



Das Opfer von Araliendamm



DAS OPFER VON ÄRALIENDAMM

Ein Science-Fantasy Abenteuer

von Florian Krockert

Rollenspielblog.net

Version: 13.04.2023

Inhalt

Hintergrund und Geheimnisse	3
Struktur des Abenteuers	4
Araliendamm - Stadtbeschreibung.....	5
Die Forschungsstation	10
Handouts.....	14

Dieses Abenteuer ist kompatibel mit dem Cypher System. Es passt in jedes Science-Fantasy-Setting.

Das Opfer von Araliendamm ist kein Numenéra-Abenteuer, denn diese sind von der Cypher System Open License ausgenommen. Da das Cypher System Corebook nicht auf Deutsch übersetzt wurde, sind an einigen Stellen Seiten-Verweise auf das deutschsprachige Numenéra Regelwerk zu finden, das im Uhrwerk Verlag erschienen ist.

Das verwendete Bildmaterial ist von pixabay.com.

Die beiden Karten wurden mit Inkarnate erstellt.

This product is an independent production and is not affiliated with Monte Cook Games, LLC. It is published under the Cypher System Open License, found at <http://csol.montecookgames.com>.

CYPHER SYSTEM and its logo are trademarks of Monte Cook Games, LLC in the U.S.A. and other countries. All Monte Cook Games characters and character names, and the distinctive likenesses thereof, are trademarks of Monte Cook Games, LLC.

DAS OPFER VON ARALIENDAMM

Auf einem abgelegenen Stausee schwimmt die Stadt Araliendamm. Eine gigantische Pflanze ist hier mit den Ruinen einer uralten Metropole verwachsen und ermöglicht so den Menschen Leben. Die Bewohner Araliendammes verehren die Pflanze im Gegenzug als Gottheit: Um **Aralin** den Lebensspender hat sich seit einigen hundert Jahren eine lokale Religion gebildet.

Doch Unheil ist über die schöne Stadt gekommen: Horden von Robotern strömen aus der verbotenen Hochebene im Osten und greifen die Stadt an. Noch halten die schnell regenerierenden Mauern; noch halten die übernachtigten Verteidiger*innen ihre Stadt. Aber schon hat sich eine Bresche in der Mauer gebildet, die nicht wieder zuwächst.

Zu allem Überfluss hat sich der Klerus mitsamt seiner Tempelgardist*innen im heiligen Zwiebelturm eingeschlossen. Niemand weiß, was hinter der verschlossenen Pforte geschieht.

Die Stadt braucht dringend Hilfe von fähigen Held*innen.

HINTERGRUND UND GEHEIMNISSE

Die Abenteurerin Dendra hatte sich in die verbotene Hochebene gewagt und eine verlassene Forschungsstation entdeckt. Sie konnte der Versuchung nicht widerstehen, dort auf den großen roten Knopf zu drücken. Maschinen begannen daraufhin zu arbeiten, ein großes Becken wurde mit einer grün-leuchtenden Substanz gefüllt. Etwas Böses ist in den dunklen Korridoren hinter Dendra erwacht und so beschloss sie, zu fliehen. Was sie nicht mitbekommen hat, ist, dass ihr Rucksack etwas von der grünen Substanz abbekommen hat. Als Dendra zurück über die Mauer nach Araliendamm kletterte, kam die Flüssigkeit mit der Pflanzen-Mauer in Berührung und ätzte durch sie hindurch. Eine permanente Bresche entstand. Denn die Flüssigkeit ist dazu geschaffen, die regenerativen Fähigkeiten Aralins zu negieren.

Aralin – die stadtumspannende Pflanze – bekam dies mit. Zum ersten Mal seit Jahrhunderten keimte Hoffnung in ihr auf. Sofort nahm er das Kirchenoberhaupt gefangen. Aralin, der Lebensspender der Stadt, war nicht immer eine Pflanze mit erstaunlichen regenerativen Fähigkeiten. Er war einst ein Wissenschaftler, der die Unsterblichkeit erforschte. Eines seiner Experimente ging daneben. Unsterblichkeit hat er nun, aber zu einem schrecklichen Preis: Er ist zu einer lebenden Pflanze mutiert. Aralin möchte seine Existenz endlich beenden. Das



Wichtige Begriffe

Aralin – Gottheit und Pflanze

Oberster Gärtner –
Kirchenoberhaupt

Förster – die Kardinäle

Gärtner – der Klerus

Zwiebelturm – das Zentrum des
Glaubens

Götterspeise – nahrhafte Frucht, die
Aralin produziert.

Araliendamm – Stadt im Stausee,
halb aus Ruinen, halb aus Pflanze
bestehend

Hochebene von Vendigrott – tabu!

Kirchenoberhaupt möchte dies verhindern, denn der Tod Aralins würde auch das Ende Araliendamms bedeuten. Die Abenteurer*innen müssen nun entscheiden, wem sie helfen. So oder so wird ihr Weg sie zu der Forschungsstation führen.

STRUKTUR DES ABENTEUERS

Die Abenteurer*innen kommen neu in der Stadt an, vermutlich über die Pflanzenbrücke (9). Sie hören Kampfeslärm, der sie zur Bresche (8) führt. Dort fordert **Obristin Sytiphoe** sie auf, mitzuhelfen, eine Welle angreifender Roboter zurückzuschlagen. Anschließend werden die Abenteurer*innen gebeten, die Probleme der Stadt zu lösen. Nun haben sie die Wahl. Sie können...

1. ...ins **Gefängnis** und Dendra befragen. Hier erfahren sie, dass es eine Forschungsstation gibt. Die Abenteurer*innen können sich zusammenreimen, dass Dendra irgendwie den Angriff der Roboter ausgelöst hat.
2. ...zum **Zwiebelturm**, um herauszufinden, wieso sich der Klerus eingeschlossen hat. Außerdem können sie hier eine Erlaubnis einholen, in die verbotene Hochebene aufzubrechen. Der Zwiebelturm dient dazu, Hintergrundinformationen über Aralin, die Forschungsstation und die Roboter zu liefern, sowie ein moralisches Dilemma einzuführen.
3. ...zur **Hochebene** und die Forschungsstation entdecken. Nur hier kann der Sturm der Roboter aufgehalten werden.

Die optimale Reihenfolge wäre 1., 2., 3. – sie ist aber nicht notwendig. Das Abenteuer funktioniert in beliebiger Kombination. Auch müssen nicht alle Punkte erledigt werden. Einzig 3. ist unumgänglich, um das Problem Araliendamms zu lösen und das Abenteuer zu bestehen.



Auftraggeberin: Obristin Sytiphoe

Gefängnis (4), S. 6

Zwiebelturm (5), S. 6

Hochebene (11), S. 9

ÄRALIENDAMM - STADTBESCHREIBUNG

Araliendamm liegt in einem großen Stausee. Aus ihm heraus ragen die Skelette alter Gebäude - vor Urzeiten gab es hier wohl mal eine große Stadt. Inzwischen hat eine gigantische Pflanze mit dicken Ranken und menschengroßen Blättern von den Ruinen Besitz ergriffen, sodass fehlende Böden, Decken und Wände von dieser Pflanze substituiert wurden. Etwa einen halben Meter über der Wasseroberfläche haben die Ranken sogar einen durchgehenden Boden gebildet, sodass es hier zuverlässige Straßen gibt.

Die **Ranken** sind nahezu unzerstörbar: Selbst wenn man es schafft, ihnen einen Schnitt zuzufügen, regenerieren sie in Sekunden.

Außerdem wächst an manchen Ranken eine wunderbare Frucht, **Götterspeise** genannt. Es handelt sich dabei um eine Mischung aus Paprika, Physalis und Kokosnuss. Die Hülle ähnelt einer Paprika, im Inneren befindet sich aber einerseits Saft (Kokosnuss), andererseits eine Frucht (Physalis).

Der See hat einen Zufluss: Wasser kommt durch den **Tillgrott** in den See und würde in den **Kerlin** abfließen, würde nicht ein Damm ihn davon abhalten. Der Tillgrott fließt aus der **Hochebene von Vendigrott** hinab. Diese gilt in Araliendamm als tabu. Es ist verfluchtes, böses Land. Zum Schutz vor diesem Land hat Aralin eine große, undurchdringliche **Mauer** gezogen. In Araliendamm gibt es eine vorherrschende **Religion**. Man betet **Aralin** an, die mächtige Pflanze, die der Stadt Leben gibt.

In der Mitte der Stadt erhebt sich der **Zwiebelturm**, das größte Gebäude weit und breit (ein Wolkenkratzer in Form eines Fernsehturms). Der Zwiebelturm ist der Tempel der Stadt. Hier hausen die Priester, der Großteil der Tempelgardisten und die Spitze der Hierarchie: Die beiden **Förster** und **der Oberste Gärtner**.

Die Tempelgardisten stellen die **Stadtwache**.

Weitere Sehenswürdigkeiten sind der große **Hafen**, wo alle Geschäfte der Stadt sind. Hier liegt ein großes Schiff, das permanent am Rand der Stadt vertäut ist. Außerdem gibt es eine **Pflanzenbrücke**, sowie ein **Gasthaus**.



Ranken: Unzerstörbar

Götterspeise: nahrhaftes Exportgut

Tillgrott: Quell-Fluss
Kerlin: Fluss

Hochebene von Vendigrott: tabu!

Mauer aus regenerativen Pflanzen

Zwiebelturm: Allerheiligstes

Wichtige Personen

Pflanze/Gott: Aralin (Level 6)
Oberster Gärtner Crondard IV.
(Level 4)
Förster Trichomel (Level 3)
Förster Plagiotrond (Level 3)
Obristin Sytiphoe (Level 3)
Tempelgardisten (Level 3)
Roboter (Level 2)

(1) KERLIN

Der Fluss, in den der Tillgrott fließen würde.

(2) STAUDAMM

Ein fetter Granitblock, der komplett umrankt wird.

(3) GEFÄNGNIS

Oberirdisch gibt es eine Wachstube und eine Zeugkammer. Die Wachstube ist nicht besetzt. Eingangstür: Level 2, Zeugkammer: Level 3, Zellentür: Level 4

In einer Zelle befindet sich **Dendra**.

In der Zeugkammer befindet sich **Dendras Rucksack**, der – unbemerkt von allen – ein Loch in den Boden frisst.

Dendra kann erzählen:

Sie war in der verbotenen Hochebene von Vendigrott und entdeckte dort einen Eingang in eine verlassene Forschungsstation.

Dendra hat eine Maschine entdeckt und auf den roten Knopf gedrückt. Dieser hat eine grün-glühende Flüssigkeit in ein großes Becken gefüllt. (Dieses war nicht dicht und etwas von der Flüssigkeit durchtränkte ihren Rucksack, aber das weiß bisher niemand).

Etwas Böses ist in den dunklen Korridoren hinter Dendra erwacht und so beschloss sie, zu fliehen.

Dendra wurde von den Tempelgardisten festgenommen, als sie über den Wall kletterte, der die Stadt in Richtung Hochebene abgrenzt.

(5) ZWIEBELTURM

Der Zwiebelturm ist verschlossen. Im Turm selbst befindet sich der Großteil der Tempelgardisten, alle 10 Gärtner*innen, die beiden Förster, sowie der Oberste Gärtner.

Mit den **Gardisten** kann man durch die Tür sprechen. Sie haben von den Förstern den Befehl erhalten, die Tür zu schließen. Jetzt warten sie auf neue Befehle, aber es kommen keine.

Die Förster streiten darüber, wie weiter zu verfahren ist. Denn: Der Oberste Gärtner ist im Allerheiligsten und kommt nicht raus.

Nur Oberste Gärtner*innen dürfen dieses betreten. Und auch diese nur, nachdem sie einen Test bestanden haben, ob sie würdig sind. In einem **Ritual** wird eine Hand in eine **grüne Substanz** getaucht. Die Substanz ist giftig. Wer überlebt, berührt mit der Hand die Tür (=Ein gigantisches Blatt). Diese öffnet sich dann.



Gefangene: Dendra (Level 2)

Rucksack: Grüne Substanz (Lvl 5)
10 Schaden, negiert durch
Kraft-Verteidigung

Tempelgardisten (Level 3)
10 Gärtner (Level 2)

Förster Trichomel (Level 3)
Förster Plagiotrond (Level 3)

Verdünnte Substanz (Level 3)
10 Schaden, negiert durch
Kraft-Verteidigung

(Es ist in Wirklichkeit nicht notwendig, die Substanz auf die eigene Hand zu schmieren. Auf einen Gegenstand würde auch genügen. | Es handelt sich bei der Substanz um eine verdünnte Form der Substanz, die an Dendras Rucksack klebt.)

Offene Frage: Woher haben die Priester diese Flüssigkeit?

Im Allerheiligsten:

Hier wartet eine Überraschung: **Aralin** ist keine Pflanze, sondern ein zu einer Pflanze mutiertes Wesen. Ein schmerzverzerrtes, hölzernes Gesicht ragt aus einem dicken Stamm hervor.

Aralin hält hier den **Obersten Gärtner** gefangen (von Ranken gefesselt).

Cronard möchte befreit werden und bittet die Abenteurer*innen, die Bedrohung aus der Hochebene zu beenden.

Aralin möchte getötet werden, indem der Tillgrott mit der grünen Substanz geflutet wird. Das ist auch in der Hochebene möglich. Dadurch würde allerdings die Stadt zerstört werden.

Hintergrund: Aralin war ein Wissenschaftler, der an der Unsterblichkeit forschte. Er erhielt diese - zu einem schrecklichen Preis. In der Hochebene von Vendigrott findet sich noch eine KI, deren letzter Befehl es war, die Ausbreitung der "Unsterblichkeit" zu verhindern. Nur das jeweilige Kirchenoberhaupt wurde in dieses Geheimnis eingeweiht. Akutell ist Cronard IV., der einzige, der in das Allerheiligste vordringen kann, wo das Gesicht Aralins sichtbar ist (und darum bittet, umgebracht zu werden). Die Gärtner*innen haben jedoch kein Interesse daran, Aralins Wunsch nachzukommen und ihre Stadt untergehen zu sehen.

Kürzlich spürte Aralin eine neue Art des Schmerzes an der Mauer, die jetzt eine Bresche (8) hat. Aralin verstand sofort, was dies bedeutete: Jemand hat die KI reaktiviert und die Notfallmechanismen in Gang gesetzt. Die Roboter und die grüne Flüssigkeit waren dazu gedacht, die „Unsterblichkeit“ einzudämmen, sollte sie außer Kontrolle geraten. Aralin ist dies recht. Er leidet seit Äonen Qualen und will nur noch sterben.

Aralins Macht ist im Allerheiligsten am stärksten. So hat er den Obersten Gärtner hier als Geisel genommen. Aralin hofft, dass dadurch niemand verhindern wird, dass die KI ihn endlich umbringt. Der Rest der Kirche weiß nichts davon und ist ohne Kirchenoberhaupt handlungsunfähig.



Aralin (Level 6)

Oberster Gärtner Cronard IV.
(Level 4)

Tempelgardisten (Level 3)
10 Gärtner (Level 2)

Förster Trichomel (Level 3)
Förster Plagiotrond (Level 3)

Moralisches Dilemma:

Aralin weiter leiden lassen
und die Stadt retten, oder
ihn erlösen und die Stadt
dem Untergang weihen.

*Es gibt keinen offensichtlichen
Ausweg aus diesem Dilemma, aber
vielleicht haben die Spieler*innen
brillante Ideen. In einem Testspiel
gelang es ihnen z.B., Aralin durch
eine*n Freiwillige*n zu ersetzen.
Die nötige Apparatur dafür findet
sich in der Forschungsstation.*

(8) BRESCH + SCHLACHTFELD VOR DER STADT

Kampfeslärm dröhnt durch die ganze Stadt. Hier hat der Lärm seinen Ursprung; hier ist ein Schlachtfeld, direkt vor den pflanzlichen Mauern Araliendamms.

Irgendetwas hat eine Bresche geschlagen in die Ranken-Mauer und verhindert, dass diese sich regenerieren kann.

(Es war Dendras Rucksack).

Zu jeder Stunde kommen nun **Roboter** aus der Hochebene und greifen die Mauer an.

Die **Tempelgardist*innen**, die in der Stadt weilten, bevor der Zwiebelturm versiegelt wurde, verteidigen verzweifelt die Stadt. Mitten in der Bresche steht die übernächtigte **Obristin Sytiphoe**. Sie wird die Abenteurer*innen bitten, in den Kampf einzugreifen und die Welle an Robotern zurückzuschlagen.

Die Roboter sind leicht zu besiegen, aber da sie stündlich nachkommen, zehrt dies die Verteidiger*innen aus.

Wenn die Roboter nahe genug an die **Mauer** herankommen, verschießen sie eine **grüne Flüssigkeit**, die die Mauer zersetzt.

Ist die aktuelle Welle an Robotern zurückgeschlagen, haben die Verteidiger*innen eine Verschnaufpause von etwa einer Stunde. (Für Level 1 Charaktere empfehle ich einen Roboter pro Abenteurer*in.)

Sytiphoe wird sich bei den SCs bedanken und ihnen die Lage erklären. Sie wird sie auch um Hilfe bitten. Sie verspricht den SC, in Araliendamm kostenfrei leben zu können, oder einen Feiertag, der nach ihnen benannt wird.

Die Lage stellt sich wie folgt dar:

- Roboter kommen stündlich aus der verbotenen Hochebene. Diese zu betreten ist tabu, auch für die Abenteurer*innen. Eine Genehmigung müsste der Oberste Förster aussprechen, aber...
- Der Klerus hat sich im Zwiebelturm verbarrikadiert und kommt nicht heraus.
- Im Gefängnis sitzt eine Gefangene, die über die Mauer geklettert ist. Kurz danach kamen die Roboter, sodass es noch keine Gelegenheit gab, sie zu befragen.

Sollten die Abenteurer*innen ohne Genehmigung in die verbotene Hochebene aufbrechen wollen, wird die Obristin der Form halber protestieren, aber keine weiteren Schritte unternehmen.

Sobald die Abenteurer*innen aufbrechen, wird Sytiphoe einschlafen.



Tempelgardisten (Level 3)

Obristin Sytiphoe (Level 3)

Auf die Pflanzen-Mauer klettern:
(Level 3)

Roboter (Level 2)

6 HP, 2 Schaden

Grüne Flüssigkeit (Level 5)

10 Schaden, negiert durch
Kraft-Verteidigung



(10) TILLGROTT

Der Fluss entspringt in der Hochebene. Er ist so breit, dass man nicht herüberspringen kann. Schwimmen ist möglich, allerdings wird dann die Ausrüstung nass.

(11) HOCHEBENE VON VENDIGROTT

An den Robotern vorbeizukommen ist leicht, sobald man das unmittelbare Schlachtfeld verlassen hat.

Die Roboter greifen Menschen nur dann an, wenn sie den Robotern zu nahe kommen, oder sie daran hindern, ihren Auftrag auszuführen.

Man muss nicht wirklich auf die Hochebene, um zur Forschungsstation zu gelangen. Ein Eingang befindet sich noch im Fuß des Berges. Hieraus kommen die Roboter zu jeder vollen Stunde.

Ohne Hilfsmittel hinauf zu **klettern**, ist herausfordernd (Level 5) mit 3 Punkten Startkosten.

Auf der anderen Seite des Flusses gäbe es eine Treppe, die direkt zur Hochebene und zum Haupteingang der Forschungsstation führt. Die Abenteurer*innen werden diese Treppe nur entdecken, wenn sie explizit nach einem zweiten Eingang suchen, oder wenn sie Dendra



Schwimmen (Level 2)

SL-Eingriff: Ein
Ausrüstungsgegenstand geht
verloren.

Klettern (Level 5), Startkosten 3

Sturz: 1 Schaden pro 3m Tiefe

DIE FORSCHUNGSSTATION

(1) EINGANG

Ein **Tor** aus Metall versperrt den Weg in die Forschungsstation. Sie öffnet sich automatisch, wenn neue Roboter herauskommen.

Ansonsten ist sie mit Gewalt zu öffnen. Dies erfordert eine Kraft-Probe Level 4.





Im Inneren ist alles mit Metall ausgekleidet. Ein langer Korridor erstreckt sich ins Innere. Am hinteren Ende mündet er in eine Rampe (3). Vorher findet man auf der linken Seite eine kleine offene Kammer von 1,5m² (2).


(2) AUFZUG

Eine kleine offene Kammer mit einer leuchtenden Schaltfläche im Inneren. Dass dies ein **Aufzug** ist, sollte nicht sofort klar sein.

Sobald die Held*innen die Kammer betreten, schließen die Türen hinter ihnen. Ein Countdown an der leuchtenden Schaltfläche zählt runter: 10 erbsengroße Lichter brennen, 9, 8...

Darunter sind 4 verschiedene Knöpfe mit seltsamen Symbolen:

-  Startet den Countdown neu.
-  Zeigt an, dass die Ebene gewechselt werden soll. (Sichtbarer Effekt: Ein grünes Licht leuchtet.)
-  Ein Hilferuf, falls man steckenbleibt. (Sichtbarer Effekt: ein rotes Licht leuchtet.)
-  Lässt Fahrstuhlmusik erklingen.

Lösung: Der Countdown muss ablaufen, dann öffnet sich die Tür automatisch wieder. Möchte man das Stockwerk wechseln, sollte zunächst Knopf  gedrückt werden.
Alternative: Identifizieren-Probe Level 4.

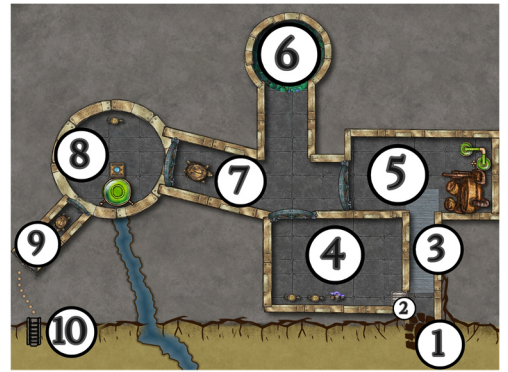
(3) RAMPE

Der Korridor geht fließend in eine **Rampe** über, die ins obere Stockwerk führt. Sie ist steil und erfordert etwas Balance, sonst rutscht man herunter. Herausfordernder wird dies dadurch, dass man **an Robotern vorbei** muss, die angreifen, wenn man ihnen zu nahe kommt.

(4) LABOR

Ein großer Raum voll mit Maschinen, die obskuren Forschungen zur Lebensverlängerung dienen.

1. Eine der Maschinen hat eine ausgesprochen glatte Oberfläche. Effekt: Jede Flüssigkeit wird dem



Eingangstor (Level 4)

Aufzug identifizieren (Level 4)

Roboter (Level 2)
6 HP, 2 Schaden

Grüne Substanz (Level 5)
10 Schaden, negiert durch Kraft-Verteidigung

Rampe erklimmen (Level 2)

SL- Eingriff: Neue Roboter kommen die Rampe herunter.

An Robotern vorbeiklettern (Lvl 5)

Objekt entzogen, das sie berührt. (2 Punkte Geschwindigkeitsschaden, falls ein Charakter sie anfasst.)

2. Einige der Maschinen sind kaputt und verteilen Stromschläge. (2 Punkte Kraftschaden.)
3. Eine der Maschinen könnte Informationen über die Anlage und ihren Zweck enthalten, falls die Spieler*innen noch offene Fragen über die Hintergrundgeschichte haben (z.B. wenn sie noch nicht bei Aralin waren). Ebenfalls möglich wäre hier eine Karte der Anlage.

Hier lassen sich auch **1W6 Cypher** gewinnen.
Vorzugsweise solche, die lebensverlängernd wirken.

(5) FERTIGUNGSHALLE

Eine gewaltige Maschine fertigt wie am Fließband **Roboter** an. Ist eine Charge fertig, werden diese die Rampe (3) hinunterbefördert und marschieren in Richtung Araliendamm.

Die **Maschine** zählt als Level 6. Sie *hier* abzuschalten erfordert außerdem Werkzeug.

Sollte dies gelingen, können hier 1W6 **Strahlenwaffen** geborgen werden.

(6) BIOTOP

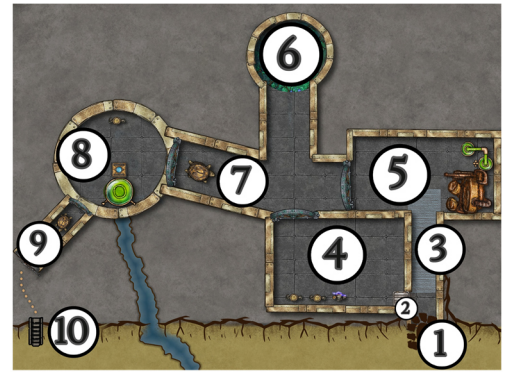
Auf dem Korridor zwischen 4, 6 und 8 befinden sich Pflüzen der **grünen Flüssigkeit**.

(6) ist ein Biotop, in dem eine Riesenschildkröte hauste. Sie überdauerte die Zeit in einer **Stasis-Kammer** (Level 4). Die Schildkröte ist zur Zeit entweder bei (7) oder bei (9).

(7) UND (9): GIFTIGE RIESENSCHILDKRÖTE

Ein frühes Experiment, das in dieser Anlage durchgeführt wurde, war die Unsterblichkeit via Verschmelzung mit Schildkröten. Erfolglos. Die **Schildkröte** schlummerte in einer Stasiskammer, wurde aber von Dendra erweckt. Dabei geriet sie mit der grünen Flüssigkeit in Kontakt. Die Schildkröte ist friedlich und wird vor Besucher*innen eher fliehen – unglücklicherweise entweder zu Position (7) oder (9), je nach dem, aus welcher Richtung die Held*innen kommen. Dort wird die Schildkröte kauern und den Weg zu (8) versperren. An ihr vorbei zu kommen wäre kein Problem, wenn sie nicht mit der grünen Substanz getränkt wäre.

Fun Fact: Die erwachende Schildkröte war es, die Dendra in die Flucht geschlagen hatte. Dendra hatte nur ihre dröhnenden Schritte vernommen; ihre gewaltige Silhouette im dunklen Korridor auftauchen sehen...



Cypher

1. Catholocin: S. B160
2. Gegengift: S. B164
3. Geschwindigkeits-Schub: S. B164
4. Intellekt-Schub: S. B166
5. Kraft-Schub: S. B167
6. Persönliches Klimafeld: S. B170
7. Schutzhaut: S. B171

Strahlenwaffen: S. B172f.

SL-Intervention: Stromschlag (2 Punkte Geschwindigkeitsschaden)

Große Maschine: Level 6

Stasis-Kammer (Level 4)

Schildkröte (Level 3, versperrt den Weg als Level 4)

Roboter (Level 2)
6 HP, 2 Schaden

Grüne Substanz (Level 5)
10 Schaden, negiert durch Kraft-Verteidigung

(8) DIE QUELLE ALLEN ÜBELS

Den Raum dominieren gewaltige Becken, und zahlreiche Rohre. Mehrere der Becken sind mit der grünen Substanz gefüllt.

Einiges der Becken hat ein Loch, aus dem die Substanz herausgelaufen ist. Mehrere Pfützen haben sich gebildet, denn die Schildkröte ist hier durchgelaufen.

Hier befindet sich auch der große **Hauptcomputer**. Er besteht aus einem großen Monitor mit Touch-Screen.

Um den Computer bedienen zu können, muss ein einfaches Captcha-Rätsel gelöst werden, um zu beweisen, dass man kein Bot ist. Leider werden die Held*innen die Schrift nicht entziffern können. Deshalb ist die Herausforderung für sie groß. (Wenn sie über Fähigkeiten verfügen, die Schrift zu entziffern: Gut für sie! Dann entfällt das Rätsel.)









Auf dem Bildschirm zu sehen ist eine Reihe von Schriftzeichen. **Ein Feld ist leer und blinkt.**

Drunter ist eine Auswahl aller Schriftzeichen. Es muss dasjenige angetippt werden, das in das leere Feld gehört.

Lösung: 

Herleitung: Vier der Zeichen haben einen Punkt in der Mitte. Diese Zeichen stehen immer links neben demselben punktlösen Zeichen. In diesem Fall:

[illegible]

ප්‍රභූ || ආනන්දමාලයං ඉතං මහත් පුබ්බසං |||| |||| ද



Grüne Substanz (Level 5)

10 Schaden, negiert durch Kraft-Verteidigung

Schildkröte (Level 3, versperrt den Weg als Level 4)

SL-Intervention: Ausrutschen
(Geschwindigkeit Level 3, sonst
Pfütze.)

Hauptcomputer (Level 4)

Übersetzung: "Versuche: 3"

Das leere Feld blinkt.

Hier muss das richtige Zeichen gewählt werden.

"Nach 3 Versuchen wird der Zugang für 10 Tage verriegelt."

Die Held*innen können **raten**. Sie haben 3 Versuche, dann verweigert der Computer jede weitere Interaktion. Sie können auch **rätseln**. (Ist das Rätsel zu schwer? Es wird leichter, wenn nur die vier Zeichen mit einem Punkt ausgewählt werden können.) Keine Lust, zu rätseln? Die Abenteurer*innen können auch **würfeln**. Identifizieren-Probe Level 4.

Die Entscheidung: Ist das Captcha gelöst, gibt es ein Menü mit diesen Optionen (dargestellt durch Piktogramme):

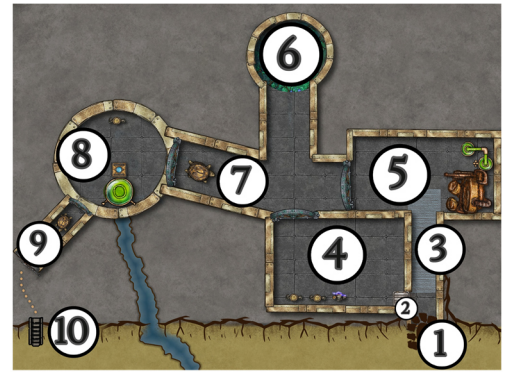
1. Die grüne Substanz aus dem Becken in den Tillgrott fluten (dadurch Araliendamm und Aralin vernichten)
2. Die Roboter-Maschine abschalten
3. Mithilfe einer der Maschinen in (4) das Experiment Aralins wiederholen und selbst unsterbliche Pflanzenwesen werden

(9) HAUPTINGANG

Wenn die Held*innen es tatsächlich schaffen, die Forschungsstation über den Haupteingang zu betreten, kauert in diesem Durchgang die **Riesenschildkröte**. Ansonsten ist dies ein schneller Ausgang aus dem Dungeon. Er führt zur Hochebene von Vendigrott, sowie zur Nummer

(10) TREPPE

Eine gewaltige Treppe, die auf die Hochebene von Vendigrott führt, oder von ihr herunter. Sie liegt allerdings auf der „falschen“ Seite des Tillgrott, sodass man einen großen Bogen machen muss, um Araliendamm über die Pflanzenbrücke zu betreten.



Rätsel-Probe (Level 4)

Grüne Substanz (Level 5)
10 Schaden, negiert durch
Kraft-Verteidigung


Schildkröte (Level 3, versperrt den
Weg als Level 4)

HANDOUTS



[illegible]

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ
ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ
ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ
ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ
ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ
ॐ	ॐ		ॐ	ॐ	ॐ



၂၈၉၉ ။ ကုမ္ပဏီဥပဒေ ၁၉၉၆ ခုနှစ် ဥပဒေ ၁၁၈၁၁ ခုနှစ် ၁၁၈၁၁ ခုနှစ် ၁၁၈၁၁