

# Finsterland

## DAS RÄTSEL DER ZWÖLF

von Georg Pils

*Dieser Artikel stellt ein Rätselmotiv vor, das man in Finsterlandgeschichten einbauen kann. Dieses Element kann in verschiedene Geschichten eingebaut werden. Es baut auf realem kulturellen Wissen auf, nicht auf spielinternem, um den Zugang zu erleichtern.*

### DAS RÄTSELMOTIV

Als Basis dient der Tierkreis. Dieses Symbol ist den meisten Spielern und gut bekannt und kann ohne große Erklärungen angesprochen werden. Wie bei Rätseln in anderen Spielen, zum Beispiel am Computer, werden die Motive und Elemente genutzt, um die Gruppe zu fordern. Die tatsächliche Bedeutung solcher astrologischer Symbole können getrost ignoriert werden. Wenn man will, kann man das aber als Erweiterung einbauen.

### DER VERFALLENE TEMPEL

Dieses Rätsel kann man bei Untersuchungen von Ruinen und verfallenen Städten einbauen. Im Herzen der zerstörten Überreste einer längst vergangenen Zivilisation findet man eine kreisrunde Halle mit zwölf Statuen. Einige der Statuen sind noch ganz, andere sind schwer beschädigt. Durch die Wandinschriften erfährt die Gruppe, dass an diesem Ort einst der Zugang zu einem geheimnisvollen unterirdischen Tempel war. Günstigerweise suchen die Charaktere ohnehin einen Gegenstand, der in diesem Tempel versteckt sein soll. Durch die Inschriften erfahren sie weiters, dass der Zugang nur im Angesicht der zwölf Zeichen geöffnet werden konnte. Die alten Hohepriester haben die Teile der Statuen versteckt, um einen Diebstahl zu verhindern. Es gilt also, die Statuen wieder zu vervollständigen. Naheliegenderweise entsprechen die zwölf Statuen den Tierkreiszeichen. Selbstverständlich müssen nicht alle Schritte erledigt werden. Einige der Statuen sind vielleicht noch vollständig.

- Widder** Hörner des Widders finden. Man findet die Hörner in einer eher unauffälligen Kammer. Es gibt mehrere Exemplare. Die beiden passenden sind die, die denselben Klang ergeben, wenn sie geblasen werden. Als besondere Herausforderung kann man als Spielleiter mehrere Horntöne vorspielen und die Gruppe die zwei gleichen heraushören lassen. Mit einer erfolgreichen (eWA + Aufmerksamkeit)-Probe kann man ein paar Töne entfernen, um die Auswahl zu reduzieren.
- Stier** Das Symbol des Stieres finden und einen massiven Steinblock verschieben, um an eines der Hörner zu gelangen. Der Spielleiter zeichnet eine Karte der Ruinenstadt. Dabei bringt er auch einen runden Brunnen unter, zu dem zwei geschwungene Treppen führen. Diese bilden gemeinsam das astrologische Symbol des Stieres ♂. Wenn die Charaktere die Stelle entdeckt haben, finden sie dort einen massiven Block, den sie nur mit viel Anstrengung und einigen (eST + Athletik)-Würfeln bewegen können.
- Zwillinge** Zwei Statuen junger Männer finden und richtig ausrichten. Die Statuen befinden sich auf zwei symmetrisch ausgerichteten Türmen, wobei in beiden Fällen die außen liegenden Treppen eingestürzt sind. Es muss also geklettert werden. Dann müssen die Statuen eingerichtet werden, wobei sie einander zugewandt sein müssen und auf der Symmetrieachse, die durch die Türme und den Rundtempel gebildet wird ausgerichtet sein müssen.
- Krebs** Die Zangen des Krebses findet man in einer Zisterne unter der Stadt. Beim Weg hinunter gehen allfällige Lichtquellen plötzlich aus, da hier ein Lucophagennest ist. Diese großen Insekten verschlucken Licht und führen zu intensiver Verdunkelung. Die Zisternen sind ein ziemliches Labyrinth. Man kann als Spielleiter entweder ein Labyrinth aufzeichnen und es die Gruppe lösen lassen oder die Situation zusätzlich erschweren, indem man die Aufgabe von einem Spieler mit geschlossenen Augen lösen lässt und die anderen Spieler Anweisungen geben lässt. Als besonderes Extra kann man den Irrgarten im Krebsgang durchlaufen lassen. Man legt dabei einige Punkte fest, bei denen sich die Richtungsangaben um 90° drehen. Die Spieler sagen ihre Wege an und der Spielleiter gibt ihnen zurück, wie sich das Labyrinth darstellt. Hier ist ein einfaches Rätsel aus wenigen Räumen sinnvoll.
- Löwe** Die Pranken des Löwen sind in einem Kampf gegen eine tarasische Statue aus belebtem Stein, die einen Löwen darstellt, zu erringen. Dabei ist bei Angriffen darauf zu achten, dass die Artefakte nicht beschädigt werden. Es ist auch möglich, die Statue zu „besänftigen“, indem man entsprechende tarasische Riten mit Räucherstäbchen und Gebetsmühlen durchführt.

<b>Jungfrau</b>	Die Statue der Jungfrau ist im gesamten Gebiet verstreut. Folgt die Gruppe den Spuren der Verwüstung, stößt sie auf eine Gruppe von jugendlichen Grabräubern, die die Dekorationen aus dem Kunstwerk herausgebrochen haben. Nach Verhandlungen sollte es möglich sein, diese Teile zurückzubekommen.
<b>Waage</b>	Die Schalen der Waage befinden sich auf zwei Inseln im nahe gelegenen Fluss. Diese sind aufgrund der Strömungen nur schwer zu erreichen, wobei es die Möglichkeit gibt, über hohle, schwimmende Steine zu balancieren, die entweder von den Strömungen an ihrem Ort gehalten werden oder an Kettenresten festgemacht sind. Dabei sind (eGE + Koordination)-Proben notwendig. Schließlich muss die Gruppe feststellen, dass die Inseln ebenfalls schwimmend angelegt sind, aber durch Gegengewichte miteinander verbunden sind. Befindet sich die ganze Gruppe auf einer Seite, kann das Konstrukt kippen. Daher müssen die Gruppenmitglieder die Schwankungen austarieren. Sobald sie anfangen, daran zu arbeiten, öffnet sich eine Schleuse flussaufwärts und die Situation wird weiter verkompliziert.
<b>Skorpion</b>	Der Skorpionstachel befindet sich am Boden eines Schachtes, der von allerhand kleinem, giftigem Getier bewohnt wird. Um in die Grube hinunter zu steigen, müssen die Gruppenmitglieder entweder sehr gut klettern können oder sich ein System zur Sicherung einfallen lassen. Im Idealfall sollten alle zusammenarbeiten, um Schwierigkeiten zu verhindern.
<b>Schütze</b>	Um den Pfeil des Schützen wieder zu finden, muss die Gruppe rekonstruieren, wo dieser gelandet sein dürfte. Dazu müssen sie aus der Pose der Statue herausrechnen, wo der Schuss hingegangen wäre. Das bedarf einerseits einer gewissen mathematischen Fähigkeit, die beispielsweise mit (eIN + Schießen) geprüft werden kann, andererseits ist es auch möglich, die Situation nachzustellen und einen identen Bogen zu konstruieren. In diesem Fall wäre eine Probe auf (eGE + Handwerk) fällig. In jedem Fall muss man den Ort, an dem der Pfeil gelandet wäre, finden und das Gebiet absuchen.
<b>Steinbock</b>	Um die Hufe des Steinbocks zu finden, muss man zunächst mit einer Probe auf (eIN + Bildung) begreifen, dass Krebs und Steinbock gegensätzlich sind, man denke an die Wendekreise. Dementsprechend existiert eine zweite Zisterne, die allerdings völlig verfallen ist. Die Herausforderung besteht darin, das Areal zu durchsuchen, ohne einen Einsturz auszulösen. Neben normalen Proben kann der Spielleiter diese Sequenz auch anders handhaben: Er legt fest, dass die Spieler flüstern müssen, solange sich ihre Charaktere in dem Gebiet aufhalten. Erhebt einer die Stimme, beginnt das Ganze, zusammenzubrechen. Dann kann man die Gruppe erschrecken oder in Konflikte lenken.
<b>Wassermann</b>	Den Krug des Wassermannes zu finden setzt voraus, ein kleines Rätsel zu lösen. Die Gruppe muss die Spur des Zeichens des Meereskönigs finden. Der tödliche Stoß beherbergt das Gefäß. Die Lösung sind die Zwillingstürme und der Brunnen, da sie dem Einstich eines riesigen Dreizacks ähneln. Im Brunnen in der Mitte findet man im Schlick den unscheinbaren und eher beschädigt wirkenden Krug. Erst nach gründlicher Reinigung erstrahlt er in seiner ursprünglichen Pracht.
<b>Fische</b>	Der fehlende Fisch der Statue befindet sich im nahegelegenen Fluss. Dabei ist zu beachten, dass die Statue erstaunlich lebensecht ist und nur schwer von den echten Tieren unterscheidbar ist. Sie wird durch die Strömung hin und her bewegt. Eine Probe auf (eWA + Naturkunde) erlaubt es, den Gegenstand zu entdecken. Ihn allerdings zu bergen, ist nicht einfach, da die Strömung tückisch ist. Eine Möglichkeit, das Problem zu lösen, wäre, den Fluss aufzustauen oder Netze aufzuspannen. Hier sind das Improvisationstalent und die Bereitschaft, neue Wege zu gehen, gefragt.

Will man diesen Rätselkomplex zusätzlich erschweren, kann man die Reihenfolge der Tierkreiszeichen bis auf ein oder zwei Stück freilassen und die Spieler die Statuen selbstständig anordnen lassen. Des Weiteren kann man Gegner hinzufügen, die die Gruppe suchen und sie hindern wollen. Zum Beispiel könnte man rivalisierende Schatzjäger oder Einheimische, die den Ort beschützen wollen, einbauen. Auch wilde oder übernatürliche Tiere bieten sich an.

Um die Situation zusätzlich zu verkomplizieren, kann man ein dreizehntes Sternbild, den Schlangenträger hinzufügen. Die Schlange dazu ist recht leicht zu finden. Sie befindet sich auf einem Baum in der Nähe. Wird die Statue vervollständigt, wird der Zugang zum Tempel gesperrt oder der gesuchte Gegenstand wird nicht freigegeben.

Man kann auch noch ein Abschlussrätsel einbauen, das die Vervollständigung der Statuen benötigt, zum Beispiel, indem man eine Wegbeschreibung aus den verschiedenen Richtungen einbaut. Die Anweisung wären dann vom Typ „Gehe sechs Schritte in Richtung des Stiers, dann fliehe acht Schritte vor dem Löwen.“ So gelangt die Gruppe schließlich zum gesuchten Ort.

Die Karte der Ruinenstadt beinhaltet folgende Elemente:

- Den Rundtempel
- Einen Brunnen in Form des Stierzeichens
- Zwei Zisternen
- Zwei symmetrische Türme mit tiefen, schachtartigen Kellern, dazwischen ein tiefer Brunnen.
- Eine Gruppe von Inseln in einem Fluss
- Eine Grube voller widerlicher Insekten