

# DUNGEON 2GO

## DAS GRABMAL DES CHEOFIR

EIN DS ABENTEUER FÜR DIE STUFEN 5-8 VON STEFAN BUSHUVEN

### Hintergrund

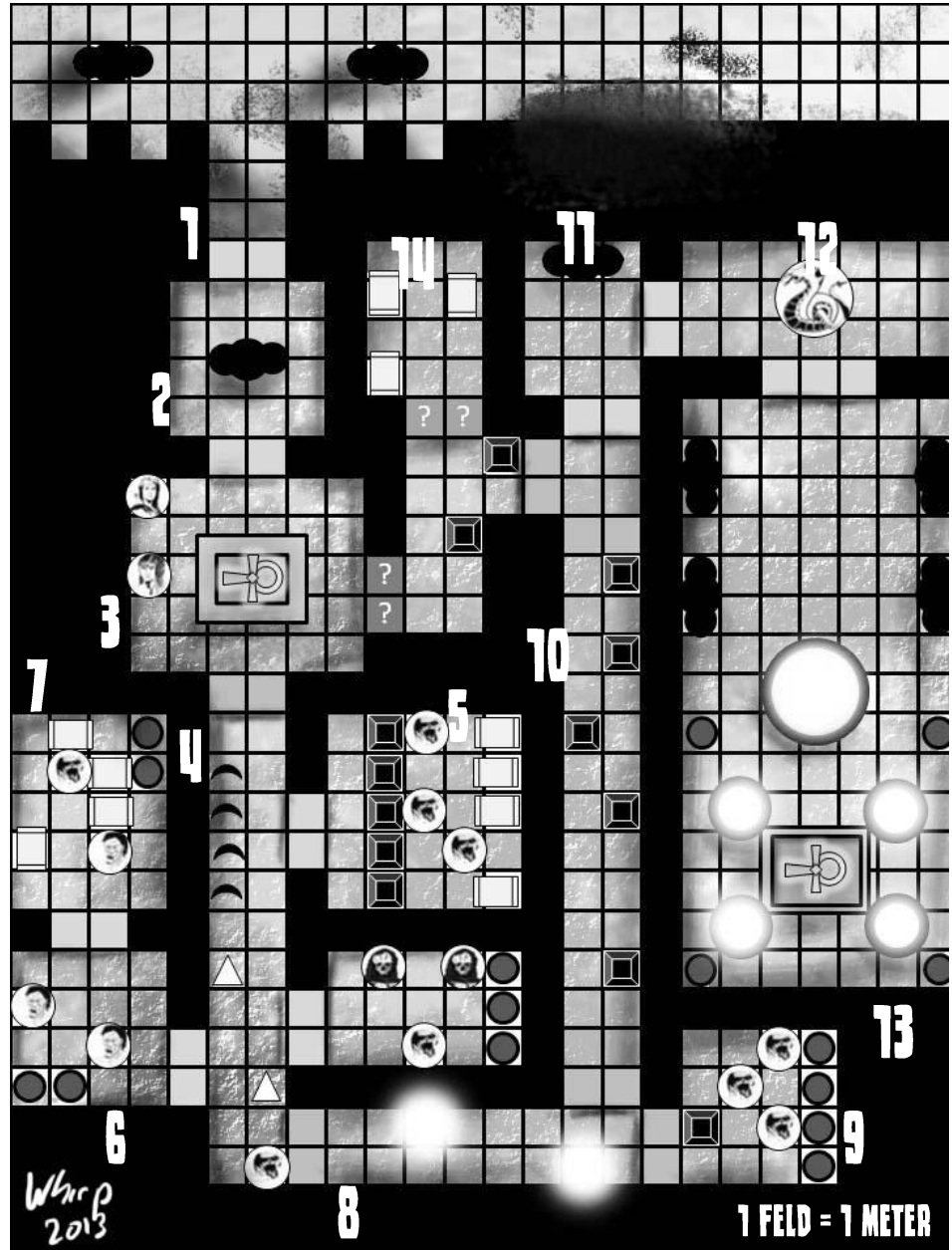
Als *Daiwaristan* vor über 800 Jahren errichtet wurde gehörte der Elementar-Zauberer *Cheofir* zu den Gründervätern und den Zeugen des Paktes mit den Elementen. Er lehrte über 60 Jahre an der Schule der Elementarmagie und war ein gern gesehener Gast im Dschinnentempel. Als er starb wurde er in der Nekropole außerhalb der Stadt beigesetzt.

Der Zauber-Schüler *Kaissan ben Halef* erfuhr von dem lange vergessenen Grab in der Nekropole und stellte wissbegierig Nachforschungen an. Er gelangte in das Grab und fand das „*Elixier der Elemente*“. Als er es kostete, wurde er zu einem Feuerschinn und verlor sein Gedächtnis.

Die Elementarlehrerin *Ioanastra* fand die Schriftrollen von Cheofir, die Karte zum Grabmal in Kaissans Quartier und entdeckte, dass das Amulett des Schulgründers gestohlen wurde. Sie sorgt sich um ihren Schüler und bittet die SCs in das Grab zu gehen und nach ihm zu suchen.

### Die Nekropole und das Grab des Cheofir

Die Nekropole wird nur selten von den lebenden Bewohnern der Stadt aufgesucht. Das Grabmal des Elementarherren kann schnell gefunden werden. Die **Schwere Siegeltür** ist mit **4 Nischen** versehen. Um sie zu öffnen muss ein wenig des jeweiligen Elementes in der Nische (Wasser, Feuer, Erde, Luft) hinterlassen werden, um die Tür für 24h zu öffnen. Dies wurde auch **Grabräubern** zum Verhängnis, die Kaissan später folgten und im Grab eingeschlossen wurden.



### 1 – Zugang

Der Zugang weist die 4 Nischen auf, die die schwere Grabtür zu öffnen vermögen. Es finden sich Fußspuren von Kaissan und 6 Grabräubern.

### 2 – Statuenraum

Hier steht die Statue von Cheofir, dem Elementarherren. Die Überreste von 2 Skarabäen sind hier zu finden. Sie wurden von den Grabräubern vor kurzer Zeit getötet. Ferner haben die Grabräuber aus (3) hier 2 ihrer getöteten Gefährten untergebracht.

### 3 – Falsche Grabkammer

Hier befindet sich ein geöffnetes – aber falsches Grab. In seinem Inneren liegen die Überreste eine Mumie, die von den Grabräubern zerstört werden konnte. Hier befinden sich auch *Okara* (SPÄ Stufe 6) und *Themiar Sandelf* (KRI Stufe 4). Beide wurden durch die Mumie schwer verwundet (LK 3) und durch die Siegeltür hier eingeschlossen. Sie können Gegner, aber auch Verbündete sein. Ihre anderen Gefährten von den Fallen und Monstern getötet wurden.

# DUNGEON 2GO

## EIN 3 SEITEN DUNGEON 2 GO

## FANWERK

Die Wand nach Osten zeigt ein kunstvolles Relief mit Darstellungen eines Feuerschminnes. (Die übrigen Wände und Türen zeigen andere Elementarwesen). Wird das Relief mit Wasser beträufelt (1 Wasserschlauch), öffnet sich die Tür für 1 Runde. Kaissan wusste um die Tür und ging diesen Weg. Die Grabräuber nicht. Sie öffneten die Tür zu 4, was die Siegeltür bei 1 schließt. Die Siegeltür ist dann nur noch durch einen Hebel in 14 z öffnen.

### 4 - Westlicher Gang des Todes

Der Gang des Todes hielt in den letzten Stunden reiche Beute. Ein Grabräuber liegt zerteilt auf der Westseite des Ganges (Schwingbeil: 1W20 nicht abwehrbarer Schaden auf den betreffenden Feldern – Ausgelöst wird die Falle, wenn das 2. oder 3. Feld betreten wird, TW:6). Der zweite liegt von Pfeilen gespickt vor der nördlichsten Ost-Tür. Die Dreiecke sind Klingenfällen: Betritt jemand das Feld wird er von unten von 6 messerscharfen Klingen aufgespießt (1W20 +5 Schaden, normale Abwehr, TW 3)

**5 - Raum des Wächter**  
Hinter einer Fallgrubenreihe (3 Meter tief) stehen **3 heroische Skelette** mit Kurzbögen bereit. Im Nahkampf verwenden sie Säbel. Die Truhen sind leer.

**6 - Raum der Toten**  
Der ehemalige Balsamierungsraum mit 2 ausgetrockneten **Zombies**, den ehemaligen Balsamierern.

**7 - Kanopenkammer**  
In dieser Kammer wurden die Mumifizierungsöle, Bandagen und seltene Kräuter gelagert. Fast alles ist zu Staub zerfallen. Ein **heroisches Skelett** mit einem Zweihandkrummschwert und ein **Zombie** sind die letzten Wächter des Ortes.

**8 - Südlicher Gang des Todes**  
Im Gang sind zwei **Magische Fallen** installiert, die bei betreten des Feldes explodieren (wie Feuerball mit Zielzaubern 25). Der TW ist 6.

**9 – Raum der Wächter**  
In den Seitennischen wurden vier Wächter bestattet, von denen sich drei bei Betreten des Raumes als **Skelette** erheben (Khopesh – wie Säbel und Kettenhemd). Der vierte Wächter verbleibt aufgrund des Ankh-Schutzzeichens an einer Kette in seiner Nische. Wird dies entfernt erhebt sich der Wächter. Das **Ankh-Zeichen des Matuf** gewährt seinem Träger PA +1 gegen Untote.

**10 – Östlicher Gang des Todes**  
Hier sind mehrere 3 Meter tiefe Fallgruben mit Pflöcken im Boden eingelassen. Der TW ist 3.

### 11 – Schrein des Cheofir

In diesem Raum steht eine lebensgroße verzauberte Statue des Meisterzaubers, die alle paar Minuten das Alter des Mannes ändert. In der einen Hand hält er einen **Stab**, in der anderen einen **Spiegelschild**. An den Wänden wurde die Geschichte und das Lebenswerk des Alchemisten in shanzarischer Schrift an die Wand geschrieben.

Hierunter werden Siege gegen die Mumienfürsten, die Gründung des Dschinnentempels und die Erfindung des Elixiers der Elemente genannt.

Schild und Stab sind mit einer einfachen AGI+GE Probe erschwert um 2 zu entfernen.

### 12 – Halle des Basilisken

Der letzte Wächter vor dem echten Grab ist ein versteinertes Basilisk, der zum Leben erwacht, sobald ein lebendes Wesen den Raum betritt und nicht das **Amulett des Cheofir**, den **Stab des Cheofir** oder den **Spiegelschild** mit sich führt. (So können also maximal 3 Personen den Raum betreten, bei einer vierten Person erwacht der Basilisk). Der Basilisk greift nur Personen an, die keines der Artefakte bei sich tragen (Schild und Stab wurden durch die Graberbauer zurückgelassen, das Amulett in die Magierakademie gebracht, wo Kaissan es an sich nahm und problemlos den Basilisken passierte). Sobald der Basilisk überwunden oder passiert ist, muss noch die Tür nach 13 geöffnet werden. Dies erfolgt durch den Zauber **Feuerstrahl**, der gegen die Tür (Das Relief eines schlafenden Mannes mit pyromantischen Glyphen) gesprochen werden muss.

### 13 – Das Grabmal

Die größte Halle des Grabes ist auch die Grabstätte des Meistermagiers. Im Nordteil sind vier Statuen zu sehen, die den Mann einmal als Erd-, Wasser-, Feuer- und Lufterelementaristen zeigen. In dem großen Becken befindet sich das **Elixier der Elemente**. Neben dem Brunnen finden die SCs die verkohlten Überreste von Magierkleidung, so wie das unversehrte **Amulett des Cheofir** und die Reste von Kaissans Tagebuch. Durch den Genuss des Elixiers wurde er zu einem Feuerelementar und verließ das Grabmal. Im Süden des Raumes steht der Sarkophag des Magiers. Er ist unberührt und lässt sich weder zerstören noch auf herkömmliche oder magische Weise öffnen. Die vier Kanopen im Raum enthalten die zerfallenen Überreste von Cheofir (Staub). Wer sich an Sarkophag oder Kanopen zu schaffen macht, wird sofort von **4 Elementaren** der (Stufe II, je Element einer) angegriffen. Wider Erwarten geschieht ansonsten hier nichts. Doch die Schriftzeichen an den Wänden sowie die Bildfiguren zeigen den Erzmagier, wie er mit einem Buch zur letzten Ruhe gelegt wird: **Das Buch der Elemente**. Auch das Elixier der Elemente ist abgebildet: in einigen bilden stärkt es den Zauberer, in einem anderen sieht man, wie ein Mann zu einem Wasserelementar wird. Dies scheint auch Kaissan passiert zu sein, der nun als Feuerschinn im Dschinnentempel zu finden ist.

### 14 – Schatzkammer

In der gut getarnten (TW:4) Schatzkammer befindet sich Cheofir wahrer Schatz: Gold und Juwelen im Wert von 2000 GM sowie BW:10M20. Zudem ist hier der Hebel, der die Tür bei 1 für 1 Stunde wieder öffnet.

### Die Rückkehr

Die SCs kehren höchstens mit der Asche Kaissans in die Zauberschule zurück, wo seine Lehrerin dies betrübt zur Kenntnis nimmt. Nennen die SCs das Elixier und die Inschriften können sie mit Ioanstra zurückkehren und sie entziffern lassen. Dies könnte der Auftakt für ein neues Abenteuer sein.

Ferner können die SCs in der Stadt den Dschinnentempel aufsuchen, wo sie mit Hilfe der Elementaristin tatsächlich einen Dschinn mit dem Antlitz Kaissans entdecken können. Der Dschinn hat aber leider keine Erinnerung an sein früheres Leben.

### Neue Abenteuer

Ioanstra will nach dem **Buch der Elemente** suchen, braucht hierzu aber noch viele Informationen aus den Bibliotheken der Stadt. Sie vermutet in dem Buch zum einen unglaubliche Wissen, zum anderen aber auch eine Möglichkeit Kaissan zurück zu verwandeln. Aber das ist eine andere Geschichte, die ein anderes Mal erzählt werden soll...

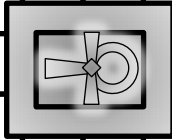
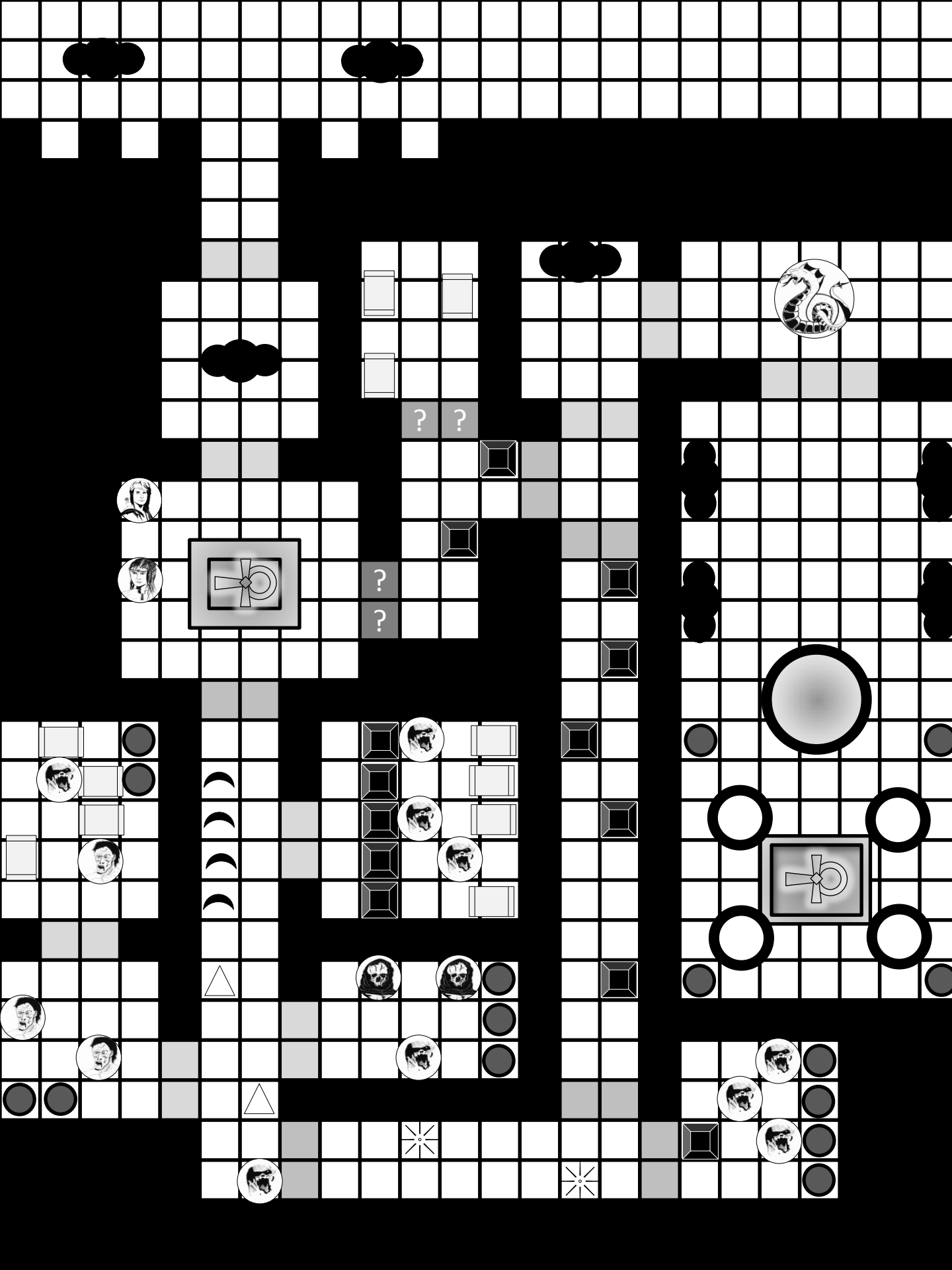
### Die Artefakte

Das **Amulett des Cheofir** schützt seinen Träger vor Feuerzauberei (PA+4). Der **Spiegelschild** kann 1x pro Tag einen Zielzauber auf seinen Urheber zurückwerfen (Probe auf AGI+GE) und der **Stab des Cheofir** verstärkt jede Form von Feuermagie um 2 und ist zudem ein Zauberstab mit dem Zauber Flammenstrahl.

### Das Elixier der Elemente

Dieser Trank (der Brunnen fast 20 Dosen, regeneriert sich in 24h) gewährt bei 1-19 auf W20 dem Anwender für 1 Stunde +5 auf alle Zielzauber elementaren Ursprungs. Bei einer 20 wird der Anwender selbst zu einem Dschinn...





?

?

