

# MAGISTER FLORALS CHAOSLABYRINTH

EIN DUNGEONSLAYERS ABENTEUER VON SIEGFRIED CORDES

In einer Taverne findet einer der SC einen fliederfarbenen Metallring unter dem Tisch. Bei näherer Betrachtung kann man das Wort „Frühling“ auf dem Ring lesen. Sobald das Wort laut ausgesprochen wird, werden alle Personen im Umkreis von zwei Metern in Raum O1 teleportiert.

Bei diesem Gewölbe handelt es sich um das magische Labyrinth von Magister Floral. Er war großer Blumen- und Naturliebhaber. Seine liebste Jahreszeit war der Frühling, wenn die Natur wieder erwacht. Zum Spaß erschuf er dieses Chaoslabyrinth, um zu sehen, wie es Abenteurern gelingt, zu überleben. Sobald die SC einen Raum verlassen (egal durch welche Tür) wird mit einem W20 ermittelt, in welchen Raum die Spieler als nächstes gelangen (s. Raumüberschriften). Die Tür, durch die sie eintreten, kann der SL frei wählen. Die SC können den Raum aber nicht durch die Eintrittstür verlassen.

Betreten die SC einen Raum das zweite Mal, kommt die folgende Zufallstabelle für diesen Raum zum Tragen. Alle Räume werden aber so vorgefunden, wie sie beim ersten Mal verlassen wurden.

## Zufallsbegegnungen W20

01 – 02	Es regnet Blütenblätter
03 – 04	1/SC Kobolde in Blättergewändern greifen an
05 – 06	Vogelgezwitscher ist zu hören
07 – 08	1W20 GM wachsen an Krokusblüten
09 – 10	Magister Floral erscheint und beobachtet die SC neugierig
11 – 12	Angriff gefährlicher Blütenranken (Schlingwurzelpusch)
13 – 14	Aggressive Blütenpollen bringen die SC zum Niesen
15 – 16	Ein Schwarm Bienen greift an (Schwarmregeln)
17 – 18	undurchdringlicher Nebel erschwert die Sicht
19 – 20	leichter Regen setzt ein und ein Regenbogen erscheint

Außerdem ändert sich der Fußboden des Raums (W6)

1-2	Der Fußboden ist normal
3-4	Die Decke ist der Fußboden
5-6	Die Wand der Eintrittstür ist der Fußboden

## O1 DER EINGANG

An der Wand steht: *“Finde die Insignien der fünf Sinne, oder den Tod.”* Darunter sind fünf Symbole

- ein Quadrat mit einem Auge
- ein Rechteck mit einer Nase
- ein Kreis mit einer Hand
- ein Achteck mit einem Ohr
- ein Dreieck mit einem Mund

An der Nordwand hängen für jeden SC ein Rucksack mit 5 Fackeln und eine Kletterausrüstung.

## O2 ( W20 → O1-O3 ) DAS SPRECHENDE MOSAIK

Auf dem Boden dieses quadratischen Raumes ist ein großes Mosaik, das das riesige Gesicht des zauberkundigen Magisters Lirael Floral zeigt. Sobald die SC den Raum betreten, werden sie von dem Mosaik angesprochen. Es berichtet höhnisch über das Sammeln der Insignien (5 Sinne), und dass das Labyrinth ein Zeitvertreib ist, um zu sehen, wie Gruppen hier überleben. Wer es nicht schafft, bezahlt mit dem Leben. Eine Bemerkensprobe (GEI+VE 8\* -3) offenbart, dass der goldene Mittelstein des linken Mosaikauges lose ist.

## O3 ( W20 → O4-O7 ) - DIE SÄULEN

In diesem rechteckigen Raum sind alle paar Meter die Spitzen von Säulen zu erkennen, die einen Durchmesser von ca. 1 Meter haben. Durch Springen (AGI+BE) kann man den Raum durchqueren. Schafft ein SC es nicht, fällt er zwei Meter tief und erleidet einen Sturzschaden. Über der Säule mit dem X hängt eine Flasche mit goldfarbenen Parfüm (Frühlingsduft) von der Decke.

## O4 ( W20 → O8-T1 ) - DAS BASSIN

Auf dem Grund des Wasserbeckens in diesem kreisförmigen Raum liegt eine Hand aus Gold. Versucht ein SC sie aus dem Wasser zu holen, wird er von der Hand unter Wasser gezogen. Er kann sich selbst nicht befreien. Es gelten die Regeln für Ertrinken. Mögliche Befreiungsversuche: Becken umstoßen (KÖR+ST-4), Becken zerschlagen (Abwehr 15; LK 10), Wasser schöpfen (50 Einheiten; KÖR+GE + Bonus) mit der Hand (B 0), mit dem Hut (B+1) oder mit dem Helm B+2).

## O5 ( W20 → T2-T5 ) - DIE FLÖTE

Sobald die SC den Raum betreten, fallen massive Gitter von der Decke und verschließen die Türen. In der Mitte dieses achteckigen Raums liegt auf einem steinernen Podest eine goldene Flöte. Auf dem Steinboden sind fünf Noten zu erkennen. Mit einer „Instrument Probe“ (GEI+GE-PA) wird für jede Note ermittelt, ob ein SC die Tonfolge spielen kann. Wenn nicht, öffnen sich bei der ersten falschen Note die Bodenplatten bei 1, bei der zweiten bei 2 usw. bis 5 (Sturzschaden 2 m). Werden alle Noten richtig gespielt, öffnen sich die Gitter an den Türen wieder.

## O6 ( W20 → T6-T9 ) - DER LAGERRAUM

Auf einem Tisch in diesem dreieckigen Raum stehen verführerische Dinge in einem Regal. 2 Heiltränke, ein Elfenschwert WB +2, ein Zwergenschild PA+2, Arm- und Beinschienen PA+1, 1 Helm PA+1, 1 Klettertrank, 1 Unterwasseratmungsstrank und ein goldener Teller, der mit Blüten verziert ist. Werden die Sachen berührt, erscheinen aus dem Nichts 1/SC Skelette und greifen an.

## O7 (W20 → 20) - DER AUSGANG

An den Wänden stehen fünf Podeste mit den Symbolen aus Raum 1. Die Insignien müssen auf die richtigen Säulen gelegt werden. Wenn alle Gegenstände an ihrem Platz sind, erscheint ein Teleportfeld, das die SC wieder in die Taverne zurückbringt.

