

ESCAPE GAME

IM SAGENWALD VON BROCÉLIANDE

Escape Game – Im Sagenwald von Brocéliande

Die französische Originalausgabe dieses Buches ist unter dem Titel „Escape Game à Brocéliande“ 2018 bei © Vagnon, Paris, Frankreich erschienen.

Erste Auflage 2020

Copyright © 2020 Zauberfeder GmbH, Braunschweig

Text: Éric Nieudan

Illustrationen: Margot Briquet

Übersetzung: Kathrin Böer

Übersetzungslektorat: Stephan Naguschewski

Deutscher Satz: Christian Schmal

Herstellung: Tara Tobias Moritzen

Druck und Bindung: Florjančič tisk d.o.o., Maribor

Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Einwilligung des Verlags in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Slovenia

ISBN: 978-3-96481-008-3

www.zauberfeder.de

Hinweis:

Das vorliegende Buch ist sorgfältig erarbeitet worden. Dennoch erfolgen alle Angaben ohne Gewähr.

Autoren und Verlag bzw. dessen Beauftragte können für eventuelle Personen-, Sach- oder Vermögensschäden keine Haftung übernehmen.



ESCAPE GAME

IM SAGENWALD
VON BROCÉLIANDE

Zauberfeder

Spielanleitung

WIE UND WAS WIRD GESPIELT?

In diesem Spiel erhaltet Ihr einen ehrenvollen Rettungsauftrag. Um ihn zu erfüllen, müsst Ihr eine Reihe außergewöhnlicher Orte erkunden, eigensinnige Waldbewohner befragen, lästige Gegner ausschalten, wichtige Hinweise sammeln und so manches Geheimnis aufdecken. Alle Informationen, Antworten und Lösungen, die hilfreich sein könnten, findet Ihr hinten im Umschlag und in den Abschnitten 1 bis 158 ab Seite 70.

RÄTSEL UND INTERAKTIONEN

Wenn Ihr ein Reimrätsel gelöst oder ein verborgenes Geheimnis gelüftet habt, dann prüft hinten im Umschlag, ob Ihr richtig liegt (kleiner Tipp: die Liste besser nicht schon vorher durchgehen, Ihr verderbt Euch nur den Spaß). Ist das der Fall, dann merkt Euch die Zahl hinter dem Lösungswort und schlägt den betreffenden Abschnitt auf. Dort geht es weiter. Die Antwort auf ein Rätsel kann auch eine bestimmte Zahl sein. Diese Zahl, sofern sie korrekt ist, verweist dann direkt auf den passenden Abschnitt. Es kann auch vorkommen, dass Ihr im Wald ein unbekanntes Geschöpf trifft, mit dem Interaktionen möglich sind. Es werden dann mehrere Optionen im Text zur Auswahl angeboten. Zum Beispiel: „Ein Ritter stellt sich Euch kampfbereit in den Weg. Ihr könnt kämpfen (weiter bei Abschnitt 11) oder fliehen (weiter bei Abschnitt 111).“ Und noch ein Tipp: Schaut Euch immer ganz genau um, in Brocéliande kann alles wichtig sein!

MIT WALDBEWOHNERN SPRECHEN

Wenn Ihr auf einen Bewohner von Brocéliande trifft, könnt Ihr versuchen, ihn mithilfe von Standardsätzen anzusprechen und so Kontakt aufnehmen.

Alle Sätze, die Euch automatisch für eine Unterhaltung zur Verfügung stehen, findet Ihr in der vorderen Buchklappe. Die Antwort eines Gesprächspartners erhaltet Ihr dann mittels einer dreispaltigen Tabelle.

	A	B	C
1	169	254	197
2	500	233	469
3	199	202	175

Jedem Standardsatz ist ein Code mit zwei Komponenten (ein Buchstabe und eine Zahl) zugeordnet. Zum Beispiel bezieht sich die Frage „Wer seid Ihr?“ auf die Codierung A3. Wenn Ihr einem Wesen diese Frage stellen möchtet, bestimmt einfach die Zahl im Kästchen A3 der jeweiligen Tabelle und lest beim betreffenden Abschnitt weiter. Seid jedoch gewarnt: Jede Antwort hat Folgen. Ob gute oder schlechte? In Brocéliande weiß man das vorher nie! Im Laufe des Spiels lernt Ihr bei Euren Gesprächen neue Sätze dazu. Vergesst nicht, jeweils den Code zu notieren und dann bei nächster Gelegenheit zu benutzen.

FORTBEWEGEN UND ORIENTIEREN: IMMER DER LANDKARTE NACH

Bei Eurer Suche müsst Ihr, je nach Indizienlage, oft zwischen Orten hin und her wechseln. Auch dafür gibt es ein paar Regeln zu beachten.

Auf der Karte (S. 10) findet Ihr alle Wege und Orte, die grundsätzlich betretbar sind. Ihr dürft keine Orte überspringen, jede Seite muss mindestens beim ersten Mal aufgeschlagen und gelesen werden. Das gilt auch, wenn Ihr einen Ort einfach nur ohne weitere Aktion passieren möchtet. Aber Brocéliande ist voller Magie und Überraschungen. Vielleicht bewegt Ihr Euch irgendwann noch einmal auf eine ganz andere Art und Weise fort.

FÄHIGKEITEN, HILFSMITTEL UND ZEIT

Sich in Brocéliande fortzubewegen, hat, wie gesagt, immer Folgen. Jeder Schritt kostet Zeit, und diese wird in Sandkörnern gemessen. Zeit kann ablaufen. Ihr solltet daher achtsam mit ihr umgehen und die Uhr stets im Auge behalten. Die Innenseite des vorderen Umschlags hilft Euch allgemein, die Übersicht zu behalten. Ihr könnt dort allerlei Notizen machen: von gefundenen oder verlorenen Gegenständen über Informationen und Fähigkeiten bis hin zu Standardsätzen könnt ihr alles hier vermerken.

Für jeden Ort, den Ihr betretet, müsst Ihr die entsprechende Anzahl Zeitkörner im Stundenglas in der hinteren Buchklappe austreichen. Wie viele Körner Ihr an einer Position verbraucht, entnehmt Ihr den jeweiligen Sanduhrsymbolen auf den Ortsseiten und der Karte. An jedem Ort – es reicht, dass Ihr ihn nur passiert – schrumpft also Euer Vorrat. Ein Beispiel: Die Strecke zwischen Befestigungsturm (S. 20) und Trauerweide (S. 68) bezahlt Ihr mit einem Korn an der Quelle (S. 42), einem weiteren am Monolithen (S. 24) und drei an der Trauerweide.

Sind alle Körner aufgebraucht, müsst Ihr direkt zu Abschnitt 158.

Auf ins Abenteuer!

Letzte Nacht hatte ich einen Traum. Ich streife durch einen Wald. Der Wald ist alt, geheimnisvoll und in sanft glitzerndes Mondlicht getaucht. Es fühlt sich an, als sei ich schon Ewigkeiten zwischen den moosbewachsenen Baumstämmen unterwegs, als ich plötzlich zu einer Lichtung komme und dort eine wunderschöne, mittelalterlich gekleidete Dame stehen sehe. Sie scheint auf mich gewartet zu haben und spricht mich an. Vielleicht spricht sie eine Geheimsprache? Ich jedenfalls verstehe kein Wort von dem, was sie sagt. Ihre Botschaft aber ist klar: Sie ist in Not und braucht Hilfe. Kurze Zeit später wache ich benommen in meinem Bett auf – das Buch „Im Sagenwald von Brocéliande“ liegt neben mir auf dem Kopfkissen. Ich bin sicher, es wird mir helfen, die edle Lady wiederzufinden. Denn: Ich muss in diesen sagenhaften Wald zurück, es drängt mich dorthin. Das Nötigste ist schnell in einen Rucksack gepackt und mein Zugticket in die Bretagne schon gelöst. Was ist nur los mit mir, dass ich für einen Traum alles stehen und liegen lasse? Ehrlich gesagt, ich weiß es nicht, aber ich muss los. Ich muss dieser rätselhaften Lady beistehen.

Ich bin am Rand von Brocéliande angekommen und mache gerade ein paar erste Schritte hinein unter das Blätterdach, als ich plötzlich und wie aus dem Nichts von einem blauen Lichtkegel geblendet werde. Ich drehe mich kurz weg, und als ich wieder hinsehe, bin ich nicht mehr alleine. Vor mir steht die schöne und traurige Lady aus meinem Traum. Mit klarer, aber auch fern klingender Stimme spricht sie mich wieder an.

„Da seid Ihr ja, tausend Mal sei Euch gedankt! Ihr habt meinen Hilferuf erhört. Ich bin in unendlich großer Not. Aus meinen Armen hinterhältig entrissen wurde er, der kühne Ritter Godefroy von Houste-Foulque. Morigane, die Fee, hält ihn irgendwo im Wald gefangen, und das alles ist meine Schuld! Ich dachte, er habe mich betrogen, und bat Morigane – wütender hätte ich nicht sein können –, ihn seinen Verrat mit dem Schicksal der untreuen Liebhaber büßen zu lassen. Ich bereue meinen Fehler sehr, die Fee weigert sich nun aber, mein Flehen zu erhören, und gibt ihn nicht frei. Könntet nicht Ihr sie dazu bringen, meinen geliebten Ritter gehen zu lassen?“

Wie könnte ich ein solches Abenteuer ausschlagen? Cordeila, so heißt die holde Lady, warnt mich allerdings, dass mir nur wenig Zeit bleibe, den gefangenen Ritter zu befreien. Sie überreicht mir eine Sanduhr, die die verbleibende Zeit bis zum nächsten Sonnenaufgang in Brocéliande herunterzählt, und eine Landkarte. Sie fährt fort:

„Wisset, o tapferer Abenteurer zukünftiger Zeit, dass auch Ihr die Zauberwelt von Brocéliande betreten könnt. Freilich, es ist ein gefährlicher Ort – selbst für einen Krieger wie meinen armen Godefroy. Ihr aber, dessen bin ich mir sicher, besitzt mehr List als alle Ritter der Tafelrunde zusammen. Macht Euch auf den Weg, den Schleier, der unsere Zeiten trennt, zu durchqueren. Die goldenen Eicheln der tausendjährigen Eiche sind dazu die passenden Türöffner. Ihr müsst sie nur einsammeln. Die Königin der Wälder, wie sie auch genannt wird, steht hier ganz in der Nähe. Die Karte weist Euch den Weg. Die Eiche ist so alt wie der Wald selbst. Ihre Wurzeln reichen hinab bis zum Beginn der Zeitalter, und die Spitzen ihrer Äste berühren das Ende aller Ewigkeit. Die Eicheln besitzen – wusstet Ihr's schon? –, magische Kräfte, und man kann sie für Reisen in der Zeit benutzen.

Sammelt so viele Ihr könnt und bewahrt sie gut auf. Denn an bestimmten Stellen kann man dank ihrer Zauberkraft geheime Gänge, Spalten oder Astlöcher öffnen und betreten. Überlegt Euch also immer gut, wo und wann Ihr die einzelnen Eicheln einsetzen möchtet!

Eines noch: Es wäre töricht, sich dem Wald schutzlos auszuliefern. Nehmt deshalb dieses Schwert von mir. Wer weiß, mit wem, oder was, Ihr es noch zu tun bekommen könntet. Seid stets bereit, auf Hieb und Stoß gegen jeden zu kämpfen, der sich Euch in den Weg stellt! Zieht nun los, tapferer Held!“

Ich verabschiede mich von Lady Cordeila und wage mich tiefer in den Wald von Brocéliande vor. Mein Ziel ist es, Morigane zu finden.

Weiter geht es mit der Karte auf Seite 10.







Ich stehe vor der tausendjährigen Eiche. Ihre ausladenden, kräftigen Äste reichen hoch über meinen Kopf hinaus. Geschäftig springen Vögel und Eichhörnchen in der blättrigen Krone umher. An den unteren Ästen hängen die Eicheln, von denen Lady Cordeila gesprochen hat. Sie sind riesig! Und sie liegen kalt und schwer in meiner Hand, wie echtes Gold.

Ich schaffe es, zwölf zu pflücken, und packe sie in meinen Rucksack (vorn im Umschlag). Ich hoffe, dass das reichen wird. Wenn ich für Nachschub hierher zurückkehre, werden zwar drei neue Eicheln nachgewachsen sein, bei jedem zusätzlichen Besuch muss ich allerdings auch für das Einsammeln wieder ein Sandkorn streichen.

Der große Stein scheint ein Geheimnis zu hüten, das irgendetwas mit Brocéliande und seiner verzauberten Welt zu tun hat.

Wenn ich herausgefunden zu haben glaube, was das Geheimnis ist, kann ich hinten in den Umschlag schauen und überprüfen, ob die Antwort im Lösungsteil steht.

Alternativ kann ich auf der Karte von Brocéliande auch meinen nächsten Ort bestimmen und dort weitermachen. Achtung: Allein, dass ich mich hier aufhalte, kostet ein Sandkorn!

Um den Schleier zu durchschreiten,
musst du des Rätsels Wort herleiten,
sodann die Eichel schön platzieren,
der Eintritt ist dies Gold von Tieren.
Bist über Schwelle und durch Zeit gegangen,
siehst in Brocéliande du Sternlein prangen.
Wer bin ich? Ein Wächter in schwarzem Samt,
mein einzig Auge sich manchmal entlammt.
Auf oder zu, jeden Tag noch etwas mehr,
ich halt still und bin doch der Gezeiten Herr.



Wusste ich's doch! Auf der anderen Seite des Zauberschleiers ist die Brücke ohne Probleme passierbar. So wie es aussieht, ist der Weg hinüber aber trotzdem kein Spaziergang, denn ein mürrischer Ritter in rostiger Rüstung versperrt mir den Weg. So sehr ich mich auch um eine Unterhaltung bemühe, nichts hilft. Sobald ich mich nähere, hebt er seine große Lanze drohend in die Höhe. Ich habe keine Wahl, die Waffen müssen sprechen. Selbst, wenn ich gewinne, muss ich bei meiner nächsten Rast wieder hier kämpfen. Der Ritter auf der Brücke überlässt mir die Initiative.

Wenn ich mit voller Kraft angreifen und ihn auf einen Schlag fertigmachen will, geht es weiter mit **Abschnitt 11**.

Wenn ich ihn lieber täuschen und dann einen Überraschungstreffer landen möchte, weiter mit **Abschnitt 56**.

Wenn ich meine Schnelligkeit ausnutzen, ihn erst ermüden und dann zum finalen Stoß übergehen möchte, geht es weiter mit **Abschnitt 32**.

Ich kann auch versuchen, die Auseinandersetzung zu vermeiden und mich hinter seinem Rücken vorbeizuschleichen. Mutig wäre das nicht, aber bestimmt sicherer. Weiter dann mit **Abschnitt 111**.





Meine Augen hatten sich reflexartig geschlossen, jetzt öffne ich sie wieder. Eines ist sicher: Unter einer Seeoberfläche befinde ich mich nicht. Wenn die Fee Viviane hier wohnt, dann ist sie außer Haus. Ich sollte den Raum durchsuchen, um herauszufinden, wohin sie verschwunden ist.

Tier: ainmhithe
Baum: crann
Kasten: bosca
Himmel: spéir
Zerstören: scrios
Wasser: uisce
Frau: bean
Feuer: tine

Wachsen: fás
Zauberer: draoi
Meer: farraiçe
Klein: beaç
Angst: eaçla
Zurückstoßen: brúigh
Erde: talamh
Verwandeln: athrú

