

DUNGEON 2GO

Ein 1-Seiten-Dungeon

NOTIZ

DER TEMPEL DES ARK-AMON

Ein DS-Abenteuer von G. Kennig für die Stufen 5-8

Nach einem tagelangen Sandsturm lichtet sich endlich der Himmel über Wüstenwacht und in etwa 6 Meilen Entfernung erkennt man nun mitten in der Wüste ein Bauwerk, dass lange Zeit unter dem heißen Wüstensand verborgen war und lauernd auf mutige Recken wartet, um von ihnen erkundet zu werden.

NACHFORSCHUNGEN?

Zwar weiß niemand in Wüstenwacht etwas über die freigelegte Ruine zu berichten, doch sollten die Charaktere in den Stadtarchiven oder der Bibliothek stöbern, können sie (GEI+VE) erfahren:

“Vor langer Zeit, nahe der Stelle, wo heute die Mauern Wüstenwachts sich erheben, errichtete der Totenfürst Ark-Amon seinen eigenen Tempel und seine Anhänger brachten Tod und Verderben über das Land südlich des Lauenschreits.

Doch die Götter bestraften Ark-Amon für seinen Frevel, sich selbst zum Gott zu ernennen, und ein tagelanger Sandsturm fegte den Tempel vom Antlitz Caeras.”

1. TEMPELEINGANG Die alte Steintür (wie **Tor**, DS4 S.83) gleitet in den Boden, wenn man “Ark-Amon” sagt, ansonsten ist sie nur mit Gewalt zu öffnen (siehe **2**).

2. SPHINXEN Zwei steinerne **Riesenhöhlen** (Werte wie **Bär** mit ; 149EP) ruhen auf den Podesten und greifen an, sobald man sie oder Tür (**1**) beschädigt.

3. KREUZGANG Staub und Stille. Bröckelige Steintüren zu **4** & **11** wie **Holz wand** (DS4 S.83), zu **13** siehe dort. Druckknopf in Stirn einer Dämonenwandfratze (**3a**) betätigen öffnet im rotmarkierten Bereich 4m tiefe **Fallgrube** (TW 4; Sturzschaden 12; pro Stürzenden 2 Stacheln mit PW:12), während Tür zu **4** aufgleitet und die dortigen **Skelette** nach P1-P4 gehen um SC in Grube oder im Gang unter Beschuss zu nehmen (P1 und P2 gehen in die Knie).

4. PRÄPARATIONSRAUM Hier wurden einst Mumien ausgenommen, behandelt und bandagiert. In Tonkrug getrocknete

Eingeweide, Holzkiste enthält magische Bandagen und Tinkturen, um bis zu 4 **Diener der Dunkelheit** zu behandeln, die nach W20 Tagen als intelligente Mumien erwachen. Vier **Skelette** mit Kurzbögen (Schießen 11; 73EP) wachen hier, bis man sie schädigt bzw. siehe Kreuzgang (**3**).

5. ALTAR DES ARK-AMON Zerstören beschert anwesenden **Dienern des Lichts** 24 Stunden +2 auf alle Proben.

6. GRAB Hinter Geheimtür (TW 2) Sarkophag (Öffnen erweckt darin auf ihrer Beute ruhende **Mumie**) sowie Vasen mit zu Staub zerfallenen Speisen und ein altes, an die Wand gelehntes Boot mit Farbreistspuren.

7. STUDIERKREIS Wird Zauber in mag. Pentagramm gelernt, würfelt Lernender GEI+VE, wodurch der Spruch auf seiner Schriftrolle erhalten bleibt.

8. SPRUCHROLLEN In den Regalen gibt es exakt 1 Kopie jedes Schwarzmagierzaubers bis einschließlich Zugangsstufe 5. Aber immer GEI+GE beim Ein- oder Ausstecken und Aus- bzw. Einrollen, sonst zerbröckeln sie.

9. GRAB Hinter Geheimtür (TW 2) Sarkophag (Öffnen erweckt darin auf ihrer Beute ruhende **Mumie**) sowie Vasen mit zu Staub zerfallenen Speisen und goldener Truhe (400GM) mit 10 Tränken (10x BT: T).

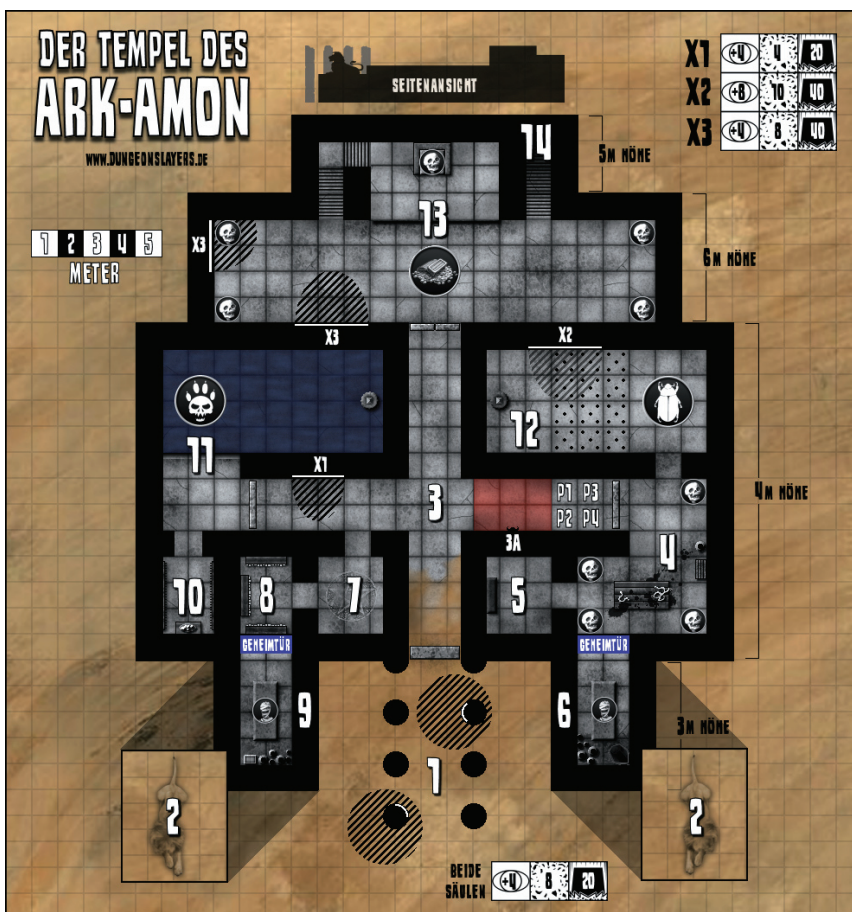
10. UMKLEIDERAUM Leere Kleiderhaken, auf morscher Anrichte Silberschale (5GM) mit 8 Stücken mag. Seife (für je 10x Waschen, wonach W20 Stunden KÖR +1).

11. BECKEN 1m tiefes, dunkles Wasser mit 1,50m hohem Steinpodest auf dem kleine Kristallpyramide (siehe **13**) ruht. Wandbilder von Krokodilen. Sobald jmd. in Wasser, setzt sich in 2 Rd. Alligatorenskelett (wie **Alligator** ohne , aber mit ; 161EP) zusammen und greift an.

12. SKARABÄUSMALLE 1,50m hohem Steinpodest auf dem kleine Kristallpyramide (siehe **13**) ruht. Sobald entfernt, strömen 12 attackierende Skarabäusschwärme (SCW 20) aus Löchern, sofern nicht verstopft.

13. TEMPELWÄCHTER Steckt man die Kristallpyramiden (**11** & **12**) in die Vertiefungen der Tür (wie **Steinwand**, DS4 S.83), öffnet sie sich. 4 **Skelette** und **heroisches Skelett** (LK 110; Abwehr 14; Schlagen 16; 328EP) auf Thron greifen an, sobald attackiert oder Schatzhaufen (728GM, 1108SM, 10x BT:T, 4x BT:Z, 4x BT:W & R mit E) berührt.

14. TREPPEN Die Stufen führen hinab in die Gewölbe unter dem Tempel (siehe D2G15).



EP: Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Nachforschungen anstellen je 20EP; Eingang mit Lösung öffnen je 25EP; Grab entdeckt je 15EP; Abenteuer je 100EP