

Sim-Sala-Bim

Die Monstermärchen

www.sim-sala-bim.de



Das Märchenbuch



Som-Sala-Bim die Monstermärchen

Ein kooperatives Spiel für 1-4 wagemutige

Abenteurerinnen und Abenteurer

Ab 10 Jahren

Biene Maja Tutorial 1

(Biene Maja rettet die Ameisen)

Informationen...

In dem Tutorial 1 (Biene Maja) geht es hauptsächlich darum, dass Übernehmen und Lösen von Aufgaben kennen zu lernen. Das Tutorial ist so konzipiert, dass bei vier Spielern, dessen Ziel in jedem Fall in nur einer einzigen Spielrunde gelöst werden kann.

Wiederholen sie das Tutorial so lange, bis ihr Team dieses Ziel erreicht.

Spielen Sie das Tutorial nicht zu viert, wiederholen Sie das Spiel so lange, bis ihr Team das Ziel in der, an die Spielerzahl angepasste Rundenzahl erreicht.

Überlegen Sie gemeinsam, unabhängig von der tatsächlichen Spielerzahl, warum das Tutorial bei vier Spielern auf **jeden Fall** in einer einzigen Runde lösbar ist.

Erst danach sollten sie mit Tutorial 2 (Nemo) fortfahren.

Die Geschichte...

Biene Maja ist eine freche, kleine, schlaue, fröhliche, abenteuerlustige Biene, die zusammen mit ihrem besten Freund, der etwas tollpatschigen und ängstlichen Biene Willi die Umgebung erkundet. Lediglich mit dem streng geregelten Alltag im Bienenstock hat sie ihre Probleme.

Immer wieder widersetzt sie sich den Einschränkungen, die das Leben in der Gemeinschaft des Bienenvolkes mit sich bringen und nutzt jede Möglichkeit für ausgedehnte Abenteuer und Ausflüge in ihre Welt, die Klatschmohnwiese, die sich hinter dem Bienenstock erstreckt.

Heute herrscht unter den kleinen Bewohnern der Klatschmohnwiese große Aufregung. Aus dem nahegelegenen Zoo ist der Ameisenbär ausgebrochen. Auf der Suche nach Beute streift er nun witternd über die Wiese. Maja erkennt sofort die Gefahr, in der sich die Ameisen am hinteren Rand der Klatschmohnwiese deshalb nun befinden. Auch wenn die Ameisen nicht gerade zu den engsten Freunden Majas zählen, beschließt die kleine Biene dennoch die Ameisenkönigin vor der drohenden Gefahr zu warnen.

Doch beim Ameisenbau angekommen wollen sie die wachhabenden Ameisen nicht passieren lassen und weisen sie am Eingang des Ameisenbaus ab. Aber die findige Biene Maja hat eine Idee. Wenn ihr Freund Willi mit seiner unfreiwillig komischen und tollpatschigen Art die Wachen ablenken würde, könnte sie unbemerkt an den Wachen vorbei in den Ameisenbau schlüpfen und die Ameisenkönigin warnen. Nur, wo um alles in der Welt steckt dieser Willi? Immer wenn man in mal dringend braucht, ist er unauffindbar.





Willi ist in einem Gespräch mit Flip dem Grashüpfer vertieft, der ihn dazu überreden will, ihn bei einer sehr unangenehmen Mission zu unterstützen. Flip ist unvorsichtigerweise direkt durch das Spinnennetz der alten Thekla gesprungen. Das Netz der Spinne hat dem kräftigen Sprung des Grashüpfers nicht standhalten können, so dass Flip zu keinem Zeitpunkt wirklich in Gefahr war, allerdings hat sich sein Zylinder unglücklicherweise in dem Netz verfangen. Die alte Thekla, eine ohnehin eher mürrische Kreuzspinne war über das ramponierte Netz natürlich nicht erfreut und hat lautstark schimpfend die Herausgabe des Zylinders verweigert. Nun erhofft sich Flip mit Unterstützung von Willi doch noch seinen Zylinder von der Spinne zurückzubekommen nur wie das jetzt genau gelingen soll, ist beiden noch nicht klar.

Vielleicht gelingt es nun Euch die Spinne Thekla zu besänftigen und von ihr Flips Zylinderhut zurückzubekommen. Dann würde er Willis Hilfe nicht mehr benötigen und Willi könnte Euch zu den Ameisenwachen begleiten und diese ablenken. Das könnte der Biene Maja dann ermöglichen an den Wachen vorbei in den Ameisenbau zu gelangen und die Ameisenkönigin vor dem herannahenden Ameisenbären zu warnen

Lernerfolg

Nach dem Beenden dieses Tutorials sollten sie wissen ...

1. ... wie man Aktionen mittels Aktionskarten UND mit Hilfe von Blutgeld ausführt.
2. ... wie man Räume entdecken und bestückt.
3. ... wie man Aufgaben übernimmt und erfüllt

Lösung

Frage: Warum ist dieses Tutorial auf jeden Fall in nur einer Runde zu lösen, wenn es mit vier Spielern gespielt wird.

Antwort: Da jeder Spieler auf jeden Fall zwei beliebige Aktionen mit Hilfe seiner Aktionskarten (2 AK) Spielen kann (Tausche 2:1) und zusätzlich jeder Spieler drei Gesundheitsstufen (3 GS) zur Verfügung hat um mit Blutgeld weitere Aktionen auszuführen.

Spieler 1 entdeckt den Raum Hibiskus mit zwei Aktionskarten und übernimmt dort die Aufgabe Biene Maja. Er beendet damit seinen Zug. Ihm verbleiben noch (1 AK / 3 GS)

Spieler 2 geht mit Blutgeld in den Raum Hibiskus und entdeckt die Räume Dahlie und Thekla jeweils mit seinen Aktionskarten. Ihm verbleiben dann noch (0 AK / 2 GS)

Spieler 3 geht mit Blutgeld in den Raum Hibiskus und entdeckt die Räume Gänseblümchen und Flip & Willi jeweils mit seinen Aktionskarten. Ihm verbleiben noch (0 AK / 2 GS)

Spieler 4 entdeckt die beiden Räume Mohn und Kornblume jeweils mit seinen Aktionskarten. Birgt dann mit Blutgeld die Aufgabe „Wolle“ und geht ebenfalls mit Blutgeld über das Portal in den Raum Thekla. Dort erfüllt er die Aufgabe „Wolle“. Spieler 4 kann nun keine Aktionen mehr ausführen.

Spieler 1 geht nun jeweils mit Blutgeld in den Raum Start und anschließend in den Raum Ameisen. Dem Spieler 1 verbleiben nun immer noch (1 AK / 1 GS)

Spieler 2 kann nun die Aufgabe Hut übernehmen, da die Voraussetzung „Wolle“ nun erfüllt ist. Mit Hilfe von Blutgeld kann er über das Portal in den Raum Flip & Willi wechseln und dort die Aufgabe Hut erfüllen. Dem Spieler verbleibt noch (0 AK / 1 GS)

Spieler 3 kann nun die Aufgabe Willi übernehmen, da die Voraussetzung Hut inzwischen erfüllt wurde und mit Hilfe von Blutgeld über das Portal in den Raum Start und anschließend in den Raum Ameisen wechseln. Dort erfüllt er die Aufgabe Willi, so dass der Durchgang zum Ameisenbau nun frei ist.

Spieler 1 kann nun seine verbliebenen beiden Aktionskarten nutzen um die Aktion Entdecken auszuführen und in den Raum Ameisenkönigin zu wechseln. Dort kann er die Aufgabe Biene Maja erfüllen.

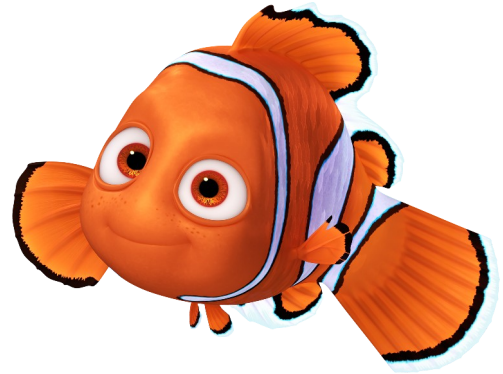


Nemo Tutorial 2

(Nemo und seine Freunde in Gefahr)

Informationen...

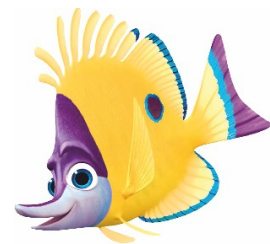
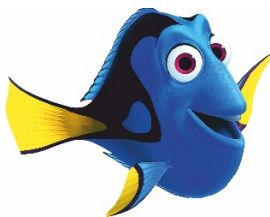
Im zweiten Tutorial (Nemo) steht das Kämpfen im Vordergrund. Im Kampf gegen die Monster und Kreaturen der Unterwelt macht es Sinn passende Waffen zu nutzen und die eigenen Charaktere bezüglich Geschicklichkeit und Stärke zu verbessern.



Fahren Sie erst mit den eigentlichen Spielmission fort, wenn ihrem Team das Lösen dieses Tutorials in der angegebenen Rundenzahl gelungen ist.

Die Geschichte

Nemo und seine Freunde haben sich zu weit von ihrem Zuhause, dem schützenden Riff entfernt und sind in den Tiefen des Meeres von Geschöpfen der Finsternis gefangengenommen worden. Eure Aufgabe besteht nun darin, Nemo und seine Freunde aus den Klauen der Monster zu befreien.



Lernerfolg

Nach dem Beenden dieses Tutorials sollten sie wissen ...

4. ... wie man seinen Charakter bezüglich Kampfkraft und Geschicklichkeit verbessert.
5. ... wie man die Rüstung eines Charakters anpasst und verbessert
6. ... wie man ein Monster gemeinsam angreift und besiegt



Alice Mission 1

(Alice im Monsterland)

Informationen

Alice im Wunderland ist die erste Mission, in der Vergleichsweise einfache Aufgaben gelöst und nur wenige Monster besiegt werden müssen. Trotzdem ist es eine Herausforderung diese Mission in der vorgegebenen Rundenzahl zu schaffen.

Bei dieser Mission kommen zum ersten Mal alle Spielelemente zum Einsatz. Darunter auch die Händlerräume die das Kaufen und Verkaufen von Waffen und Schatzkarten auf dem Markt ermöglichen.

Die Geschichte

Während ihre Schwester Alice aus einem Buch vorliest, sieht sie ein sprechendes, weißes Kaninchen, das auf eine Uhr starrt und meint, es komme zu spät.

Neugierig folgt Alice ihm in seinen Bau unter einem alten Baum. Ohne es bewusst zu bemerken gleitet Alice hinüber in ihre ganz eigenen Traumwelt. Dort trifft sie alte Bekannte wieder, wie den Märzhasen, den verrückten Hutmacher oder auch die Grinsekatze, die wie üblich mit Ratschlägen und Aufgaben nicht hinter dem Berg hält.



Doch irgendetwas ist anders als sonst. In ihren Traum haben sich fiese, unheimliche Ungeheuer breit gemacht. Aus ihrem Traum droht ein Alptraum zu werden, aus dem Alice aus eigener Kraft nicht mehr herausfindet. Könnt ihr gemeinsam Alice aus ihrer misslichen Lage befreien und dafür sorgen, dass sie wohlbehalten das Bett erreicht und zu einem gesunden und erholsamen Schlaf zurückfindet?

Sucht dazu die Grinsekatze auf und erfüllt die Aufgaben, die sie euch mit auf den Weg gibt. Dann werdet ihr auch den Flamingo und den Igel finden, die die Herzkönigin für ihr Croquet-Spiel benötigt. Nur so könnt ihr die Herzkönigin dazu bewegen Ihren Wachen zu befehlen, euch und Alice den Weg aus dem Alptraum freizugeben.



Schneewittchen Mission 2

(Schneewittchen, die Monster und die sieben Zwerge)

Informationen

Bei der zweiten Mission (Schneewittchen) geht es nur hauptsächlich um das Lösen und Optimieren von (zum Teil komplex verschachtelten) Aufgaben. Nur ganz nebenbei muss auch das ein oder andere Monster besiegt werden.



Die Geschichte

Eines Winters saß eine Königin an einem Fenster mit Rahmen aus schwarzem Ebenholz und nähte. Und wie sie so nähte, stach sie sich in den Finger und 3 Tropfen Blut fielen in den Schnee. Da das Rot im Weiß des Schnees so schön aussah, dachte sie bei sich: „Ach, hätte ich doch ein Kind so weiß wie Schnee, so rot wie Blut und so schwarz wie Ebenholz.“ Bald darauf bekam sie ein Töchterlein. Mit Haut so weiß wie Schnee, Wangen so rot wie Blut und Haaren so schwarz wie Ebenholz. Es wurde darum Schneewittchen genannt. Doch sobald das Kind geboren war, starb die Königin.



Nach einem Jahr der Trauer heiratete der König eine schöne und sehr stolze Frau mit Zauberkräften, die es nicht ertrug, wenn jemand anderes schöner war als sie. Sie besaß einen verwunschenen Spiegel, der stets die Wahrheit zeigte. Wenn sie vor ihn trat, sprach sie: „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“ Und der Spiegel antwortete: „Frau Königin, ihr seid die schönste hier.“ und zeigte dabei ihr liebezendes Antlitz.

Schneewittchen wuchs heran und wurde immer schöner. Als sie zur jungen Frau gereift war, war sie so schön wie der klare Tag und schöner als die Königin. Als diese wieder einmal ihren Spiegel fragte: „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“ So antwortete der: „Frau Königin, ihr seid die schönste hier, aber Schneewittchen ist tausendmal schöner als ihr.“

Da erschrak die Königin und wurde wütend. Neid und Hochmut vergifteten ihrem Herzen. Das ging so lange bis sie Tag und Nacht keine Ruhe mehr fand. Sie rief ihren Jäger zu sich und sprach: „Führe das Kind in den Wald hinaus, und töte es. Bringe mir zum Beweis deiner Tat sein Herz.“ Der Jäger gehorchte und führte Schneewittchen hinaus in den Wald doch brachte er es nicht übers Herz sie zu töten und ließ sie stattdessen im Wald zurück. Der Königin wollte er stattdessen das Herz eines erlegten Tieres als Beweis seiner Tat präsentieren.

Die böse Königin verfolgte aber im magischen Spiegel den Verrat des Jägers und war darüber so erzürnt, dass sie all ihre dunkle Magie aufbrachte, um monströse Kreaturen aus den Tiefen der Finsternis heraufzubeschwören, die sie dazu nutzte den einst friedlichen Wald in einen Ort der Angst und des Schreckens zu verwandeln.

Schneewittchen gelang es sich in eine verborgenen Hütte im Wald vor den Monstern in Sicherheit zu bringen. Eine Hütte die bewohnt schien, schließlich waren die Betten, sieben an der Zahl, allesamt bezogen und auch auf dem Tisch waren noch die Reste der letzten Mahlzeit zu sehen.

Trotzdem war niemand daheim, denn die sieben Zwerge, denen das kleine Haus im Wald gehörte, trauten sich aufgrund der plötzlich aufgetauchten Monster nicht mehr zurück und verbargen sich im Wald. Auch den Tieren des Waldes erging es nicht anders. Auch sie hatten sich aus Furcht vor den unheimlichen Kreaturen tief in das Dickicht des Waldes zurückgezogen. Sie versteckten sich darin so gut, dass es selbst der geübten Jäger keines mehr aufspüren konnte. Ohne ein Herz als Beweis für seinen Mord an Schneewittchen konnte der Jäger aber nicht mehr zum Schloss zurückkehren. Erschweren kam hinzu, dass auch ihm der Rückweg durch die Monster versperrt blieb.

Als sich der Zorn der Königin über den Verrat des Jägers etwas gelegt hatte, beschloss sie selbst Schneewittchen bei den Zwergen hinter den sieben Bergen aufzusuchen und sie durch List und mit Tücke zu toten. Sie besorgte sich einen Schnürriemen, um Schneewittchen die Luft abzuschneiden, vergiftete einen Kamm und auch einen halben Apfel. Verkleidet wollte sie Schneewittchens Vertrauen erschleichen und sie zur Nutzung der vergifteten Gegenstände verführen. Doch so weit kam es nicht. Die Monster die sie Rief wurden ihr nun selbst zum Verhängnis. Bei dem Versuch das Haus der Zwerge zu erreichen, wurde sie von ihren fiesen Kreaturen überrascht und in die Flucht geschlagen. Als sie kopflos vor Furcht durch den Wald irrte verlor sie in ihrer Panik einige verzauberte Gegenstände und sogar den Zauberspiegel, den sie über alles liebte und daher stets bei sich führte. Lediglich den Schlüssel zur Waffenkammer besaß sie noch. Den Schlüssel zu genau den Waffen, mit deren Hilfe die Monster bekämpft und endgültig besiegt werden könnten. Doch diesen Schlüssel würde sie nur demjenigen übergeben, der ihr ihre Verlorengangenen Zaubergegenstände zurückbringen kann.



Der Prinz des Nachbarstaates hatte von der strahlenden Schönheit Schneewittchens vernommen und beschloss sich selbst von ihrem Antlitz zu überzeugen. Von dem Verrat der bösen Königin und den von ihr heraufbeschworenen Kreaturen der Finsternis ahnte er jedoch nichts, sonst hätte er sich womöglich nie auf den Weg durch den alten Wald begeben. So aber wurde er von den Monstern überrascht, sein Pferd bäumte sich auf, warf den Prinzen ab und ergriff panisch die Flucht. Der Prinz selbst war gleich von mehreren Untieren umgeben, konnte sich aber in letzter Sekunde vor ihnen verbergen. Nun aber saß selbst der Prinz ohne Pferd und, was für ihn noch viel schlimmer war, auch ohne Würde in seinem Versteck im Wald und hoffte auf Hilfe.



Zu diesem Zeitpunkt kommt Ihr ins Spiel. Findet die Verzauberten Gegenstände der Königin und erhaltet von Ihr als Dank den Schlüssel zu den Waffen, die euch beim Bekämpfen der unheimlichen Kreaturen gute Dienste leisten werden. Helft dem Jäger aus seiner Notlage und bringt ihm ein Herz, damit er seine Mission beenden kann. Geleitet die sieben Zwerge sicher zurück zu ihrer Hütte im Wald und befreit Schneewittchen. Bringt dem Prinzen sein Pferd zurück, so dass er stolz erhobenen Hauptes zusammen mit Schneewittchen in das Schloss einziehen kann.



Die Elfenkönigin Mission 3

(ACHTUNG! Kein Märchen für Kinder!)

Informationen

Bei der dritten und zugleich schwierigsten Mission (Die Elfenkönigin) müssen sie Ihre Charakteren gerade in Bezug auf Stärke und Geschicklichkeit verbessern, um den Kampf gegen die allgegenwärtigen Dämonen gewinnen zu können.



(Diese Mission ist wegen der hohen Spieldauer, der bedrückenden Stimmung und auch der Thematik des folgenden Märchens für Kinder eher ungeeignet.)

Die Geschichte



Es war einmal ein armer Knecht namens Peter, der bei einem reichen Bauern für einen erbärmlichen Hungerlohn schwerste Arbeiten verrichten musste. Zudem wurde er vom ungerechten Bauern für alles Unheil, das auf dem Hofe geschah, verantwortlich gemacht. Entstanden durch ein solches Unheil irgendwelchen Kosten, so wurden diese nicht selten Peter von seinem ohnehin kargen Lohn abgezogen. Wenn beispielsweise ein defekter Weidezaun dazu führte, dass die Milchkuhe des Bauern am Abend wieder mühsam zusammengetrieben werden mussten, so behauptete der Bauer der Knecht habe das Gatter offengelassen und sei so für die entstandenen Mehrarbeit verantwortlich.

Selbst wenn einmal eine Heuschreckenplage die Ländereien des Hofes heimsuchen sollte, würde der Bauer bestimmt einen Vorwand finden den Knecht für diese Katastrophe verantwortlich zu machen. Gedemütigt vom Hass und der Unterdrückung durch den Bauern begann Peter im Laufe der Zeit mit seinem Leben zu hadern. Die unerträglichen Ungerechtigkeiten und Belastungen führten dazu, dass er begann sich in eine eigene heile Traum- und Märchenwelt zu flüchten. Eine Welt in der es noch Gerechtigkeit und Schönheit gab. Eine Welt in der es sich zu leben lohnt.

Immer öfter begann er nun in diese Traumwelt abzugleiten und die Realität mit seiner Fiktion zu vermengen. Selbst an seinem Lieblingsort, einem alten Brunnen am anderen Ende des Dorfes begann er die Wirklichkeit in seine Visionen einzubauen. Für ihn war dieser Brunnen plötzlich kein einfacher Brunnen mehr, sondern er wurde für Peter zu dem einen Brunnen, an dem die Prinzessin aus dem Märchen „der Froschkönig“ mit Ihrer Goldkugel zu spielen pflegte.



Eines Tages, als der Bauer wieder einmal all seine Bosheit und Grausamkeit an seinem Knecht ausgelassen hatte schickte die Bäuerin Peter zum Wasserholen zum Brunnen. Sie wusste, dass der Knecht den Brunnen als Zufluchtsort mochte und schützte ihn auf diese Weisen kurzfristig vor den Fängen des Bauern. Die Bäuerin war eine gute Frau, die Peter in ihr Herz geschlossen hatte und tiefstes Mitleid

für ihn empfand. Wann immer sie Peter vor den Repressalien ihres Mannes bewahren konnte, hielt sie ihre schützende und liebende Hand über ihn.

Als Peter aber an diesem Tag den Brunnen erreichte war er nicht allein. Eine wunderschöne junge Frau stand im gleißenden Sonnenlicht am Brunnen und schöpfte Wasser. Der Knecht glaubte, angesichts der unbeschreiblichen Schönheit der jungen Frau, dass er wieder einmal einem Tagtraum nachhing, schien er doch sogar Flügel wie bei einer Elfenkönigin auf ihrem Rücken erkennen zu können. Er musste sogar ein wenig über sich selbst lachen, angesichts seiner ausufernden Fantasie, als ihn die junge Frau plötzlich anlächelte und direkt ansprach. Sie war kein Traum! Sie war wirklich, real und nun redete sie sogar mit ihm ...



Die junge Frau hieß Eva und arbeitet als Magd in der nahegelegenen Abtei. Dort war sie als Findelkind von unbekanntem abgegeben und von den Ordensbrüdern aufgenommen und aufgezogen worden. Sie wusste nichts über ihre Eltern und kannte nur die Arbeit im Kloster. Mit ihrem gewinnenden Lächeln hatte sie Peter sofort verzaubert. Zwischen ihnen entstand augenblicklich ein Gefühl der Verbundenheit. Es schien ihnen gerade so, als würden sie sich bereits ein Leben lang kennen und lieben.

Von nun an trafen sich Peter und Eva häufig am Brunnen. Sie vereinbarten feste Zeiten, zu denen sie einander wiedersehen würden. Aber Peter erfand zudem die aberwitzigsten Begründungen, nur um unter einem Vorwand die Abtei aufsuchen zu können, immer verbunden mit der Hoffnung dort zufällig auf Eva zu treffen. Einmal hat er unweit des Klosters ein kleines entlaufenes Pony eingefangen, das in seiner Fantasie zu einem stattlichen, allerdings verletzten Einhorn wurde. Die, nur dank seiner Vorstellungskraft existierende, Verletzung konnte nur durch die Kunst und Fürsprache der Mönche wieder geheilt werden. Selbst sein Kinderbuch wurde für ihn zu einer Mystischen Zauberbibel, die natürlich nur im Kloster entschlüsselt werden konnte.

Die Ordensbrüder nahmen es mit Humor und sorgten sogar ganz beiläufig dafür, dass Peters bei seinen irrwitzigen Besuchen auf Eva treffen würde. So entstand zwischen den beiden ein immer stärker werdendes Band von Zuneigung, Vertrauen und gemeinsamer Zuversicht. Bald verschwanden auch Peters Visionen und Tagträume. Er benötigte sie nicht mehr. Eva gab ihm den Halt, den er brauchte, um den Anfeindungen des Bauern etwas entgegenzusetzen zu können.

Doch leider war ihr gemeinsames Glück nicht von Dauer. Eines Tages erschien Eva nicht zum vereinbarten Zeitpunkt am Brunnen. Als sie auch an den Folgetagen nicht mehr erschien geriet Peter in Sorge und eilte zur Abtei, um die Ordensbrüder nach dem Verbleib von Eva zu befragen. Die Pater berichteten ihm, dass Eva nun für den Landesfürst auf der Burg arbeite. Er hatte sie zufällig bei der Arbeit im Klostersgarten gesehen und war sofort so entzückt von ihr, dass er sie augenblicklich gegen eine großzügige Spende an die Kirche in seine Dienste nahm.

Der Landesfürst, Graf Gregor war ein alternder Mann, dem sein schlechter Ruf als Frauenheld und wollüstiger Schwerenöter vorauseilte. Trotz seines vorangeschrittenen Alters fand er immer noch große Genugtuung und Befriedigung darin besonders schöne Frauen seines



Landes zum Beischlaf zu nötigen. Als nun Peter davon erfuhr, dass ausgerechnet dieser Fürst Gregor Eva in seine Dienste genommen hatte, war ihm sofort klar, dass Gregor von Eva nicht die Arbeiten einer einfachen Magd erwarten würde. Peter wusste, dass er Eva augenblicklich helfen und befreien musste. Er wusste nur noch nicht wie. Niemals würde er sich unbemerkt an den Wachen vorbei in das Schloss und in die Gemächer des Grafen schleichen können. Und selbst wenn ihm das gelänge, wie sollte er anschließend unbemerkt zusammen mit Eva aus dem Schloss entkommen.

Am Boden zerstört kehrte Peter auf den Bauernhof zurück. Doch die Bäuerin bemerkte seine plötzliche Niedergeschlagenheit und stellt Peter zur Rede. Nachdem er ihr von Evas Schicksal berichtet hatten, begann sie zu schluchzen und erzählte Peter unter Tränen ihre eigene Lebensgeschichte. Auch sie selbst hatte vor Jahren, als junge gerade frisch vermählte Frau das Bett des Grafen teilen müssen. Um sich, ihren Hof und ihre kleine Familie zu schützen hatte sie den Befehlen des damals noch jungen Fürsten Gregor Folge geleistet und war mehrmals des Nachts heimlich zu ihm geschlichen.



Der Graf hatte verschieden Schlüssel bei ihr, am Brunnen und in der Abtei hinterlegt mit denen sie unbemerkt bis zu seinem Schlafgemach gelangen konnte, ohne dabei Aufsehen zu erregen oder von Wachen bemerkt zu werden. Kurz darauf wurde sie schwanger.



Der Bauer versuchte die Besuche seiner frisch angetrauten Gemahlin beim Grafen so gut es ging zu ignorieren, um nicht vor Wut und Scham selbst daran zu zerbrechen. Als aber seine Frau schwanger wurde, wusste er sofort, dass das Kind nicht von ihm sein konnte, da er aufgrund eines schweren Reitunfalls in seiner Jugend zeugungsunfähig geworden war. Das Kind im Leib seiner Frau war definitiv ein Bastard des Grafen. Als das Kind geboren ward, es war ein Junge, beschlossen die beiden Bauersleute es zu behalten und wie einen eigenen Sohn aufzuziehen. Die Erbfolge schien gesichert und alles würde gut werden, so die Hoffnung der beiden. Doch es kam anders. Der Bauer schaffte es nicht in dem Kind mehr als nur den unehelichen Sohn des Grafen zu sehen. Ein Neugeborenes, das ihn selbst immerzu schmerzhaft daran erinnerte, dass er selbst keine Kinder würde zeugen können. So begann er das Kind zu hassen statt es wie einen eigenen Sohn anzunehmen und zu lieben. Die Bäuerin selbst schaffte es nicht mehr ihren Sohn, den sie inzwischen in ihr Herz geschlossen hatte, gänzlich abzugeben oder zu verstoßen, und so wuchs er unter den Augen der Bäuerin bei einer Amme auf dem Hof als Knecht auf. Sein Name war Peter.

Die Bäuerin hoffte, gegenüber dem Grafen nun endgültig ihre Pflicht erfüllt zu haben. Doch schon kurze Zeit nach Peters Geburt stellte der Graf sie erneut zu sich ein. So kam es, dass die Bäuerin abermals schwanger wurde und kurz darauf ein Mädchen zur Welt brachte. Sie nannte das Neugeborene Eva und gab es kurz darauf zusammen mit einem von Tränen durchnässten Abschiedsbrief heimlich bei den Mönchen ab. Sie wollte nicht, dass Eva das gleiche Schicksal wie Peter widerfuhr. Sie hatte die Hoffnung, dass es Eva bei den Patres besser ergehen würde als Peter auf ihrem eigenen Bauernhof.

Peter war also Evas Bruder! Für die Bäuerin war es ein Schock zu erfahren, dass ihrer Tochter Eva nun die gleichen furchtbaren Lebenserfahrungen bevorstanden, die sie selbst als junge Frau erleiden musste. Für Peter aber brach eine Welt zusammen. Ohne den Halt und die Unterstützung, die Peter durch Eva erfahren hatte kehrten seine überwunden geglaubten Visionen und Wahnvorstellungen mit voller Wucht zurück. Für ihn war Eva plötzlich wieder die Elfenkönigin, für die er sie bereits bei ihrer ersten Begegnung am Brunnen gehalten hatte. Der Graf wurde in seiner Vorstellung zum Gevatter Tod höchstpersönlich und sein Schloss zum unbezwingbaren Verlies. Selbst alle Orte, die er kannte und liebte wurden plötzlich in seiner Fantasie von Dämonen heimgesucht, die ihm nach dem Leben trachteten.

Mitten in diese Vision hinein startet Ihr nun eure Mission. Helft Peter! Bekämpft die Monster und befreit ihn so von seinen Wahnvorstellungen. Aber vor allen Dingen befreit Eva, Peters Schwester, die Elfenkönigin aus den Klauen des Todes. Nutzt die Schlüssel, von denen die Bauersfrau berichtet hatte, um unbemerkt in das Schloss des Fürsten einzudringen und besiegt Graf Gregor in der Gestalt des Todes...

