

# DIE 7 TÖRE

EIN SZENARIO  
FÜR 3-5 EXPERTEH-HELDEN

VON ALEXANDER WOJCIECHOWSKI

FÜR SIEBEN GEFÄHRTEN,  
DIE MICH STETS AUF  
NEUE ÜBERRASCHEN

[WWW.HELDENZEITALTER.DE](http://WWW.HELDENZEITALTER.DE)

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma  
Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH.  
Dieses Abenteuer ist nicht Teil des offiziellen Aventuriens, lehnt aber daran an. Verbreitung und Vervielfältigung  
sind nur für privaten, nichtkommerziellen Gebrauch erlaubt.  
Bei Fragen wenden Sie sich bitte an [webmaster@heldenzeitalter.de](mailto:webmaster@heldenzeitalter.de)

# ÍNHALT

ZUM GELEIT .....	3
HINTERGRUND .....	4
DIE PRÜFUNG .....	5
I. DIE HAND DES ENTSCHEIDENDEN .....	5
II. DAS AUGE DES VORAUSSCHAUENDEN .....	5
III. DER GEIST DES ERKENNENDEN .....	5
IV. DIE ZUNGE DES WEISEN .....	6
V. DAS HERZ DES MUTIGEN .....	7
VI. DER VERSTAND DES SCHARFSINNIGEN .....	7
VII. DIE SEELE DES FROMMEN .....	8
AUSKLANG .....	9

## ZUM GELEIT

Bei dem vorliegenden Szenario handelt es sich um eine Prüfung in sieben Teilen. Ursprünglich wurde es erstellt, um die Eignung ausgewählter Helden als Spektabilität einer Magierakademie zu testen. Dieser Umstand wird in Ihrer Runde wahrscheinlich nur selten zum Tragen kommen – es sei denn, Sie möchten Ihrem altgedienten Gruppenmagier die Gelegenheit auf einen ruhmreichen Ausstieg aus dem alltäglichen Heldenleben gönnen. **Die sieben Tore** lässt sich jedoch mit wenig Aufwand auf andere Situationen umschreiben, in denen die Eigenschaften eines oder mehrerer Helden geprüft werden sollen.

Obwohl sich die Prüfung in erster Linie an gildenmagische Helden richtet, lässt sie sich mit leichten Änderungen auch für andere, sogar nichtmagische Charaktere, insbesondere Geweihte, verwenden. Ebenfalls denkbar ist es, die Prüfung in Form eines Wettbewerbs zwischen mehreren Helden abzuhalten oder die einzelnen Prüfungsabschnitte verschiedenen Charakteren zuzuordnen. Man sollte

jedoch beachten, dass kein Spieler zu lange zur Untätigkeit gezwungen ist. Eine Lösung dieses Problems könnte darin bestehen, dass die Spieler, deren Helden nicht an der Prüfung teilnehmen, die Konkurrenten der Prüflinge bzw. ihre Prüfer darstellen.

Der Text ist so gestaltet, dass zunächst der Zweck jedes Prüfungsteils erläutert wird. Daran schließt meist ein Abschnitt an, der wörtlich vorgelesen werden kann. Es folgt noch eine Beschreibung des möglichen Prüfungsablaufs und der Kriterien zur Bewertung der Heldenaktionen.

Es mag auffallen, dass die Prüfungsteile in der Regel nicht durch Magie zu lösen sind. Schließlich haben die Kandidaten ihre magischen Fähigkeiten im Laufe ihres Heldenlebens (hoffentlich) oft genug unter Beweis gestellt. Vielmehr werden andere Qualitäten der Helden, wie Moral, Scharfsinn und Weisheit, geprüft – Merkmale, die oft entscheidender sind als die schiere Verwendung astraler Kräfte.

## HINTERGRUND

Aus der Prüfung soll hervorgehen, welcher der gildenmagischen Kandidaten Spektabilität einer Magierakademie werden wird. Da dieses Anliegen die Unterstützung aller drei Magiergilden finden soll, hat man sich entschlossen, die Prüfung in *der* aventurischen Akademie schlechthin, der *Academia der Hohen Magie zu Punin*, abzuhalten, genauer gesagt: in einem seit langer Zeit nicht mehr genutzten, aber hochmagischen Bereich des unterirdischen Tunnelsystems, das zur Akademie gehört und welches Punin gleich Maulwurfsgängen durchzieht. Darüber hinaus soll die Prüfung nach einem heute nur noch selten verwendeten, traditionellen Verfahren abgehalten werden, das unter anderem die Anwesenheit von sieben Prüfern der unterschiedlichen Gilden vorsieht. In diesem Fall handelt es sich um

•**Convocata Prima und Spektabilität Prishya von Garlischgrötz zu Grangor** (Illusion, Metamagie/ Grangor, Punin/ grau),

•**Erzmagus Robak von Punin** (Metamagie/ Institut der arkanen Analysen zu Kuslik/ grau),

•**Magister Magnus Tarlisin von Borbra, Großmeister der Grauen Stäbe** (Beschwörung dämonischer Mächte/ ODL/ grau),

•**Lanzelind Heilenhorst, Hauptfrau der Pfeile des Lichts** (Kampfmagie/ Beilunk/ weiß),

•**Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels** (Antimagie/ Perricum/ weiß),

•**Erzmagus und Spektabilität Thomeg Atherion** (Beherrschung, Dämonenbeschwörung/ Fasar/ schwarz) und

•**Demelioê Nandoniella Terbysios** (Dämonenbeschwörung/ Brabak/ schwarz).

Die exakten Beschreibungen dieser Meisterpersonen lassen sich diversen offiziellen DSA-Publikationen entnehmen, vor allem dem Abenteuer **Rohals Versprechen**, und sollen hier nicht genauer interessieren. Denkbar wäre auch, dass Sie die ein oder andere Meisterperson durch alte Bekannte der Helden

ersetzen – allerdings sollte es sich bei diesen Prüfern ebenfalls um verdiente und hochrangige Gildenmitglieder handeln.

Die Konkurrenz schläft natürlich nicht. Auch hier können Sie frühere Begegnungen – vor allem Kontrahenten – der Helden einsetzen. Mögliche Mitbewerber sind

•**Kilron Casparjew** (Antimagie/ ehemaliges Ysilia/ grau) und

•**Tersinion von Lomoros** (Kampf/ Andergast/ grau).

Vor Beginn der Prüfung, nach einer Zeit der Meditation und Einkehr, werden die Teilnehmer durch scheinbar uralte Tunnel in einen Ratssaal geführt, in dem die Prüfer an einer großen Tafel versammelt sind: Graumagier in der Mitte (hier wiederum Prishya von Garlischgrötz in der Mitte), Weißmagier zur Rechten und Schwarzmagier zur Linken.

Die Prüflinge werden einzeln vorgeführt und werden zunächst allgemeine Fragen der Anwesenden beantworten müssen. Dazu gehören Fragen über die früheren Lehrmeister der Kandidaten, Leistungen der Vergangenheit und aktuelle Vorhaben bis zu der Frage, ob sich die Kandidaten prüfungsfähig fühlen. Lassen Sie die Charaktere ruhig ein wenig in diesem „Kreuzverhör“ schwitzen, und führen Sie ihnen insbesondere Verfehlungen aus ihrem Heldenleben vor Augen, die sie nun rechtfertigen müssen. Doch übertreiben Sie es nicht – letztlich wurden die Helden ja grundsätzlich als geeignet für eine Prüfungsteilnahme befunden.

Schließlich werden die Kandidaten darüber aufgeklärt, dass sie sieben Teil-Prüfungen nach Abwandlung einer alten Tradition zu bestehen haben. Nach einer letzten Möglichkeit, die Prüfung doch noch zu verweigern, werden die Anwesenden einzeln von Dienern in Empfang genommen und auch separat zur Prüfung geleitet.

# DIE PRÜFUNG

## I. DIE HAHD DES EPŦSCHLOSSEPEH

Ein junger Diener führt den Prüfling nach dem Durchqueren mehrerer Gänge durch einen Vorhang in einen kleinen Raum mit Tür und Sofa. Er bittet den Kandidaten, eine Weile zu warten.

Ohne Wissen des Helden beginnt die Prüfung bereits hier. Der Diener kehrt schließlich wieder zurück und gibt bekannt, der Prüfling müsse nicht mehr eintreten, ein anderer Kandidat sei schon erwählt worden und außer Konkurrenz. Der Diener ist jedoch nur eine Illusion. Gibt der Held den Worten nach, ist die Prüfung bereits hier verloren.

Damit es erst gar nicht so weit kommt, sollte ein scharfer Beobachter (*Simmenschärfe*-Probe +8) erkennen, dass ein Kleidungsstück (z.B. das Schuhwerk) des „Dieners“ sich geändert hat. Der Kandidat sollte nun entweder die Illusion auflösen oder gegen den Einspruch des Dieners („Werter Magister, die Prüfungsvorrichtung ist nicht mehr aktiv. Es wäre mit großer Gefahr verbunden, nun dort einzutreten.“) hinter die Tür treten und diese schließen.

## II. DAS AUGE DES VORAUSSCHAVEPEDEH

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Das Zimmer, das du betreten hast, ist fast völlig dunkel bis auf einen schmalen Lichtstrahl, der durch den Spalt einer angelehnten Tür fällt. Tatsächlich kommt dir alles hier seltsam vertraut vor. Natürlich: Du befindest dich in dem Flur deines alten Garethr Kinderhauses. Oder ist alles nur Illusion? Die Tür jedenfalls führt in das Zimmer deiner Eltern, aus dem ein leises Summen einer dir altbekannten Melodie dringt.

Als du eintrittst, erkennst du, dass sich kaum etwas verändert hat. Der große, mit Schnitzwerk verzierte Schrank und das Bett stehen immer noch an ihrem alten Platz. Sogar die Vorhänge, die das Fenster verdecken und durch die sanft gedämpftes Licht in das Zimmer fällt, sind dieselben geblieben, bloß dass sie mit den Jahren fadenscheinig geworden sind.

Halb aufrecht ruht deine Mutter im Bett. Aber wie hat sie sich verändert! Zu den feinen Lachfältchen, die sie durch unbeschwerte, fröhliche Jahre erhalten hatte, haben sich Spuren der Sorge und Trauer in ihr Gesicht gegraben. Die schlohweißen Haare sind zu einem dünnen Zopf im Nacken gebunden, und ihre Hände, die auf der hellen Bettdecke ruhen, sind runzlig und von Altersflecken bedeckt. Als sie dich bemerkt, unterbricht sie ihr Summen und blickt auf: „Mein Junge/Mädchen! Wie schön, dich wieder zu sehen! Wie geht es dir? Bist du wohlauf?“

Dieser Text und die nachfolgenden Reaktionsmöglichkeiten müssen natürlich an jeden Helden individuell angepasst werden. Das folgende Gespräch soll nun deutlich machen, dass diese Szene einen Blick in eine mögliche Zukunft bietet.

Der Prüfling muss erfahren, dass seit seinem letzten Besuch viele Jahre vergangen sind. („Aber ich kann das ja verstehen, schließlich hast du wichtige Aufgaben an deiner Akademie zu erfüllen.“) Bei der Frage nach dem Befinden der Mutter, der Eltern oder ähnlichem stellt sich heraus, dass der Vater schon vor geraumer Zeit gestorben ist. („Dein Vater ist vor fast zwei Jahren von uns gegangen. Er musste nicht leiden. Boron hat ihn im Schlaf zu sich geholt. Warum ich dir nicht Bescheid gesagt habe? Als meine Schwester starb, kam keine Nachricht von dir. Und als dein Bruder heiratete, erhielten wir ebenfalls keine Antwort ... Nun bin ich allein. Aus unserer Familie wohnt ja niemand mehr hier in Gareth. Unsere Schmiede habe ich an einen Pächter gegeben. Seine Frau schaut ab und zu vorbei und räumt bei mir auf oder bringt etwas zu Essen vorbei, ich bin ja nun nicht mehr so kräftig wie früher.“) Die Mutter ist in einem sehr schwachen Zustand.

Der Prüfling sollte einsehen, dass er sich zwischen Familie und Karriere – wenn auch wahrscheinlich nicht derart drastisch – entscheiden muss. Zu einer Reise zur Akademie, um dort gepflegt zu werden, ist die Frau nicht gewillt. Sie möchte ihren Lebensabend hier verbringen. Sollte der Prüfling sich entscheiden, bei der Mutter zu bleiben, ist die Teil-Prüfung hier gescheitert, und die Illusion verschwindet vollständig, wobei ein kleiner, gemauerter Raum mit einer weiteren Tür zurückbleibt.

Um sich für die Karriere zu entscheiden, braucht der Prüfling nur in eben dieser Absicht den Raum zu verlassen. Die Tür, durch die er gekommen ist, ist verschwunden, eine andere erschienen. Vor einer Entscheidung sollte sich die Tür nicht öffnen lassen, ansonsten ist beim Aufziehen der Vorhänge und gewaltsamen Öffnen der Tür nur gleißendes Licht zu sehen, zu grell, um etwas zu erkennen oder darin einzudringen. Ein Beenden der Illusion durch Magie sollte sich schwierig gestalten, führt aber ebenfalls zum Prüfungsende, wohingegen eine magische Analyse dem Sinn der Prüfung widerspricht, aber sich nicht schädlich auswirken sollte.

## III. DER GEIST DES ERKEPEPEDEH

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Du trittst durch die Tür und befindest dich nun im Freien. Tatsächlich stehst du mitten auf einem Dorfplatz, wie du auf deinen Reisen schon so viele gesehen hast. In der Ferne kannst du Bauern auf dem Feld ausmachen, und um den Dorfbrunnen tollen

junge Hunde. Zwischen zwei Kastanienbäumen spielt ein kleines, einfach gekleidetes Mädchen mit einer zierlichen Puppe, die es liebevoll im Arm wiegt.

Egal ob der Held sich zu dem Mädchen namens Janni gesellen will oder nicht, früher oder später wird es auf ihn aufmerksam und wird ihm freudestrahlend seine Puppe präsentieren, ein Erbstück von der Oma aus echtem Vinsalter Porzellan. Das Schicksal jedoch meint es nicht gut mit der Puppe, und obwohl das Mädchen sie wie ihren Augapfel hütet, fällt sie zu Boden und zerbricht an einem spitzen Stein in unzählige Splitter. Dies kann passieren, wenn das Mädchen freudig auf den Prüfling zurennt, um ihm die Puppe – ihr Name ist Loretta – zu zeigen oder der Kandidat vielleicht sogar von sich aus nach ihr fragt und sie für eine nähere Begutachtung annehmen möchte.

Nach dem Unglück wird das Mädchen in Tränen ausbrechen. Der Held wird hoffentlich versuchen, die Kleine zu trösten, und schließlich bittet sie ihn, Loretta wieder „heile zu machen“. Er wird vermutlich erklären, dass er dazu nicht imstande ist, und genau hierauf kommt es an: Obwohl er ein höchststufiger Magier ist, der bereits finsterste Dämonen besiegt und ungezählte Schurken in die Niederhöhlen verbannt hat, vermag er es nicht, eine kleine Porzellanpuppe wieder herzustellen.

Derartige Anspielungen sollten auch auf unschuldige Weise von dem Mädchen gemacht werden („Aber du bist doch ein mächtiger Zauberer, oder nicht?“). Die Erklärungen, die der Held Janni macht, sollen ihm selbst noch einmal vor Augen führen, welche – sehr nahen – Grenzen die Magie hat. Optimal wäre es, wenn er dem Mädchen auf kindgerechte Art von der Vergänglichkeit aller Dinge und dem Willen der Götter erzählt. Natürlich sollte der Meister aufmerksam sein, ob das Gesagte tatsächlich den Vorstellungen des Helden entspricht und nicht einfach dahingeredet wurde. Die Prüfung endet, sobald der Prüfling das Mädchen getröstet hat und zu einem Ende gekommen ist. Sollte er Janni einfach stehen lassen, endet diese Prüfung ebenfalls und gilt selbstverständlich als nicht bestanden. Dennoch sollte der Kandidat die nächsten Prüfungen antreten. Ein Erfolg ist umgekehrt eher schwer und intuitiv zu bewerten. Genaueres liegt im Ermessen des Meisters. Janni wird den Helden schließlich auffordern, ein Bauernhaus zu betreten, auf das ihr Finger zeigt.

#### IV. DIE ZUNGE DES WEISEN

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Du trittst durch die Tür und stellst etwas verwundert fest, dass du kein Bauernhaus betreten hast, sondern einen kleinen Richtsaal. Auf der Anklagebank dir gegenüber sitzen zwei Männer, der Kleidung nach zu urteilen einfache Bauern, dahinter einige aufgebraute Leute, offensichtlich ihre Familien. Als du an dir herabblickst, kannst du erkennen, dass du plötzlich das Ornat eines Richters trägst. Die Anwesenden erheben sich, und ein Ordner neben dir

kündigt dich als ehrwürdigen Richter an. Offenbar warten die Leute darauf, dass du am Richtertisch Platz nimmst.

Der Held wird nun seine Fähigkeiten durch eine weise Verhandlung und ein möglichst „Rohalsches“ Urteil beweisen müssen. Neben den bereits erwähnten Personen befindet sich noch ein Schreiber im Richtsaal, der alles Gesagte protokolliert. Sollten sich Schwierigkeiten bei der Verhandlung ergeben, so kann der Ordner jederzeit eingreifen.

Der Prüfling sollte die Kläger (und gleichzeitig Angeklagten) nun bitten, den Fall zu schildern. Eröffnen wird Bauer Helgor: „Ehrwürden, ich war immer ein rechtschaffener Mann und habe stets hart gearbeitet, genauso wie meine Alrike und die Kinder. Gestern jedenfalls komme ich am Abend von der Feldarbeit zurück, da ist mein ganzes Gemüsebeet völlig verwüstet. Erst hab' ich gedacht, da will mir jemand einen üblen Streich spielen, da seh' ich doch dem Hanske sein fettes Schwein in meinem Garten liegen und genüsslich meinen Kopfsalat kauen. Alles hat's mir ratzekahl weggefressen oder einfach plattgetrampelt. Wovon sollen wir denn jetzt leben, wir haben doch fast nichts?“

Daraufhin wird sich Hanske melden: „Mein Schwein bezeichnest du also als fast nichts? Euer Ehren, ich habe das alles nicht bemerkt, sonst hätte ich die Freda – so heißt unser Schwein – doch zurückgeholt. Stattdessen hör' ich auf einmal von meiner Walde, dass der Helgor die Freda geschlachtet hat! Unser Schwein!“

Der Held kann nun beliebige Fragen stellen. Im folgenden Abschnitt sind einige Informationen aufgelistet, die vielleicht von Interesse sind:

- Den Zaun hat Bauer Hanske vor einigen Jahren gebaut. Die Bretter sind mittlerweile morsch geworden, so dass sich Freda mit etwas Mühe einen Durchschlupf schaffen konnte.
- Das Schwein hätte dem Bauern beim Verkauf wohl einen Gewinn von mehreren Dukaten beschert, während das Gemüse doch deutlich weniger Wert hatte, dafür war es eine wichtige Existenzgrundlage für die Familie.
- Das Schwein wurde noch nicht verkauft oder gegessen, es befindet sich ausgenommen im Haus von Bauer Helgor.
- Beide Familien haben nicht viel Geld zum Bezahlen einer Strafe.

Die vorgeschlagene Lösung besteht im Aufteilen des Schweins. Ob zu gleichen oder ungleichen Teilen ist nicht wesentlich, wichtiger ist hier die Begründung des „Richters“. Eine zusätzliche Auferlegung zur Zaunreparatur oder zur Bereitstellung von Arbeitskraft für den gegnerischen Kläger ist möglicherweise auch ein guter Vorschlag. Als schlecht sind alle voreilig gesprochenen Urteile anzusehen oder solche, die Geldstrafen oder gar körperliche Strafen mit sich bringen. Die letzten beiden Möglichkeiten schaden den Bauern mehr, als dass sie der Wiedergutmachung

dienen. Das Urteil sollte am Schluss deutlich hervorgehoben und ohne Unsicherheit vorgetragen werden.

Nach der Urteilsverkündung erheben sich alle Anwesenden, die Kläger deuten noch eine Verbeugung an, und schließlich verlassen die Anwesenden den Raum durch eine zweite Pforte, während der Held vom Ordner gebeten wird, den Raum durch dieselbe Tür zu verlassen, durch die er ihn betreten hat.

## V. DAS HERZ DES MUTIGEN

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Du betrittst einen großen, gemauerten Raum und befindest dich nun auf einem etwa einen Schritt breiten und zehn Schritt langen Sims, darunter geht es steil in die Tiefe. Am Boden des bestimmt zwanzig Schritt breiten Abgrunds kannst du aufrecht stehende, angespitzte Holzpfähle erkennen. Bei genauerem Hinsehen entdeckst du sogar den Körper eines aufgespießten Opfers, es scheint etwas mit einer Hand zu umklammern.

Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ebenfalls ein Sims, in der Wand dahinter gibt es einen Torbogen, in den ein Gitter eingelassen ist, das sich gerade Stück für Stück schließt. In der Mitte der hohen Decke ist ein morsches Seil angebracht, dessen ausgefranstes Ende auf dem Sims vor deinen Füßen ruht.

Der (unechte) Leichnam umklammert ein Stück Seil, wie es von dem an der Decke angebrachten stammen könnte. Dieses wiederum ist mit einem Haken an der Decke befestigt. Der Raum wird durch einige unerreichbare Fackeln an den Seitenwänden erhellt.

Das Ziel der Prüfung ist natürlich, durch das gegenüberliegende Tor zu gelangen. Die Eingangstür ist mittlerweile verschlossen und öffnet sich erst wieder, wenn die Prüfung gescheitert ist oder der Held von selbst aufgibt.

Sollte der Prüfling auch nur versuchen, Magie anzuwenden (hierzu zählt auch das Verwandeln des Zauberstabs in Seil oder Fackel), schließt sich das Tor deutlich schneller, solange der Zauber wirkt. Dem Helden sollte klar werden, dass das Tor sich bei Anwendung von Magie bereits geschlossen haben wird, wenn er auf der anderen Seite angelangt ist. Beim TRANSVERSALIS sollte sich der Prüfling trotz Bemühung stets am Ausgangsort wiederfinden, während das Tor sich ein weiteres Stück geschlossen hat.

Die Lösung liegt in der simplen Benutzung des Seils, das jedoch als wenig vertrauenerweckend beschrieben werden sollte und schon beim leichtesten Zug knirscht und ächzt. In der Tat hält es das Gewicht des Helden ohne Probleme. Sollte der Prüfling das Seil leichtfertig abstoßen, so dass es in der Raummitte herabbaumelt, ist die Prüfung höchstwahrscheinlich gescheitert, und der Held muss den Rest der Zeit abwarten, bis das Tor sich

geschlossen hat und die Tür sich öffnet (etwa sieben Minuten).

Hier sollten Geschwindigkeit und Entschlossenheit bewertet werden, ebenso die Einsicht, dass Magie an dieser Stelle nicht weiterhilft, ansonsten jegliches Ausprobieren sinnvoller Ideen.

## VI. DER VERSTAND DES SCHARFSINNIGEN

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Du durchquerst ein kurzes Stück gemauerten Gangs, das schließlich in nacktes Erdreich übergeht. Am Ende des Weges kannst du bereits Tageslicht ausmachen, als du ein beschauliches Wäldchen betrittst.

(Der Held kann sich ein Weilchen umschaun, bis sich schließlich das Folgende ereignet:)

Plötzlich hoppelt ein kleines Kaninchen direkt vor deine Füße und beginnt zu deiner Verwunderung auch noch mit menschlicher Stimme zu dir zu sprechen:

*„Wenn du willst, dann folge mir,  
denn 'was zeigen möcht' ich dir.“*

(Folgt der Prüfling dem Tier, führt es ihn schließlich zu einer nahe gelegenen Stelle, an der sich deutlich sechs übergroße Kaninchenlöcher auftun. Das Kaninchen beginnt nun abermals zu sprechen:)

*„Mit Hilfe meiner Kameraden  
hab' ich dir einen Ausgang gegraben.  
Sieh nur die Gänge: eins, zwei, drei,  
und vier, fünf, sechs sind auch noch dabei.“*

Dabei hüpfte es munter von einem Eingang zum anderen.

*„Einer von ihnen bringt dich sicher voran,  
doch zuvor höre meine Freunde an!“*

In diesem Moment flattert ein schillernder Schmetterling durch einen Lichtstrahl und landet auf deiner Schulter. Er spricht mit piepsender Stimme:

*„Überspring das erste Loch und dann jedes zweite,  
so dass dir der Weg keinen Kummer bereite!“*

Eine Eidechse huscht unter einem nahe gelegenen Stein hervor:

*„Der Weg ist unter den letzten drei,  
die anderen führen am Ziel vorbei.“*

Ein Fuchs kommt aus dem Unterholz:

*„Nicht jeder spricht die Wahrheit hier,  
doch hoffentlich glaubst du wenigstens mir.“*

Eine Schlange lässt sich vom Ast eines Baumes herab und zischelt:

*„Dich zu warnen wurd' ich auserkoren.“*

*Wählst du den letzten Weg, hast du verloren.“*

Eine Eule schaut verschlafen aus ihrer Baumhöhle:

*„Geh nicht in den falschen Gang hinein,  
denn die Letzten werden die Ersten sein.“*

Ein Rabe lässt sich flatternd auf einem Ast nieder:

*„Nun schreite voran mit tapferem Schritte,  
doch wähle keinen Gang aus der Mitte!“*

Nachdem der Rabe gesprochen hat, fliegen, laufen und kriechen die Tiere plötzlich wie auf ein Kommando davon, und du stehst nun wieder allein da.

Des Rätsels Lösung besteht darin, in den richtigen Kaninchengang zu kriechen. Welcher dies ist, sollte der Held durch geschicktes Kombinieren der Hinweise herausfinden:

Sehr wichtig ist zunächst einmal der Hinweis des Fuchses, dass nicht jedes Tier die Wahrheit spricht. Der Held sollte schnell erkannt haben, dass vier der sechs Tiere Symbole der Zwölfgötter darstellen – und würden die Zwölfe jemals lügen?

Dementsprechend sind die Aussagen von Schmetterling und Eule nicht unbedingt als wahr anzusehen. Zudem würden sich ansonsten ohnehin Widersprüche ergeben. Bleiben noch die anderen Hinweise:

Die Eidechse sagt deutlich, dass einer der letzten drei Wege der richtige ist. Die Schlange warnt davor, den letzten Weg zu benutzen. Mit dem Hinweis des Raben lässt sich schließlich auch noch Gang Nummer vier ausschließen, da das Tier davon abrät, einen der mittleren beiden Gänge zu nehmen.

Sollte sich der Held nicht mehr an die einzelnen Aussagen erinnern (die langsam und deutlich vorgetragen werden sollten), kann er für jedes Tier eine *Klugheits*-Probe ablegen, um sich den entsprechenden Hinweis in Erinnerung zu rufen.

Die Prüfung gilt natürlich dann als vollständig bestanden, wenn der Prüfling den richtigen Gang wählt und den Meister dabei erkennen lässt, dass dieser Weg aus logischen Gründen und nicht etwa Zufall oder Verzweiflung gewählt wurde. Ansonsten ist jede richtige Schlussfolgerung positiv zu bewerten.

## VII. DIE SEELE DES FROMMEN

Egal welchen Gang der Held gewählt hat, im Folgenden geschieht stets das Gleiche:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Du kriechst durch absolute Finsternis voran und bist schon des Öfteren beinahe im Erdboden stecken geblieben. Plötzlich gibt das Erdreich nach, und du rutschst nach unten, verzweifelt nach Halt suchend. Schließlich scheinst du stetig zu fallen. Angstvoll erwartest du den Aufschlag auf dem Boden. Aber nichts geschieht. Nicht einmal ein Lufthauch ist zu spüren.

Der Held befindet sich in einer etwa zwölf Schritt durchmessenden, kugelförmigen Zone, die unter Einwirkung eines NIHLATIO steht. Der Raum selbst ist tatsächlich nicht viel größer. Egal welche Bewegungen der Held ausführt, er wird sich nur scheinbar in der Schwerelosigkeit treiben lassen können, aber nicht wirklich vorwärts kommen. Eine Lichtquelle wird in der Zone bald verschluckt, Zauber, die darüber hinausgehen, wie der IGNIFAXIUS, werden bei Verlassen der Zone völlig wirkungslos. Eine magische Analyse mittels OCULUS oder ANALÜS zeigt den eben beschriebenen Sachverhalt auf. Die Sprüche reichen jedoch auch nicht bis außerhalb dieser Zone. Antimagie ist ebenfalls wirkungslos, außer dem Helden gelingen hervorragende Zauberproben – schließlich wurde der Raum unter genau diesen Aspekten von mächtigsten Magiern konstruiert und restauriert.

Der Held sollte nun langsam immer verzweifelter werden ob seiner scheinbar aussichtslosen Situation. Ein göttertreuer Charakter sollte spätestens jetzt ein Stoßgebet an die Zwölfe senden – und tatsächlich – dies beendet den Zauber, und der Held wird mittels TRANSVERSALIS in den ersten Prüfungsraum zurückteleportiert, wo er schließlich von einem (diesmal echten) Diener abgeholt wird. Sollte der Held nicht auf den Gedanken kommen zu beten, so muss er die restliche Zeit der Prüfung, die im Ermessen des Meisters liegt, vollständig „absitzen“.

Zusätzlich zum finalen Gebet ist hier jede Aktion als positiv zu bewerten, die zur Klärung der Situation beiträgt oder die Entschlossenheit zeigt, ihr zur entkommen. Vorschnelle Selbstaufgabe sollte entsprechend negativ bewertet werden.

## AUSKLAG

Nach der Prüfung werden sich die Prüfer zur Beratung zurückziehen, um einige Stunden später das Ergebnis zu verkünden. Die exakten Kriterien, nach denen diese Entscheidung getroffen wird, sollten Sie als Meister festlegen, wobei Ihnen die Anmerkungen zu den einzelnen Teil-Prüfungen helfen sollen.

Natürlich sollten die Kriterien fair gewählt werden. Allerdings darf im Zweifelsfall eine Entscheidung zu Gunsten der Helden getroffen werden. Darüber hinaus sollte die Prüfung – je nach Engagement der Charaktere – pro Kopf etwa **40 bis 100 Abenteuerpunkte** wert sein.