



EIN 2-SEITEN DUNGEON

DER TEMPEL DES KROKODILGOTTES

EIN DS-ABENTEUER VON RADULF ST. GERMAIN FÜR DIE STUFEN 1-4



Die Echsenmenschen der Schlangeninsel verehren ein riesiges, 20m langes Salzwasserkrokodil als Gott und haben über seiner Höhle eine Stufenpyramide gebaut, von der aus sie ihrem hungrigen Gott Menschenopfer darbringen. Der Höhleneingang führt direkt ins Meer, die Pyramide ist allerdings über einen Pfad durch den Dschungel erreichbar.

DAS ABENTEUER

Die Helden erfahren, dass der Spion eines Elfenfürsten, der seit Jahren im Krieg mit einem mächtigen Nekromanten liegt, ein Buch von hohem rituellen Wert aus der Dschungel-Kolonie eben dieses Schwarzmagiers gestohlen hat. Alrim Wellenläufer, der Elfenspion, ist allerdings nicht zu seinen Herren zurückgekehrt und Nachforschungen haben ergeben, dass er von Echsenmenschen im Dschungel überfallen und entführt wurde. Sowohl die Elfen als auch der Nekromant würden gutes Geld dafür zahlen (d.h. 100 Goldstücke) den Spion in ihre Hände zu bekommen.

ATMOSPÄRE Der Tempel des Krokodilgotts ist eine mittelgroße Stufenpyramide an der Küste. Die Helden müssen in der ständigen Angst leben, dass das Riesenkrokodil auftaucht, denn gegen diese Bestie können die Helden nicht gewinnen! Seltsame Laute aus dem Inneren des Tempels gefolgt von Phasen der Stille und der in der Luft liegende Reptiliengeruch verstärken diese Angst nur.

DIE WÄCHTER DES TEMPELS Der Tempel wird von einer Reihe Echsenmenschen bewacht, die sich als Priester oder Tempelwächter verstehen und schwarze Magie praktizieren. Die Echsenmenschen haben zudem kleine

Dinosaurier gebändigt und abgerichtet, die nun als Wachtiere fungieren.

DIE TEMPELANLAGE

SPITZE DER PYRAMIDE Auf der Spitze der Stufenpyramide befindet sich ein kleiner Schrein, der über eine Falltüre mit dem Inneren der Pyramide verbunden ist. Sollten mindestens zwei der Helden ihre Probe auf Schleichen nicht schaffen, so sind die Wächter des Schreins gewarnt und alarmieren die Verteidiger im Inneren der Pyramide. Der Schrein wird von 2 Echsenmännern mit Obsidianäxten (Schlagen: 16, Initiative: 6, zerbricht bei Schlägen-Patzer) und einem Hexenpriester bewacht.

In den Säcken im nordöstlichen Raum liegt das Eigentum vergangener Opfer – BW: 4C:15, 2T:100, 1W:20. Die Jadesplitter in den Kalenderplatten sind 20 GM wert.

Im **Alarmzustand** sind alle Wächter in der Pyramide zum Angriff bereit und alle Türen verschlossen. Sonst können die Helden die Wächter ggf. auch überraschen. Die Schlösser haben einen Schlosswert von 2.

1. OPFERHALLE Die Opferhalle wird durch eine Fallgrube dominiert, die 20m in die Tiefe führt; direkt in die Höhle des Riesenkrokodils.

Die Halle ist auch eine perfide Falle für Eindringlinge, denn zwei Schießscharten (Nord- und Ostwand) erlauben es den Wächtern das Feuer auf ungebete Gäste zu eröffnen. Beide Schießscharten ermöglichen das Feuern in einem Winkel von 90 Grad und nur Stangenwaffen können die Schützen direkt treffen (Angriff-2). In der Opferhalle hält sich normalerweise ein Echsenmensch mit Speer auf.

2. WACHRAUM Das Gitter direkt am Eingang hindert Eindringlinge am Sturmangriff und ermöglicht es dem mit einem Bogen bewaffneten Echsenmenschen dieselben anzugreifen.

3. FALLENRAUM In diesem Raum befindet sich in den vier Ecken jeweils eine Giftpfeilfalle, die ein schwaches Betäubungsgift verwendet (Die Falle greift mit einem Wert von 13 an und lähmt das Opfer für Runden in Höhe des Probenergebnisses). Die Echsenmenschen nehmen immer den geraden Weg durch diesen Raum und sind deshalb nicht von den Fallen betroffen.

4. BARRIKADE Die Barrikade in diesem Raum bietet 2 Echsenmenschen mit Bögen Schutz (Schießen: 11, Initiative: 9), welche den Raum verteidigen sollen. Ein Schütze wird die Schießscharte solange besetzen, wie sich Gegner im Opferraum befinden.



5. WACHECHSENRAUM In diesem Raum befinden sich 2 Wachechsen, die Eindringlinge sofort angreifen. Wurde kein Alarm ausgelöst, so sind die Echsen angekettet und ungefährlich, bis sie von einem Echsenmenschen losgemacht werden.

6. FALLTÜRRAUM Die Falltür in der Ecke führt durch einen langen Kamin hinab in die Höhle des Riesenkrokodils. Der schwer verletzte Alrim kann über diese Leiter gerettet werden.

7. WACHRAUM Im Wachraum halten sich im Alarmfall 3 Echsenmenschen auf, die versuchen werden, die Helden über den zweiten Gang in die Zange zu nehmen.

8. AUFENTHALTSRAUM Wachen, die Pause haben, können in diesem Raum aufputschende Pflanzentees trinken oder sich Maisbiereinläufe verpassen. Der Aufenthaltsraum beherbergt einen Bogenschützen (Schießen: 11, Initiative: 9), 2 Speerträger sowie die 3 Echsenmenschen aus Raum 7, sofern kein Alarm ausgelöst wurde. Unter den Habseligkeiten der Wachen befinden sich ein Zauberstab mit Lichtpfeil, Halbedelsteine im Wert von 2W20 SM, ein selbstmörderischer Obsidiandolch (Standhaftigkeit +1), den niemand benutzen möchte, und eine schön geschnitzte Tasse aus Teakholz (10 GM).

KROKODILHÖHLE

Unter der Pyramide befindet sich in der Steilküste eine riesige Höhle, in der das Riesenkrokodil lebt. Die Höhle ist zum größten Teil mit hüfttiefem Wasser gefüllt, es gibt nur zwei trockene Flecken, von denen einer dem Krokodil als Ruhestätte dient und der andere dazu benutzt wird, Opfer anzuketten, die nicht den direkten Weg durch die Fallgrube genommen haben. Im Moment ist in der Höhle der schwerverletzte Elf Alrim festgemacht, dessen Ketten mit großer Kraft (Krafttakt-4) oder durch Knacken des Schlosses (SW 3) geöffnet werden können. Der Elf trägt noch immer das gestohlene Buch bei sich, das sich ohne Schwierigkeiten mitnehmen lässt, aber nicht nass werden sollte. In der Nähe des Elfen liegen die Skelette alter Opfer sowie eine Obsidianaxt +1, die zusammen mit ihrem Besitzer in die Höhle geworfen wurde.

Ein Eindringen oder eine Flucht über den Tunnel zum Meer ist schwierig. Die See ist stürmisch und der nächste Punkt um sicher ins Wasser zu gehen ist so weit weg, dass ein Held 3 Runden lang schwimmen muss, um dort anzukommen. Jede Runde ist eine Schwimmenprobe abzulegen (AGI+BE- (2*nichtmagische PA), deren Ergebnis mit



der folgenden Tabelle verglichen wird - entweder mit der Spalte für Erfolg oder der Spalte für Scheitern. Will ein Charakter umkehren, so muss er genauso viele Runden zurücklegen, wie er bereits geschwommen ist.

RÜCKKEHR DES KROKODILS Das riesige Krokodil, ein Überbleibsel vergangener Äonen, kommt und geht aus seiner Höhle ohne klares Muster. Sobald die Helden die Höhle betreten, würfelt der Spielleiter mit 1W20:

1-5: Von der Bestie weit und breit keine Spur.

6-12: Das Krokodil ist in seiner Höhle und schläft, falls es nicht angegriffen wird oder die Helden 10 Schleichenproben nicht geschafft haben.

13-20: Das Krokodil kommt gerade dann zurück, als die Helden die Höhle betreten. Sie können nur hoffen, dass sie den Elfen retten können, bevor die Bestie einen der Ihren tötet.

NEUE MONSTER

NEXENPRIESTER Mit Fetischen behangener Echsenmensch mit Priesterstab

WALDECHSEN Bulldoggengroße, vierbeinige Echsen mit scharfen Zähnen und ausgeprägtem Geruchssinn.

DAS RIESENKROKODIL Das Riesenkrokodil ist eine Riesenechse aus dem GRW mit Schwimmen anstatt Wandläufer.

PE	ERFOLG	SCHIEDERN
1/20	Eine Runde weniger schwimmen.	Eine Strömung zieht den Helden unter Wasser (GRW S. 84)
2-13	Der Held schrammt einen Felsen (5 Punkte abwehrbarer Schaden)	Der Held wird von einer Strömung erfasst und stößt an einen Felsbrocken (10 Punkte abwehrbarer Schaden und es wird eine Runde mehr benötigt)
14-19	Keine besonderen Ereignisse	Eine Welle drückt den Helden in Richtung Höhle, wobei er eine Klippe streift (10 Punkte abwehrbarer Schaden, keine Runde verloren)

WALDECHSE			
			
KÖR:	10	AGI:	7
ST:	2	BE:	2
HÄ:	5	GE:	0
			
			
Bewaffnung		Panzerung	
Biss (WB+2, GA-1)		Zähe Haut (PA+3)	
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.		
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur		
	Spürnase: Bermerken-Proben gehen den Wert von 10.		
GH:	6	GK:	no
EP:	90		

NEXENPRIESTER					
KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	8
ST:	2	BE:	0	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	4
					
Bewaffnung			Panzerung		
Kampfstab (WB+1, ZZ+1)			Schuppenpanzer (PA+1)		
	Schatten, Schattenpfeil (ZB+2)				
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	Schleudern: Schlagen-Immersieg (kreaturspezifisch) schleudert das Ziel (spezielle Größenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.				
Beute:		BW: 1D:15			
GH:	3	GK:	no	EP:	79

EP: Je Raum 1 EP, bezwungene Gegner EP/SC, 20 EP wenn kein Alarm ausgelöst wurde, 15 für das Säubern des Tempels auf der Spitze, 15 für einen Angriff über das Meer, 30 wenn das Krokodil nicht geweckt wurde, 5 für jede geknackte Tür, 50 für das Abenteuer.