

## DSA 5: Das Vermächtnis des Jel-Horas

Ein DSA-5-Gruppenabenteuer  
für Helden mit dem Erfahrungsgrad Erfahren oder höher.  
Anspruch für Spieler: einfach bis mittel  
Anspruch für Meister: mittel  
Ort: Vinsalt  
Zeit: Aventurische Neuzeit, nicht genau festgelegt  
Von: Dennis Rüter  
E-Mail: [weyon@hotmail.de](mailto:weyon@hotmail.de)  
Version: 1.1, Juni 2024

### Disclaimer:

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet. Disclaimer gemäß 'Das Schwarze Auge Fanpaket' vom 28.6.2013; dem Paket ist auch die Fanprodukt- und Fanprojekt-Logos entnommen. Die Nutzung des Fanpakets unterliegt den Nutzungsbedingungen (vgl. S. ii). Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen bei den jeweiligen Autoren bzw. Zeichnern. Ausdruck, Kopie und Vervielfältigung zum persönlichen und nicht-kommerziellen Gebrauch gestattet.

Veröffentlichung und Verbreitung des Dokuments und Auszüge daraus nur mit schriftlicher Genehmigung der Autoren. Die Karten aus dem 'Das Schwarze Auge Kartenpaket' und ihre Bearbeitungen sind durch das Fanprojekt-Logo gekennzeichnet und stehen unter der Kartenpaket-Lizenz (vgl. S. ii). Dadurch ist ihre Nutzung ebenfalls unter der gleichen Lizenz möglich, vgl. auch die Kartenpaket Gebrauchsanleitung.

Dungeonplan erstellt mit Dungeon Map Doodler: <https://dungeonmapdoodler.com/>

## Einleitung

### Was bisher geschah

Das Bosparanische Reich fiel nach der Ersten Dämonenschlacht 568 v. BF in die Dunklen Zeiten. Moral und Macht schwanden in der Folge. Trotzdem erlebte das Reich auch in dieser Zeit manche Expansion und Triumphe. Einer der Herrscher, die Erfolge erzielten, war Jel-Horas. Von 329 bis 300 v. BF band er die bosparanischen Nordprovinzen wieder stärker ans Reich, baute neue Mauern um Bosparan zum Schutz gegen Thorwaler, ging gegen den Kult des Kriegsgottes Shinxir vor und vollführte die finale Eroberung der alhanischen (norbardischen) Gebiete in Tobrien.

Obwohl – oder grade weil – er oft außerhalb von Bosparan war, ließ er kurz vor seinem Tod ein Nasuleum (irdisch Mausoleum) in Bosparan errichten. Als Standort wählte er den heutigen Orsinshügel. Aus ungeklärten Gründen kam sein Leichnam dort nie an. Sein Baumeister gestaltete das Bauwerk daher um. Jene, die drei Prüfungen bestanden, mit denen sie ihr Wissen um Jel-Horas Verdienste und körperliche Fitness wie der oft Kriege führende Jel zeigten, sollten eine Belohnung vorfinden. Warum die Anlage nach ihrer Fertigstellung schnell in Vergessenheit geriet, ist nicht überliefert.

## Das Vermächtnis des Jel-Horas

Viele Jahrhunderte später entstand an der Stelle, wo einst Bosparan lag, mit Vinsalt die spätere Hauptstadt des Horasreiches. Heute liegt das Bauwerk dort verborgen unter dem Orsinshügel, einem der nicht bebauten Flecken in Vinsalt. Doch die Ruhe, die der Bau in den letzten 1300 Jahren erlebte, wird bald durch eine Gruppe mutiger Helden enden.

### Die Anwerbung und mögliche Belohnung

Durch die Arbeit an einigen historischen Dokumenten entdeckte eine gelehrte Person vor wenigen Tagen Hinweise auf die Anlage. Um wen es sich dabei handelt, kannst du frei festlegen, lieber Meister. Mögliche Ansprechpartner sind u.a.: Elysia ya Berisac von der Gemeinschaft des Lernens, der Hesindegeweihte Hexander Ponziani von Kuslik, der Vorsteher des Borontempels Golgarion und Lucara da' Malagreia, die den Hesindetempel der Stadt leitet (ab 1038 BF). Der Auftraggeber fungiert bei Bedarf als Übersetzer und Hilfe bei Wissensfragen, hält sich aber aus der direkten Erkundung der Anlage heraus.

Als Belohnung werden 15 Dukaten pro Held geboten. Zudem kann der oder die Auftraggeberin auch Unterricht vermitteln, um Talente zu steigern, neue Sonderfertigkeiten wie Berufsgeheimnisse, Sprachen oder Zauber zu erlernen. Dafür werden entsprechende Kontakte bedient. Daneben können die Helden so bei Ihrem Auftraggeber und dessen Gemeinschaft/Kirche einen guten Eindruck für künftige Aufträge hinterlassen.

### Anforderungen an die Helden

Körperliche Fitness, etwas Cleverness und Interesse an einer Schatzsuche sind die einzigen echten Voraussetzungen für Helden. Für die Suche nach den Nasuleum ist es gut, wenn einer der Helden entsprechende Sozialkompetenzen hat. Rein kämpferische Helden oder Charaktere, die in der Wildnis brillieren, haben hingegen wenig zu tun und könnten sich daher langweilen. Der Erfahrungsgrad der Helden sollte mindestens erfahren sein (was 1.100 AP entspricht). Die Herausforderungen, denen sich die Gruppe stellen muss, können durch entsprechende Vorschläge in diesem Abenteuer einfacher oder schwerer gestaltet werden.

## Die Suche nach dem Grab

### Verstaubtes Wissen kommt ans Licht

Über einen Boten werden die Helden von ihrem Auftraggeber angesprochen und zu einem Treffen eingeladen. Selbiges findet in einem Ort passend zur Person statt. Elysia lädt die Helden zu ein paar paar Mitgliedern ihrer Gemeinschaft, die voneinander das Binden von Seemannsknoten, Malen mit Perspektive oder ähnliches erlernen. Hexander lädt sie in die Universität der Stadt ein, die Academia Horasiana, wo er eine Gastprofessur ausübt (in Geschichte). Die Hochgeweihten empfangen die Helden im Hesinde- bzw. Borontempel.

Eine Überprüfung alter Dokumente hat Hinweise auf das Nasuleum des Jel-Horas ergeben. Entsprechende Hintergründe, wie oben unter **Was bisher geschah** aufgeführt, vermittelt der Auftraggeber. Da das Bauwerk nicht in Berichten über Bosparan bzw. dessen Zerstörung genannt wird, aber die Hinweise von einer Ruhestädte unter der Erde sprechen, hofft der Auftraggeber, dass es noch steht.

Laut den Angaben stand nahe des Grabes einst ein Obelisk, der aus einem roten Marmorblock bestand. Roter Marmor wird in Aventurien nur im Ehernen Schwert abgebaut, was die Helden wissen, wenn ihnen eine Probe auf Steinbearbeitung gelingt. Dies teilt ihnen auf Nachfrage ihr

## Das Vermächtnis des Jel-Horas

Auftraggeber mit. Aufgrund der großen Entfernung und des Baus noch vor Bosparans Fall wurde dieses Material kaum in der Stadt verbaut. Das Relief, das sich auf einem Teil des Obeliskens befand, verweist auf den Standort des Nasuleums.

Erwähnt wird die Fast-Ruhestätte kurz in einem Dokument, das vermutlich wenige Jahre nach dem Tod von Jel-Horas entstand. Der Baumeister des Grabes war demnach später am Bau eines Obeliskens beteiligt, wo er den Hinweis auf den Standort des Nasuleums hinterließ. Der Obelisk wiederum fand Erwähnung in einem Text aus der Zeit nach Bosparans Fall. Demnach wurde er von den Garethern, die Bosparan im Jahr von Bosparans Fall zerstörten, umgestürzt und zum Bau einiger Wachtürme verwendet. Eine weitere Erwähnung nennt eben diese Stücke des Obeliskens, die später bei der Gründung von Vinsalt in Wohnhäusern verbaut wurden. Selbige standen im heutigen Alt-Bosparan. Dort vermutet der Auftraggeber die Steine mit dem Relief noch immer.

Da Alt-Bosparan nicht ungefährlich ist, bittet der Auftraggeber die Helden, nach den Brocken zu suchen. Roter Marmor ist immer noch ein seltenes Baumaterial im Horasreich.

### **Eine Schnitzeljagd durch Alt-Bosparan**

Die Helden haben verschiedene Möglichkeiten, nach den roten Marmorblöcken zu suchen. Die naheliegendste Möglichkeit bedient sich der Sinnesschärfe. Alternativ können sich die Suchenden mittels Gassenwissen umhören. Brett- und Glücksspiele sind bei zwielichtigen Gestalten in den zahlreichen Kneipen des Viertels eine denkbare Alternative, ebenso wie Kinder auszusenden, die dafür allerdings eine Bezahlung erwarten (ein paar Heller bei charismatischen oder bedrohlichen Helden, sonst ein bis zwei Silbertaler). Entscheidend für den Erfolg dabei ist eine Menschenkenntnis-Probe, um ehrliche Kinder von solchen zu unterscheiden, die einfach mit dem Geld abhauen oder Helden sogar in den Hinterhalt einer Bande locken wollen. Weitere Vorgehensweisen sind denkbar.

Der Vorgang funktioniert als Gruppensammelprobe, Dauer eine Stunde pro Wurf. Für jeweils drei Erfolge wird ein entsprechender Block entdeckt. Es gibt derer insgesamt drei. Falls du die Suche länger gestalten willst, kannst du diese Zahl erhöhen, lieber Meister. Alternativ kann eine erfolgreiche Probe zum Auffinden von jeweils einem Block durchgeführt werden oder sogar jedes Talent nur einmal einsetzen.

*Ein Block befindet sich im 2. Stock eines Wohnhauses an einer Nebenstraße, wird aber teilweise vom Dachende überdeckt. Mittels Klettern kann ein Held hinaufklettern, um den Block genauer anzuschauen. Das zieht allerdings leicht große Aufmerksamkeit auf sich. Alarmierte Stadtwachen, die nachfragen, warum der Held am Haus hochklettert, oder Diebe, die fette Beute wittern und versuchen, ein oder mehrere Gruppenmitglieder auszurauben, sind denkbar. Alternativ bietet die Wohnung, in deren Außenwand der Block steckt, die Möglichkeit, über das nächste Fenster einen Blick auf den Block zu werfen. Die Bewohnerin – eine einfache Weberin – kann dazu überredet, betört oder eingeschüchtert werden. Wenn sie nicht daheim ist, ist auch ein Einbruch in ihre Wohnung denkbar – mit der Gefahr, dabei entdeckt zu werden.*

*Ein weiterer Block ist Bestandteil des Hauses der Heiligen Gastung, des örtlichen Travia-Tempels. Dort unterhalten die Geweihten und Badilakaner auch eine Suppenküche. Der Block sitzt über einer der Feuerstellen, wo die Kessel zum Kochen aufgestellt werden. Sein Relief befindet sich direkt über der Feuerstelle. Ruß und Dampf haben darauf eine Schicht gebildet, die mit etwas Arbeit abgewaschen werden kann. Allerdings lassen die viel beschäftigten Geweihten die Helden nicht einfach an ihre Feuerstelle. Schließlich brauchen sie die, um ihre Speisen zu kochen. Wenn die Helden ihnen etwas Arbeit abnehmen, lassen sie sich von den guten Absichten der Abenteurer überzeugen.*

## Das Vermächtnis des Jel-Horas

Willkommen sind u.a.:

- Hilfe beim Hacken und Stapeln von Brennholz mit Holzbearbeitung oder Kraftakt;
- bei den Schlange stehenden Leuten Schlägereien verhindern, mit Überreden, Einschüchtern, beruhigendem Gesang oder Musik, eine kurze Demonstration überlegener Kampfkünste;
- das beste Mahl aus den eher einfachen Zutaten zu kochen, durch Lebensmittelbearbeitung;
- den Tempel zu säubern (Kraftakt);
- günstig Lebensmittel bekommen durch Fischen/Angeln oder Handel;
- Spenden sammeln, mit Gassenwissen, dann Überreden oder Einschüchtern.

Dabei wird wieder eine Gruppensammelprobe genutzt. Talentbeispiele sind oben aufgeführt. Sechs Erfolge bedeuten, dass die Helden schon ein gewisses Wohlwollen erlangt haben. Während die Speise kocht, werden sie beim Kessel unbeaufsichtigt gelassen und können versuchen, das Relief genug zu säubern, um dessen Details zu erkennen. Heißer Dampf verursacht dabei allerdings 1W6 TP (Metallrüstung schützt nicht gegen die Hitze, sondern erwärmt sich). Ab zehn Erfolgen dürfen sie vor oder nach der Essensausgabe an dem Steinblock ohne Zeitdruck Untersuchungen durchführen. Auch hier können alternativ einzelne Proben genutzt werden.

*Der letzte Block steht in der Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt, die etwas außerhalb des eigentlichen Viertels liegt. Dort zielt er einen Gang beim Innenhof. Neben der Variante, heimlich hinein zu schleichen, sich als Bote zu verkleiden etc. kann der Lehrkörper offen angefragt werden. Selbiger wird dann eine entsprechende Probe fordern, um zu sehen, ob der Bittsteller auch tugendhaft genug ist, um dessen Bitte zu gewähren. Ein Trainingskampf, Details über horasische/bosparanische Geschichte oder deren Adelsgeschlechter bzw. Manieren (Etikette) führen dabei ans Ziel.*

## Das verborgene Nasuleum

Wenn die Gruppe die Blöcke aufgestöbert hat, können die Teile des Reliefs – bzw. die abgemalten Bilder – zusammengefügt werden. So lässt sich der Eingang lokalisieren. Zudem ergibt sich so das Aussehen jener Steinplatte, die den Eingang der Anlage verbirgt. Das Nasuleum besteht insgesamt aus vier Räumen, die aufeinander folgen. In den ersten Drei erwartet die Gruppe jeweils ein neuer Test ihrer Fähigkeiten. Der letzte Raum enthält die Belohnung.

### **Meine Gruppe hat nur zwei Blöcke entdeckt**

Sobald die Helden zwei Blöcke entdeckt haben, können sie den Eingang zwar ebenfalls aufstöbern. Ihnen bleibt dabei aber die Leiterfalle verborgen (siehe unten bei *Eingang*). Mit drei Blöcken erfahren sie davon und können sie so umgehen.

### **Der Eingang**

Der Eingang liegt am Orsinshügel verborgen unter einer unscheinbaren Steinplatte, die zudem mit etwas Gestrüpp bedeckt ist. Die lässt sich von drei oder mehr Personen, die gleichzeitig anheben, ohne Probleme zur Seite tragen. Die Kunst liegt darin, die entsprechende Platte am Orsin aufzustöbern, da es hier einige Überreste aus bosparanischer Zeit gibt. Meist liegen darunter aber zugeschüttete Hohlräume oder einfach nur Erde.

## Das Vermächtnis des Jel-Horas

Mit den Hinweisen von den Marmorblöcken wissen die Helden, dass die richtige Platte ein verwittertes Relief zeigt: eine Sonne, die Bienen verbrennt. Die Sonne steht dabei für Praios und die Bienen für Mokosha. Sinnbildlich wird so der Sieg des vom Sonnengott erwählten Jel-Horas gegen die Al'Hani (heute umgangssprachlich Norbarden) dargestellt.

**Schwerer:** Die Platte wird von einem großen Dornenbusch bedeckt. Wer ihn mit der Hand entfernt, muss eine erfolgreiche Probe auf Körperbeherrschung ablegen, um sich nicht an den Dornen (1W6+1 TP) zu verletzen.

Der Abstieg funktioniert über einen kurzen Schacht mit metallischen Griffen im Gestein. Jeder 2. davon ist aber mit einem Mechanismus verbunden. Werden zwei 2. Griffen gleichzeitig berührt – was beim normalen Abstieg vorkommt –, dann wird die *Leiterfalle* ausgelöst. Die Griffen geben dann nach, und alle Helden, die gleichzeitig hinabklettern, fallen 2W6 Schritte nach unten oder erleiden 2W6 SP. Zur Wahrnehmung der Falle kann auf Sinnesschärfe -1 gewürfelt werden. Dann lassen sich die präparierten Griffen vermeiden.

**Leichter:** Es gibt keine Falle an den Griffen.

### Falls die Gruppe später wiederkommt...

In der Grabkammer gibt es vier Räume. Drei davon enthalten jeweils eine Prüfung, der sich die Helden stellen müssen, um in den nächsten Raum zu gelangen. Der 4. Raum enthält die Belohnung. Die Helden könnten auf die Idee kommen, zwischendurch die Anlage zu verlassen, um sich auszuruhen. Das ist möglich, versetzt die Mechaniken in den Räumen aber wieder in ihren Ursprungszustand. Ausnahme ist der 3. Raum, wo die Steine – sofern aufgestapelt – an Ort und Stelle verbleiben.

### Der 1. Raum: Prüfung der Treue

Nach dem Einstieg finden sich die Abenteurer im 1. Raum wieder. Die Luft ist abgestanden und staubig. Gegenüber vom Eingang ist eine große, geschlossene Tür ohne Griffen oder Schlüsselloch erkennbar. Daneben befindet sich ein Wandbild. Dieses stellt einen Krieger in bosparanischer (irdisch römischer) Rüstung dar. Die Details auf seiner Rüstung – goldene Verzierungen in Form zweier sich aufbäumender Rösser –, der Helmschmuck in Form eines ausgeprägten, roten Haarbüschels und der weiße Umhang deuten auf einen hohen Offizier hin (erkennbar mit Geschichtswissen -1). Das Gesicht des Mannes und seine braunen Augen spiegeln eine gewisse Härte wieder. Tatsächlich handelt es sich um eine idealisierte Darstellung von Jel-Horas. Zwei kunstvoll gearbeitete Hände aus Holz ragen aus dem Bild in den Raum und sitzen an den Stellen, wo die Arme des Bildes aufhören.

Rechts vom Soldaten sind weitere Soldaten in ähnlicher, aber weniger aufwendiger Kleidung zu sehen. Zur Linken befinden sich Gestalten mit kahl geschorenen Köpfen in Fellkleidung, die Äxte, Schwerter und Bögen tragen. Auf ihrer Kleidung sind Bienen, Schlangen und Sechsecke (für Honigwaben) abgebildet. An der linken Wand des Raumes befinden sich in jeweils zwei Halterungen zwei Zepter. Eins davon zeigt eine grüne Schlange an der Spitze, das andere einen goldenen Adler. Die Tierfiguren sind aus Holz gefertigt, an ihr Zepter angeklebt und anschließend mit einer dünnen Schicht Gold (beim Adler) bzw. grüner Farbe (bei der Schlange) angemalt. Der Materialwert liegt bei je 10 Dukaten. Sammler zahlen unter Umständen mehr.

Die Malereien wirken auch nach der langen Zeit noch frisch, mit hellen Farben. Das liegt daran,

## Das Vermächtnis des Jel-Horas

dass sie magisch verstärkt sind. Dadurch weisen sie eine schwache Magiespur auf. Mit dem Raumrätsel hat diese Magie aber nichts zu tun.

Wer den Durchgang zum 2. Raum öffnen will, muss eines der Zepter in die Hände legen, die aus dem Wandbild ragen. Geschichtswissen -2 (Bosparanisches Reich): Jel-Horas unterwarf die Al'Hani, deren Nachfahren heute allgemein als Norbarden bekannt sind. Götter/Kulte oder Sagen/Legenden: Die grüne Schlange weist auf Hesinde hin, die Göttin der Magie und des Wissens. Der Adler war schon in Bosparan das Tier des Sonnengottes Praios. Ab QS 2 erinnert sich ein Held, dass Hesinde bei den Norbarden bereits in den Dunklen Zeiten verehrt wurde. Ab QS 3 ist zusätzlich bekannt, dass ihr Kult während der Dunklen Zeiten in Bosparan unbekannt war, sie also nur von Gegnern des Reiches verehrt wurde, während Praios schon in Bosparan verehrt wurde.

### *Richtige Lösung:*

Das Adlerzepter muss in die Hände des Wandbildes von Jel-Horas gelegt werden. Dies symbolisiert den Sieg Jel-Horas und Bosparans über die Al'Hani. Wenn stattdessen das Schlangenzepter in die Hände gelegt wird, werden aus je zwei plötzlich auftauchenden Öffnungen in der linken und rechten Wand durch Armbrustfallen vier Armbrustbolzen in den Raum geschossen. Eine Schildparade oder Ausweichen -1 sorgen dafür, dass ein Held, der sich dann im Raum befindet, den Geschossen entgeht. Bei einem Treffer verursacht jedes Geschoss 1W6+4 TP.

**Leichter:** Es gibt weniger Bolzen, das Auslösen der Falle dauert einen Tick länger (Abwehr um +1 erleichtert statt erschwert) bzw. verursacht ein Geschoss nur 1W6+1 TP, weil die Bolzen nicht mehr scharf sind.

**Schwerer:** Die Bolzen sind mit einem Gift versehen. Dabei handelt es sich um Höhlenspinnengift (Stufe 4, tierisch, eine Stufe Paralyse nach 3 KR, die 24 Stunden andauert, bzw. keine Paralyse bei abgeschwächter Wirkung).

## Der 2. Raum: Prüfung des Geschicks

Dieser Raum hat den Grundriss eines Rechtecks. Die Helden betreten ihn durch den unteren Eingang. Der Ausgang liegt auf der gegenüberliegenden Seite, gut zwölf Schritt entfernt. Zwischen den beiden Türen führt ein schmaler Balken vom Eingang zum Ausgang. Darunter liegt der Boden sechs Schritt tief und verengt sich an den längeren Seiten schräg nach unten.

An den Seitenwänden sind Bilder zu sehen, die angehende Soldaten in ihrer Ausbildung zeigen. Zuerst sind sie als wilder Haufen mit wirren Haaren dargestellt. Durch Exerzieren, Waffentraining und das Laufen über schmale Stege von einem bosparanischem Schiff zu einer Thorwaler Otta werden sie schließlich zu Soldaten in bosparanischer Tracht. Mit einer Probe auf Sinnesschärfe -2 kann eine verborgene Luke in der Seitenwand ausgemacht werden. Die Luke ist rechteckig, mit den längeren Seiten nach oben, und hat etwa das Ausmaß eines menschlichen Oberkörpers.

Die Aufgabe besteht darin, zum Ausgang zu gelangen. Der schmale Balken bietet sich dafür an. Sobald jemand bis zur Mitte des Balkens gelangt oder über diesen hinwegspringt/fliegt, wird eine Falle ausgelöst. Dann öffnet sich die verborgene Luke an der Seite und gibt ein rechteckiges Gewicht frei. Selbiges hängt an einer Kette und rast auf die Stelle in der Mitte des Balkens zu, wo sich der Held befindet. Bei einem Treffer verursacht das Gewicht 1W6+4 TP. Zudem besteht die Gefahr, dass ein getroffenes Ziel durch den Aufprall vom Balken geschleudert wird und Sturzschaden erleidet – 3W6 SP wegen der sich verengenden, schrägen Wände. erleidet. Nach dem

## Das Vermächtnis des Jel-Horas

Auslösen und Schwingen wird das Gewicht zurück in sein Versteck gezogen. Neben dem Ausgang befindet sich ein Schalter.

### *Richtige Lösung:*

Um über den Balken zu balancieren, ist eine Probe auf Körperbeherrschung (Balance) notwendig.

Um dem Gewicht zu entgehen, kommt wieder das Talent -1 oder Ausweichen -2 zum Einsatz.

Würde die verborgene Luke der Falle vorher bemerkt, sinkt der Abzug jeweils um 1. Alternativ bietet sich ein Kraftakt (-1) an, womit zwar der Treffer hingenommen werden muss, aber die Person vom Gesicht nicht in die Tiefe geschleudert wird, sondern sich erfolgreich dagegen stemmt. Der Schalter beim Ausgang deaktiviert die Falle. Sie wird wieder scharf gemacht, wenn sich die Eingangstür des 2. Raums schließt und erneut öffnet. Die Zeitdauer dafür kannst du frei festlegen, lieber Meister. Die Ausgangstür ist nicht verschlossen.

*Alternative Lösungen:* Eine andere Möglichkeit, um zum Ausgang zu gelangen, bietet Klettern. Die Wände unter dem Ein- und Ausgang sind glatt und gerade. Für das Hinab- und Hinaufklettern ist jeweils eine eigene Probe auf Klettern (-1) notwendig. Zudem lässt sich der Schalter mit einem Motoricus – mit spontaner Modifikation auf die doppelte Reichweite – aus der Ferne gedrückt werden. Ebenso kann sich mancher Magier mit Transversalis zum Schalter teleportieren.

**Leichter:** Das Gewicht hat keine rechteckige Form, sondern ist kugelförmig. Dadurch wird ein Ziel bei einem Treffer nicht vom Balken geschleudert. Es ist ebenso möglich, die Tiefe des Bodens (und damit den Fallschaden) von 3W6 auf 2W6 zu reduzieren.

**Schwerer:** Bei der Überquerung des Balkens werden zwei Gewichte nacheinander aktiviert. Das Erste befindet sich dann nach dem 1. Drittel und das Zweite nach dem 2. Drittel der Balkenlänge. Es sind daher zwei Proben notwendig, um jedes davon abzuwehren. Das Gewicht/die Gewichte könnten auch schwerer sein und je 1W6+6 TP verursachen.

## **Der 3. Raum: Prüfung der Baukunst**

Abermals gelangt die Gruppe in einen rechteckigen Raum. Dieser ist drei Schritt hoch. An den Wänden sind Bilder zu sehen, wie Menschen unter Anleitung eines Soldaten mit prachtvoller Rüstung (Jel-Horas) Steine um einen Hügel mit einem Palast und Häusern drumherum zu einer Mauer aufstapeln. Außerhalb der Mauer befinden sich Wasser und Thorwaler Ottas. Der Ausgang in Form einer weiteren Tür befindet sich in der Wand gegenüber des Eingangs. Die Tür ist verschlossen.

An den Seitenwänden befinden sich außerdem zwei Haufen Ziegelsteine in den Ecken und zwei Röhren an den Seitenwänden. Jede davon ist etwa kopfgroß. Darunter können zwei in den Wänden verborgene Klappen mit Sinnesschärfe (-2) entdeckt werden.

Ein paar Augenblicke, nachdem der Raum betreten wurde, schließt sich die Eingangstür. Dann läuft aus beiden Röhren Wasser in die Kammer hinein. Jede KR steigt das Wasser einen halben Schritt. Es dauert also 6 KR, bis der Raum unter Wasser steht. Sobald der Raum bis knapp unter die Decke geflutet ist, verbleibt das Wasser fünf Minuten. Dadurch erhalten die Helden zwei Stufen Betäubung und 2W6 SP durch Ersticken, wenn Ihnen keine Probe auf Schwimmen (Tauchen) oder Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) mit QS 3 gelingt. Ab QS 2 sind die Auswirkungen halbiert.

Sobald die fünf Minuten abgelaufen sind, öffnen sich die verborgenen Klappen, wodurch das Wasser wieder abfließt. Sobald das Wasser abgeflossen ist, schließen sich die Klappen wieder. Erst jetzt kann die Eingangstür wieder geöffnet werden.

## Das Vermächtnis des Jel-Horas

### *Richtige Lösung:*

Jel-Horas umgab Bosparan mit einer neuen Stadtmauer, um seine Hauptstadt vor Überfällen der Thorwaler zu schützen. Deshalb sollen Besucher hier den Wasserzufluss stoppen. Dafür sind die Haufen mit den Ziegelsteinen gedacht. Damit lässt sich eine „Mauer“ in den Ausgängen der Röhren improvisieren.

Für den Bauer wird eine Gruppensammelprobe genutzt. Das Intervall beträgt 1 KR. Betroffene können dafür eine einfache Probe auf Steinbearbeitung oder eine um -1 erschwerte Probe auf Kraftakt ablegen. Ab 6 QS ist eine der Öffnungen genug verstopft, damit das Wasser nur noch halb so schnell und nur auf 1,5 Schritt Höhe steigt (nur 1 Stufe Betäubung und 1W6 SP) – sofern die Helden schnell genug sind. Ab 10 Erfolgen sind beide Rohre abgedichtet. Wenn kein Wasser mehr in den Raum fließen kann, öffnen sich die Abflüsse. Das schon im Raum befindliche Wasser fließt ab und der Ausgang öffnet sich. Dies lässt sich eventuell auch durch den klugen Einsatz von Magie (wie einem Foramen pro Rohr) erreichen.

Alternativ ist es möglich, die Abflüsse (sofern schon entdeckt) gewaltsam zu öffnen. Das erfordert jeweils einen Kraftakt -4. Dann fließt das im Raum befindliche Wasser ab, während kein neues Wasser mehr nachfließt, solange die Abflüsse geöffnet sind. Wer im Bereich der Ausgangstür die Wände untersucht, kann per Sinnesschärfe -2 den verborgenen Mechanismus entdecken, der den Ausgang öffnet. Die Abdeckung lässt sich dann einfach entfernen und der Mechanismus aktivieren, um die Ausgangstür zu öffnen. Dadurch wird der Zufluss von Wasser aus den Röhren gestoppt.

**Leichter:** Das Wasser steigt nur halb so hoch, sodass die Auswirkungen von vornherein halbiert sind.

**Schwerer:** Den verborgenen Mechanismus auszulösen, nachdem dieser entdeckt wurde, erfordert zusätzlich eine Probe auf Mechanik oder Taschendiebstahl.

Im Wasserbecken, das einen der Zuflüsse speist, hat sich eine Riesenamöbe eingenistet (Werte im DSA Regelwiki online und im Aventurischen Bestiarium II). Sie gelangt mit dem Wasser in den Raum. Das Wesen ist nicht so gefährlich, kann einen Helden aber davon abhalten, sich an der Lösung des Raumes zu beteiligen.

### **Letzter Raum: Der Preis der Würdigen**

Nachdem die Gruppe die vorherigen Räume erfolgreich überwunden hat, gelangt sie in den letzten Raum. Die Wand gegenüber dem Eingang zeigt eine Darstellung von Jel-Horas, in seiner Rüstung, mit dem Schwert in einer und dem Adlerzepter in der anderen Hand. Letzteres sieht wie das Zepter im Eingangsraum aus. Über ihm ist eine Darstellung der Sonne zu sehen, deren Strahlen auf ihn und die Seitenwände scheinen. An den Seiten sind die siegreichen Legionäre Bosparans zu sehen, die gefangene und gefesselte Al'Hani - erkennbar an der mit Pelzen besetzten Kleidung und den rasierten Scheiteln -, Thorwaler, Orks und andere Legionäre mit Hornissenbildern auf der Brust mit sich führen. Letztere stellen die Anhänger Shinxirs dar, eines bosparanischen Kriegsgottes, dessen Verehrung unter Jel-Horas aufhörte und verfolgt wurde (Götter und Kulte -4).

In der Mitte des Raumes steht auf kleinen Erhöhung eine Truhe. In der Truhe befinden sich bosparanische Münzen im Wert von 50 Dukaten, ein dauerhaft magisches Kurzsword aus gutem Stahl – magische Waffe mit TP +1 – und eine in Samt eingelassene Bronzeplatte mit eingravierter Inschrift. Darauf ist eine Liste von Schlachten aus Jel-Horas Regierungszeit in vermerkt. Unter der Bronzeplatte befindet sich eine einfache Steintafel mit einer weiteren Inschrift. In wie weit die



## Das Vermächtnis des Jel-Horas

Schlachtchronik tatsächlich so vorkam, wird von Gelehrten ausgiebig diskutiert, wenn die Chronik öffentlich bekannt wird. Selbige hat für Sammler einen guten Wert (10 bis 15 Dukaten).

*Text auf der Bronzeplatte:*

*„Besucher, Gläubiger, Untertan!*

*In meinen Fußstapfen bist du gewandelt. Du hast die Prüfung des Glaubens, des Geschicks und der Baukunst bestanden. So wie ich den Glauben festigte, meine Legionäre trainierte, Bosparan vor den Thorwalern schützte und das Reich der Schlangen- und Bienenverehrer der Alhanier zerschlug, hast du deinen Ehrgeiz bewiesen.*

*Schlachten im Krieg gegen die Alhanier: 1. Schlacht von Alzoll, Schlacht von Bey'el'Unuk, 2. Schlacht von Alzoll, Schlacht von War-Hunk.“*

*Text auf der Steintafel:*

*„Reisender, der du dies liegst,*

*es freut mich, dass du die Herausforderungen gemeistert hast, die ich im Auftrag unseres verehrten Herrschers Jel-Horas errichtete. Auch, wenn sein Leichnam leider nie hier ankam, freut mich dein Ehrgeiz. Damit deine Mühe belohnt wird, habe ich diese kleine Belohnung hinterlassen. Möge das Andenken an Jel-Horas auch in dieser dunklen Zeit weiter scheinen wie ein Licht in der Dunkelheit.“*

### **Belohnung:**

Die Helden erhalten für das erfolgreiche Bestehen des Abenteuers 8 AP. Dazu kommen die Dukaten aus dem Nasuleum bzw. vom Auftraggeber.

Anhang

