



HINTERGRUND

Der Stadtstaat **Daiwaristan** im Osten von Shan'Zasar gilt als Blüte des Morgenlandes voller Exotik und Abenteuer. In den verwinkelten Gassen leben jedoch nicht nur betuchte Händler und fremdartige Elementarwesen, sondern auch Diebe, Bettler und ruchlose Verbrecher. Einer der berühmtesten Diebe ist der Schwarze Djinn, der schon einer Reihe von Kaufleuten seltene und wichtige Kostbarkeiten raubte. Im Auftrag des reichen Händlers **Thulsammon** jagen die SCs den Schwarzen Djinn, der dem Händler ein Kleinod von größter Wichtigkeit stahl: Die Skarabäenkette von Gholanaptra.

DER SCHWARZE DJINN

Hinter der Figur des Schwarzen Djinns verbirgt sich niemand anderes als die Nichte des Sultans: Yenna. Diese raubt die reichen Emire und Händler regelmäßig aus und verschenkt die Kleinodien meistens, da sie auf das Geld als Prinzessin nicht wirklich angewiesen ist. Yenna liebt die Herausforderung und sobald die SCs ihr auf den Spuren sind, wird sie sie in die verwinkelten Katakomben unter der Stadt führen, die sie besser kennt, als jeder andere.

Das Abenteuer kann sowohl vor als auch nach der „**Pyramide des Todes**“ gespielt werden und steht auch in keinem zeitlichen Zusammenhang mit „**Das Grabmal des Cheophis**“ mit der Ausnahme, dass Yenna unsterblich in den Magier Kaissan verliebt ist, der im Grabmal des Cheophis selbst zum Dschinn wurde und nun im Tempel der Elemente anzutreffen ist.

DAS ABENTEUER

Im ersten Teil des Abenteuers werden die SCs von einem seltsamen Händler und seinem Diener beauftragt, den schwarzen Dschinn zu fassen und die Kette zurückzuholen. Der Händler ist stark verhüllt und maskiert. Man munkelt er habe eine schwere aber nicht-ansteckende Seuche. Im zweiten Teil müssen sie in den Gassen von Daiwaristan den

EIN ZWEI SEITEN DUNGEON AUS DER REIHE „GESCHICHTEN AUS 1001 SLAY“

DER SCHWARZE DJINN

EIN ABENTEUER VON STEFAN BUSHUVEN FÜR DIE STUFEN 9-12

Dschinn ausfindig machen und können ihn auf seinem Beutezug verfolgen. Yenna spielt jedoch mit den SCs und lässt die Verfolgungsjagd in eine der unzähligen Katakomben unter der Stadt münden, die der Diebin als „Trainingsort“ dient. In diesem dritten Teil müssen sie den durch einen Djinn verzauberten Ort wieder verlassen und werden dafür nicht nur mit ihrem Leben, sondern auch mit der Kette und ggf. Yennas Respekt und Freundschaft belohnt.

ERSTER TEIL

Entweder durch Heldentaten oder simple Anheuerung von Söldnern werden die SCs durch den Diener des schwerkranken und stets in wallende Gewänder gekleideten und eine Maske tragenden Händlers Thulsammon aufgesucht und beauftragt, die seltene **Skarabäenkette** aus den Händen des Diebes zurück zu holen. Durch Informationssuche in der Stadt werden sie bald auf die Fährte des Schwarzen Djinns stoßen.

ZWEITER TEIL

Sobald die Spieler den Schwarzen Djinn ertappen oder ihn anders ausfindig machen, wird er (Yenna) versuchen zu fliehen. Zauber werden durch ein magisches Amulett abgewehrt (maximal 3 Zauber werden komplett absorbiert, dann zerspringt das Amulett). Gestalten sie eine Jagd durch Daiwaristan: über den Basar, die durch Planken und Balken verbundenen Dächer der Stadt, durch die Gärten der Stadt und auch über die Stadtmauern. Immer wieder sind wild gestikulierende Händler und wütende Bürger zu hören. Mancherorts werden auch Sympathisanten des Djinns die SCs aufhalten und auch die Stadtwache mag sich hier und da einmischen. Wenn es den SCs gelingt Yenna zu fassen, wird sie sie zu ihrer Anlage führen und sich dort durch die Geheimtüren (bei 2) versuchen davonzustehlen. Ansonsten flieht sie zu der Anlage und geht nach Passage der Geheimtüren hinter den Säulen in Deckung und wird den Erfolg oder Misserfolg der SCs in ihrem Irrgarten verfolgen. Wird Yenna gefangen oder schwer verletzt können die SCs diesen Ort



auch allein aufsuchen. Yenna sollte das Abenteuer jedoch überleben, da sie später noch eine Rolle spielen wird.

DRITTER TEIL

Der dritte Teil umfasst Yennas Trainingsanlage unter Daiwaristan, den sie mit Hilfe eines fremdländischen Beschwörers einrichten konnte.

1 Eingangsbereich

Im Keller eines unscheinbaren Hauses im Talviertel finden die SCs den Zugang zu diesem Raum, der von einem Zombie bewacht wird. Wird der Zombie getötet, erhebt er sich durch die Beschwörungsmagie des Zauberbrunnens nach 10 Runden erneut (volle LK). Im Norden ist eine normale Tür. Die Geheimtüren (?) lassen sich nur durch Yenna mithilfe eines magischen Passwortes öffnen.

2 Gang der Fallen

In diesem nach Süden abschüssigen Gang schult Yenna ihre Geschicklichkeit. Er wird durch herabsausende Pendelfallen (weiße Klinge Auslöser, schwarze Klinge Wirkungsbereich) zu einem sehr gefährlichen Ort. Die Klingen haben Schlagen 30. Im Nordteil des Gangs warten zwei Fallgruben (6 Meter tief) sowie eine steinerne Kugel, die alles zermalmt,

was sie erfasst (Geschwindigkeit 3 pro Runde, kein Ausweichen, Tod des SCs, wenn auf gleichem Feld).

3 Raum der Fallgruben

In diesem Raum sind Fallgruben eingelassen, die sich nach einem bestimmten Muster öffnen und schließen. Um das Muster zu „knacken“ ist eine Probe auf GEI+VE nötig. Um die Gruben dem Muster nach sicher abzuschreiten ist eine Probe auf GEI+BE nötig. Die Fallgruben enden alle in einem 6 Meter tiefer liegenden Raum. Ein Teleporter führt von hier nach Raum 1 zurück.

4 Blitzfalle

In diesem verkohltem Raum befinden sich zwei große Kugeln in der Ost und Westwand. Alle 5-8 Sekunden spannt sich ein gewaltiger Blitzbogen zwischen den Kugeln aus, der 3W20 Punkte Schaden (normale Abwehr) verursacht. Auf den Feldern mit einem Blitzsymbol ist man vor dem Blitz sicher, was durch eine Wahrnehmungsprobe und längeres Beobachten erkannt werden kann. .

5 Raum der Verwirrung

Alle Wände des Raumes sind magnetisch. An der Wand hängen stets mehrere paar Stiefel mit Eisensohle. Die meisten Felder des Raumes sind mit offensichtlichen Gefahren versehen: Flammenschüsseln, Blitzfallen-Symbole, Pfeilfallen, hervor geschleuderte Giftspeere, Sprengfallen, usw. Die SCs müssen die Stiefel anziehen und mit diesem über Decke, Boden und Wände zur anderen Tür gelangen., was mehrere Proben auf Athletik und einen starken Magen erfordert.

6 Raum der Kämpfer

In diesem Raum trainiert Yenna ihre Kampffähigkeiten mit 4 Skeletten (ausgerüstet mit Krummschwert und Kettenhemd).

7 Raum der Krokodile

Dieser 6 Meter tiefe Raum muss durchtaucht werden. Am Fuß des Pools ist ein Hebel angebracht, der die Südtür für 2 Runden öffnet. Der Pool wird zudem von 2 Krokodilen bewohnt. Wenn diese erschlagen werden, werden sie von Zauberhand nach 10 Runden erneut ins Leben gerufen.

8 Raum der Schlange

In diesem Raum Ruht eine Hydra... sie schläft und darf umschlichen (4 Proben, machen Sie es spannend!) oder bekämpft werden.

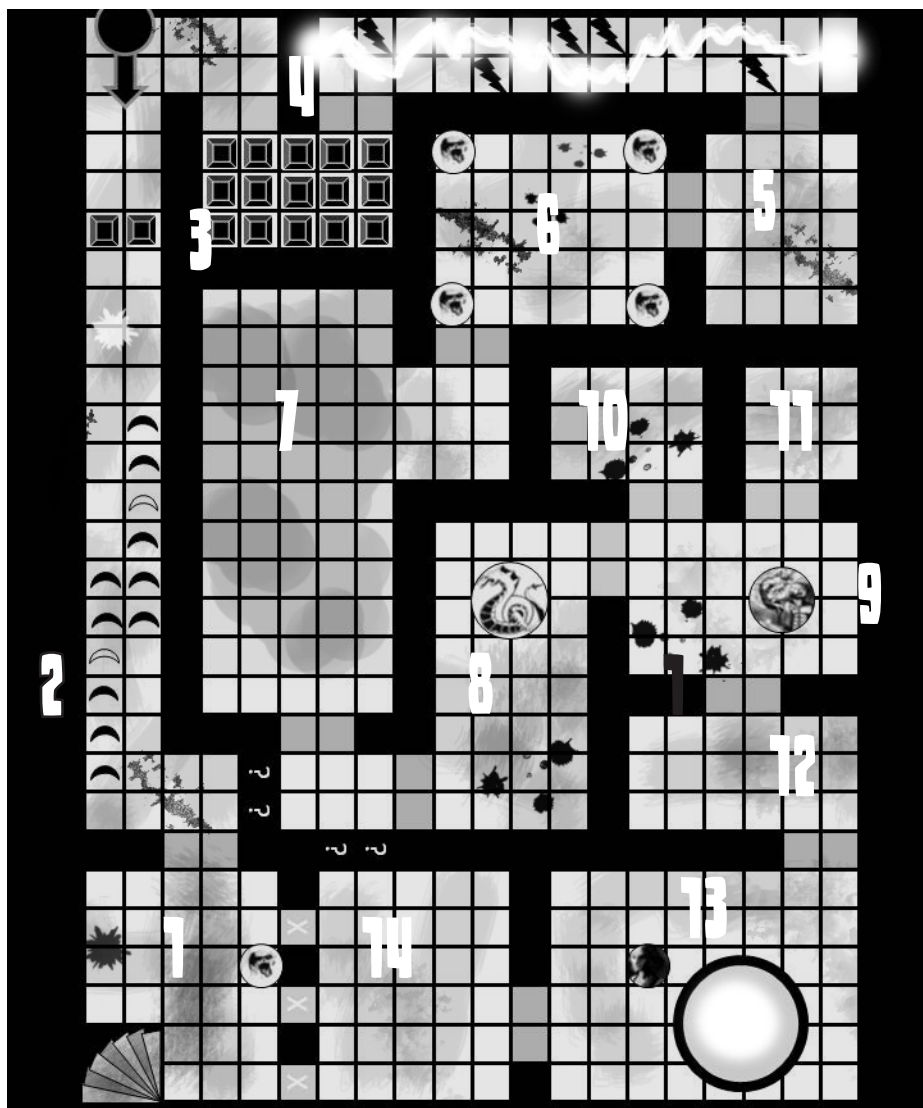
9 Raum des Djinn

Hier wartet ein Feuerelementar III (episch) auf die SCs, der alles verbrennt, wer sein Rätsel nicht lösen kann.

„Stehe erst im Westen, bin erst lang, dann kurz. Begleite dich dein Leben lang und hab erst Nachts meine Ruh“

Antwort: SCHATTEN

Bei einer falschen Antwort gibt's 1W20 Punkte Feuerschaden. Bei einer



richtigen Antwort dürfen die SCs weiter gehen und der Djinn verschwindet..

10 Raum der Ruhe

Hier können die SCs ausruhen und ihre Wunden versorgen

11 Raum der Heilung

In einem verzierten Brunnen befindet sich jede Menge Heilwasser. Eine Anwendung bringt 1W20 LK.

12 Vorraum

Yenna wird die SCs in diesem (eigentlich harmlosen) Raum bekämpfen, um von ihnen nicht geschnappt zu werden. Als Gegner aktiviert sie einen missmutigen epischen Sandtroll (wie Troll).

13 Yennas Gemach

Hier befindet sich Yennas Gemach mit dem Zauberbrunnen, der zum einen immer neue Fallen und Herausforderungen beschwört und zum anderen Yenna bei der Beobachtung des Dungeons half. Yenna selbst hat während des Kampfes in (12) ein Zauberpulver angewandt, welches sie hier projiziert, während sie selbst über (14) und (1) wieder über alle Berge ist.

Im Gemach wird Yenna den SCs Respekt zollen und sie mit Informationen und Gold belohnen. Sie klärt die SCs zudem darüber auf, dass dieser Dungeon immer anders sein wird und durch Magie ständig verändert wird. Wird der Brunnen zerstört, verschwinden auch alle Wesen

und Fallen im Dungeon und das Gebäude bricht innerhalb von 1W20 Runden zusammen.

Als Beute erhalten die SCs nicht nur die Skarabäenkette, sondern auch folgende Geschenke: aus Yennas reichhaltiger Sammlung. Der Standort ihres wahren Hortes verbleibt unklar.

1. Mumienfetzter

Ein Krummschwert mit +3 gegen Untote

2. Der Seidenspinnenpanzer

Ein Kettenpanzer mit PA +4 und einer Behinderung wie PA+ 1.

3. Skarabäenbogen

Die Pfeile, die dieser Bogen verschießt verursachen keinen Schaden. Die Pfeile verwandeln sich beim Auftreffen in Skarabäen, die das Ziel bekrabbeln und belästigen (-2 und Laufen -2 für 1 Runde, wirkt nur gegen lebende Ziele der Größen kl. bis gr.).

Attackieren die SCs Yenna, wird sie sich sofort in Wohlgefallen auflösen und das Gebäude zum Einsturz bringen.

Nachdem Sie die Fragen der SCs beantwortet hat und ihnen durch die Geschenke Respekt gezollt hat, verschwindet der Schwarze Djinn in einer purpurfarbenen Wolke und die SCs können über den leeren Vorraum (14) die Katakomben verlassen.

Erfahrung: Basis: 75EP Pro erkundeter Raum: 1 EP Gegner: EP/SC Rätsel: +15 EP Yenna enttarnt: +25 EP

