

# DUNGEON 2GO

EIN 1-NEIN, DIESMAL 2-SEITEN-DUNGEON

NO75

# DIE HALLEN DES ARK-AMON

EIN DS-ABENTEUER VON G. KENNIG FÜR DIE STUFEN 9-12

Dieser Dungeon ist die Fortsetzung zu **D2G14: Der Tempel des Ark-Amon**.

Geheimtüren haben auf der getarnten Seite TW: 8, normale Türen unverschlossen.

☞ auf der Karte markieren Schlüssel für die Schädeltür (23). Hebel (Hx) öffnen/schließen jeweilige Fallgatter bzw. -türen.

**1. KREUZUNG** Stille & Finsternis herrscht hier.

**2. WÄCHTERGANG** Sechs **Skelette** greifen jeden an, der sie attackiert oder 13 verlassen will.

## ALYNA'S FLEHEN

Hier und da kann man auf den Geist der Elfin Alyna treffen, die unaufhörlich fleht: "Bitte helft. Erlöst meine Schwestern von ihrem Leid und Kummer. Würdet Ihr das tun? Ein letzter Schlag? Bitte! Würdet ihr?" - Erst wenn man aufrichtig einwilligt, verschwindet Alyna.

## ALYNA'S SCHWESTERN

Immer wieder trifft man auf die schluchzenden Schemen, mit denen man nicht kommunizieren kann. Magischer Schaden von 1+ erlöst sie, der Erlöser erhält im nächsten Kampf +1 auf alle Proben (erhöht sich kumulativ pro Erlösung, sofern die Quest "Alyna's Flehen" auch aufrichtig angenommen wurde).

**3. TOTENHALLE** In jedem Sarkophag 1 **Mumie** samt Beute, die beim Öffnen angreift. Wird zweiter Sarg geöffnet, greift zusätzlich eine 2. Mumie aus Nachbarsarg an, beim dritten Sarkophag greifen schließlich alle drei noch verbliebenen Mumien an.

**4. HAUPTMANNGRAB** Sarkophag (Öffnen erweckt darin auf fünffacher Beute und ☞ ruhende **heroische Mumie** mit 180LK, Abwehr 23, Schlagen 26, 552EP), dahinter Vasen mit zu Staub zerfallenen Speisen und goldene Truhe (600GM) mit 6 Tränken (6x BT: T) und 4 Schriftrollen (4x BT: Z).

**5. GEHEIME KAMMER** Vasen enthalten fauliges Wasser, ☞ liegt auf staubigen Tisch.

**6. FOLTERKAMMER** Aus eiserner Jungfrau tritt, solange jemand im Raum, jede 2. Runde 1 **Skelett** und greift an. Erst das Schließen der Apparatur stoppt die Skelettfllut.

**7. TOTENHALLE** In jedem Sarkophag 1 **Mumie** samt Beute, die beim Öffnen angreift. Wird zweiter Sarg geöffnet, greift zusätzlich eine 2. Mumie aus Nachbarsarg an, beim dritten Sarkophag insgesamt drei Mumien und beim vierten Sarg die letzten vier Mumien.

**8. HAUPTMANNGRAB** Sarkophag (Öffnen erweckt darin auf fünffacher Beute und ☞ ruhende

**heroische Mumie** mit 180LK, Abwehr 23, Schlagen 26, 552EP) dahinter Vasen mit zu Staub zerfallenen Speisen und goldene Truhe (800GM) mit 4 Tränken (4x BT: T) und 2 Schriftrollen (2x BT: Z).

**9. TRANKLAGER** Etliche zugewachste Tonbecher mit längst verflüchtigten Tränken säumen Regalwand, nur 8 enthalten noch Flüssigkeit (8x BT: T). In Truhe pro Charakter zwei Glasphiolen (große Heiltränke).

**10. KAMPFÜBUNGSHALLE** Pro Schlag auf Gong wird einer der **vier Steingolems** aktiviert und greift an. Angreifen eines inaktiven Steingolems hat den gleichen Effekt.

**11. WAFFENSTAND** Sitzbänke und Waffenständer mit 2 Krummsäbeln, 4 Krummschwertern, 2 Kurzbögen und 2 Langbögen.

**12. WASSERBECKEN** Das klare Wasser im knietiefen Becken (☞ gut sichtbar) wirkt permanent *Allheilung* ohne Abklingzeit. Abgefüllt verliert es seine Wirkung.

**13. ARENA** Kampfplatz liegt 3m unter den aus den Wänden ragenden, ungestützten Steinplattformen (Klettern -16).

Abhängig davon, von wo aus die Charaktere 13 betreten, geschieht Folgendes:

**Von 2 kommend:** Der **Leichnam Ark-Amon** sitzt im Steinthron gegenüber und bedeutet den Charakteren, Platz zu nehmen. Dann betätigt er rundenweise **H1**, **H2**, **H4** und schließlich **H5**, dann begibt er sich zu 26, während seine 2 **Skelette** die in die Arena gestürzten Charaktere (siehe "Kampfplatz betreten") daran zu hindern versuchen, die Thronplattform irgendwie zu erklimmen.

**Kampfplatz betreten:** Spätestens jetzt öffnet der **Leichnam Ark-Amon** (vom Steinthron aus) noch geschlossene Fallgatter (**H1**, **H2** & **H4**) und begibt sich zu 26, während seine **Skelette** versuchen, die Charaktere daran zu hindern, die Thronplattform irgendwie zu erklimmen.

### AUF DEM KAMPFPLATZ:

Solange sich hier ein lebendes Wesen befindet, wird bei 15 und 16 (siehe dort) innerhalb einer Runde jeweils ein **Knochengolem** erschaffen, welche danach beide in die Arena kommen und angreifen.

### Von hinter dem Thron kommend:

Da **Ark-Amon** die Anwesenheit der Charaktere ab 25m spüren kann, wird er nicht hier sein, kommen sie von hinten durch den verborgenen Trakt. Die 2 **Skelette** greifen dennoch an.

**14. GEFÄNGNIS** Sind **H3** & **H4** geöffnet, erscheint bei 15 ein Knochengolem (siehe dort), kommt her und greift an.

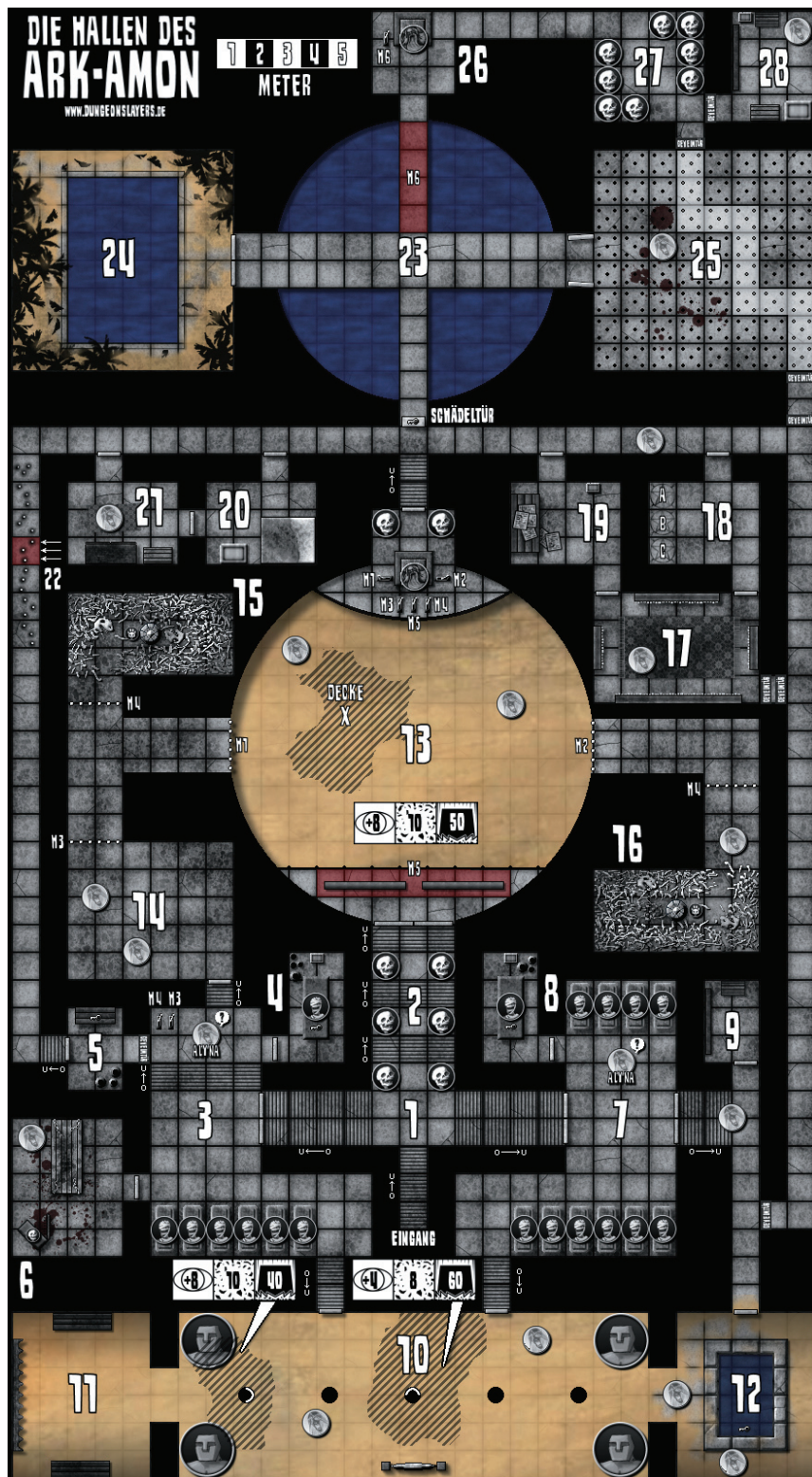
**15. KNOCHENLAGER** Unzählige Monster- und Tierknochen liegen hier, in der Mitte thront leuchtender Kristall auf Steinpodest, der einen biestartigen **Knochengolem** pulsierend beschwört, sofern Lebender in der Arena (13) bzw. im Gefängnis (14) ist, die Fallgatter **H4** & **H1** bzw. **H3** offen stehen und kein hier beschworener Golem noch "lebt". Abnehmen/Zerschlagen des Kristalls deaktiviert diesen zeitweilig.

**16. KNOCHENLAGER** Unzählige Monster- und Tierknochen liegen hier, in der Mitte thront leuchtender Kristall auf Steinpodest, der einen biestartigen **Knochengolem** pulsierend beschwört, sofern Lebender in der Arena (13) ist, die Fallgatter **H2** & **H4** offen stehen und kein hier beschworener Golem noch "lebt". Abnehmen/Zerschlagen des Kristalls deaktiviert diesen zeitweilig.

**17. BIBLIOTHEK** Ein Großteil der hier gelagerten Schriften und Pergamente ist längst zu Staub zerfallen, doch neben 7 Schriftrollen (7 x BT: Z) gibt es hier noch sechs gebundene Papyrusbücher, die einem Charakter jeweils einen Bonus-Talentrang gewähren, sofern er die entsprechende Schrift dabei, vorab vollständig gelesen (zasarische Schriftzeichen) und auch verinnerlicht (dauert W20 Stunden) hat: *Kreiskunst* (Kreiskeichner +I), *Seelengeißel* (Manipulator +I), *Tinktura Arkana* (Alchemie +I), *Totenweck* (Totenrufer +I), *Von Tinte & Magie* (Runenkunde +I), *Wüstengötter* (Wissensgebiet: Zasarische Religionen +I).







**18. PORTALRAUM** Wer eines der drei Pentagramme (A-C) betritt, wird teleportiert (keine Abklingzeit):

A : Raum 5, B: Raum 11, C: Raum 9

**19. ARBEITSRAUM** Die auf und unter dem Tisch liegenden zasarischen Schriften erzählen Ark-Amons (selbsterdachte und selbstverliebte) Schöpfungsgeschichte, in der er der Herr über Caera ist. Wird eines der 6 Pergamente vor Ark-Amon's Augen zerissen, verbrannt o.ä., erhält er augenblicklich W20 nicht abwehrbaren Schaden.

In der Truhe (Giftnadelfalle 20, TW: 4) befinden sich 9 Tränke (9 x BT: T), eine *Kette der Regeneration*, einen *Kundschafterpanzer* und einen skarabäusartigen Ring (Schlagen +1).

**20. SCHLAFGEMACH** Eine dicke Staubschicht bedeckt das Bett, dessen magisches Lakens bis zu 2 Personen ermöglicht, darauf in Panzerung zu schlafen, ohne dadurch einen Malus zu erhalten (DS 4, S.44). Die Kleidertruhe enthält löchrige, alte Gewänder und ein getrocknetes, magisches Tentakelhirn mit Kinnriemen (Stoffhelm), welches seinem Träger VE +1 gewährt und in das *Kontrollieren* eingebettet wurde.

**21. KAMMER** Der magische Schrank teleportiert (normale Abklingzeit) im geschlossenen Zustand sein gesamtes Innenleben zum Eingang von Ark-Amon's Tempel (siehe D2G14). Die nebenstehende Truhe enthält magischen Sand (18x Schlafstaub), 16 Smaragde im Wert von jeweils 50GM sowie eine magischen (Krumm)dolch +1, in den Sehnenschnneider +II eingebettet ist.

**22. TÖDLICHES GOLD** Hier liegen alte, große Goldmünzen (Wert x 5), von denen die 3 im markierten Bereich jedoch festmontierte Attrappen und Auslöser einer Falle (3x Speerangriff 30, TW=8) sind, zieht man sie.

## DIE SCHÄDELTÜR

Diese magische Steintür (Abwehr 80, LK 50) mit eingelassenem Schädel kann nur durch Handauflegen eines Untoten oder mit zwei Schädeln, die man synchron in beiden Schlüssellochern (den Augen des Schädels) drehen muss, geöffnet werden (versinkt für 10 Runden im Boden).

**23. BRÜCKENKREUZ** Im 4m tiefen Wasserbecken lauern vier **Wasserelementare I** und greifen an, sobald die Fallbrücke (H6) nach unten klappt oder jemand zu 26 gelangt.

**24. DER TOTE GARTEN** Vor langer Zeit verwelkte Pflanzen und vertrocknete Palmen stehen in Kübeln ringsum an den Wänden. Ein dünner, magischer Staubschicht bedeckt die Wasseroberfläche im knietiefen Becken. Ein direkter Schluck aus dem Becken altert den Trinkenden um W20 Jahre.

**25. HALLE DER SPIESSE** Auf den ungetarnten Geheimtürseiten steht in winziger Schrift (Bemerkung -2): "VVVLLVVVLLVV", eine Anleitung für den sicheren Weg durch 25. Beim Betreten einer der Steinquader schnellen je 5 Speere aus den Löchern (5x Schlagen 15 für jeden, der sich schneller als Laufen/2 hier fortbewegt) und wieder zurück.

**26. THRON DER AUDIENZ** Hier sitzt Ark-Amon *unsichtbar* (musste er den Zauber zuvor schon einsetzen, ist er sichtbar) und wird H6 betätigen, sobald die Charaktere sich auf der Fallbrücke bei den **Wasserelementaren** (siehe 23) befinden. Anschließend versucht er zu 27 zu gelangen, wird die dortigen **Skelette** auf die Charaktere hetzen und den sicheren Weg durch 25 gehen (und auf Charaktere im Sichtfeld bei 23 einen *Feuerball* schießen), um dann zu einem seiner Hauptmänner (4 & 8) zu gehen, damit dieser mit seinen Mumien vorrückt.

**27. DIE LEIBGARDE** Hier wachen 6 **Skelette**.

**28. SCHATZKAMMER** In Truhen, Regalen und Kisten lagern hier 4218GM, 10 Edelsteine (je W20x100 GM), 10 x BT: T, 10 x BT: Z, 2x BT: W mit E, 4x BT: R mit E, 2x BT: G und 2x BT: X.

## ARK-AMON

Der selbsternannte Gott ist ein **heroischer Leichnam**, das Standardprofil (DS4, S.117) wird wie folgt geändert:

ARK-AMON, HEROISCHER LEICHNAM (970 EP)					
195	33	6	4	17	20
LK	Abwehr	Initiative	Laufen	Zaubern	Zielzauber