewige Felswand

Ewige Felswand

Der letzte Vorraum hat erneut steinerne Wände, wie auch beim Vorraum der Felswelt. Diesmal fehlt aber eine Seite des Raumes. Schaut man durch das Loch hinaus, sieht man, dass man sich in einer Höhle in einer sehr hohen Felswand befindet. Im Raum herrscht dieselbe Magie, wie auch in den Heilzone in der Gegend (siehe unten), dass heißt die Abenteurer heilen alle 3 Ticks einen Lebenspunkt. Die Infotafel steht genau auf der Kante vor dem Abgrund und sollten die Abenteurer sie aktiv hinunter befördern wollen, dürfte sie wohl aus der Höhle fallen.

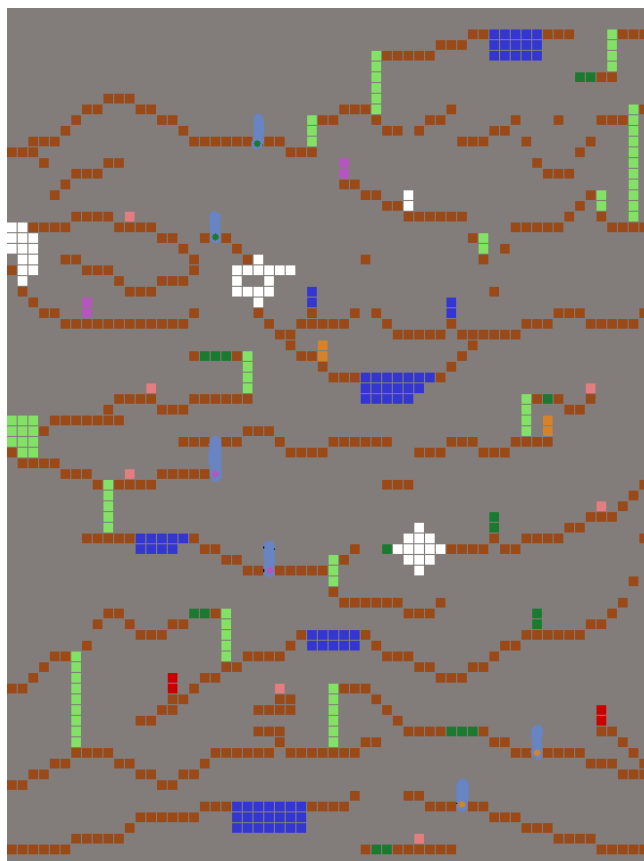
Infotafel:

Erfolgsgrade	Informationen
-5 EG	Der Ausgang wird oberhalb des Eingangs liegen.
-1 bis -4 EG	Der Abenteurer kann der Infotafel keine Informationen entnehmen.
0 EG	Es muss eine Felswand heruntergeklettert werden.
1 EG	Es wird verschiedene Hindernisse geben, darunter Seen, Ranken am Fels oder Höhlengänge.
2 EG	Auf dem Untergrund gibt es manchmal eine schleimige Substanz. Diese federt einen Fall ab, wenn man auf ihr landet.
3 EG	Es wird Schleime geben, die aggressiv gegenüber den Abenteurern sind. Sie sind anfällig gegenüber Feuer.
4 EG	An einigen Stellen gibt es heilende Magie, die dafür sorgt, dass Wunden in kürzester Zeit verheilen.
5 EG	Das Wasser in den Seen zieht einen nach unten. <i>Schwimmenproben in Seen erhalten einen Bonus von 2 Punkten.</i>

Betreten die Abenteurer die letzte Gegend stehen sich auf einem schmalen Weg, der mit vielen Verzweigungen eine ewige Felswand entlang führt. Der Ausgang befindet sich 80 Meter tiefer und etwas 60 m nach links. Die Abenteurer befinden sich auf der Karte also oben rechts und müssen nach unten links.

Dieses Feenreich besteht nur aus einer einzigen Felswand. Links und rechts der Abenteurer geht des auf der Karte abgebildeten Abschnitts geht der Fels also noch weiter, es gibt nur keine begehbaren Wege mehr.

Legende



Eine größere Karte befindet sich im Anhang.

Symbol (1 Käst- chen = 1 m)	Beschreibung	Bedeutung
	Grau	Fels
	Hellgrün, übereinander	Ranken

	Braun	Weg
	Dunkelgrün, nebeneinander	Schleimiger Untergrund
	Rosa, einzeln	Heilzone
	Weiß	Spinnennetz
	Dunkelblau	See
	2x gleiche Farbe übereinander	Tunnel
	Farbpunkt auf hellblau	Gefluteter Tunnel

Die Felswand besteht aus solidem glatten Fels. Diese hoch oder runter zu klettern, erfordert eine erweiterte Athletikprobe gegen 25. Für alle 3 Meter braucht es dabei einen Fortschrittspunkt (Mit „Kletteraffe“ 1 FP je 5 Meter). Jede Probe benötigt 5 Ticks. Wachsen Ranken am entsprechenden Fels, erhält der Abenteurer einen stark positiven Umstand.

An einigen Stellen kleben Spinnennetze an der Wand. Deren Erbauer sind aber nicht anwesend. Die Abenteurer müssen sich also nicht mit Riesenspinnen herumgeschlagen. Das Klettern an den Spinnennetzen erfordert merkwürdigerweise überhaupt keine Anstrengung und auch keine Probe. Nur wenn sich ein Abenteurer vom Netz lösen möchte, muss ihm eine Fingerfertigkeit- oder Athletikprobe gegen 20 gelingen. Auch Hilfe von der Gruppe oder passende Zauber sind erlaubt.

Wollen die Abenteurer eine Lücke überspringen, muss auch eine Athletikprobe abgelegt werden. Jeder Abenteurer schafft dabei seine halbe Größenklasse in Metern. Es braucht eine Athletikprobe gegen 15+5 je halbem Meter.

Will ein Abenteurer aber nach unten springen oder fällt er, erhält er Fallschaden nach GRW S. 174. Springt oder fällt er auf schleimigen Untergrund, wird der Fallschaden um 1 Stufe und 3 Schaden reduziert. Fällt er dagegen in ein Spinnennetz erhält er keinen Fallschaden, aber er muss sich vom Netz lösen (siehe oben).

klettern an Ranken oder Springen auf schleimigen Untergrund - Von rechts erst mit Ranken und schleimigem Untergrund und dann ohne beides

An einigen Stellen, bei den Heilzonen, wirkt eine Magie, die dafür sorgt, dass Abenteurer in der Nähe alle 3 Ticks 1 Lebenspunkt heilen.

Um die Seen, die durch die veränderten Naturgesetze der Feenwelten an der Wand gehalten werden, zu durchqueren, müssen die Abenteurer schwimmen. Seine halbe Größenklasse schafft jeder Abenteurer ohne Probe. Danach braucht es eine Schwimmenprobe gegen 15+5 je weiteren Meter. Das Schwimmen ist so schwer, da das Wasser den Schwimmer nach unten zieht. Je fehlendem Meter erhält der Abenteurer 2 Schaden.

Um durch die gefluteten Tunnel zu gelangen, müssen die Abenteurer nur die Luft anhalten. Das Wasser treibt sie automatisch durch den Tunnel, sobald sie erst einmal drin sind. Jeder geflutete Tunnel führt vom oberen Eingang zum unteren Ausgang. Die andere Richtung ist aufgrund der Strömung unmöglich zu bewerkstelligen. Für jeden Punkt KON kommt ein Abenteurer 3 Meter weit. Danach braucht es eine Schwimmen- oder Zähigkeitsprobe gegen 15+3 je weiterem Meter. Pro fehlendem Meter erhält der Abenteurer 2 Schaden. Zwei zusammengehörige Eingänge sind durch gleiche Farbpunkte markiert.

Die Tunnel sind einfach nur Verbindungen zweier Punkte an der ewigen Felswand, die durch den Fels verlaufen. Bei einigen gibt es im Tunnel noch Hindernisse. Zwei zusammengehörige Eingänge sind durch gleiche Farben markiert.

Geflutete Tunnellänge:

Tunnellänge:

Tunnel-farbe	Tunnel-länge in m	Besonderheiten
Pink	35	-
Orange	35	-
Blau	20	- Von rechts 5m Klettern - Von links 5 Meter Fall auf schleimigen Untergrund
Grün	10	- Von oben 6 Meter Fall auf schleimigen Untergrund - Von unten 6 Meter klettern
Rot	45	- Von links 4 Meter hoch klettern, 4 Meter runter klettern oder Springen, 4 Meter hoch klettern an Ranken, 4 Meter runter

Tunnelfarbe	Länge in m
Grün	9, außerdem ist bei 4 m eine Heilzone mit Luftblase im Tunnel, Abenteurer können hier Luft schnappen oder auch länger bleiben
Lila	10
Orange	11

An der Felswand leben Schleime. Diese würfelförmigen, grünen, schleimigen Dinger besitzen nur den Instinkt alles andere als ihre Artgenosse anzugreifen. Die Schleime können Sie überall auf den Wegen platzieren, falls ihre Gruppe deutlich schneller als 200 Ticks durch die Gegend zu kommen scheint oder wenn sie generell recht kampfstark ist.

Schleime:
Schleime:

AUS	BE W	INT	KO N	MY S	STÄ	VER	WIL
1	2	1	3	1	2	1	2
GK	GS W	LP	FO	VT D	SR	KW	GW
3	5	6	4	17	1	17	15
Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Körper	7	1W6+1	8	7-1W6	-		

Typus: Feenwesen, Schleimwesen
 Fertigkeiten: Akrobatik 4, Athletik 9,
 Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 3,
 Wahrnehmung 6, Zähigkeit 11
 Meisterschaften: -
 Merkmale: Feenblut, Schwächlich,
 Verwundbarkeit gegen Feuerschaden

Ausklang des Abenteuer
Ausklang des Abenteuer

Nachdem die Abenteurer auch die letzte Gegend beendet haben, gelangen sie nach Durchtreten der Ausgangstür auf einen Platz. Hinter Ihnen steht das Museum. Es ist etwa 30 Meter hoch und 80 Meter breit. Das ursprüngliche Gebäude ist gut erkennbar, da jeder Anbau einen ein wenig anderen Stil hat. An vielen Stellen gibt es kleine Türmchen und Erker, alle mit verschiedenen Materialien gebaut.

Der Ausgang liegt 30 Meter vor den Abenteurern. Ist die Zeit knapp, kann dieser kurze Abschnitt noch ausgespielt werden. Bei einem Fehlschlag siehe „Fehlschlag der Abenteurer“. Ansonsten können die Abenteurer sich das Museum von außen anschauen und es gibt auch nochmal die Infotafeln vom Anfang, die über die Geschichte des Museums berichtet haben, an der Seite.

Nachdem die Abenteurer das Museum verlassen, haben, finden die Abenteurer sich in einer Schutzhütte wieder. Ob es dieselbe ist wie am Anfang, können Sie entscheiden, je nachdem wie es ihre zukünftig, geplanten Abenteurer erfordern.

Das Aussehen der Schutzhütte kann sich also geändert haben, der Grundaufbau ist aber gleich. Vor der Hütte ist eine Feuerstelle und davor führt ein Weg vorbei.

Fehlschlag der Abenteurer

Sollten die Abenteurer es nicht geschafft haben, rechtzeitig das Museum zu durchqueren, schließt das Museum. Daraufhin strömen Trupps aus Kampfaffen aus, um eventuelle Besucher, die noch im Museum sind zu „beseitigen“. Der Schutz der Ausstellung steht über allem anderen und Besucher könnten diese bei Nacht zerstören.

In diesem Fall steht den Abenteurern eine gefährliche Nacht bevor. Sie müssen sich entweder auf dem Platz vor dem Ausgang oder in der Gegend der ewigen Felswand verstecken oder sie versuchen die Nacht im Kampf zu überleben. Dabei sollten sie sich aber eine gute Strategie überlegen.

Auf dem Platz vor dem Ausgang kommt jede

halbe Stunde ein Vierer-Trupp vorbei, an der ewigen Felswand nur jede Stunde. Jedes mal muss entweder gekämpft werden oder Heimlichkeitsproben gegen die Wahrnehmung der Kampfseen gewürfelt werden, um sich zu verstecken.

Sobald das Museum nach ungefähr 8 Stunden wieder öffnet, verziehen sich kurz vorher alle Trupps (auch wenn sie im Kampf sein sollten), um den Besuchern nicht zu begegnen.

Kampfseen

AUS	BEW	INT	KON	MY S	STÄ	VER	WIL
3	2	2	2	3	3	2	2
GK	GSW	LP	FO	VD	SR	KW	GW
5	6/12	7	8	19	0	17	23
Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmal		
Körper	9	1W6+4	10	8-1W6	Scharf 2		

Typus: Feenwesen, Magisches Wesen II

Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 10, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 11, Bannmagie 6

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 18], Vorstürmen, Verwirren)

Zauber: Bannmagie (0: Wahrer Blick, Zauberer behindern)

Merkmale: Dämmerlicht, Feenblut, Fliegend, Taktiker

Beute: Feenflügel (25 Lunare; *Alchemie* gg. 25; in den meisten Reichen illegal)

Kampfweise: Die Kampfseen sind fliegende Feen, die immer in Vierer-Trupps unterwegs sind. Sie arbeiten im Team und versuchen ihren Gegner zu verwirren, damit ein Truppmitglied sie dann umreißen kann.

Belohnungen

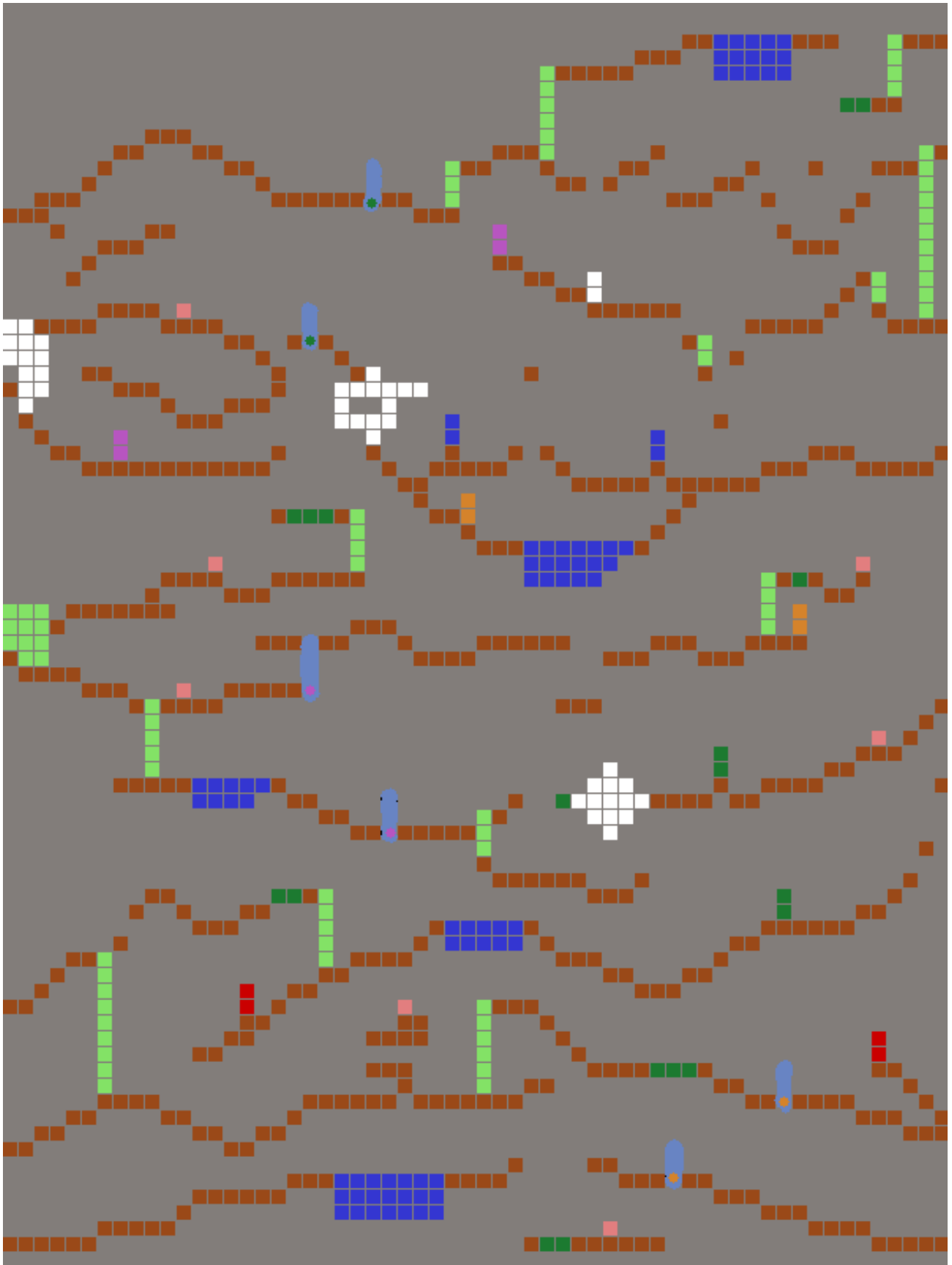
Die Abenteurer können aus dem Abenteuer verschiedene Dinge mitnehmen:

- getötete/normale Kekse
- Getränke/Snacks aus dem Imbiss
- erbeutete Feenflügel, bei Nichterreichen der Zeitbegrenzung

Außerdem erhält die Gruppe Erfahrungspunkte. Für das Abschließen des Abenteurers gibt es 5 EP.

Haben die Abenteurer die Zeit eingehalten gibt es 2 weitere EP. Für gewitzte oder anderweitig nach Spielleiterentscheid gute Ideen gibt es bis zu 2 weitere EP.

Anhang
Anhang



Karte der Ewigen Felswand