

DAS RÄTSELSPIEL DER SPHINX



Abenteuer des Rollenspielsystems LOS Muertos

**Für den siebten Abenteuerwettbewerb
der Drachenzwinge**

Von Zwergpaladin

Auf der zweiten Ebene des Totenreichs (Mazira) müssen sich die frisch Verstorbenen einer Sphinx stellen, welche den Spielern den Zugang zur nächsten Ebene versperrt. Nur wenn die Spieler es schaffen schneller hinter die Rätsel der Sphinx zu kommen als eine andere Gruppe aus Verstorbenen, können sie dem Labyrinth entkommen.



Die Sphinx ist ein Fabelwesen aus der griechischen und ägyptischen Mythologie. Sie hat den Körper eines Löwen, die Flügel eines Adlers und wird meist mit einem menschlichen Gesicht dargestellt. Sie verfügt über magische Fähigkeiten und ihre größte Leidenschaft ist es, Reisenden Rätsel zu stellen.

Vorbereitung

Für dieses Abenteuer wird das Grundregelwerk von Los Muertos² benötigt, ein Skatblatt (32 Karten), 3-7 Spieler + Spielleiter, Stifte + Papier und natürlich jede Menge Spielspaß. Die Charaktererstellung ist sehr einfach gestaltet und umfasst nur einen leicht verständlichen Charakterbogen.³ Der Spielleiter sollte sich das Grundregelwerk kurz durchgelesen haben und legt dann die Kartenproben⁴ je nach vorgehen der Spieler und der Situation fest. Die Spieler hingegen können völlig unwissend an das System herangehen. (*Hey, sollte man sich wirklich auf das Leben nach dem Tod vorbereiten?!*)

ACHTUNG: WENN DU DIESES ABENTEUER ALS SPIELER ERLEBEN WILLST, DANN SOLLTEST DU SPÄTESTENS JETZT AUFHÖREN ZU LESEN.

1 <http://www.pinterest.co.uk/pin/409686897342875065/>

2 Im Handel erhältlich oder zum freien Download unter www.prometheusgames.de

3 Siehe Anhang 2

4 Grundregelwerk Seite 20

Überblick

Die Spieler haben in den endlosen Gängen Maziras eine Möglichkeit gefunden schnell auf die dritte Ebene (Aztlan) zu gelangen. Allerdings versperrt ihnen die Sphinx diesen Zugang und erlaubt ihnen nur die Weiterreise, wenn sie bei ihrem Rätselspiel bestehen. Dazu müssen sie bei einem Wettbewerb gegen eine andere Gruppe von Verstorbenen antreten. Allerdings belohnt die Sphinx nur die trickreichen und schlaun Köpfe und für alle anderen Gesellen wird es ein harter Kampf, welcher zu einigen Knochenbrüchen führen kann.

Ein rätselhaftes Wesen

Die Gruppe ist schon einige Tage durch das große Labyrinth Mazira gewandert, ohne eine Spur von anderen Leuten oder Tieren. Als sie mal wieder eine der vielen Abzweigungen nehmen, merken sie, dass die Wände sich verändern und merkwürdige Schriftzeichen dort stehen. Charaktere mit etwas Geschichtswissen wird schnell klar werden, dass es sich um ägyptische Zeichen handelt und wenn die Charaktere den Gang weiter gehen, stoßen sie auf eine große Pyramide. Dort kommt vom inneren ein Wesen heraus geflogen mit dem Körper eines Löwens, riesigen Adlerschwingen und einem merkwürdig menschenähnlichen Gesicht. Sollten die Charaktere an Flucht denken, so werden sie bemerken, dass der Gang hinter ihnen verschwunden ist und es somit keinen Weg zurück mehr gibt. Mit einer dröhnenden Stimme spricht das Wesen dann zu den Spielern:

Ich bin die Sphinx und liebe die Rätsel. Stellt euch meinem Rätselspiel und ich ermögliche es euch die nächste Ebene zu erreichen. Lehnt ab und ihr werdet für immer verdammt sein!

Wenn die Spieler ablehnen so verdammt die Sphinx sie natürlich nicht wirklich. Sie teleportiert die Gruppe nur in einen anderen Teil von Mazira und das Abenteuer ist an dieser Stelle beendet.

Wenn die Spieler zustimmen dann erklärt sie ihnen kurz die Regeln, bevor die Spieler eine andere Gruppe hinter der Sphinx bemerken können.

Die Regeln

- *Es ist ein Wettkampf von 2 Gruppen, wobei es immer reicht wenn nur ein Gruppenmitglied das Ziel erreicht, damit die Gruppe gewinnt.*
- *Alles ist erlaubt außer das endgültige töten⁵ von anderen Leuten.*
- *Es gibt drei verschiedene Herausforderungen die Klugheit und einen wachen Geist verlangen.*
- *Vor jedem dieser Spiele wird die Sphinx den Spielern ein Rätsel stellen, durch welches sie nützliche Gegenstände gewinnen können.*
- *Es darf nur einmal geraten werden und die erste Antwort zählt, egal ob die Gruppe sie zusammen entscheidet oder einer sie einfach rein brüllt.*

Die anderen armen Seelen

Achtung: Wenn du genügend Spieler hast oder deine Spieler schon auf der ersten Ebene als zwei Gruppen agiert haben, bietet es sich an diese gegeneinander antreten zu lassen. In diesem Fall ignoriere die Anwesenheit und Aktionen der hier beschriebenen NPC-Gruppe.

Die Gruppe, welche nun hinter der Sphinx auftaucht, besteht aus drei Personen⁶. Sie werden sich kurz Vorstellen und der anderen Gruppe viel Glück wünschen, aber sich dann wieder eher untereinander aufhalten, da sie die andere Gruppe ja als Gegner wahrnehmen. Auch wenn Emma,

⁵ Grundregelwerk Seite 15

⁶ Siehe Anhang 1

Billy und Klaus sehr unterschiedlich sind so reisen sie doch schon seit fünf Monaten durch das Totenreich und haben es zusammen auf die zweite Ebene geschafft. Daher ist jeder Versuch zwecklos die drei gegeneinander aufzubringen, da sie als Team zusammenhalten. Billy wird während der Wettkämpfe so oft wie möglich seine Flügel einsetzen. Emma hingegen setzt auf ihre körperliche Fitness, nutzt aber auch ihr Kraft des Spähers sollte es für sie eng werden. Klaus wird nicht davor zurückschrecken die andere Gruppe direkt anzugreifen, um seinen Teammitgliedern einen Vorteil zu verschaffen. Bei den Rätseln lassen sie zunächst die anderen Gruppe raten, da sie selbst nicht sehr große Rätselfreunde sind. Sollten die Spieler falsch raten oder nicht auf die Lösung kommen, dann führen sie als Spielleiter eine Kartenprobe durch mit nur einer Karte. Wenn es eine rote Karte ist, dann fällt der Gruppe die richtige Lösung des Rätsels ein und sie erhalten die Belohnung. Bei einer schwarzen Karte liegen beide Gruppen falsch und die Belohnung entfällt. Machen sie den Spielern klar, dass diese andere Gruppe körperlich sehr fit aussieht (*soweit man das bei einem Skelett sagen kann*) und das die Spielercharaktere schon selber gute Sportler sein sollten oder schlaun Ideen haben müssen, um bei körperlichen Wettkämpfen gegen diese zu bestehen.

Die Sphinx selbst und ihre Rätsel

Die Sphinx ist die Lieblingskreatur von Mazira da sie genau wie das große Labyrinth Rätsel liebt. Daher kann die Sphinx in ihrem Bereich tun und lassen was sie will, um so die Spiele für die Verstorbenen spannend um herausfordert zu gestalten. Mit ihres Magie kann die Sphinx nach belieben die Umgebung verändern und Sachen aus dem nichts erschaffen. Sollte eine oder mehrere Kartenproben von ihr notwendig sein, so hat sie alle Fähigkeiten auf 4 und kann jede Kraft der Sonne auf Stufe 2⁷ einsetzen, welche sie grade benötigt. Im Gegensatz zu den meisten anderen Tieren trägt die Sphinx keine Totenmaske, ist aber ansonsten eine sehr animalische Erscheinung. Besonders die langen Klauen und der kräftige Körper sollten den Verstorbenen auffallen. Auch wenn ihr Spiele auf den ersten Blick wie körperliche, bzw. kämpferische Wettkämpfe wirken, so sind sie in wirklich ein Rätsel an sich, bei dem es eine sehr einfache Lösung gibt. Mit den Belohnungen von den Fragen will die Sphinx die Verstorbenen nur auf eine falsche Fährte führen und sie so von dem einfachen Lösungsweg ablenken. Sollte dennoch jemand hinter mindestens eines der Rätsel ihrer Spiele kommen, so ist sie sehr erfreut und es winkt eine Extrabelohnung am Ende dieses Abenteuers.

Die erste Herausforderung

Frage: Womit beginnt die Ewigkeit und Enden die letzten Tage?

Antwort: Mit dem Buchstaben E

Als Belohnung für das lösen des ersten Rätsels erhält die Gruppe eine Kletterausrüstung. Diese gewährt die Spezialisierung Klettern (Körper).

Die Sphinx spricht nach der Beendigung des ersten Rätsels mit lauter Stimme: *Ohne Fahrstuhl sind manche Gebäude nur schwer zu erklimmen, doch sollt ihr mir das goldene Abbild von mir bringen.* Daraufhin erscheint aus dem Boden ein zwanzig Meter hohes Gebäude, welches mit langen grünen Ranken bedeckt ist. Auf dem Dach sehen die Spieler ein kleines goldenes Abbild des Sphinx stehen, was nur darauf wartet erobert zu werden. Da Brüllen de Sphinx dient als Startschuss und das Spiel beginnt. Emma wird versuchen zu klettern (Körper) während Billy versucht nach oben zu fliegen (Wille). Klaus versucht eher die andere Gruppe zu behindern um so seinen Leuten einen Vorteil zu verschaffen. Wenn die Spieler auch klettern oder fliegen wollen so legen sie drei konkurrierende Proben⁸ gegen Emma und Billy ab. Die Person mit den meisten Siegen oder bei Gleichstand mit den

⁷ Grundregelwerk Seite 24

⁸ Grundregelwerk Seite 23

meisten roten Karten, erreicht zuerst das Dach. Bei einem Patzer stürzt die betreffende Person ab und bricht sich ein Bein. Weitere Möglichkeiten bestehen darin ebenfalls die andere Gruppe zu behindern, sodass sie das Dach nicht erreichen (z.B. werfen von Gegenständen oder das festhalten am Boden.) Die Spieler können auch mit den Ranken (oder eigenen Gegenständen) eine Art Lasso bauen und mit einer Kartenprobe versuchen das Abbild runter zu holen. (zwei rote Karten oder ein Ass werden benötigt) Lassen sie als Spielleiter auch auch gern kreative Lösungen der Spieler zu, wenn diese sinnvoll umgesetzt werden können.

Wenn jemand das Abbild berührt, dann sinkt das Gebäude wieder in die Erde, da Abbild löst sich auf und die Sphinx würde nach einer kurzen Verschnaufpause mit der nächsten Aufgabe fortfahren.

DIE LÖSUNG DER SPHINX:

Ohne Fahrstuhl sind manche Gebäude nur schwer zu erklimmen... Ja wer sagt denn, dass es keinen Fahrstuhl gibt? Wenn die Spieler sagen, dass sie das Gebäude genau betrachten wollen, dann können sie bei einer Kartenprobe Sinne (Adlerauge) mit mindestens einer roten Karte einen Fahrstuhl hinter den Ranken erkennen. Dieser bringt sie problemlos aufs Dach.

Die zweite Hürde

Frage: Der arme Mann hat es, der reiche Mann braucht es und wenn du es isst, stirbst du einen grausamen Tod. Was ist es?

Antwort: Nichts

Als Belohnung für das lösen des zweiten Rätsels erhält die Gruppe einen Kompass. Er gewährt die Spezialisierung Orientierung (Sinne).

Nach diesem Rätsel wird die Sphinx die Umgebung wieder verändern und die Verstorbenen sehen vor sich eine Startlinie. Diese ist der Start für einen zwei Kilometer lang Rundkurs ist, welcher zu einer Ziellinie 10 Meter hinter den Charakteren führt. Direkt neben dem Rundkurs, welcher aus Sand besteht, ist eine riesige Freifläche, welche auch mit Sand bedeckt ist. Die Sphinx spricht dann: *Der zuerst das Ziel überschreitet wird den Sieg erringen. Doch Vorsicht ein Sandkorn kann in die Augen dringen.*

Sobald sie fertig geredet hat wird sie warten bis alle bereit sind und dann wieder ein lautes Brüllen ertönen lassen als Startschuss. Emma, Billy und Klaus laufen sofort los und bemerken schnell, was die Sphinx mit Sandkorn gemeint hatte. Sobald die Teilnehmer die ersten Schritte gelaufen sind bricht ein Sandsturm los, welcher die Sicht extrem erschwert. Die Charaktere müssen darauf achten, neben dem Laufen auch den Rundkurs nicht aus versehen zu verlassen und so Gefahr laufen sich in den Sanddünen außerhalb zu verirren. Die Charaktere müssen abwechselnd drei Kartenproben auf Sprinten (Körper) und Orientierung (Sinne) machen, um diesen Rundkurs zu bestehen. Der mit den insgesamt meisten roten Karten kommt schließlich als erster durchs Ziel, wenn man den Rundkurs läuft. Bei einem Patzer verirrt sich die Person während des Laufs in dem Sandsturm und muss warten bis jemand ihr Hilft oder das Rennen vorbei ist. Die Spieler können auch hier versuchen die andere Gruppe zu behindern oder sich kreative Ideen einfallen lassen, wie sie besser die Rennstrecke bewältigen können. Sobald jemand die Ziellinie überschreitet löst sich der Rundkurs auf und alle Charakter befinden sich wieder mit der Sphinx vor der Pyramide. Nach einer kurzen Pause wird diese dann auch mit dem letzten Spiel beginnen.

DIE LÖSUNG DER SPHINX:

Der zuerst das Ziel überschreitet... Dabei ist es doch schon sehr praktisch das die Sphinx nicht gesagt hat, dass zuerst der Rundkurs bewältigt werden muss. Ein kluger Spieler kann sich einfach umdrehen und die zehn Meter bis zur Ziellinie gehen, ohne irgendeine Probe ablegen zu müssen oder Gefahr zu laufen sich im Sand zu verirren.

Das große Finale

Frage: Der Onkel von Donald hat drei Neffen. Ihre Namen sind Tick, Trick und..???

Antwort: Donald

Als Belohnung für das Lösen des dritten Rätsels erhält jedes Gruppenmitglied einen bronzenen Schild. Diese gewähren die Spezialisierung Blocken(Kampf).

Für die finale Herausforderung ruft die Sphinx:

Als letzte Prüfung müsst ihr in die Pyramide gehen doch werde ich euch im Wege stehen. Also nehmt euch vor meinen Klauen in acht und denkt was ich euch hab beigebracht.

Mit diesen Worten würde sie vor den Eingang der Pyramide fliegen und jeden Angreifen der sich ihr nähert. Emma, Billy und Klaus würden sofort versuchen an der Sphinx vorbei zu stürmen und dabei kläglich scheitern. Die Spielercharaktere sollten sehen, dass sich die anderen dabei einige Knochenbrüche zuziehen und eine einfache mit dem Kopf durch die Wand Aktion hier keinen Erfolg bringen wird. Eine Möglichkeit an der Sphinx vorbei zu kommen wäre es sie abzulenken. Da sie zwar menschliche Eigenschaften hat aber immer noch ein Tier ist, könnte ein Spielercharaktere sie mit etwas zu Essen ablenken und ein anderer Charakter vorbeihuschen. Auch könnte es Erfolg bringen die Sphinx zu blenden oder sie irgendwie sonst zu verwirren, sodass einer sich vorbei schleichen kann. Die Spieler sollten aber nicht zu lange nachdenken oder ausprobieren. Denn irgendwann kann der Spielleiter entscheiden, dass zu lange gebraucht wurde und die andere Gruppe doch noch einen Weg gefunden hat an der Sphinx vorbei zu kommen.

Sobald jemand die Pyramide betritt teleportiert die Sphinx alle Verstorbenen ins innere der Pyramide und wird sie belohnen oder bestrafen.

DIE LÖSUNG DER SPHINX:

Ich bin die Sphinx und liebe die Rätsel. Das war das erste was die Spieler von der Sphinx gesagt, bzw. beigebracht bekommen hatten. Wenn die Spieler ihr ein gutes Rätsel stellen, dann ist die Sphinx davon so sehr abgelenkt, dass die Spieler einfach an ihr vorbeigehen können. (und nein „was ist in meiner Tasche“ oder ähnliche Rätsel würde die Sphinx nicht als solche ansehen)

Der Weg ins Unbekannte

Wenn die Spieler mindestens ein Rätselspiel gewonnen haben wird die Sphinx ihnen ein Portal zur dritten Ebene öffnen. Außerdem ist es den Spielern erlaubt die durch die Rätsel gewonnen Gegenstände zu behalten. Auch der anderen Gruppe wird gestattet nach Aztlán weiter zu reisen. Sollten die Charaktere alle Spiele gegen die andere Gruppe verloren haben, so teleportiert die Sphinx die Charaktere in einen anderen Teil von Mazira und die Spieler müssen ein anderes Abenteuer bestreiten, um dem großen Labyrinth zu entkommen.

Für den Fall, dass die Spieler mindestens eines der drei Spiele so gelöst hat, wie die Sphinx es sich gedacht hatte, so wird sie ihnen außerdem einen materiellen Wunsch erfüllen. *(Es sollte im Rahmen bleiben, die Sphinx wird ihnen nicht Massenvernichtungswaffen oder unendlich viel Gold schenken)*

Kurz bevor die Spieler das Portal betreten wird die Sphinx ihnen sagen, dass sie sehr neidisch auf die Gruppe ist. Sollten die Spieler fragen warum, so wird sie sagen: *Nun ihr seit der Lösung des größten Rätsels im Totenreich einen Stück näher gekommen. Was ist Mictlan⁹?*

Bevor die Spieler darauf reagieren können löst sich die Sphinx samt Umgebung in Rauch auf und den Verstorbenen bleibt nur das Portal auf die nächste Ebene.

Bonus: Der Seelenbrunnen

Wenn sich einige Charaktere im Laufe des Rätselspiels Knochenbrüche¹⁰ zuziehen, welche sie stark beim weiteren Verlauf behindern würden, dann kann die Sphinx jederzeit einen Seelenbrunnen¹¹ erscheinen lassen. Die Sphinx will schließlich, dass sich die Verstorbenen auf das Rätselspiel konzentrieren und nicht auf ihre Verletzungen.

Bonus: Weitere Rätsel

Solltest du als Spielleiter wissen das einige deiner Spieler die Rätsel schon kennen oder sie als ungeeignet erachten, so sind hier noch einige Alternativen:

Frage: Was kann man nicht sehen aber hören und antwortet einen nur, wenn man es anspricht?

Antwort: Das Echo

Frage: Es gibt einige Monate mit 30 Tagen und welche mit 31 Tagen. Doch wie viele Monate haben 28 Tage?

Antwort: 12 (mindestens alle haben 28 Tage)

Frage: Wie viele Erbsen mit einem Durchmesser von 1cm kann man in ein leeres 20cmx20cmx20cm großes Glas tun?

Antwort: Eine (nach einer Erbse ist es ja nicht mehr leer)

Frage: Auf welche Zeit im Jahr freuen sich sowohl jung als auch alt?

Antwort: Auf die Freizeit

Frage: Was kann nicht verschenkt oder gebaut werden. Aber wird dafür oft gefunden, gestohlen oder verschwendet?

Antwort: Die Zeit

Frage: In der Nacht siehst du ihn nicht, aber am Tage da verfolgt er dich. Wer ist er?

Antwort: Dein Schatten

Eine schöne und rätselhafte Weiterreise im Reich der Toten wünscht ihnen die Sphinx

THE END

¹⁰ Grundregelwerk Seite 23

¹¹ Grundregelwerk Seite 8

Anhang 1

Emma Müller

Todesumstände:

Als Briefträgerin bei der Arbeit von einem Hund die Kehle durchgebissen bekommen.

Was man über den Verstorbenen wissen muss:

- sportliche junge Frau mit einem ruhigen Gemüt und einem freundlichen Lächeln auf den Lippen
- durch ihren früheren Beruf gut in Form und immer bereit sich Herausforderungen zu stellen
- kurze blonde Haare, Briefträgeruniform und offensichtlichen Bissspuren am Hals
- Kraft des Spähers¹² Stufe 1 (Tod beim Versuch eine Botschaft zu überbringen)

Fähigkeiten:

Körper 3, Wille 2, Soziales 2, Sinne 2, Geistiges 1, Kämpfen 1

Spezialisierungen:

Ausdauer (Körper), Orientierung (Sinne)

Gepäck:

Briefträgertasche mit 43 Briefen, Kleingeld, Kugelschreiber, Zettelblock mit der Aufschrift: *Wir haben sie leider nicht angetroffen*, Handy

Billy Lenz

Todesumstände:

Beim Ausprobieren von verbotenen Feuerwerkskörpern... Nun den Rest kann man sich denken.

Was man über den Verstorbenen wissen muss:

- frecher Junge, neugierig und sehr verspielt.
- Immer bereit etwas neues zu entdecken und Abenteuer zu erleben
- versengte braune Haare, jugendliche Freizeitkleidung, schwarze Brandspuren am ganzen Körper
- Angelitos¹³ (Kann eine Minuten mit leichter Last fliegen oder mit 50 Kilo Traglast schweben)

Fähigkeiten:

Wille 3, Körper 2, Geistiges 2, Sinne 2, Soziales 1, Kämpfen 1

Spezialisierungen:

Mutig (Wille), Spitzel (Sinne)

Gepäck:

10 Feuerwerkskörper mit viel zu kurzer Zündschnur, Handy, Pokemonkarte Glurak

Klaus Schulz

Todesumstände:

Bei einer Kneipenschlägerei einen Billardstock durchs linke Auge gestoßen bekommen.

Was man über den Verstorbenen wissen muss:

- kräftiger Mann, gewaltsam und hat eine raue Art
- Prügelt sich gerne und sucht den direkten Weg beim lösen eines Problems ohne lange zu zögern
- Glatze, dreckige blutverschmierte Arbeiterkleidung, abgebrochener Billardstock im linken Auge

Fähigkeiten:

Kämpfen 3, Körper 3, Wille 2, Sinne 2, Geistiges 1, Soziales 1

Spezialisierungen:

Kneipenschläger (Kämpfen), Muskelprotz (Körper), Dickkopf (Wille)

Gepäck:

Abgebrochene Glasflasche, 12 Zigaretten, Haarbüschel eines fremden Mannes, Kleingeld

12 Grundregelwerk Seite 24

13 Grundregelwerk Seite 6

Anhang 2



LOS MUERTOS



CHARAKTERBOGEN

Name der Seele:	Dieser Tote gehört:
Todesumstände:	
Was man über den Toten wissen sollte:	

Angelito
 Kraft der Sonne

Soziales ●○○○

Spezialisierungen: Andere einschätzen, Bequatschen, Bluffen, Etikette, Musiker, Sexy, Tierfreund, Verhöckern
 eigene: _____

●○○○ Körper

Spezialisierungen: Akrobat, Ausdauer, Flinke Finger, Klettern, Muskelprotz, Schleichen, Sprinten, Wasserratte
 eigene: _____

Kämpfen ●○○○

Spezialisierungen: Pistolero, Kneipenschläger, Hinterhältig, Präziser Angriff, Karate, Messerstecher, Parieren
 eigene: _____

●○○○ Sinne

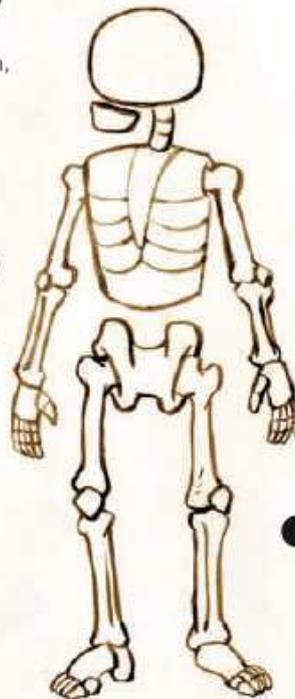
Spezialisierungen: Adleraugen, Lügendetektor, Orientierung, Reflexe, Spitzel, Stöbern, Stunt-Fahrer, Wachsam
 eigene: _____

Wille ●○○○

Spezialisierungen: Böser Blick, Die Ruhe selbst, Fassade wahren, Konzentration, Mutig, Sich durchbeißen
 eigene: _____
 Schicksal ○○○○

●○○○ Geistiges

Spezialisierungen: Berechnen, Gedächtnis, Geistesblitz, Geschichte, Küchenchef, Tech-Geek, Trivialwissen
 eigene: _____



Gepäck:

Knochenbrüche & Notizen:

Schablone für gewöhnliche Tote:
 - je 2 Fähigkeiten auf ●●●, ●● und ●
 - 3 Spezialisierungen (max. 2 pro Fähigkeit)

Schablone für außergewöhnliche Tote:
 - Angelito ODER Kraft der Sonne
 - 1 Fähigkeit auf ●●●, 2 auf ● und 3 auf ●●
 - 2 Spezialisierungen