
Der Fluch
des
Gelehrten

Der Fluch des Gelehrten

Ein Dungeonslayers Abenteuer der Stufen 9-12 von Philipp Diesinger.

Bei dem vorliegenden Abenteuer handelt es sich um einen **Dungeon Crawler** für 3-5 SC.

Die SC befinden sich zunächst auf einer Rettungsmission, müssen diese dann jedoch bald aufgeben, als sie feststellen, dass sie sich selbst in einem Labyrinth aus uralten Prüfungen verstrickt haben und eine unsagbar mächtige Kreatur ihnen nach dem Leben trachtet.

Lizenz und Copyright

Dungeonslayers ist eine Marke von **Christian Kennig**, die der folgenden Creative Commons Lizenz unterliegt:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>

Dieses Dokument und die Materialien im Anhang wurden von Philipp Diesinger erstellt. Es handelt sich dabei um

Dungeonslayers Fanwerk, das keinen direkten kommerziellen Interessen unterliegt.

Weitere Informationen zum Rollenspielsystem

Dungeonslayers finden Sie auf

<http://www.dungeonslayers.net/>

Das Dungeonslayers Copyright liegt bei Christian Kennig.

Alle Rechte sind vorbehalten.

1 - Hintergründe

Als möglicher Ausgangspunkt für das Abenteuer wurde die Stadt **Vestrach** gewählt. Das Abenteuer kann aber sehr leicht in ein anderes Setting in den freien Landen eingepasst werden.

Der hier präsentierte Einstieg ins Abenteuer ist optional und kann beliebig ersetzt werden. Für das Abenteuer ist es lediglich erforderlich, dass die SC auf einer Rettungsmission (s.u.) in den Dungeon starten.

Setting (Optional): Die abenteuerlustige **Havena**, die Schwester von Lord Bewetain dem Oberhaupt einer angesehenen Vestracher Handelsfamilie wird schon seit längerer Zeit vermisst. Sie war zu einer Erkundungsexpedition in die alten Ruinen und Höhlen unter der Stadt aufgebrochen. Rufus der Kartograph, der die 7-Mann starke Expedition begleitet hatte, wird eines morgens schwer verletzt in der hafennahen Kanalisation von Vestrach gefunden. Wieder bei Bewusstsein stammelt er von einem schrecklichen Grauen unterhalb der Stadt. Die Familie Bewetain sucht nun nach tapferen Helden, die ihre Tochter finden und sicher zurückbringen.

An Rufus Körper wurde Kartenmaterial gefunden, das den Weg der Expedition in den Verließen unterhalb der Stadt dokumentiert und die Heldengruppe bis zum Eingang jenes Gewölbekomplexes bringt, den Havenas Expeditionen zum Ziel hatte.

Rufus Leichnam untersuchen: Der Leichnam von Rufus zeigt Anzeichen von Vergiftungserscheinungen. Die Zunge ist verfärbt. In seiner Blutbahn finden sich ebenfalls dunkle Verfärbungen.

Anreise (Optional): *Ihr befindet euch tief in den Gewölben unter Vestrach. Im Licht eurer Fackeln*

könnt ihr endlich in etwa 10 Schritt Entfernung die Spitze einer dunklen Pyramide erkennen. Das Bauwerk wurde aus schwarzem Obsidian errichtet und ist nahezu komplett unter den Trümmern anderer zerfallener Gebäude und dem Staub von Jahrhunderten begraben.

Vor drei Tagen hatte euch Lord Bewetain beauftragt seine abenteurlustige Schwester Havena zu suchen. Sie hat immer wieder Expeditionen geleitet, um die Gewölbe unter Vestrach zu erkunden, doch seit sie vor 3 Wochen aufgebrochen ist, fehlte jeder Spur von ihr - bis dann vor 5 Tagen der Kartograph der Expedition in den Kanälen des Hafens gefunden wurde.

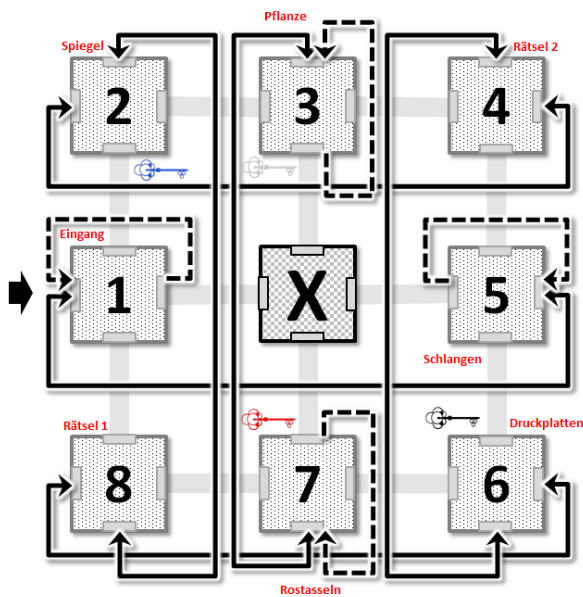
So habt ihr euch die letzten Tage immer weiter in die Gewölbe unter der Stadt vorgearbeitet und dabei schnell gelernt, dass die größte Gefahr von einstürzenden Ruinen ausgeht und nicht so sehr von „schrecklichen, blutrünstigen Kreaturen“, wie man sich in den Tavernen der Stadt gerne erzählt. Bis auf die unzähligen teilweise riesigen Ratten, die euch hier unten häufig über den Weg liefen, ist euch niemand begegnet.

Immer wieder hört man in der Ferne Gebäudereste unter lautem Getöse in sich zusammensacken. Ihr fragt euch schon längere Zeit, ob die 500 GM, die ihr mit Lord Bewetain ausgehandelt habt, die Mühen überhaupt Wert sind.

Jetzt steht ihr endlich am Ziel eurer Reise: Die Aufzeichnungen des Kartographen, enden hier; vor dieser schwarzen Pyramide die Havena Bewetain schon bei einer früheren Expedition gefunden hatte und mit ihrer letzten Reise erkunden wollte. Unheilvoll liegt das enorme Bauwerk nun im unsteten Licht eurer Fackeln vor euch.

Die SC können nach einigem Suchen eine Öffnung erkennen durch die man sich in den oberen Raum der Pyramide abseilen kann.

Von hier führt eine Treppe weiter hinab ins Innere, die schließlich in Raum 1 endet (s. Karte, breiter Pfeil). Wenn alle SC Raum 1 betreten haben, schließt sich wie von selbst die steinerne Tür hinter ihnen. Sie sind nun in den Hallen der Prüfungen gefangen, da sie durch ihre Anwesenheit unwissentlich das **Teleportarium (s.u.) aktiviert** haben. Davon ahnen die SC aber noch nichts.



Hintergrund: Die Geschichte al'Hassans

Der Gelehrte Rashtul al'Hassan ist der Erbauer der Hallen der Prüfungen. Er war einst ein weiser und gütiger Herrscher. Er reiste viel und das Sammeln von Wissen war seine größte Leidenschaft. Al'Hassan war der Magie kundig und experimentierte häufig, um neue Formen von Magie zu erschaffen.

Eines Tages jedoch schuf er durch seine magischen Experimente unbeabsichtigt eine mächtige und bössartige Kreatur - den Porolyten. Die Kreatur richtete großes Unheil an und al'Hassan war von seiner Schuld schwer belastet.

Mit seinen Kriegern jagte er den Porolyten bis weit in die Nördlichen Reiche (heute die freien Lande), wo es ihm schließlich gelang die Kreatur einzukesseln. Der Porolyt war zu mächtig, um besiegt zu werden und nur die Anwesenheit von al'Hassan, seinem Schöpfer, verhinderte, dass die Kreatur wieder entkam. So wachte al'Hassan vor der Höhle des Porolyten und lies eine durch Prüfungen gesicherte Anlage über ihr erreichen.

Schließlich ordnete er an, dass sein Körper über dem einzigen Zugang zum Kerker des Porolyten lebendig bestattet werden solle, um die Kreatur für alle Zeit gefangen zu halten. Außerdem befahl er an, dass nach vielen Jahren - wenn der Porolyt durch seine Gefangenschaft geschwächt sein würde - ein Trupp der Nachfahren seiner Krieger in den Norden reisen und die Kreatur schließlich endgültig besiegen sollte. Dies ist jedoch nie geschehen.

Bei der Anlage, die al'Hassan errichten ließ handelt es sich um eben jenes Verlies, das Havena mit ihrer Expedition erkunden wollte. Die Leben-schaffende Aura des Porolyten ist immer noch sehr stark und reicht bis in den Dungeon hinein.

Die SC werden im Verlaufe des Abenteuers immer weitere Hinweise auf die Geschichte al'Hassans finden (s.u. bzw. Anhänge).

Beschreibung des Dungeons

Wände und Decken des Verlieses sind von unzähligen Rissen und Spalten durchzogen, die es kleineren Tieren ermöglichen sich darin relativ frei zu bewegen.

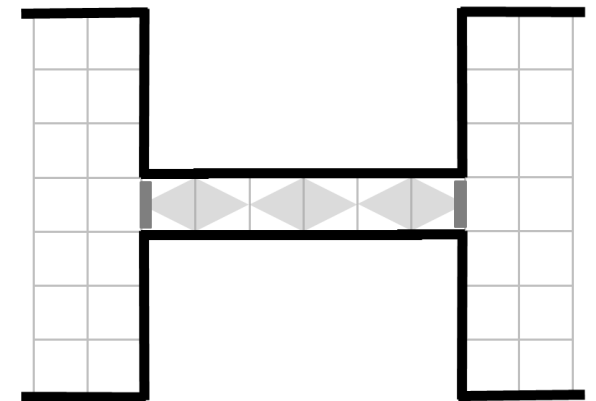
Die starke magische Aura der Anlage lässt das phosphoreszierende Naliemoos gut wachsen. Die Pflanze ist leicht magisch und vermag etwas Licht zu spenden. Sie lockt viele im Untergrund lebende Tieren an. Wird sie verspeist, entfaltet sie bei kleineren Tieren eine leicht heilsame Wirkung.

Navigation durch den Dungeon

Eine detaillierte Karten zum Dungeon finden Sie in den Anhängen weiter unten.

Wann immer die Helden einen der Räume betreten **schließen sich dessen Türen** hinter ihnen automatisch (sofern nicht explizit anders vermerkt). Die Türen können möglicherweise von den SC blockiert werden, allerdings wird sich keine weitere Tür öffnen lassen solange die Eingangstür noch nicht geschlossen ist.

Teleportarium-Schleuse zwischen zwei Räumen



Das Teleportarium. Die **Verbindungsgänge** zwischen den Räumen sind in wirklichkeit magische Bereiche, die die SC in andere Verbindungsgänge teleportieren können (s. Karte, Pfeile). Wann immer die SC einen

verbindenden Gang betreten schließen sich dessen Türen. Danach findet der Teleportationszauber Anwendung, von dem die SC zunächst nichts bemerken (die Magieanwendung kann nur von Zauberkundigen erfüllt werden, wenn diese sich explizit darauf konzentrieren GEI + AU - 6). Nach der Teleportation, öffnet sich die Tür des Ganges gegenüber der Tür durch die die SC ihn betreten haben und die SC können die Schleuse verlassen. Wohin die SC teleportiert werden entnehmen Sie dem Plan im Anhang: Wenn vorhanden, Bewegung entlang der Pfeile - ansonsten keine Teleportation.

Wenn die SC einen Verbindungsgang durchqueren, sieht es für sie so aus, als betreten sie einen Gang, dessen Tür sich hinter ihnen schließt voraus hin sich die Tür vor ihnen öffnet und ihnen dann Zutritt zum nächsten Raum gewährt (Schleusenprinzip).

Das Teleportarium kann im Verlauf des Abenteuers deaktiviert werden. Dann lassen sich alle Türen von den SC selbst öffnen.

Raum X im Zentrum der Anlage wird erst zu erreichen sein, wenn die SC bestimmte Prüfungen bestanden haben (s.u.). Dann Deaktivieren sich nämlich die in der Karte gestrichelt eingezeichneten Pfeile und die Wege ins Zentrum der Anlage sind frei von Teleportation.

Erstbesuch und Zufallsereignisse: Manche Räume stellen sich den SC unterschiedlich dar je nachdem, ob sie von ihnen zum ersten Mal betreten werden oder nicht. Beim ersten Betreten ignorieren Sie die Abschnitte „Nach Erstbesuch“ und „Zufallsereignisse“ (falls vorhanden) und schildern Sie den Spielern die Ereignisse im Abschnitt „Bei Erstbesuch“. Bei erneutem Betreten treten dann die in den Räumen beschriebenen **Zufallsereignisse** in Kraft- sofern vorhanden.

Aura des Porolyten und Zufallsereignisse

Die starke magische Aura des Porolyten erschafft beständig Leben im Umkreis der Kreatur. Diese Aura wirkt auch in den Hallen oberhalb des Kerkers des Porolyten und ist für das reichliche Leben in den Kammern verantwortlich.

Al’Hassan wollte mit seinen Experimenten herausfinden, wie man durch Magie beständig Leben schaffen kann, um es seinem Volk einfacher zu machen in der Wüste zu überleben. Mit diesen Experimenten schuf er letztendlich den Porolyten, der zum Fluch seines Volkes wurde.

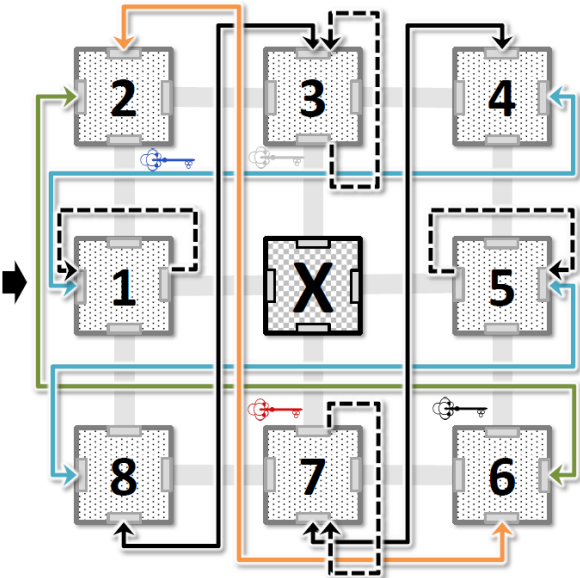
Folgende **Zufallsereignisse** können durch die Aura des Porolyten in den Hallen der Prüfungen vorkommen (W20 pro 15 min / pro Raum oder nach Ermessen einsetzen):

Zufallsereignisse Dungeon (W20 pro Raum)	
1-2	Ein Beben geht durch die Anlage, denn der Porolyt kämpft gegen seinen Kerker an. Staub rieselt von der Decke.
3-8	Aura des Porolyten: Vor den Augen der SC wachsen scheinbar aus dem Nichts in unglaublicher Geschwindigkeit giftgrüne Pflanzen an Wänden/Decke/Gegenständen begleitet von plötzlich auftauchenden Insekten (Krabbeltiere, Mücken, kleine Frösche, etc.).
9-10	Der Geist al’Hassans ist für einen Augenblick zu sehen: wie er durch die Anlage wandelt um den Zustand der Prüfungen zu inspeizieren / die Helden bei einer Prüfung beobachtet / einen Leichnam kopfschüttelnd bedauert / etc.

11-20	Nichts.
-------	---------

Das Abenteuer im Expert-Modus

Der Experten Modus bietet ein **komplexeres Dungeon Layout** und die Prüfungen müssen unter **Zeitdruck** absolviert werden.



Optionales Dungeon Layout: Im Anhang finden Sie ein zweites Dungeon Layout, das es für die SC etwas schwerer macht zwischen den Räumen zu navigieren.

Optional: Zeitdruck: Um mehr Spannung aufzubauen kann es reizvoll sein, *sanften* Zeitdruck auf die Heldengruppe auszuüben.

Die Räume des Dungeons werden in diesem Expert Modus langsam geflutet. Es handelt sich dabei um eine Falle, die automatisch bei Betreten des Dungeons ausgelöst wird. Am Ende des Abenteuers wird den Helden die modrige Brühe bis zu den Schultern stehen.

Pro Besuch von 3 Räumen (ca. 15 min) steigt der Wasserspiegel um ca. 10 cm. Erst nicht bemerkbar (Bemerken -12) nach 10 Räumen jedoch klar erkennbar (Bemerken +6).

Wenn das modrige Wasser bis zu den Knien steht, ist das Vorankommen bzw. Kämpfen erschwert. Steht es hüfthoch verlangsamt sich die Geschwindigkeit der Gruppe auf die Hälfte des Basiswertes. Steht das Wasser am Ende Schulterhoch (ca. 1,70 m) muss man schon schwimmen, um noch voranzukommen (Zwerge bereits früher).

Je mehr Wasser in den Räumen steht, desto mehr Getier wird darin wimmeln. Wasserschlangen, Insekten, Ratten usw. dringen durch kleine Öffnungen in den Wänden in die Räume ein.

Passen sie die Geschwindigkeit der Raumflutung an den Fortschritt der Spieler an. Der steigende Wasserspiegel sollte nicht lebensbedrohlich werden. Die SC sollten den Zeitdruck jedoch spüren. Idealerweise erreicht die Heldengruppe die Höhle des Porolyten, wenn ihnen das Wasser etwa bis zu den Schultern steht.

Auswirkungen durch steigenden Wasserspiegel:

- Die Riesenschlangen aus **Raum 5** können die Spieler direkt angreifen, sollte der Wasserspiegel schon entsprechend hoch sein.
- Für die Türen und die Funktionsweise des Transportatoriums hat der Wasserspiegel keinerlei Auswirkungen. Der Wasserspiegel wird den Sarkophag des al'Hassan nicht erreichen, da dieser etwas erhöht auf einem Sockel steht. Es wird daher kein Wasser in die Kammer des Porolyten fließen. Die Helden können die Treppe zu dessen Kerker gefahrlos passieren.

2 - Die Hallen der Prüfungen

Raum 1 - Eingang

[Bereits Erkundet? ☐]

Allgem. Beschreibung: *Vor euch liegt ein dunkler quadratischer Raum mit einer Seitenlänge von sieben Schritten und einer Höhe von vier Schritt. Die Luft ist feucht und riecht abgestanden und gammelig. Der Boden ist mit Pfützen übersät in denen sich von der Decke herabtropfendes Wasser sammelt. An einigen Stellen könnt ihr leicht phosphoreszierende Flechten ausmachen, die sich im Mauerwerk verankert haben.*

In die Ostwand des Raumes ist ein schwarzer kaltglänzender Stein eingelassen der eine feine Marmorierung trägt.

Die Tür in östlicher Richtung ist von wild geschwungenen spitz-zulaufenden Ornamenten eingerahmt.

In der Südlichen Wand befindet sich eine steinerne Öffnung von etwa 20x20 cm Größe. Am Boden davor liegt ein steinerner Deckel mit den gleichen Maßen.

Die restlichen Räume der Anlage entsprechen allen den Maßen von Raum 1 sofern nicht anders angegeben.

Bemerken: Die vermeintliche **Marmorierung** des schwarzen Steines ist in Wirklichkeit eine feine Gravur (Inschrift s. Handout im Anhang). Der Zahn der Zeit hat an ihr genagt, so dass sie nicht mehr vollständig lesbar ist.

Die **Öffnung in der Südwand** enthielt einen der steinernen Schlüssel, der zur Öffnung des Kerkers des Porolyten benötigt wird. Der Schlüssel kann bei der

Leiche eines Expeditionsteilnehmers in Raum 3 gefunden werden.

Sobald die Spieler den **Raum betreten** haben schließen sich dessen steinernen Türen. Sie lassen sich aber von Innen leicht öffnen, so dass die Helden diesen Raum jederzeit verlassen können. Allerdings führen sie teilweise nicht in die erwarteten Richtungen (**s. Karte**), da die SC durch ihr Eindringen das **Teleportarium** aktiviert haben - ein alter magischer Schutzmechanismus, der dazu dient den Porolyten im Herzen der Anlage gefangen zu halten. Die Spieler befinden sich jetzt ebenfalls in dieser magischen Falle und können nur entkommen, indem der Porolyt bezwungen und dadurch das Teleportarium deaktiviert wird.

Zufallseignisse - Raum 1 (W20)

1-4	Anzahl Spieler Riesenratten (GRW S. 120)
5-7	3 Rostasseln (GRW S. 121)
8-10	3 Monsterspinnen (GRW S. 117)
11-19	Nichts
20	Der Geist al'Hassans kann als transparenter Schemen kurz beobachtet werden, wie er vor der Inschrift steht und kurz den Kopf schüttelt. Dann verblasst der Schemen.

Raum 2 - Halle des Spiegels

[Bereits Erkundet? ☐]

Raumbeschreibung. *Boden und Wände sind an vielen Stellen feucht. Moose und Flechten bedecken große Teile des Raumes.*

Neben vier verschlossenen Türöffnungen lehnt ein übergroßer aufwendig gerahmter Spiegel an einer der

Wände. Der Spiegel ist weder von Pflanzen befallen noch in irgendeiner anderen Weise verschmutzt.

Eine **Bemerken Probe** offenbart, dass über jeder Türöffnung mehrere Metallhaken eingelassen sind. An diesen kann der 2 mal 1.5 Meter messende Spiegel aufgehängt werden.

Spiegelkampf. Wird der Spiegel über einer der Türen befestigt beginnt der Rahmen golden zu leuchten und zeigt einen Raum, der diesem entspricht - nur ohne die SC. Es ist gefahrlos möglich durch den Spiegel hindurch den dahinterliegenden Raum zu betreten (wie Quecksilber). Durchschreitet ein Spielercharakter den Spiegel, so kommt ihm aus der ihm gegenüberliegenden Wand des Raumes eine perfekte Kopie seines Helden entgegen, die ihn sofort angreift. Das Spiegelbild kämpft sehr aggressiv und ohne Rücksicht auf sich selbst. Seine Werte entsprechen denen des Helden bei Betreten des Raumes. Betreten weitere Charaktere den Raum hinter dem Spiegel, so werden auch ihre Spiegelbilder sehr aggressiv in den Kampf eingreifen. Ziehen sich Spieler durch den Spiegel in den ursprünglichen Raum zurück, werden ihre Spiegelbilder sich wieder in die dem Spiegel gegenüberliegende Wand zurückziehen – analog der Bewegungen der Charaktere durch das Spiegelportal. Die Spiegelbilder heilen dadurch vollständig.

Befindet sich der Spiegel im Raum und ist nicht an einem der Haken aufgehängt, funktioniert er wie ein normaler Spiegel. Wird er zerstört, erscheint nach 5 min ein neuer Spiegel in dem Raum (durch Teleportation).

Sollen Charaktere von Raum 2 aus in den Kampf im Spiegelraum eingreifen wollen, z.B. indem sie Fernkampf oder Magie einsetzen, so wird dieselbe Unterstützung den Spiegelcharakteren erfahren. Wenn z.B. ein Pfeil durch den Spiegel auf einen Spiegelcharakter geschossen wird, so wird auch aus der dem Spiegel gegenüber liegenden Wand ein Pfeil kommen, der auf den Spielercharakter gezielt ist.

Wann immer der Spiegelcharakter Schaden nimmer, wird auch der zugehörige Charakter den selben

Schaden nehmen. Die Spiegelcharaktere können besiegt werden, weil sie extram aggressiv kämpfen und nicht strategisch vorgehen, z.B. wird ein Heiler eher angreifen anstatt seine Heilkunst einzusetzen. Die Spiegelbilder greifen wahllos an, ohne sich ihr Ziel auszuwählen.

Es wäre außerdem denkbar, dass zwei SC den Raum hinter dem Spiegel betreten. Dann könnte einer der SC das schwächere der beiden Spiegelbilder festhalten (pro KR vergleichende Proben KÖR + ST), während der zugehörige SC wieder den Raum verlässt, so dass die zurückgebliebenen SC den festgehaltenen Spiegelbild mit Fernkampf/Magie angreifen und besiegen können.

Ziel der Prüfung: Werden alle im Spiegelraum anwesenden Spiegelbilder besiegt (nicht notwendigerweise die Spiegelbilder aller SC), öffnen sich alle Türen von Raum 2. Die Helden können den Raum nun in alle vier Richtungen verlassen.

Die Anzahl der besiegten Spiegelbilder spielt keine Rolle.

Außerdem öffnet sich eine geheime steinerne Öffnung die einen aus **bläulich-schimmernden Mineral geformten Schlüssel** Preis gibt.

Raum 3 - Kammer der Karnivorus

[Bereits Erkundet? ☐]

Allgem. Beschreibung: *Wände, Boden und Decke des Raumes sind mit grün-phosphorisierenden, wuchernden Moosen und anderen Pflanzen überzogen. Aus Ritzen in den Wänden rinnt beständig Wasser, das irgendwo im Boden unter dem Pflanzenteppich wieder versickert. Durch die hohe Luftfeuchtigkeit öffnen sich schon nach wenigen Augenblicken die Poren eurer Haut.*

In der nord-östlichen Ecke des Raumes könnt ihr einen stark verwesenen Leichnam entdecken.

Bei Erstbesuch: *In der Mitte des Raumes befindet sich ein riesiger geschlossener Blütenkelch [Anm: von dem der Geruch ausgeht]. Zu eurer Überraschung riecht die Luft hier angenehm - sogar leicht süßlich und aromatisch.*

Die Tür in südlicher Richtung ist von wild geschwungenen spitz-zulaufenden Ornamenten eingerahmt

Die Pflanze im Zentrum des Raumes ist fleischfressend (**Karnivorus**) und ernährt sich überlicherweise von Ratten oder kleineren Tieren. Sie greift die SC mit ihren Dornenranken an, sobald diese sich ihr nähern bzw. einige Schritte in den Raum eindringen. Die **Karnivorus** ist immobil, kann aber jeder Stelle des Raumes mit ihren Ranken erreichen; Werte wie **Riesenkrake, GRW S. 120**.

Nachdem die **Karnivorus besiegt** ist, kann man im Inneren des Blütenkelches die fast skelettierten Überreste eines Expeditionsteilnehmers finden.

Der Leichnam ist schon stark verweset ob der hohen Luftfeuchtigkeit in diesem Raum. In den Habseligkeiten des ehemaligen Expeditionsmitgliedes können die SC einen grauen Steinschlüssel finden.

Nach Erstbesuch: Der Boden ist mit zähem Schleim bedeckt, der aus der toten Karnivorus austritt. Die Flüssigkeit ist ein Verdauungsgift, das eine lähmende Wirkung hat, wenn es mit Haut in Berührung kommt.

Zufallseignisse - Raum 3 (W20)	
1-5	W5 Riesenratten (GRW S. 120) greifen die SC an.
6-14	In dem Schleim, der sich aus den Resten der Karnivorus gebildet hat, sind einige Ratten verendet.
15-20	Nichts

Raum 4 - Obeliskenträtsel 2

[Bereits Erkundet? ☐]

Allgem. Beschreibung: Der vor euch liegende Raum ist dunkel und von einem stechenden Geruch erfüllt. Die Decke ist großflächig von einem schwarzen Schimmelpilz bedeckt, der hier wild wuchert und die Luft mit seinen Sporen erfüllt. Hier und da tropft zäh fließender Schleim auf den Boden herab, wo sich die Tropfen in kleinen Pfützen vereinen.

In der Mitte des Raumes steht ein schwarzer Obelisk, der mit einer umlaufenden Inschrift versehen ist. Auf dem Boden neben dem Obelisken liegen zwei Leichen. Die reglosen Körper scheinen vor ihrem Ableben kaum mehr Muskeln besessen haben: Pergamentartige feste Haut spannt sich direkt über den Knochen der Toten.

Bemerken: Ab und an tauchen kleine Insekten aus den Ritzen im Mauerwerk des Bodens auf. Sie „ernten“ die brauen zäh-fließende Flüssigkeit, die beständig von der Decke tropft.

Halten sich die Helden länger in diesem Raum auf bekommen sie Atemprobleme, sollten sie sich nicht vor den Sporen des Schimmelpilzes schützen. Es kann starker Hustenreiz auftreten, der den SC ein heimliches Vorankommen erschweren wird.

Rätsel und Inschrift des **Obelisken:** s. Anhang.

Bei den Leichen handelt es sich um zwei ehemalige Expeditionsteilnehmer, die verzweifelt versucht haben durch bloßes Raten das Rätsel des Obelisken zu lösen. Dabei hat der Obelisk ihnen buchstäblich zunächst den Verstand und dann die Körperlichen Attribute geraubt, bist ihre Körper schließlich so schwach waren, dass ihre Herzen zu schlagen aufhörten.

Bei einem Durchsuchen der Leichen finden sich kaum brauchbare Gegenstände. Einer der beiden war der

Koch der Expedition was an einigen Töpfen und Pfannen in seinem Gepäck zu erkennen ist.

Mögliche Lösungen des Obeliskenträtsels:

- „Ihr werdet mir nicht die fünf Kamele schenken.“
- „Ich werde entweder die Hand eurer Tochter oder einen Sack Datteln von Euch bekommen.“

Erklärung: Wenn die Aussage wahr ist, wird Al'Hassan ihr gemäß nicht die Kamele - wohl aber die Kamele oder die Hand der Nedime bekommen (nach Aussage des ak Razul). Somit bleibt nur die Hand der Nedime. Wäre die Aussage falsch, würde al'Hassan die Kamele bekommen, was aber nicht möglich ist, da ihm im Falle einer unwahren Aussage nur der Sack Datteln in Aussicht gestellt wurde.

Um das Rätsel zu lösen, genügt es wenn ein SC die richtige Antwort laut vorträgt. Wird allerdings eine falsche Antwort vorgetragen, so wird ein starker Zauber aktiv, der den Verstand aller Spieler permanent um 1 Punkt senkt. Ist das Attribut Verstand bereits auf 0, sinken *alle* Attribute um einen Punkt. Der Effekt ist durch den Zauber Allheilung wieder aufhebbar.

Wird eine richtige Antwort vorgetragen, öffnen sich alle Türen des Raumes und der Obelisk wird für die nächsten 24 Stunden von einer Goldenen Aura umgeben sein. Die Inschrift verblasst und ist solange nicht zu lesen.

Sobald beide Obelisken (Raum 4 und Raum 8) **golden leuchten,** bzw. die entsprechenden Rätsel des al'Hassan gelöst sind, ist der **Zugang zu Raum X** möglich. Die auf der Karte gestrichelt eingezeichneten Pfeile sind nun nicht mehr aktiv, d.h. Raum X kann nun von allen vier Himmelsrichtungen aus normal betreten werden. Die Ornamente aller Eingänge zu Raum X leuchten nun ebenfalls schwach golden auf der Außenseite.

Raum 5 - Schlangenpfuhl

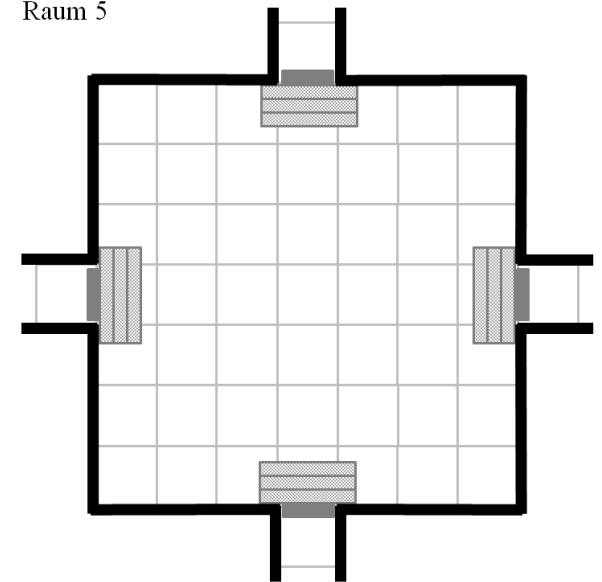
[Bereits Erkundet? ☐]

Allgem. Beschreibung: Der vor euch liegende Raum gleicht eher einer Sumpflandschaft als einer unterirdischen Anlage; von jeder der vier Türen führen steinerne Stufen in eine dunkle, morastige Brühe hinab, die von allerlei Pflanzen und Getier besiedelt ist. Entlang der Wände wächst Schilf, weit ausgebreitete, giftgrüne Fächerblätter von tangartigen Pflanzen bedecken die Wasseroberfläche, Insekten schwirren umher und die Luft riecht nach Morast.

Auf der euch gegenüberliegenden Seite des Raumes könnt ihr ein humanoides Skelett auf den Stufen der Treppe ausmachen.

Die Tür in westlicher Richtung ist von wild geschwungenen spitz-zulaufenden Ornamenten eingerahmt.

Raum 5



Das Wasser ist 1.5 m tief und so dunkel und morastig, dass es nicht eingesehen werden kann. Unter der Wasseroberfläche lauern **3 Riesenschlangen** (GRW S. 121, davon eine heroisch). Außerdem ist der Boden mit tangartigen Pflanzen bedeckt, die die Helden zu umschlingen versuchen (Werte wie **Schlingenwurzelpflanz** GRW S. 122)

Insgesamt können im Morast noch die **Leichen** von drei weiteren Expeditionsmitgliedern gefunden werden. Allesamt sehr stark verwest. Das Skelett auf der Treppe hat mehrere gebrochene Rippen (Bemerken Probe) und wurde anscheinend zu Tode gequetscht.

Unterhalb der Wasseroberfläche gibt es in der nord-östlichen Ecke einen Spalt im Gestein, durch den die Schlangen in den Raum gelangen können. Der **Kartograph** von Havenas Expedition wurde von einer der Schlangen durch den Spalt gezogen - bis in die Kanalisation unterhalb von Vestrach. Dort legte die Schlange ihr tot geglaubtes Opfer ab. Der Kartograph konnte daraufhin entkommen. Er irrte vergiftet und schwer verletzt in der Kanalisation umher, bis er schließlich zusammenbrach. Ein **Durchtauchen** des Spaltes auf eigene Faust ist nahezu unmöglich.

Die Türen des Raumes sind offen.

Raum 6 - Druckplatten

[Bereits Erkundet? ☐]

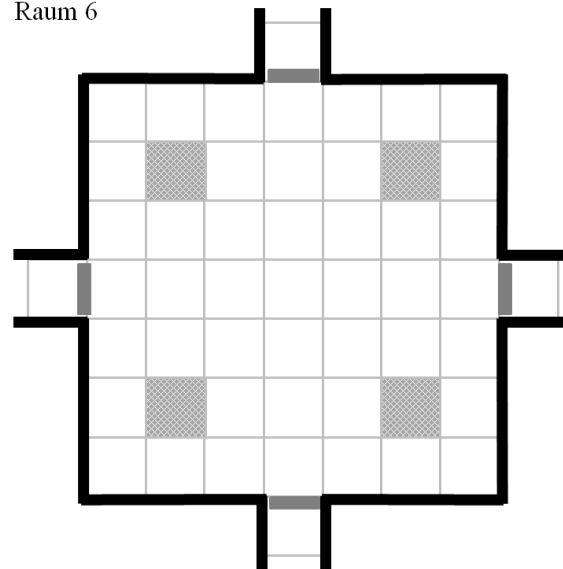
Allgem. Beschreibung: Der vor euch liegende Raum ist im Vergleich zu den anderen Bereichen der Anlage sehr gut erhalten. Das Mauerwerk weist kaum Risse auf und die Luft ist trocken.

Auf dem Boden vor euch bietet sich eine makaber anmutende Szene: Eine blutüberströmte weibliche Leiche liegt mit dem Gesicht nach unten zwischen zwei

leicht erhabenen Bodenplatten ausgestreckt - ganz so als hätte sie versucht mit ihren Füßen eine der Platten und mit ihrem Arm eine Zweite zu erreichen. Ein Unterfangen, das ob ihrer begrenzten Körpergröße auf ein hohes Maß an Verzweiflung schließen lässt. Auf zwei weiteren Bodenplatten sind Häufchen von allerlei Utensilien gestapelt.

Bei den **Bodenplatten** handelt es sich um Druckplatten. Alle vier Platten müssen mit einem Gewicht von 5 kg belastet werden, damit sich die Türen des Raumes öffnen. Geschieht dies so wird auch ein geheimes Versteck im Gestein geöffnet, das einen obsidian-farbenen steinernen Schlüssel preis gibt.

Raum 6



Bei der **Leiche** handelt es sich um die verschollene Expeditionsleiterin **Havena**. Sie war am Ende alleine in dieser Falle und hat verzweifelt versucht ihr zu entkommen. Dazu hat sie ihre Ausrüstung auf den ersten beiden Bodenplatten verteilt. Da dies aber

nicht reichte um beide Bodenplatten auszulösen, hat sie sich den linken Arm amputiert, welcher mit anderen Ausrüstungsgegenständen auf einer der Druckplatten liegt.

Die dritte Druckplatte konnte sie noch mit dem Fuss auslösen, allerdings war es ihr nicht mehr möglich dann noch die vierte und letzte der Platten zu erreichen.

Unter den **Ausrüstungsgegenständen** befindet sich auch ein Tagebuch, das aber aufgequollen ist, das es nass wurde. Die Tinte ist verwischt und nicht mehr lesbar. Auf dem Ledereinband kann aber das **Siegel der Familie Bewetain** entdeckt werden, das an dieser Stelle ins Leder eingegraben wurde.

Der Stumpf des linken Armes der Leiche ist mit mehreren Lederschnüren fest abgebunden. Auf einer der Druckplatten ruht ein Langmesser, das stumpf und blutüberströmte ist. Bei genauerer Betrachtung erkennt man, dass noch Knochenreste in der Klinge hängen.

Raum 7 - Bodenmosaik

[Bereits Erkundet? ☐]

Allgem. Beschreibung: Im Zentrum des Raumes befindet sich eine große quadratische Fläche, die etwa 20 cm tief in den Boden eingelassen ist. Der Boden ist an vielen Stellen mit ornamenten kunstvoll verziert. Zwischen den Bodenplatten sprießen hier und da Pflanzen. Im großen und ganzen scheint der Raum dennoch gut erhalten.

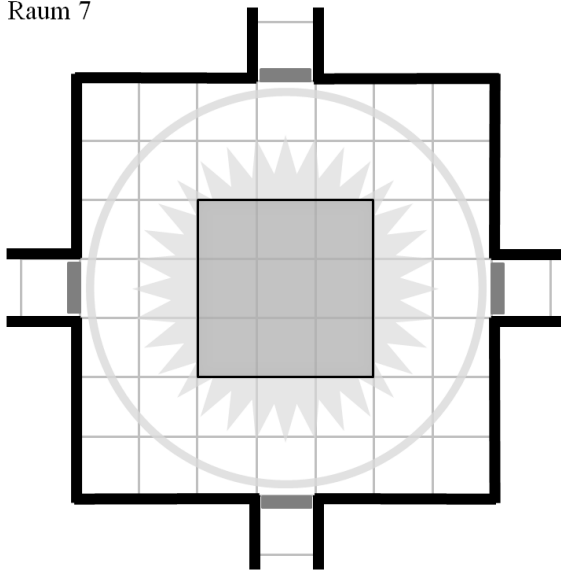
In der nord-westlichen Ecke des Raumes befindet sich ein etwa hüfthoher Stapel aus schweren mit türkisfarbenen Steinen besetzten Platten unterschiedlichster geometrischer Formen [Anm.: s. **Handout** im Anhang].

Bemerkungen -4: Im oberen Bereich unterhalb der Decke ist das Mauerwerk besonders stark von Rissen und Spalten durchzogen.

Die Tür in nördlicher Richtung ist von wild geschwungenen spitz-zulaufenden Ornamenten eingerahmt

Auch in diesem Raum schließen sich die Türen, sobald alle SC den Raum betreten haben. Es ist die Aufgabe der Helden unter Zeitdruck und im Team die gestapelten Platten so auf der quadratischen Fläche auszulegen, dass sie das gesamte Quadrat ausfüllen (s. Anhang). Dabei fallen alle fünf KR ein (W20: 1-8) bis zwei (W20: 9-20) Rostasseln durch Spalten unterhalb der Decke, die die Helden sofort angreifen. Um eine der Platten zu verlegen brauchen zwei Helden 1 KR Zeit.

Raum 7



Die **Rostasseln** entsprechen den Werten aus GRW S. 121 mit der Besonderheit, dass es drei Typen von Rostasseln gibt: **Typ 1:** Normale Rostasseln (W20: 1-6), **Typ 2:** bläulich-schimmernde Rostasseln (auch Schaden an magischen Waffen und Rüstungen, W20:

7-14) und **Typ 3:** rötlich-schimmernde Rostasseln (Resistent gegen Magie, W20: 15-20). Der Rostschaden an Waffen und Rüstungen kann durch den Einsatz von Waffenpflegeutensilien aufgehoben werden.

Die Helden können beim Verlegen der Platten nur in kurzen Sätzen pro KR kommunizieren (entsprechend GRW).

Sind die Platten so angeordnet, dass der quadratische Einsatz im Boden vollständig bedeckt ist, öffnen sich die Türen und es kommen keine weiteren Rostasseln nach. Außerdem gibt ein Geheimfach in der Nordwand einen rötlich-schimmernden steinernen Schlüssel frei.

Raum 8 - Obeliskenträtsel 1

[Bereits Erkundet? ☐]

Allgem. Beschreibung: Der Raum entspricht in seiner Größe den restlichen Räumen der Anlage. Die Wände sind teilweise mit phosphorisierenden Moosen bedeckt.

Im Zentrum des Raumes befindet sich ein schwarzer Obelisk mit einer umlaufenden Inschrift. Am schwarzen Stein des Obeliskens sind bereits einige Pflanzen emporgewachsen. Der Boden ist feucht und teilweise mit Pfützen bedeckt.

Inschrift des Obeliskens: s. Handout / Anhang.

Lösung: Der erste Gelehrte hat Recht.

Erklärung: Es kann nicht mehr als eine Blume mit goldenen Blüten geben, denn sonst könnte man zwei goldene Blumen und eine Himmelblaue pflücken (und daher wäre keine Purpurfarbene dabei). Genauso kann es nicht mehr als eine himmelblaue Blume geben. Ebenso folgt, dass es nicht mehr als eine purpurfarbene Blume geben kann, sonst könnte man zwei purpurfarbene und eine himmelblaue Blume pflücken. Zusammenfassend gibt es also nur drei

Blumen im gesamten Garten: Eine goldene, eine Purpurfarbene und eine Himmelblaue (daher auch al'Hassans ironischer Hinweis auf den „weitläufigen“ Garten).

Um das Rätsel zu lösen, genügt es wenn ein SC die richtige Antwort laut vorträgt.

Wird eine falsche Antwort vorgetragen, so wird ein starker Zauber aktiv, der den Verstand aller Spieler permanent um 2 Punkte senkt. Ist das Attribut Verstand bereits auf 0, sinken *alle* Attribute um einen Punkt. Der Effekt ist durch den Zauber *Allheilung* wieder umkehrbar.

Wird die richtige Antwort vorgetragen, öffnen sich alle Türen des Raumes und der Obelisk wird für die nächsten 24 Stunden von einer Goldenen Aura umgeben sein. Die Inschrift verblasst und ist solange nicht zu lesen.

Sobald beide Obeliskens (Raum 4 und Raum 8) **golden leuchten**, bzw. die entsprechenden Rätsel des al'Hassan gelöst sind, ist der **Zugang zu Raum X** möglich. Die auf der Karte gestrichelt eingezeichneten Pfeile sind dann nicht mehr aktiv, d.h. Raum X kann nun von allen vier Himmelsrichtungen aus normal betreten werden. Die Ornamente der Eingänge von Raum X leuchten nun ebenfalls schwach golden (auf der Außenseite).

Raum X - Grabkammer des Al'Hassan

Allgem. Beschreibung: Der vor euch liegende Raum ist komplett aus licht-schluckendem tief-schwarzen Obsidian geformt und zeigt keinerlei Spuren von Alterung. In seinem Zentrum steht ein außergewöhnlich längliche aber schlichter Sarkophag.

Die Türen des Raumes sind von Ornamenten eingenommen und leuchten rötlich.

Al'Hassans Sarkophag wurde hier über einer steinernen **Treppe** platziert, die sich hinab in den Kerker des Porolyten windet. Der Sarkophag trägt eine weitere Inschrift (s. Handout), die die Verbindung zwischen al'Hassan und dem Porolyten erklärt.

Da al'Hassan die Kreatur selbst erschaffen hat, bestand ein mächtiges magisches Band zwischen den Beiden. Er hat sich schließlich lebendig begraben lassen, weil es die einzige Möglichkeit war den Porolyten an diesem Ort zu binden. Noch in seinem Tode wacht al'Hassan darüber, dass die Kreatur nicht entkommen kann.

Der **Sarkophag** kann mit Gewalt geöffnet werden (AW 40, LK 25). Er gibt den Blick auf die Leiche al'Hassans frei.

Am Boden der **Außenseite des Sarkophages** sind vier mit Ornamenten versehene Schlüssellocher zu sehen, die mit rötlichem, bläulichem, schwarzem und grauem Granit eingefasst sind. Werden hier die vier **Schlüssel** benutzt, öffnet sich ein Zugang zur Treppe unterhalb des steinernen Sarkophages.

Werden die vier Schlüssel benutzt, öffnet sich in der Wand hinter dem Sarkophag eine **geheime Öffnung** in der Wand, die al'Hassans Schätze frei gibt. Al'Hassan hat damit gerechnet, dass nach mehreren Hundert Jahren die Krieger der ersten Sonne in den Komplex eindringen würden, um dann den Porolyten für alle Zeit zu töten. Diese wollte al'Hassan mit seinen Gaben unterstützen. Doch die Geschichte, um den Porolyten wurde vergessen und die Krieger kamen nie.

Al'Hassans Schätze:

- Gold und Edelsteine im Wert von **2200 GM**.

- Ein altersschwacher stark-mitgenommener **fliegender Teppich** (1x pro 24h Zauber Fliegen und Spurt auf die Person auf dem Teppich)
- Schriftrolle *Lichtsäule*
- Schriftrolle *Vergrößern*
- Al'Hassans mit ornamenten **bestickte Robe** (wie Robe des Denkers GRW S. 99)

Raum Z - Der Kerker des Porolyten

Unterhalb des Sarkophages in Raum X führt eine enge sich windende steinerne Treppe in die Tiefe. Die Wände sind auch Gestein geformt und weisen immer mehr Adern aus glänzendem Katzensgold auf, je tiefer man vordringt.

Am Fuße der Treppe öffnet sich eine gewaltige Kaverne von vielen Hundert Schritt Durchmesser, in der der Porolyt vor vielen Jahrhunderten gefangen werden konnte.

Allgemeine Beschreibung: *Vor euch liegt eine riesige Kaverne, die einer ausgedehnten Sumpflandschaft gleicht. Der Boden ist (knietief) mit Wasser bedeckt, Schilf und andere Pflanzen sind zu erkennen und Insekten erfüllen die Luft mit Sirren. Die Höhle wird durch unzählige phosphorisierende Pflanzen in unnatürlich grünes Licht gehüllt.*

Kampf mit dem Porolyten

Dringen die SC in die Kaverne vor, wird es plötzlich vollkommen still um sie herum werden. Der Porolyt ist auf sie aufmerksam geworden und wird sofort zum Angriff übergehen.







Bei dem **Porolyten** handelt es sich um eine Art überdimensionalen schwarzen Frosch mit roten Augen. Sein Kopf ist mehrfach gehörnt und entspricht von seiner Form her einer Mischung aus riesigem

menschlichem und amphibischen Schädel. Die waagerechten Schlitzte der Augen der Kreatur blicken so kalt und ausdruckslos, dass es einem das Blut in den Adern gefrieren lässt.

Der Porolyt ist durch den Tode al'Hassans in Folge des magischen Bandes, das die beiden verbunden hat, sowie durch die Lange Zeit, die seit seiner Erschaffung vergangen ist stark geschwächt, so dass es nun möglich ist ihn zu besiegen. Es handelt sich bei der Kreatur aber immer noch um einen extrem gefährlichen Gegner.

Aura. Der Porolyt besitzt eine starke Aura, die um ihn herum beständig Leben erschafft. So können die SC in seiner Nähe beobachten, wie Pflanzen scheinbar aus dem Nichts emporwachsen, Insekten und kleinere Tiere sich aus dem Erdreich wühlen und Schwärme an Krabbelgetier die riesige Kreatur beständig umgeben. Der Effekt wirkt auch in den Kammern oberhalb seines Kerkers, was die SC bereits beobachten konnten. Schildern Sie den SC während des Kampfes immer wieder beeindruckend wie stark der Effekt der Lebens-schaffenden Aura der Kreatur ist.

Die **Werte des Porolyten** finden Sie im Anhang.

Porolyt											
KÖR: 25			AGI: 10			GEI: 5					
ST: 7			BE: 6			VE: 1					
HÄ: 7			GE: 4			AU: 8					
	630		33		16		11		36		14
Bewaffnung						Panzerung					
Nahkampf: Klauen			WB+		4	Rüstung: Obsidianhaut			PA+		1
Nahkampf: Körper			WB+		8						
Fernkampf: Zunge			WB+		6						
Mehrere Angriffe +1: Beide Vorderpranken und Zunge.											
Zerstampfen: Der Porolyt richtet sich auf die Hinterbeine auf und lässt sich auf sein Opfer fallen. Alle 2 KR möglich.											
Odern: Giftigen Schleim Speien (Gift: PW 16)											
Aura des Porolyten Nachtsicht Natürliche Waffen Modifikator: Anführer											
Verschlingen: Der Porolyt schnappt mit seiner Zunge nach einem SC und versucht sein Opfer zu verschlingen.											
Beute:		Aura des Porolyten: Rüstung Blätterleib									
GH:		60	GK:		11	EP:		1282			

3 - Epilog und Anhang

Epilog

Nachdem der Porolyt besiegt wurde, erscheint den SC in einigen Schritten Entfernung eine transparente durchscheinende Gestalt, in einer langen südländisch anmutenden Robe. Es handelt sich dabei um den Geist al'Hassans, der den SC für ihre Hilfe danken möchte. Er verneint sich langsam und würdevoll vor den SC und wird dann allmählich verblassen. Der Gelehrte hat endlich seine letzte Ruhe gefunden.

Alle Türen der Anlage sind jetzt offen. Das Teleportarium ist nicht mehr aktiv. Der Rückweg ist für die SC kein Problem.

Zurück in Vestrach: Lord Bewetain wird über die Nachricht vom Tode seiner Schwester nicht erfreut sein, die SC aber dennoch wie vereinbart entlohnen.

Rüstung Blätterleib

Ein kleiner Teil der Aura des Porolyten kann bei dessen Tod auf einen der SC übergehen, der sich im Kampf mit der Kreatur besonders verdient gemacht hat. Dabei werden sich in den nächsten Studien, um den Oberkörper des Helden Blätter und Schlingpflanzen formen, die eine straff sitzende und sich beständig regenerierende Blätterrüstung bilden. Es wird dem SC dadurch nicht mehr möglich sein, irgendwo am Körper eine andere Rüstung anzulegen. Trägt er noch eine Rüstung, wenn sich das Laubwerk zum ersten Mal bildet, werden die Schlingpflanzen diese bald durchdringen und langsam vom Körper ablösen, bis sie irgendwann zu Boden fällt.

Neben den Pflanzen und Blättern formen sich auch ab und zu kleinere Krabbeltiere (Tausendfüßler, Asseln,

etc.), die dann aus dem Laubwerk herausfallen oder über den Helden krabbeln (AU -1).

Die **Rüstung Blätterleib** besitzt nur PA 1, allerdings verleiht sie ihrem Träger einen Bonus von 50% auf seine Lebenskraft und außerdem einen Bonus von +3 auf sich Verstecken in bewaldeten Gebieten. Der AU-Wert des SC sinkt allerdings permanent um 1 Punkt, solange er die Rüstung trägt.



Wenn die Rüstung Blätterleib entfernt wird, z.B. durch Zerschneiden der Pflanzen, formt sie sich innerhalb W20 Stunden neu, da die Aura weiterhin mit dem SC verbunden ist. Die Aura (wie Zauber Fluch) kann permanent durch gründliche magische Reinigung entfernt werden, z.B. den Zauber Magie bannen.

Erfahrungspunkte

Abentuer: 500 EP | Rollenspiel: 50 EP | Pro Obeliskenträtsel: 100 EP | Pro Raum: 25 EP | **Expert Modus:** Zeitdruck: +150 EP | Expert Dungeon-Layout: +80 EP | Gegner entsprechend GRW.

Hinweise

- **Bemerkung:** Das Artwork zur Rüstung Blätterleib stammt aus dem Videospiel: *Might and Magic: Clash of Heroes* („Leaf Plate“). <http://store.steampowered.com/app/61700/>

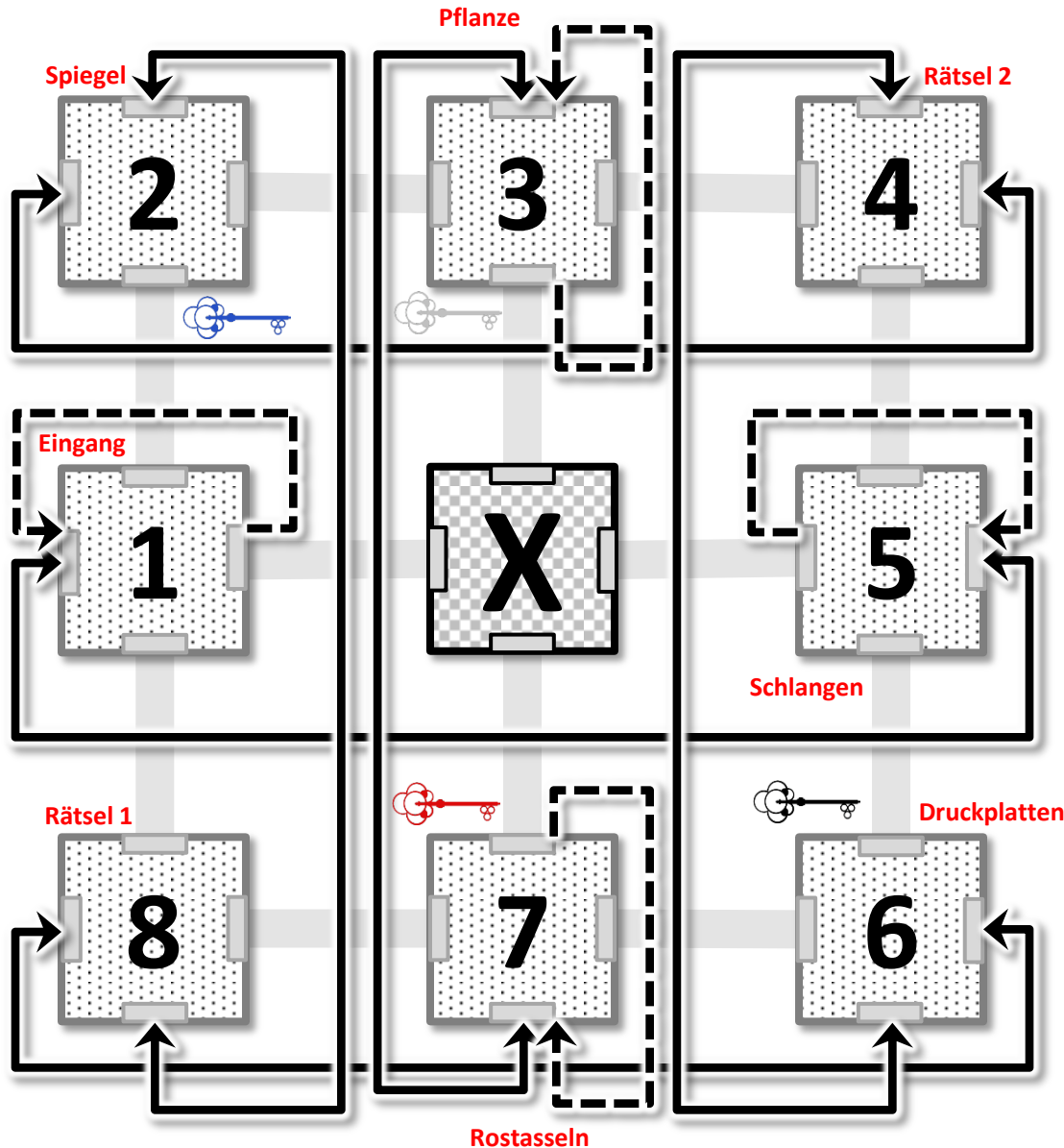
- **Feedback** bitte an pmd.ds@gmx.de oder [DS-Forum](#)
- Dank gebührt **Christian Kennig**, **avakar**, **mad_eminenz**, **Germon**, **Detritus**, **LowBandwidthBandit** und **Waylander** für hilfreiches Feedback.

Atmosphäre / Musik

Die folgenden Empfehlungen sind allesamt über youtube zu finden:

- [INTRO] Journey OST (Extract) - Threshold
- [INTRO] Shadow of the Colossus OST 01 - Prologue
- [Raum 1] Shadow of the Colossus OST 30 - Demise of the Ritual
- [Raum 2] Shadow of the Colossus OST 19 - Creeping Shadow
- [Raum 3] Shadow of the Colossus OST 21 - Counterattack
- [Raum 4] Fable OST - The Lost Chapters - Greatwood
- [Raum 4] Shadow of the Colossus OST 06 - Sign of the Colossus
- [Raum 4] Shadow of the Colossus OST 15 - Silence
- [Raum 5] Journey OST (Extract) - Nascence
- [Raum 5] Shadow of the Colossus OST 06 - Sign of the Colossus
- [Raum 6] Shadow of the Colossus OST 34 - Hope
- [Raum 6] Shadow of the Colossus OST 36 - Memories
- [Raum 7] Shadow of the Colossus OST 35 - The Sunlit Earth
- [Raum 7] Shadow of the Colossus OST 40 - Anger
- [Raum 8] Journey OST 01 - Nascence
- [Raum 8] Journey OST 06 - Third Confluence
- [Raum X] Kai Rosenkranz - Northmar
- [Raum X] Shadow of the Colossus OST 09 - The End of the Battle
- [Raum Z] Shadow of the Colossus OST 10 - Idol Collapse
- [Raum Z] Shadow of the Colossus OST 12 - A Violent Encounter
- [Raum Z] Shadow of the Colossus OST 32 - Premonition of Revival
- [Raum Z] Shadow of the Colossus OST 41 - Final Battle

Die Hallen der Prüfungen



Legende

- Jeder Raum besitzt vier Türen entsprechend der vier Himmelsrichtungen.
- Wenn nicht durch Pfeile anders angezeigt, führen Türen zum jeweils nächsten Raum entlang der entsprechenden Himmelsrichtung.



Nur solange aktiv bis Obeliskrätsel beide gelöst sind (Raum 4+8)

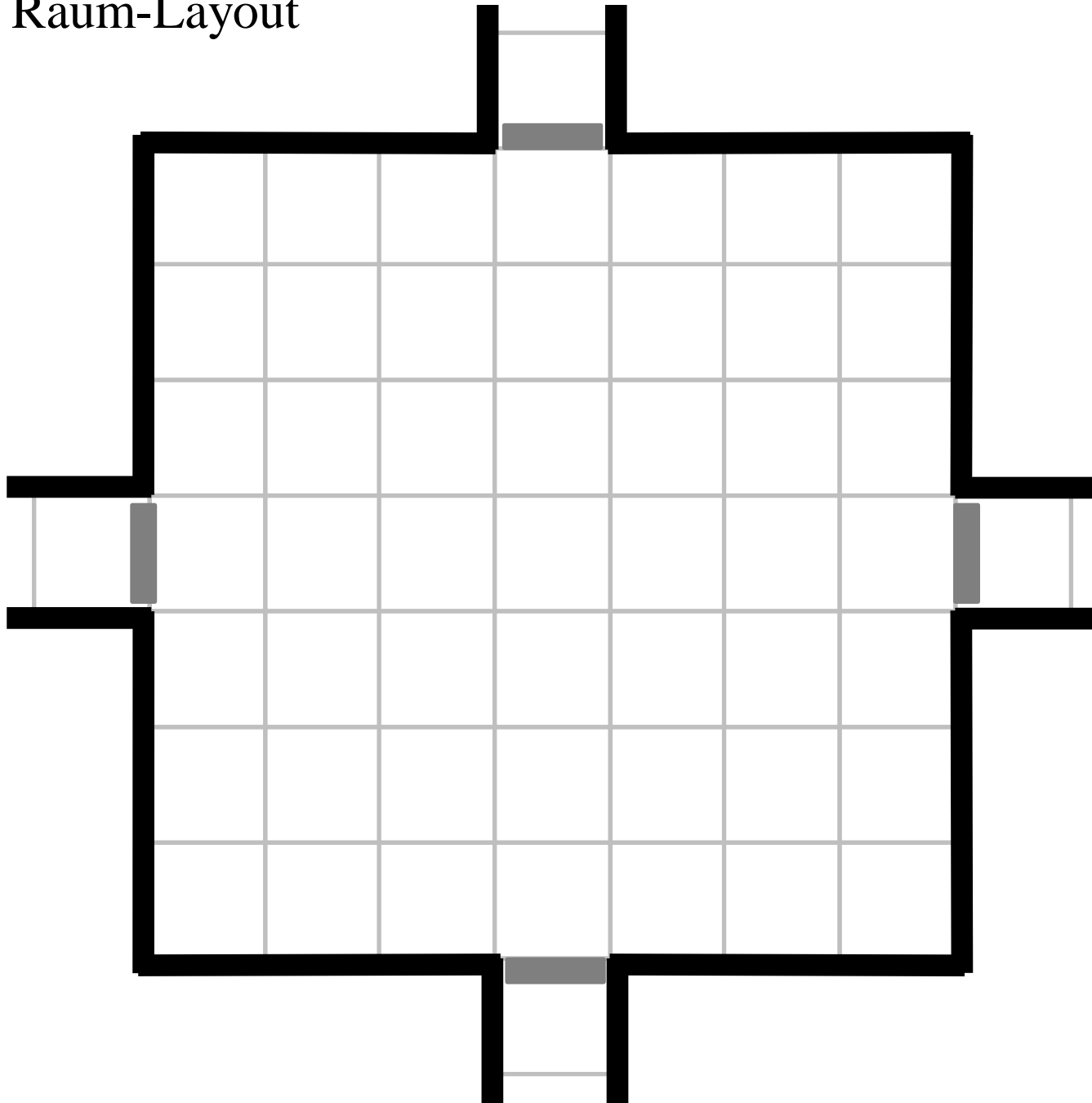


Nicht mehr aktiv, sobald alle vier Kristallschlüssel in Raum X eingesetzt und benutzt wurden.



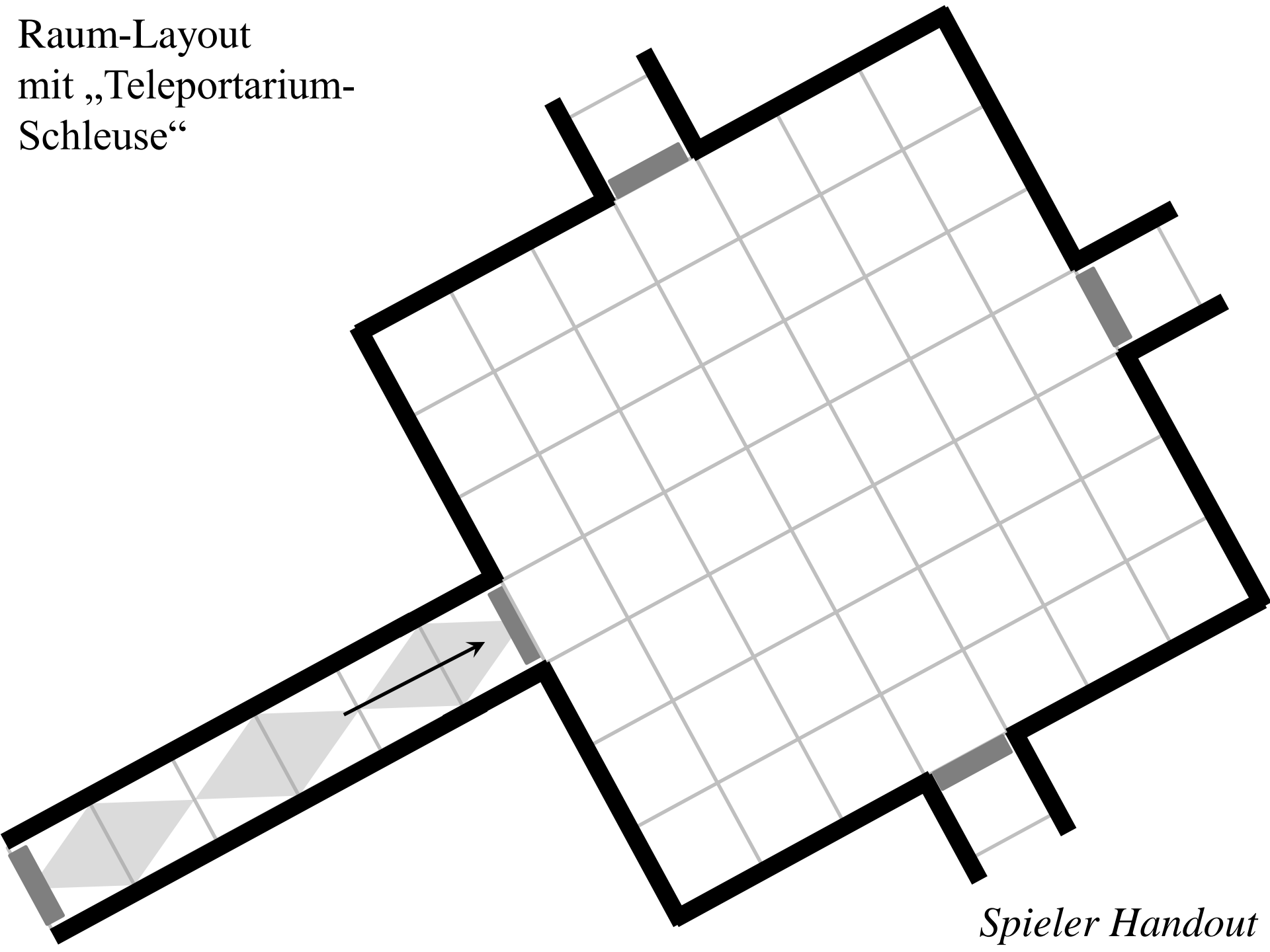
Dieser Raum enthält einen der vier Schlüssel zum Öffnen des Kerkers in Raum X

Raum-Layout

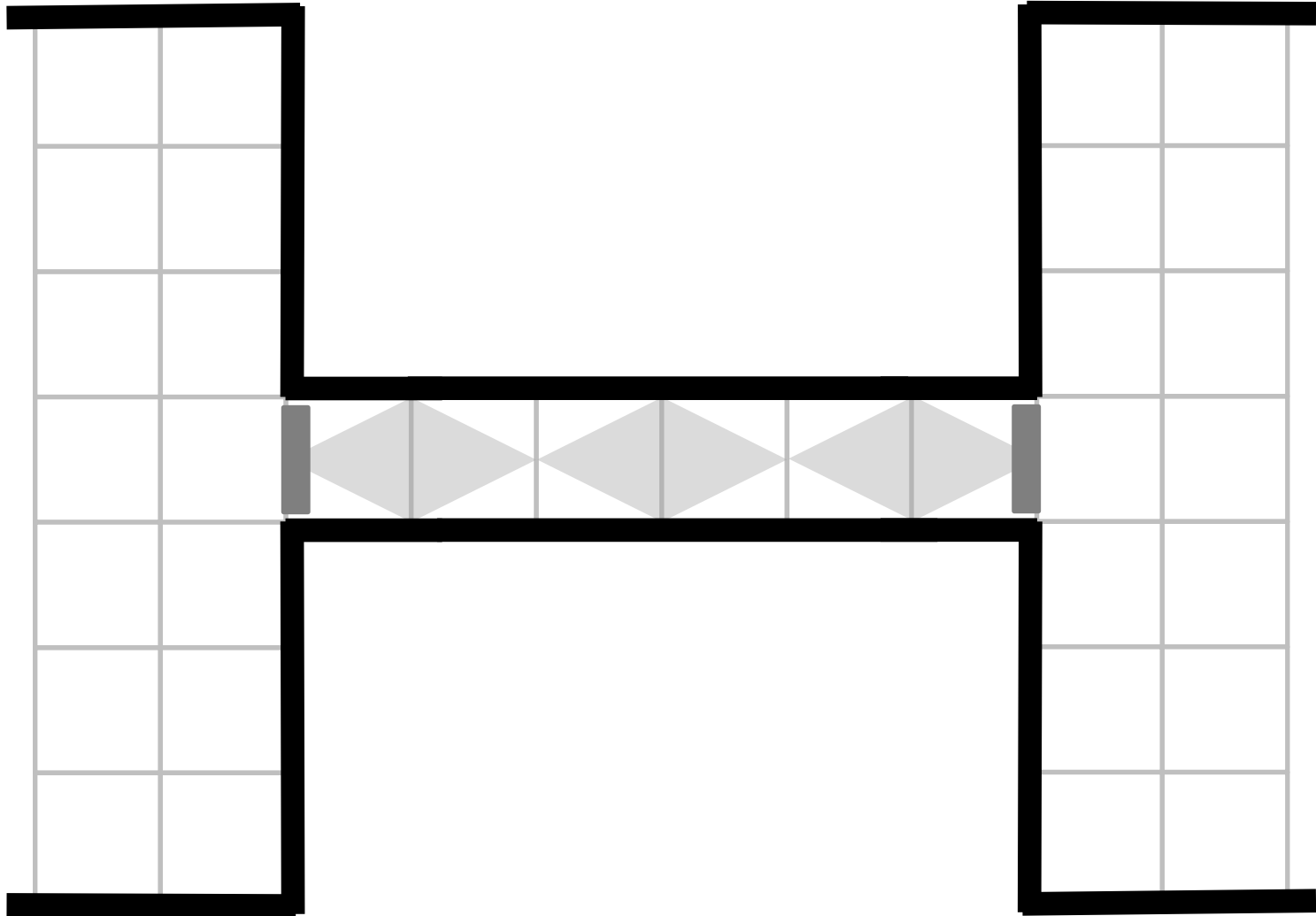


Spieler Handout

Raum-Layout
mit „Teleportarium-
Schleuse“



Teleportarium-Schleuse zwischen zwei Räumen



Spieler Handout

Raum 1

Warnung an den Reisenden

Rashtul Al Hassan

ibn Remahid ibn Gultan,

Gelehrter der Tausend Reiche,

Sultan des Landes der Ersten Sonne und

erster Priester des He Lial

Erhabener Reisender, der Ihr die Kammern der Acht Prüfungen betreten habt, seid gewarnt ob der Gefahr, die ... [...].... So begab es sich ... Kreatur von solcher Macht erschien, dass selbst die erhabenen Kämpfer der ersten ... nicht in der Lage waren ihr Einhalt zu gebieten. Sieben mal sieben Städte wurden ausgelöscht und eben jene dämonische Macht war es, die die fünf Plagen mit sich in die Welt riss. Wisset um die Kräfte, die hinter jeden Toren liegen und darauf warten ... [...]...

...um daher großes Übel von der Welt fernzuhalten können die Hassen der Prüfungen... Deaktivieren des Teleportatoriums in ... Kammer des Perclyten verlassen ... [...]... Erst nach fünfzig mal fünfzig Jahren vermag der Kerker wieder geöffnet werden, um die ... Reichtümer des Sutanats sicher zu bergen, sonst droht der Welt erneute ... [...]....so dass Rashtul Al Hassan Gelehrter der Tausend Reiche, Sultan des Landes der Ersten Sonne und erster Priester des He Lial ... selbst versiegelte. Das Brechen der Siegel aber sei mit acht Prüfungen verbunden. So wisset denn, wenn ihr auf Eurem Wege

...

Al'Hassans Zweite Antwort an ak Razul

Am Abend seiner Abreise gab Sheik ak Razul ein großes Fest für den Gelehrten Al'Hassan. „Es ist der Brauch unseres Volkes einem Gast zum Abschied ein Geschenk zu überreichen.“ sprach ak Razul. „Ich bin grosszügig und biete euch gleich drei Geschenke an: Die Hand meiner wunderschönen Tochter Nedime und damit mein Erbe, fünf edle Kamele aus den Ställen des Sultans oder einen Sack alter Datteln. Wenn eure Erwiderung wahr ist, bekommt ihr eines der beiden erst genannten Geschenke. Ist eure Erwiderung unwahr bekommt ihr den Sack Datteln.“

Al'Hassan lächelte und sprach.

Noch am selben Abend vermählte er sich mit der schönen Nedime.

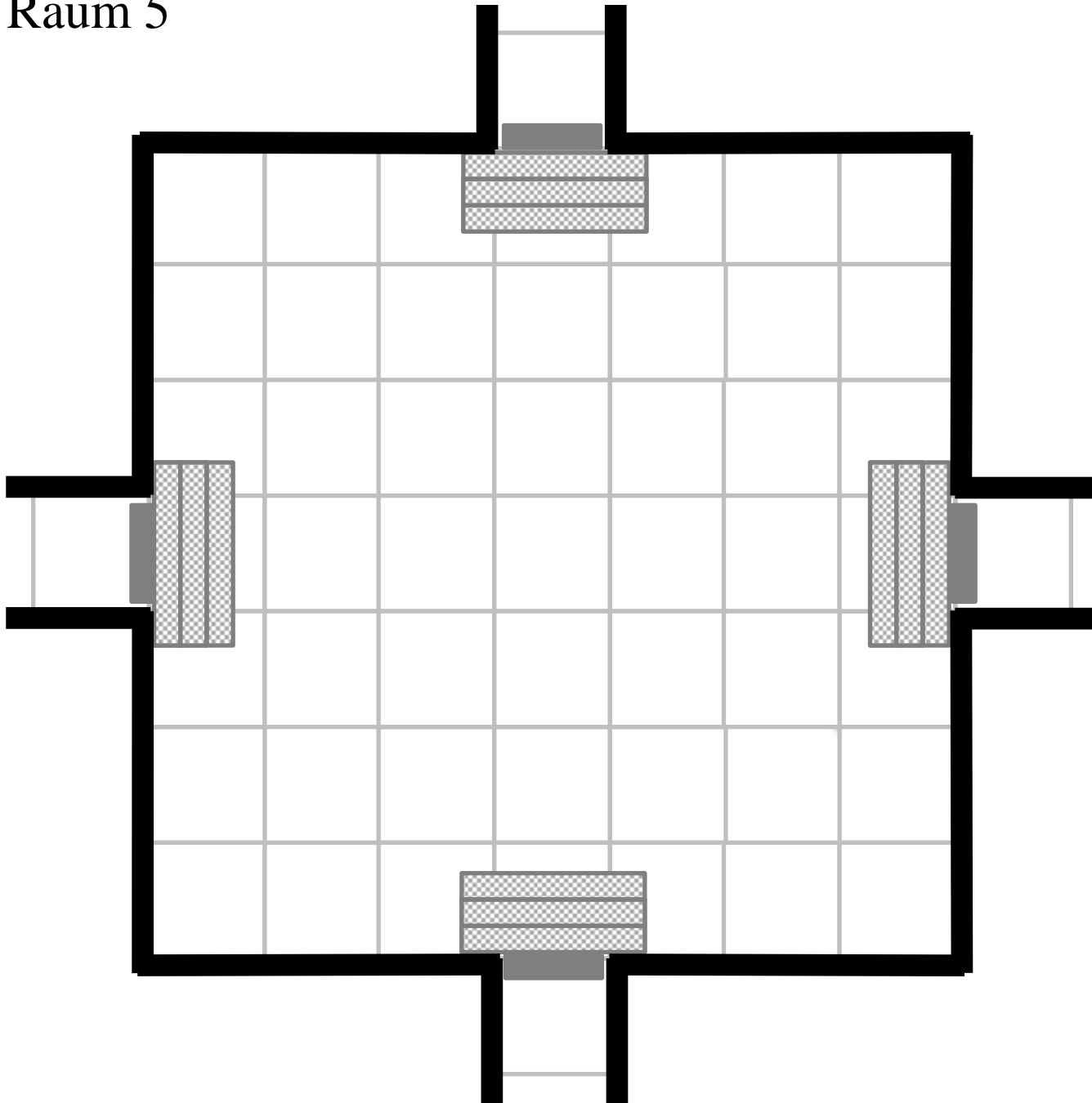
Mögliche Hinweise für die Spieler

Sie können den Spielern nach eigenem Ermessen folgende Hinweise geben:

Hinweis1: Was antwortete Al'Hassan dem Sheik?
(-25 EP)

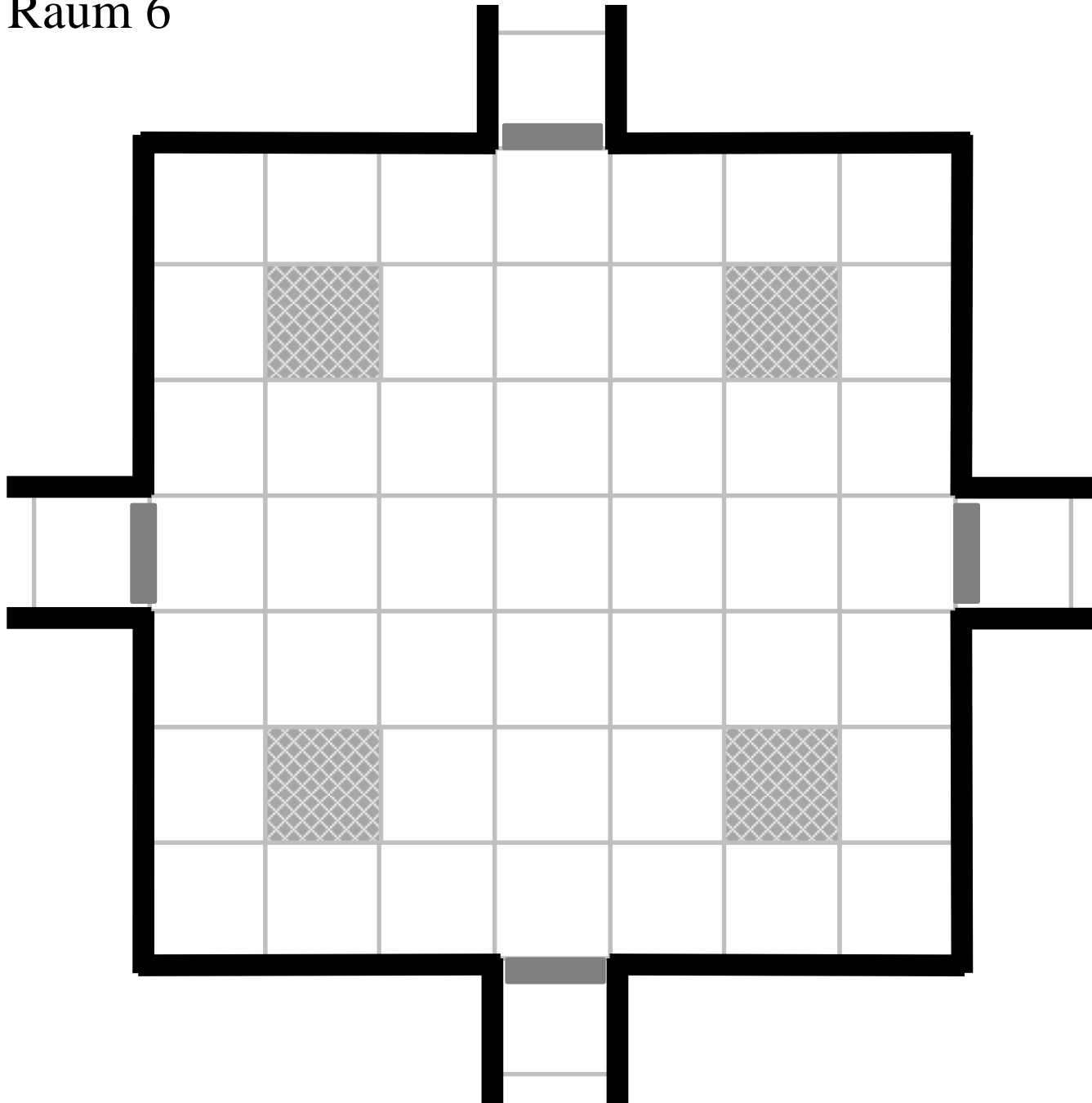
Hinweis2: Was antwortete Al'Hassan dem Sheik, sodass er von ihm zwingend die Hand der Nedime erhalten musste?
(-25 EP)

Raum 5



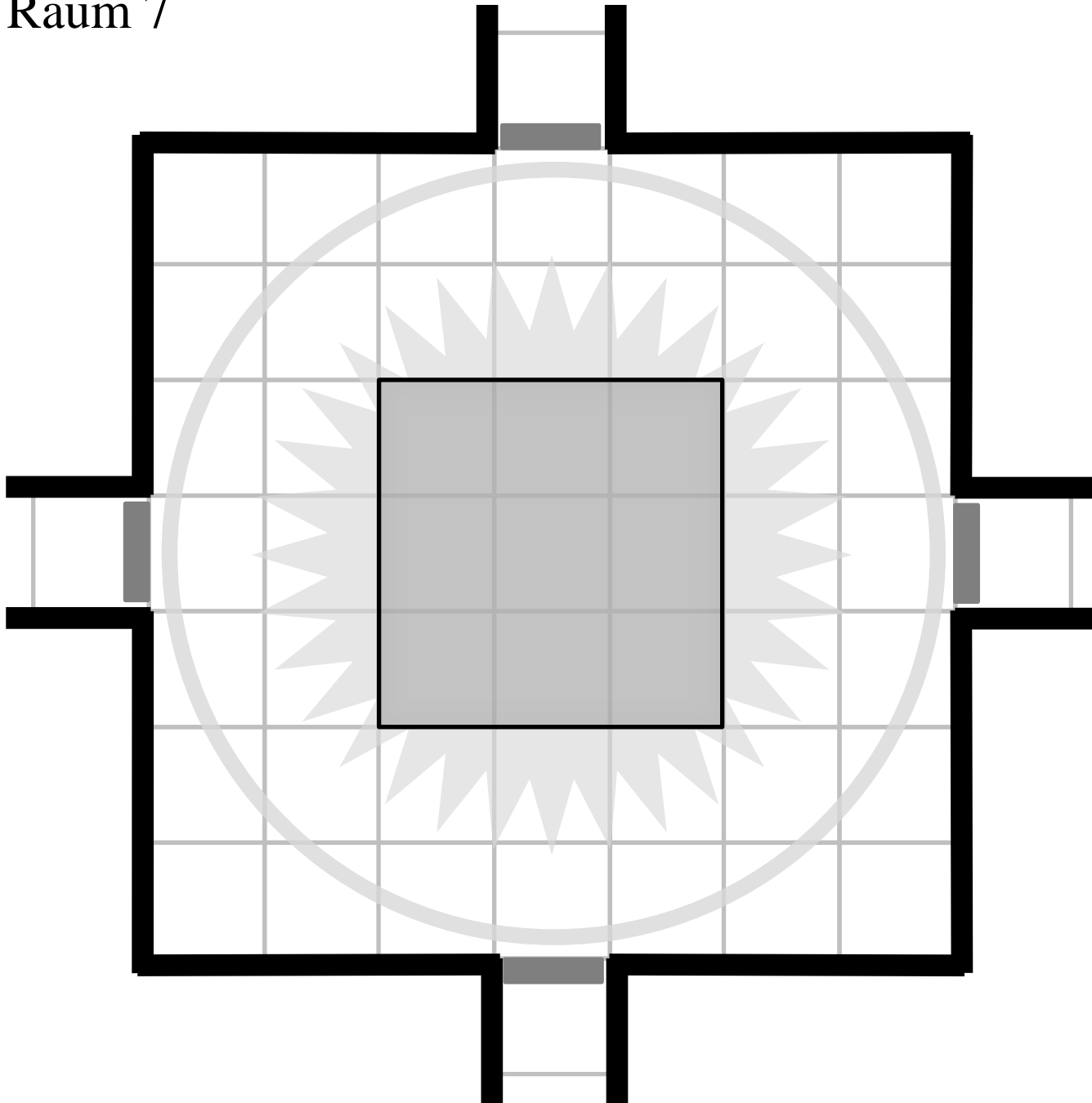
Spieler Handout

Raum 6



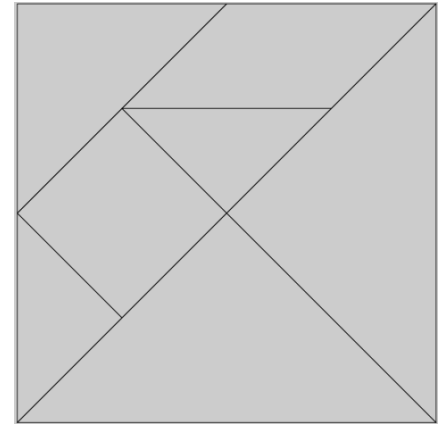
Spieler Handout

Raum 7



Legerätsel

Handout zum Ausschneiden



(Lösung)

Spieler Handout

As' Hassan's Erste Antwort an ak Razul

Und so begab es sich, dass der große Gelehrte As' Hassan auf seiner Reise den Garten des Sharif ak Razul besuchte. Sharif ak Razul erzählte voller Stolz, dass jeder der wunderschönen Blumen seines Gartens entweder purpurfarbene, goldene oder himmelblaue Blüten habe. Darüber hinaus würden zu jeder Zeit des Jahres Blumen aller drei Farben blühen!

Daraufhin sandte As' Hassan seine Diener aus, um Zeichnungen der prächtigen Pflanzen zu erstellen. Als der erste Diener zurückkam berichtete er, dass wann immer er drei unterschiedliche Blumen im Garten zeichne mindestens eine davon purpurfarbene Blüten habe. Als der zweite Diener zurückkam, berichtete er, dass wann immer er drei unterschiedliche

Blumen im Garten zeichne, mindestens eine davon goldene Blüten habe.

Zwei Gelehrte des ak Razul hörten die Worte der Diener. Der erste Gelehrte sprach: „Daraus folgert sich also, dass welche drei Blumen auch immer man im Garten pflückt, mindestens eine himmelblau sein muss!“ Der zweite Gelehrte erwiderte voller Zorn: „Nein, ganz gewiss nicht!“.

*Was meint ihr, As' Hassan? Welcher meiner
Gelehrten ist im Recht?“
fragte der Erhabene ak Razul.*

As' Hassan lächelte, und gratulierte ak Razul ob der Pracht seines weitsäufigen Blumengartens. Dann erklärte er welcher der beiden Gelehrten im Recht war. Dem Anderen ließ ak Razul noch am selben Tage die Zunge herausschneiden.

Raum X - Inschrift von al'Hassans Sarkophag

Sarkophag Inschrift

Hier ruhen die Gebeine von

Rashtul Al'Hassan

*Schande von Remahid ibn Gustan,
Größter Tor der Tausend Reiche,*

*Verflucher des Landes der Ersten Sonne und
Ungnade des grossen He Lial*

*Erhabene Krieger der ersten Sonne, wisset nun,
dass in meiner unbegrenzten Suche nach Wissen,
ich Frevel begangen habe, die nur durch ein gleich
grosses Opfer wieder ungeschehen gemacht werden
können. Ich habe eine Kreatur von solcher
Boshaft und Macht schaffen, dass ich sie nicht
mehr zu kontrollieren vermochte.*

*Ihr fielen Abertausende Seelen zum Opfer,
darunter meine geliebte Nedime und die sieben*








Söhne und Töchter, die sie mir schenkte.

*Das magische Band, das ich bei der Erschaffung
des Porolyten mit der Kreatur einging ist zu
stark, um die scheussliche Bestie noch
kontrollieren oder gar bezwingen zu können. Wir
sind auf Leben und Tod für alle Zeit miteinander
verbunden.*

*Ich habe befohlen meinen Körper lebendig
einschließen zu lassen, so dass ich zumindest im
Tode über die Kreatur wachen kann.*

*Meine tapferen Krieger der ersten Sonne, die ihr
nach nunmehr fünfzig mal fünfzig Jahren
zurückgekehrt seid, um den nun geschwächten
Porolyten für alle Zeit zu bezwingen, nehmt
meinen Dank für euer Opfer! Die Welt wird
euch als Helden feiern. Ihr werdet leisten können,
was ich nicht vermochte.*

Raum Z - Der Kerker des Porolyten

<div> Porolyt</div>											
KÖR: 25			AGI: 10			GEI: 5					
ST: 7			BE: 6			VE: 1					
HÄ: 7			GE: 4			AU: 8					
	630		33		16		11		36		14
Bewaffnung					Panzerung						
Nahkampf: Klauen			WB+	4	Rüstung: Obsidianhaut			PA+	1		
Nahkampf: Körper			WB+	8							
Fernkampf: Zunge			WB+	6							
Mehrere Angriffe +1: Beide Vorderpranken und Zunge.											
Zerstampfen: Der Porolyt richtet sich auf die Hinterbeine auf und lässt sich auf sein Opfer fallen. Alle 2 KR möglich.											
Odem: Giftigen Schleim Speien (Gift: PW 16)											
Aura des Porolyten Nachtsicht Natürliche Waffen Modifikator: Anführer											
Verschlingen: Der Porolyt schnappt mit seiner Zunge nach einem SC und versucht sein Opfer zu verschlingen.											
Beute:		Aura des Porolyten: Rüstung Blätterleib									
GH:		60	GK:		ri	EP:		1282			

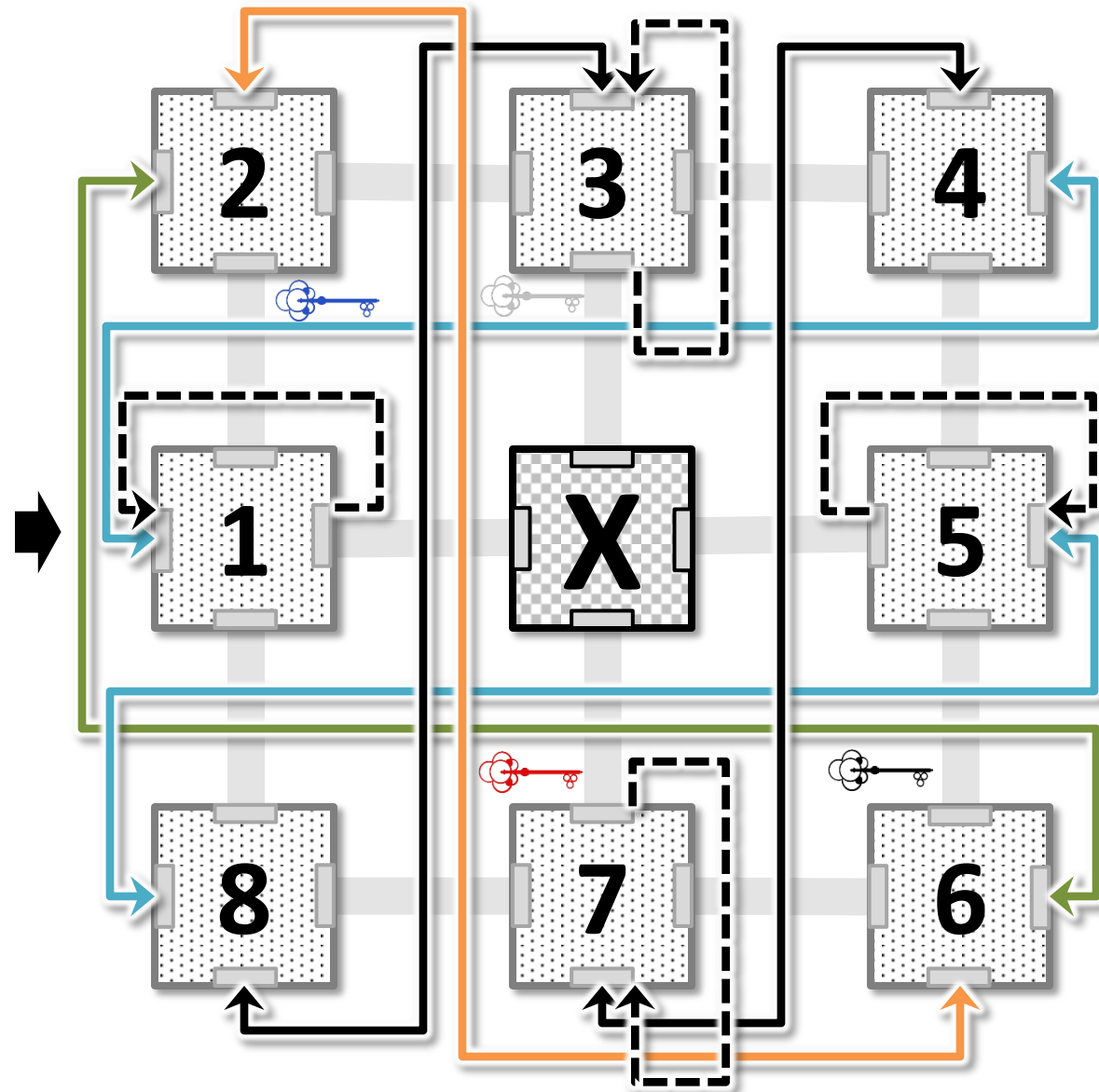
Beschreibung

Bei dem Porolyten handel es sich um eine Art überdimensionalen schwarzen Frosch mit roten Augen. Sein Kopf ist mehrfach gehörnt und entspricht von seiner Form her einer Mischung aus riesigem menschlichem und amphibischen Schädel. Die waagerechten Schlitze der Augen der Kreatur blicken so kalt und ausdruckslos, dass es einem das Blut in den Adern gefrieren lässt.

Der Porolyt ist durch den Tode al'Hassans in Folge des magischen Bandes, das die beiden verbunden hat, sowie durch die Lange Zeit, die seit seiner Erschaffung vergangen ist stark geschwächt, so dass es nun möglich ist ihn zu besiegen. Es handelt sich bei der Kreatur aber immer noch um einen extrem gefährlichen Gegner.

Aura. Der Porolyt besitzt eine starke Aura, die um ihn herum beständig Leben erschafft. So können die SC in seiner Nähe beobachten, wie Pflanzen scheinbar aus dem Nichts emporwachsen, Insekten und kleinere Tiere sich aus dem Erdreich wühlen und Schwärme an Krabbelgetier die riesige Kreatur beständig umgeben. Der Effekt wirkt auch in den Kammern oberhalb seines Kerkers, was die SC bereits beobachten konnten. Schildern Sie den SC während des Kampfes immer wieder beeindruckend wie stark der Effekt der Lebensschaffenden Aura der Kreatur ist.

Anhang: Hallen der Prüfungen - Layout für Spiel im *Experten Modus*



Legende

- Jeder Raum besitzt vier Türen entsprechend der vier Himmelsrichtungen.
- Wenn nicht durch Pfeile anders angezeigt, führen Türen zum jeweils nächsten Raum entlang der entsprechenden Himmelsrichtung.



Nur solange aktiv bis Obiliskenträtsel beide gelöst sind (Raum 4+8)



Nicht mehr aktiv, sobald alle vier Kristallschlüssel in Raum X eingesetzt und benutzt wurden.



Dieser Raum enthält einen der vier Schlüssel zum Öffnen des Kerkers in Raum X

Musik

Atmosphärische Musik zur Untermalung des Abenteuers finden Sie auf www.youtube.com. Die Copyrights liegen bei den jeweiligen Künstlern.

[INTRO] Journey OST (Extract) - Threshold

[INTRO] Shadow of the Colossus OST 01 - Prologue

[Raum 1] Shadow of the Colossus OST 30 - Demise of the Ritual

[Raum 2] Shadow of the Colossus OST 19 - Creeping Shadow

[Raum 3] Shadow of the Colossus OST 21 - Counterattack

[Raum 4] Fable OST - The Lost Chapters - Greatwood

[Raum 4] Shadow of the Colossus OST 06 - Sign of the Colossus

[Raum 4] Shadow of the Colossus OST 15 - Silence

[Raum 5] Journey OST (Extract) - Nascence

[Raum 5] Shadow of the Colossus OST 06 - Sign of the Colossus

[Raum 6] Shadow of the Colossus OST 34 - Hope

[Raum 6] Shadow of the Colossus OST 36 - Memories

[Raum 7] Shadow of the Colossus OST 35 - The Sunlit Earth

[Raum 7] Shadow of the Colossus OST 40 - Anger

[Raum 8] Journey OST 01 - Nascence

[Raum 8] Journey OST 06 - Third Confluence

[Raum X] Kai Rosenkranz - Northmar

[Raum X] Shadow of the Colossus OST 09 - The End of the Battle

[Raum Z] Shadow of the Colossus OST 10 - Idol Collapse

[Raum Z] Shadow of the Colossus OST 12 - A Violent Encounter

[Raum Z] Shadow of the Colossus OST 32 - Premonition of Revival

[Raum Z] Shadow of the Colossus OST 41 - Final Battle