

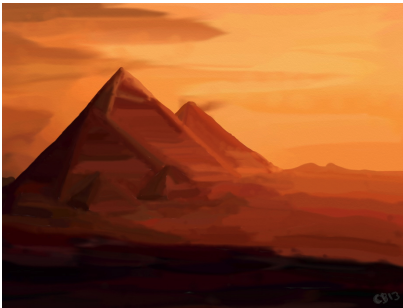
# DUNGEON 260

## EIN 2 SEITEN DUNGEON

# DIE PYRAMIDE DES ECK'WAN

EIN DS-ABENTEUER VON MAD\_EMINENZ FÜR DIE STUFE 5-8

**BESCHREIBUNG** Eck'Wan liegt halb versunken und vergessen im Wüstensand von Shan Zasar. Einst zierte Gold die Spitze der Pyramiden und zeugte von dem großen Reichtum des damaligen Herrschers.



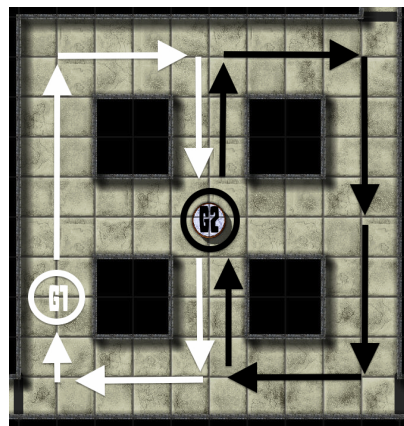
Vor langer, langer Zeit benötigte Eck'Wan die Seelen und ein bestimmtes Organ, welches nur Halblinge besitzen, um sich unsterblich zu machen und zu einem Untoten-Leichnam zu werden. Er ließ damals hunderte von Halblingen opfern und die Leichen wurden unter dem Ritualraum verscharrt. Eck'Wan ist schon lange nicht mehr und seine Pyramide ist fast vollständig im Wüstensand versunken. Doch sein unheiliges Ritual lebt weiter und erschafft weiterhin untote Halblinge. Diese streunen ziellos durch die Gegend auf der Suche nach Erlösung. Die Bewohner eines nahe gelegenen Dorfes ersuchen die SC um Hilfe. Sie können den Helden zwar nicht viel bieten (**100 GM**), doch locken in der Pyramide die Schätze einer längst vergessenen Welt.

**EINGANG** Der Eingang in die Pyramide ist verborgen. (**Bemerken Probe**) Die Eingangstür in die Pyramide **R1** ist magisch verschlossen. Sie kann nur geöffnet werden werden, wenn der richtige Buchstabe, die in die Tür eingelassen sind, gedrückt wird. Oberhalb der Buchstaben steht geschrieben: **Womit fängt der Tag an und hört die Nacht auf?** (**Lösung: T**). Jedes mal wenn ein falscher Buchstabe gedrückt wird, schießt ein **Ketten-Blitz** aus der Tür. Die **Steintür** (LK 25, Abwehr 40) kann alternativ mit Gewalt geöffnet werden. (pro Runde =1 Kettenblitz). Der Zauber **Öffnen** bewirkt ebenfalls einen Kettenblitz und ist wirkungslos.

**1 TREPPE** Hier wurden 3 Fallen eingebaut. **Falle F1** im oberen Teil ist eine Druck-Stufe, diese löst eine **Speerfalle** (TW 2, GRW S.84) aus, die an der Seitenwand angebracht ist. **Falle F2** (TW 4) wird ausgelöst wie Falle **F1** und besteht aus einer von Wandseite zu Wandseite schwingenden Sichel. **Falle F3** (TW 6) löst wie **F1** aus, nur entsteht aus der gesamten Treppe eine Rutsche, welche die SC in eine Grube **F4** befördert (AG+BE oder GE, um sich festzuhalten). In der 5 Meter tiefen Grube befinden sich im brakigen Wasser ein **Schwarm** untote Piranhas (SCW 15, GWR S.122). **Kletterprobe -2** ist nötig, um aus der Grube zu klettern.

**DAS PORTAL** Über dem Portal (**R2**) steht: **Wer es macht, der braucht es nicht, wer es kauft, der will es nicht; wer es braucht, der weiß es nicht.** **Lösung: Sarg.** Der Zauber Öffnen löst einen Zauberputzer aus und es schießen giftige Pfeile entgegen (TW 6, Schaden10 LK ohne Abwehr und BE-1 für w20 Std.). Das Portal (LK 25, Abwehr 40) ist auch mit einer Probe (**GE+VE+Diebeskunst, -8**) zu öffnen, bei misslungener Probe schießen ebenfalls die Pfeile aus dem Portal.

**2 RUNDGANG** Hier laufen **2 Knochgolems G1+G2** (GRW, S.114) jeweils 1 Runde (in Pfeilrichtung), dann schlagen sie abwechselnd den Gong in der Mitte des Kreuzganges und laufen dann wieder eine Runde bis sie wieder am Gong ankommen. Solange die Golems den Gong schlagen, bleiben



die Türen offen. Wenn nicht alle 2 Runden der Gong geschlagen wird oder die Golems die Helden entdecken, schließen sich die Türen. Sie öffnen sich erst wieder, wenn die Golems zerstört wurden (Türen wie R1). Sobald die Golems die SC erblicken oder der Gong von den SC geschlagen wird, greifen die Golems an.

**3 BALSAMIERUNGSRAUM** Hier wartet immer noch der **Balsaminator** und 2xWerkzeug/SC auf frischen Nachschub. Ersteres ist ein Konstrukt, bestehend aus Knochen, Metall und Holz. Durch seine 4 Arme kann er 4x pro Runde angreifen. Sobald der Raum betreten wird, greifen er und seine Helfer an und die Tür von **2** schließt sich. Die Werkzeuge sind bemüht, das Opfer auf den Tisch zu zerrren. Wenn ein Opfer auf dem Tisch liegt, lässt das Konstrukt vom Gegner ab und greift den Gehaltene an. Wird der Balsaminator zerstört, zerfallen alle Werkzeuge zu Staub und die Tür zu **5** und **2** öffnen sich wieder. Am Rand des Raumes stehen 8 Tonvasen (**BTW 4D und 4M**).










BALSAMINATOR					
KÖR:	18	AGI:	4	GEI:	4
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	2	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
4x Werkzeug(WB+4)			Stein,Metall,Holzwesen (Pa+5)		
GH:	24	GK:	gr	EP:	160
WERKZEUG					
KÖR:	10	AGI:	5	GEI:	0
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Werkzeug(WB+2)			Metallwesen (Pa+5)		
GH:	8	GK:	kl	EP:	57

**4 FALLENRAUM** Dieser Raum ist eine Sackgasse. Hier gibt es jeweils 2 Steintüren (Falle wie R2, LK 25, Abwehr 40). In **F5** befindet sich eine 5 Meter tiefe mit Speeren bestückte Fallgrube (TW 6, GRW s. 84), auf dem Grund der Gruben liegen BTW 2D, 2M.

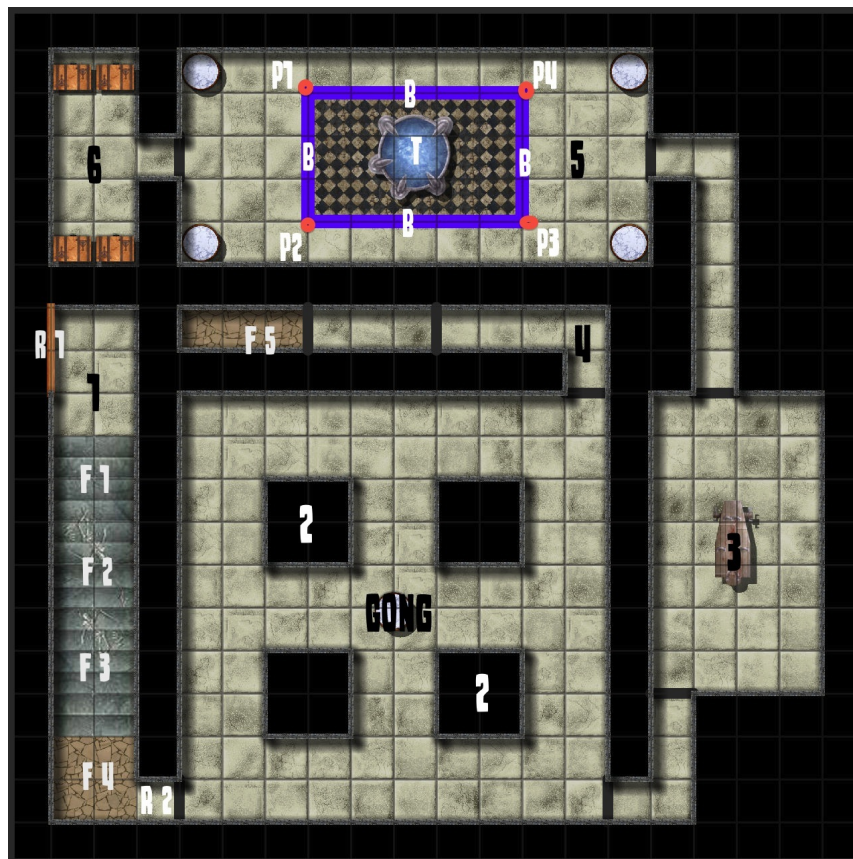
**5 RITUALRAUM** Hier findet seit Jahrhunderten eine dunkle Erweckung statt. Unter dem Ritualraum befinden sich hunderte toter Halblinge, ihnen wurde vom **Balsaminator** ein Organ entnommen, dann wurden sie unter dem Ritualraum verscharrt. Nachdem Eck'Wan zu einem Leichnam wurde, stellte er hier 4 dunkle untote Priester auf, um in regelmäßigen Abständen aus den Kadavern der Halblinge Untote zu machen. Diese sollten seine Arme verstärken. Eck'Wan ist schon lange nicht mehr, aber sein Unheiliger Befehl wird weiter von den untoten Priestern ausgeführt.

**DIE ERWECKUNG** In diesem Raum verichten immer noch vier dunkle untote Baarn-Priester (**Rote Kreise P1-P4**) ihre Aufgabe und erschaffen untote Halblinge, die in diesem Raum auferstehen und normalerweise durch den Teleportations-Zirkels (**T**) vor die Pyramide teleportiert werden. In den vier Ecken stehen jeweils vier Baarn-Statuen. Durch diese Statuen beziehen die Priester ihre Kraft, um die Erweckung durchzuführen. Die Priester sind untereinander durch einen bläulich-violetten Strahl **B** verbunden der sie unverwundbar gegen jegliche Angriffe macht. Nichts kann durch die Strahlen gelangen.

### STAGE 1













<div>HALBLING SKELETT</div>					
KÖ:	10	AGI:	8	GEI:	0
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	4
<div><div>11</div><div>12</div><div>10</div><div>5</div><div>16</div><div></div></div>					
Bewaffnung			Panzerung		
Knochenklaue(WB+1)			-		
					
GH:	3	GK:	kl	EP:	44

Die Priester **P1-P4** sind solange unverwundbar, bis zwei der vier Statuen (PA20, LP 50) in den Ecken des Raumes vernichtet wurden. Sobald




die Priester, die Strahlen oder die Statuen angegriffen werden, entstehen 5 Halblingskelette, welche die SC sofort angreifen. Jede weitere Runde kommt ein weiteres Halblingsskelett hinzu. Wird eine Statue zerstört, kommt jeweils ein weiteres Halblingskelett hinzu.

**STAGE 2** Wenn 2 der 4 Statuen vernichtet wurden, erlischt der Strahl und die Priester sind verwundbar. Die Priester greifen dann mit den restlichen Halblingskeletten die SC an. Es werden keine neuen Halblinge mehr erschaffen.

<div> UNTOTER PRIESTER</div>					
KÖ:	4	AGI:	8	GEI:	8
ST:	0	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	4	AU:	4
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>					
Bewaffnung			Panzerung		
Fäulnispranke (WB+1)			Merkt nichts (PA+2)		
<div> Kettenblitz, Schattenpfeil, kleiner Horror</div>			<div></div>		
					
GH:	8	GK:	no	EP:	104

**STAGE 3** Wenn zwei der vier Priester vernichtet wurde, vereinen sich die beiden verbleibenden mit den restlichen Halblingskeletten zu einem **vierarmigen epischen Mega-Skelett**, welches sofort die SC angreift.

Ist es vernichtet, hört das Ritual für immer auf und alle Türen, auch die zu **6**, öffnen sich und alle Fallen werden deaktiviert.

 <b>MEGA-SKELETT</b> 					
KÖ:	10	AGI:	6	GEI:	4
ST:	8	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	4
<div></div>					
Bewaffnung			Panzerung		
4 x Knochenklauen (WB+1)			Merkt nichts (PA+2)		
					
GH:	26	GK:	gr	EP:	548

**6 DIE SCHATZKAMMER** Hier lagern 4 Kisten mit insgesamt BW 8M, 2500 GM, 20 Diamanten im Wert von je 25 GM, ein Zauberstab: Stab des Magus (GRW S. 98), 3x Schutzring PA+2, 2x Runenverzierte Robe +2, Krone (Nekromantenset) sowie ein Zauberbuch mit BW 6Z.