

Des Königs Geheiß

Wo spielt das Abenteuer?	Im Königreich Kelilah
Wann spielt das Abenteuer?	Im Jahr 22 seit Gründung des Königreichs
Regelwerk	Ostblatt (vereinfacht)
Integrale Erweiterungen	
Modulare Erweiterungen	
Für wie viele Spieler ist es gemacht?	2-6
Schwierigkeit für den Spielleiter	Leicht
Schwierigkeit für die Spieler	Leicht
Spieldauer	Ca. 4 Stunden

Normal formatierter Text: Informationen zum Abenteuer. Der Spielleiter kann diese Informationen nach eigenem Ermessen mit den Spielern teilen.

Kursiv geschriebener Text in gelben Boxen mit abgeschnittenen Kanten beinhalten Beschreibungen der Situation. Sie können wortwörtlich vorgelesen werden. Anpassungen durch den Spielleiter sind auch hier erlaubt.

Intelligenz

Farblich hinterlegte Kästchen: Eine gelungene Probe auf die entsprechende Fähigkeit löst das darunter beschriebene Ereignis aus. Auf diese Weise kann beispielsweise Detailwissen zu einem Ort preisgegeben oder hilfreiche Objekte gefunden werden.

Spielleiter:

Boxen beinhalten Hinweise für den Spielleiter. Der Inhalt dieser Boxen ist als Hintergrundinformation für den Spielleiter gedacht. Der Spielleiter kann die Hinweise nach eigenem Ermessen in das Abenteuer einfließen lassen.

Einleitung

Kelilahs Königreich ist ein weitreichendes Land, welches sich über mehrere Klimazonen erstreckt. Die vormals unabhängigen Gebiete wurden unter **König Amir Bertan** zum **Königreich Kelilah** vereint. Er nutzte den Glauben an die **Göttin Kelilah** als Sinnbild für die siegreiche Kriegerin, um seinem Volk das Vertrauen in die entstehende Macht des neuen Königreichs zu suggerieren. Bertan ist als ehrlicher König bekannt und genießt das Vertrauen seines Volkes. Durch strenge Gesetze sucht der König die Ordnung aufrechtzuerhalten.

Die sich kürzlich häufenden Fälle des unerklärlichen Verschwindens von Bewohnern des Königreichs hat König Bertan dazu veranlasst, eine Gruppe von fähigen Aufklärern zu versammeln, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Seid ihr bereit, euch dieser Aufgabe anzunehmen?

Auftritt der Spieler

Die Gesandten des Königs durchstreifen die Landen auf der Suche nach fähigen und loyalen Bürgern des Königreichs. Als eine Gruppe von Aufklärern sollen sie im Dienste des Königs für Ordnung auf den Straßen Kelilahs sorgen.

Alle Spieler haben die Gelegenheit ihre Vorgeschichte und Beweggründe zu offenbaren. Ihnen gemein ist die Tapferkeit und Loyalität zum König. Als Beste ihrer jeweiligen Disziplin ergänzen sie sich hervorragend.

Spielleiter:

Für dieses Abenteuer empfiehlt sich folgende Punkteverteilung:

200 Punkte für Basisfähigkeiten

300 Punkte für Fähigkeiten

Charaktererstellung:

Es sollte mit den Basisfähigkeiten begonnen werden. Max. 70 Punkte pro Fähigkeit

Danach die Vergabe der Fähigkeiten. Frei gewählt max. 20 Punkte höher als die entsprechende Basisfähigkeiten.

Danach wird der Fähigkeiten Bonus auf alle Fähigkeiten addiert ($\text{Summe Handeln} / 10 = \text{Bonus}$)

Schlussendlich werden Geistesblitzpunkte vergeben ($\text{Summe Handeln} / 100$)

Es wird kaufmännisch gerundet.

Der königliche Palast

Schon von weitem erstrahlt der Palast des Königs durch die ungewöhnlich helle Farbe des verwendeten Gesteins. Als ihr euch dem Palast nähert, fällt euch die kunstvoll verzierte Außenwand des Gebäudes auf.

Intelligenz

Spielleiter:

Erfahrbar durch erfolgreiche Probe auf Intelligenz.

König Amir Bertan hat den Bau des Palastes kurz nach Antritt seines Amtes in Auftrag gegeben. Unzählige Arbeiter haben **Kalkgestein** aus den Klippen des nahegelegenen Meeres abgetragen und für die Verzierung der Außenwand verwendet. Die Verwendung von Kalkstein ist nicht üblich. Dieses Gestein wurde beim Erbau des Palastes erstmals für diesen Zweck gebraucht.

Der Bau des Palastes hat in etwa 20 Jahre in Anspruch genommen. Die Erste Baustufe des Thronsaales wurde dabei vorgezogen, um dem König möglichst schnell eine offizielle Residenz zu bieten. Der Bau des damals noch unverzierten, grauen Thronsaal hat lediglich 6 Jahre gedauert.

Als ihr am **königlichen Palast** ankommt, empfängt euch ein **Diener des Königs**. Er verlangt von euch zu erklären was euer begehrt ist und mit welchem Recht ihr euch dem Palast nähert.

Spielleiter:

Der Name des Dieners ist **Kengesh**, er stellt sich jedoch nicht vor und würde den Namen nur mit überzeugender Nachfrage erwähnen. Sein **voller Name** ist **Kengesh, Parhams Sohn aus Ruja**.

In dieser Welt ist es üblich, dass die Bewohner nur einen Namen tragen. Dieser wird ihnen bei der Geburt von den Eltern gegeben. Sollte es Verwechslungsgefahr geben, so wird die Herkunft und der Name des Vaters als Beinamen verwendet. Dies wird **der volle Name** genannt. Für die schriftliche Festhaltung des Namens wird ebenfalls der volle Name verwendet.

Der König

*„Seid begrüßt, willkommen in meinem Palast. Ich danke euch, dass ihr die Reise auf euch genommen habt und bereit seid das Reich in **Kelilahs** Namen zu schützen. Meine Gesandten sollten euch bereits berichtet haben, dass ich eine Gruppe von fähigen Bürgern zusammenstellen möchte um die kürzlichen Vorfälle aufzuklären.*

*Im Süden von **Kelilahs Reich** wurden vermehrt Fälle von unerklärlichem Verschwinden von Bürgern bemerkt. Ich kann dies nicht länger ignorieren, denn ich muss dieses Vorgehen als Bedrohung ansehen.*

Seid ihr bereit euch zusammen auf den Weg zu machen um der Sache auf den Grund zu gehen?

Es soll euer Schaden nicht sein, denn ich werde euch bei Erfolg reich entlohnen. Zudem dürft ihr euch für diesen Auftrag großzügig aus der Königlichen Waffenkammer bedienen.

Nachdem alle Spieler den Auftrag angenommen haben, weist der König **Kengesh** an die Spieler in die Waffenkammer zu geleiten. Er ruft ihn dabei bei seinem Namen und vermittelt dabei den Eindruck, er sei einer seiner engeren Vertrauten.

Spielleiter:

Kengesh ist nicht nur ein einfacher Diener, er hat **Amir** schon während seines Aufschwungs zum König unterstützt. **Amir** würde ihn niemals darum bitten niedere Dienste zu erfüllen. Stattdessen betraut er **Kengesh** mit Aufträgen für die höchste Diskretion oder großes Vertrauen vonnöten sind.

Die Waffenkammer

Alle Spieler dürfen sich mit Waffen aus der königlichen Waffenkammer ausstatten, bis die Grenzen des Inventars erreicht sind.

Spielleiter:

Den Spielern ist erlaubt Abteilungen in der Waffenkammer zu erfinden. Z.B. „ich gehe zum Armbrust-Bereich und suche mir das wertvollste Exemplar Namens ‚**Rüstungs-Brecher der Königsgarde**‘ heraus“.

Die Stärke der Waffen kann dabei aus der beiliegenden Tabelle hergeleitet werden. Waffen mit besonderem Namen erhalten dabei einen Bonus auf Waffenschaden nach Ermessen des Spielleiters (z.B. +5 oder +10).

Den Spielern ist erlaubt sehr starke Waffen zu wählen, auch wenn es den Anschein hat, dass diese Waffen einen zu großen Schadenswert besitzen.

Die Reise in den Süden

Die Spieler erhalten die Landkarte von **Kalilahs Reich**. Sie müssen sich selbst die Reiseroute aussuchen und dürfen dabei halt in Dörfern auf dem Weg machen um Besorgungen zu unternehmen oder Informationen einzuholen.

Spielleiter:

Da der Hauptteil des Abenteuers im Süden spielt, gibt es keine Aufgaben in den Dörfern entlang des Weges. Die Händler bieten in allen Dörfern ähnliche Ware und die Informanten liefern ähnliche Informationen.

Es obliegt dem Spielleiter für Variation in den Dörfern zu sorgen, falls sich die Spieler dazu entschließen mehrere Dörfer zu besuchen. Es folgt eine exemplarisches Dorf, sowie eine Liste von Dörfern entlang des Weges mit leicht angepassten Eigenschaften.

Dörfer

Dorf A	Waffenhändler Schmied Kräuterkundiger Bäcker Gasthaus
Dorf B	Gasthaus Händler (Nahrung und Kleidung)
Dorf C	Rüstungshändler Bauernhof (Nahrung) Pferdezüchter Gasthaus
Dorf D	Fischer Schmied Kräuterkundiger Gasthaus

Schmied

Der Schmied ist in der Lage Waffen und Rüstung aufzuwerten. Jede Aufwertung einer Waffe gibt einen Bonus von +5 auf Angriff. Bei der Aufwertung von Rüstung gibt er einen Bonus von +5 auf Gesundheit.

Es können nur Gegenstände Aufgewertet werden, die nicht bereits aufgewertet sind. Besitzt der Gegenstand einen Namen und dadurch eine Aufwertung, kann er nicht noch einmal aufgewertet werden.

Bäckerei

Belegte Brote	+20 Gesundheit	5 Kupfermünzen
Proviant für 3 Tage	3x + 50 Gesundheit	1 Silbertalent
Apfel	+5 Gesundheit	1 Kupfermünze

Kräuterkundiger

Heilkraut	+20 Gesundheit	6 Kupfermünzen
Gift	-20 Gesundheit	1 Silbertalent

Händler

Soldatenschwert		1 Silbertalent
Langer Dolch		5 Kupfermünzen

Pferdezüchter

Pferd		1 Silbertalent
Kutsche mit zwei Zugpferden	Platz für alle Spieler	5 Silbertalente

Fischer

Fisch roh	+1 Gesundheit	1 Kupfermünze
Fisch geröstet	+8 Gesundheit	5 Kupfermünzen

Bauernhof

Belegte Brote	+20 Gesundheit	5 Kupfermünzen
Proviant für 3 Tage	3x + 50 Gesundheit	1 Silbertalent
Apfel	+5 Gesundheit	1 Kupfermünze

Gasthäuser

Spielleiter:

Die Reise in den Süden dauert zwei Tage. Die Spieler müssen sich somit zumindest ein Dorf aussuchen, welches sie besuchen um dort zu übernachten. In Gasthäusern werden Getränke, Mahlzeiten und Übernachtungen angeboten.

Die Spieler müssen entweder etwas essen oder etwas trinken, sonst werden sie vom Gastwirt wieder vor die Tür gesetzt. Das Argument des Gastwirts ist: „Jeder, der einen Platz in meinem Haus besetzt und nicht zahlt verhindert somit, dass eine andere zahlende Kundschaft Platz findet“

Für die Übernachtung wird den Spielern ein großes Zimmer angeboten indem genug Betten vorhanden sind.

Nach der Übernachtung: weiter zum Kapitel „Die Entführung“

Die Entführung

Die Spieler erwachen nach und nach, doch sie befinden sich nicht mehr im Zimmer des Gasthauses. Sie befinden sich in einem Wagen aus Holz, der von Pferden gezogen wird. Sie sind alle angekettet und sämtliche Ausrüstung wurde ihnen entwendet. Der Wagen ist an allen Seiten geschlossen. Es tritt nur durch Spalten zwischen den Holzbrettern Licht ins Innere.

Wenn die Spieler durch den Schlitz nach draußen sehen wollen, können sie eine dürre Steppenlandschaft erkennen. Sie zieht in schnellem Tempo vorbei. Der bewegt sich recht schnell.

Es ist unangenehm heiß im Wagen und die Hitze scheint weiter zuzunehmen.

Intelligenz**Spielleiter:****Erfahrbar durch gelungene Probe auf Intelligenz**

Offenbar wurden sie mit den Getränken bzw. Speisen des letzten Abends betäubt und in der Nacht entführt.

Die Spieler haben die Möglichkeit sich darüber zu Unterhalten was passiert ist. Gemeinsam mit ihnen befindet sich ein weiterer Gefangener im Wagen. Dieser übernachtete ebenfalls im selben Gasthaus.

Nach einiger Zeit (es müssen Stunden gewesen sein) bemerken die Spieler, dass der Wagen hält. Sie werden von mehreren bewaffneten Männern an den Ketten heraus geführt.

Das Gefängnis

Die Spieler erkennen, dass sie sich mitten in einer Steppenlandschaft befinden. Der Himmel ist blau und wolkenlos. Die Sonne scheint hell und intensiv. Es ist sehr heiß. Vor ihnen ragt ein großes graues Gebäude auf, dass an eine Burg erinnert. Es ist das einzige Gebäude weit und breit und ist von endlosen, kargen Weiten umgeben.

Spielleiter:

Den Spielern wird nicht erklärt warum sie hier sind, oder was ihnen vorgeworfen wird. Auf Nachfrage murmeln die Wachen nur „Ihr werdet es schon früh genug erfahren“ oder „Spart euch die Kräfte, ihr werdet sie brauchen“.

Die Spieler werden von den bewaffneten Männern ins innere des Gebäudes gebracht. Dabei passieren sie das Eingangstor, welches von Wachen bewacht wird.

Ihr passiert mehrere durch Fackeln beleuchtete Gänge, bis ihr schließlich in eine Gefängniszelle gebracht werdet. Auf den ersten Blick fällt euch auf, dass es sich um eine saubere Zelle handelt. Ihr werdet alle in derselben Zelle eingesperrt, doch niemand verrät euch den Grund für eure Gefangennahme.

Als sich euch umblickt, seht ihr, dass eure Zelle an eine weitere Zelle derselben Größe angrenzt. Doch in der zweiten Zelle befindet sich nur ein Mann.

Spielleiter:

Der andere Gefangene sucht das Gespräch indem er anfängt zu murmeln:

„Ihr seid verloren. Es gibt nur einen Weg diese Zellen wieder zu verlassen“.

Er verrät den Spielern nach und nach Details über diesen Ort:

- Ihr befindet euch im Gefängnis des Königs.
- Er ist der letzte seiner Gruppe.
- Jeden Tag werden Kämpfe in der Arena ausgetragen.
- Dazu müssen immer Insassen mit gleicher Wertung gegeneinander kämpfen
- Jeden Tag muss ein Neuling in die Arena
- Es gibt kein Unentschieden. Nur einer der zwei kämpfenden verlässt die Arena wieder
- **Der stärkste Kämpfer hat bisher 319 Kämpfe gewonnen**
- **Sollten zwei Kämpfer den gleichen Rang erreicht haben müssen sie sofort gegeneinander kämpfen (ausgenommen der Rang 0)**

Es ist wichtig, dass die Spieler die fett gedruckten Informationen erhalten. Der Spielleiter sollte die Spieler dazu ermuntern mitzuschreiben und sie die Zahl zu notieren.

Der erste Kampf

Am nächsten Tag betritt ein Mann in einer dunkelroten Robe den Raum. Selbstbewusst schreitet er den Gang entlang auf die Gefängniszelle zu und wird dabei von zwei grobschlächtigen Wachen begleitet.

„Guten Morgen meine Lieben Neulinge. Ihr habt nun die Ehre bei unserem allmorgendlichen Ritual teilzunehmen. Wählt einen von euch aus. Und wählt schnell, sonst nehme ich euch die Arbeit ab.“

Die Spieler müssen nun recht schnell jemanden bestimmen.

Spielleiter:

Brauchen die Spieler zu lange um zu wählen (z.B. länger als 5 Minuten – nach Ermessen des Spielleiters), so wird **Gefängniswärter** ungeduldig.

Der Spielleiter würfelt nun kurzerhand aus, welcher der Spieler die Arena betreten muss. In diesem Fall betreten **Gefängniswärter** und Wachen die Zelle, prügeln auf die Spieler ein und nehmen dabei einen der Spieler mit. Jeder der Spieler erhält einen **D6** Schaden.

Als der gewählte Spieler die Arena betritt, erblickt er einen großen Raum mit einem Käfig aus stabilen Stahl in der Mitte. Er selbst und eine ihm unbekannte Person befinden sich innerhalb des Käfigs. Außerhalb des Käfigs auf einem Podest befindet sich auf einem gepolsterten Sessel sitzend eine Person, die gelangweilt zusieht.

*„Das ist unser **Kerkermeister**. Du wirst einen würdigen Kampf austragen, damit er zufrieden ist.“*

Spielleiter:

Kampf gegen einen Neuling:

Waffe: Rostiges Schwert

Initiative: 8

Gesundheit: 50

Angriff: 60

Schaden: 2xD6 + 10

Auch der Spieler bekommt ein rostiges Schwert mit selbem Angriffswert (2xD6 + 10).

Der Spieler sollte gewinnen. Wenn nicht, so muss am nächsten Tag der nächste Spieler an die Reihe. Der Gegner heilt in der Nacht +10 Gesundheit.

Als der gewählte Spieler die Arena betritt, erblickt er einen großen Raum mit einem Käfig aus stabilen Stahl in der Mitte. Er selbst und eine ihm unbekannte Person befinden sich innerhalb des Käfigs. Außerhalb des Käfigs auf einem Podest befindet sich auf einem gepolsterten Sessel sitzend eine Person, die gelangweilt zusieht.

*„Das ist unser **Kerkermeister**. Du wirst einen würdigen Kampf austragen, damit er zufrieden ist.“*

Nach dem gewonnenen Kampf:

*Der **Kerkermeister** richtet sein Wort an den **Gefängniswärter**:*

*„**Halvor** deine Kämpfe langweilen mich. Du hattest deine Chance, jetzt muss du gegen deine eigenen Gefangenen bestehen.“*

„Nein mein Herr, lasst mir noch eine weitere Chance. Ich habe etwas für euch vorbereitet! Gleich morgen werdet ihr es sehen. Ein Spiel nach euren Wünschen.“

„Gleich morgen sagst du? Nun gut. Ein letztes Mal darfst du dein Können als Spielemeister unter Beweis stellen. Doch langweile mich nicht, sonst muss ich mir einen neuen Spielemeister suchen.“

„Gewiss, vielen Dank. Ihr werdet es nicht bereuen!“

Schnell bewegt sich der Spielemeister Richtung Ausgang und zerrt den Spieler dabei mit sich.

Zurück in der Gefängniszelle erzählt der Spieler den anderen die neuesten Geschehnisse.

Spielleiter:

An diesem Tag ist nichts weiter zu tun. Die Spieler können sich mit dem anderen Gefangenen unterhalten, doch dieser hat nur wenig zu berichten:

- Der **Kerkermeister** ist ein Sadist
- Der **Spielleiter** ist selbst ein Opfer des **Kerkermeisters**, denn langweilt er ihn, so muss er sterben
- Vor den Arenakämpfen gab es normale Kämpfe mit Punktwertung und stumpfen Waffen. Doch dies langweilte den **Kerkermeister** und so hat der **Spielleiter** das aktuelle Spiel erfunden.

Das neue Spiel

*Am nächsten Morgen werdet ihr (alle Spieler) von **Halvor** in die Arena gebracht, doch es hat sich etwas verändert. Eine Reihe von Holzbrettern wurde als Ablage für mehrere Gegenstände benutzt. Der Kerkermeister ist wieder auf seinem gewohnten Platz.*

„Nun meine Spieler, wählt fünf Hilfsmittel für eure Prüfungen aus.“

Spielleiter:

Folgende Hilfsmittel stehen zur Verfügung:

- Ein Seil (10m lange)
- Ein Schwert
- Ein Messer
- Ein schwerer Stein (etwa 5kg)
- Eine Armbrust
- Eine Flasche Wasser

Das erste Spiel

Halvor: „Willkommen im ersten Spiel. Seht ihr diese Falltür? Sie befindet sich in einem eigenen Raum hinter der offenen Türe. Um das Spiel abzuschließen muss sich einer von euch darauf stellen und ihr betätigt einen der drei Hebel dort. Einer davon löst die Falle aus. Betätigt ihr den falschen, so wird euer Kamerad in die alten Katakomben stürzen.“

Solange die Türe zu ist, dürft ihr so viele Hebel betätigen wie ihr wollt, doch die Türe öffnet nur, wenn alle Hebel deaktiviert sind. Während die Türe zu ist, darf sich keiner von euch im Raum mit der Falltür befinden.“

Spielleiter:

Lösung des Rätsels:

Die Spieler müssen irgendeinen Gegenstand auf die Falltür legen. Danach muss die Türe geschlossen und einer der Hebel betätigt werden. Nun können die Spieler nachsehen, ob sich der Gegenstand noch auf der Falltür befindet. Dies kann wiederholt werden, doch bereits nach dem ersten Test ist klar welchen Hebel die Spieler nehmen sollen. Entweder die Falle wurde ausgelöst. In diesem Fall muss einer der anderen Hebel verwendet werden. Oder die Falle wurde nicht ausgelöst. In diesem Fall ist der verwendete Hebel sicher. Zum lösen des Rätsels ist der schwere Stein gedacht, doch es kann auch ein beliebiges anderes Objekt verwendet werden.

Das zweite Spiel

Halvor: „Und nun folgt mir zum zweiten Spiel.“

Ihr folgt **Halvor** durch eine Türe im Raum mit der Falltür in den nächsten Raum. Während ihr geht, bemerkt ihr, dass sich auch der **Kerkermeister** erhebt und in dieselbe Richtung geht. Er steigt einige Stufen hinauf zu einer weiteren Tür, durch die er schreitet.

Angekommen im nächsten Raum ergreift **Halvor** wieder das Wort: „Dieser Raum ist umgeben von stabilen Steinmauern. Seht ihr die Plattform da oben? Darauf befindet sich die Türe zum nächsten Spiel. Sie öffnet nach innen. Viel Spaß“

Damit geht er zurück durch die Türe durch die ihr gerade gekommen seid und verschließt sie von außen.

In etwa drei Metern Höhe ragt eine steinerne Plattform aus der Wand. Die Wand wurde aus Reihen von glatten Steinen erbaut. Zwischen den Steinen befindet sich eine Fuge, doch diese ist zu schmal um daran hoch zu klettern.

Etwa einen Meter höher als die Plattform befindet sich eine Aussparung des Raumes, die mit Gittern vom anderen Teil des Raumes abgetrennt ist. In der Aussparung befinden sich zwei Türen und in der Mitte hat der **Kerkermeister** platzgenommen. Ihr seht, wie **Halvor** sich zum **Kerkermeister** stellt und euch aufmerksam beobachtet.

Durch Löcher in der Wand beginnt nun Wasser ins innere des Raumes zu strömen, was **Halvor** kommentiert: „Wie ihr seht ist eure Zeit begrenzt. Ihr solltet versuchen die Plattform zu erreichen.“

Spielleiter:

Lösung des Rätsels (Variante 1):

Haben die Spieler das Schwert und das Messer, so können diese abwechselnd in die Fugen der Mauer gesteckt werden, um so Stück für Stück nach oben zu gelangen. Oben angelangt werden die Gegenstände nach unten geworfen, damit alle Spieler oben ankommen. Alternativ kann das Seil nach unten ausgeworfen werden, damit die anderen Spieler hochklettern können.

Spielleiter:

Lösung des Rätsels (Variante 2):

Das Seil kann mithilfe eines erfolgreichen Wurfs auf **Geschicklichkeit** einfach über die Plattform geworfen werden, sodass es auf der anderen Seite wieder herunterfällt. Wenn einer der Spieler das Seil an einer Seite festhält, können die anderen Spieler auf der anderen Seite hochklettern.

Spielleiter:

Für beide Varianten:

Beim Hochklettern muss pro Spieler ein Wurf auf Geschicklichkeit geschafft werden. Ist dieser nicht erfolgreich, nimmt der Spieler einen W6 Schaden und kann es erneut versuchen.

Beim Klettern muss der schwere Stein zurückgelassen werden, falls jemand den Stein besitzt. Das transportieren des Steins nach oben mithilfe des Seils, kann nach Ermessen des Spielleiters zugelassen werden.

Das dritte Spiel

*Ihr geht durch die Türe und gelangt in den nächsten Raum. Auch der **Kerkermeister** und der **Spiellemeister** verlassen den Raum. Auch der nächste Raum ist wieder in zwei Teile mit einem Gitter dazwischen eingeteilt.*

***Halvor** stellt sich in die Nähe des Gitters und spricht euch an: „Dieses Rätsel ist das letzte und das einfachste.“ Er lächelt als er weiter spricht. „Ihr müsst mir nur eine einfache Frage beantworten, bevor ihr den Raum verlassen könnt: Wie viele Gefängnisinsassen gibt es maximal in diesem Gefängnis? Achja solange ihr die Frage nicht beantwortet kommt ihr hier nicht raus – auch nicht zurück in eure Zelle. Eine falsche Antwort bezahlt ihr mit eurem Leben.“*

***Halvor** zieht sich wieder zurück zu seinem Platz neben dem **Kerkermeister**.*

Spielleiter:

Die Antwort ist **319** Insassen + die Anzahl an Spielern + 1 (der Gefangene auf Stufe 0 mit dem die Spieler gesprochen haben. Gibt es 4 Spieler, so ist die richtige Antwort **324**.

Dies ist die maximale Anzahl an Gefängnisinsassen, die es zum aktuellen Zeitpunkt geben kann, denn sobald 2 Insassen dieselbe Stufe erreichen, müssen sie gegeneinander kämpfen.

Es kann natürlich auch weniger Insassen geben. Steigt beispielsweise ein Insasse von Stufe 0 auf 1 und muss dann gegen einen weiteren Gegner kämpfen, so steigt er auf Stufe 2. Die Stufe 1 bleibt jedoch solange unbesetzt, bis zwei weitere Insassen der Stufe 0 gegeneinander kämpfen und einer aufsteigt. Auch für alle weiteren Stufen gilt, dass sie unbesetzt sein können.

Das Ende

Ihr habt alle Spiele erfolgreich abgeschlossen und seid daher die ersten, die das Gefängnis wieder verlassen können.

Damit ihr den Aufenthaltsort des Gefängnisses nicht wisst, werdet ihr wieder mit einer Kutsche ins Landesinnere transportiert.

Ihr seid nun frei und dürft das Abenteuer auf eure Weise beenden.

Anhang A: Personen

Name	Initiative	Angriff	Parade	Waffe	Schaden	Gesundheit
König Amir Bertan	16	90	80	Königsschwert	W20 + 20	100
Kengesh, Parhams Sohn aus Ruja Diener des Königs	11	60	50	Langer Dolch	W6 + 5	80
Der Kerkermeister	10	50	50	Soldatenschwert	W20 + 10	80
Der <i>Gefängniswärter</i> oder auch Spielemeister	12	70	60	Soldatenschwert	W20 + 10	100

Anhang B: Waffen

Name	Art	Schaden	Gesundheit
Langer Dolch	Einhändig	W6 + 5	-
Soldatenschwert	Einhändig	W20 + 10	-
Königsschwert	Einhändig	W20 + 20	-
Soldatenzweihänder	Beidhändig	W20 + 20	-
Königszweihänder	Beidhändig	W20 + 30	-
Langbogen	Beidhändig	W10 + 5	-
Armbrust	Beidhändig	W20 + 5	-
Schild	Einhändig	-	+ 20
Großschild	Beidhändig	-	+100

Beispiele für aufgewertete Waffen

Name	Art	Schaden	Gesundheit
Dolch des Meisterdiebs (Langer Dolch)	Einhändig	W6 + 5 + 10	-
Rüstungs-Brecher der Königsgarde (Armbrust)	Beidhändig	W20 + 5 + 15	-
Klinge des Großmeisters (Königsschwert)	Einhändig	W20 + 20 + 10	-
Glück des Waldläufers (Langbogen)	Beidhändig	W10 + 5 + 15	
Die Gewalt des Hünen (Breitschwert)	Beidhändig	W20 + 10 + 10	+ 20