

DER RIESEN- TEMPEL

EIN DS-ABENTEUER VON THADDAEUS FÜR
ABENTEUERER DER STUFE 1-5

Die Helden sind so eben dem Startabenteuer entkommen und auf dem Weg zu ihrem nächsten Abenteuer oder dem nächsten Ort um ihre neugewonnenen Schätze zu verkaufen. Auf einer Straße ist immer etwas los und so ist es auch hier, die Helden treffen auf eine Händlerkarawane die ebenfalls auf dem Weg in die nächste Stadt ist. Der Händler ist ob der Überführung seines Hab und Guts so nervös, dass er nicht bereit ist mit der Heldengruppe zu handeln bis sie die Sicherheit des nächsten Ortes erreicht haben.

DAS ABENTEUER

Nachdem die Pferde scheuen und stehen bleiben bemerken die Hellhörigsten der Heldengruppe ein Rascheln und Rumpeln im Wald zur rechten. Der Lärm wird immer lauter und durchdringender als würde eine Stampede Nashörner jeden Augenblick aus dem Gebüsch dringen. Nach wenigen Augenblicken sind es jedoch mehrere Schwarzorks, denen Orks hinterherrennen gefolgt von ein paar Goblins und Hobgoblins. Alle in Rüstung und bis an die Zähne bewaffnet. Die Horde rennt einfach an der Karawane vorbei über die Straße und auf der anderen Seite in den Wald hinein. Sollten die Helden versuchen sich diesen in den Weg zu stellen und zu kämpfen, werden die Monster einfach weiter rennen, und diese gar nicht zur Notiz nehmen. Der Grund weshalb sie rennen ist Antrieb genug. Sollten die Helden ein Monster überwältigen können, finden sie einen Zettel in der Jacke. Wenn nicht, verliert eines der Monster den Zettel. (Anhang 1)

DER EINGANG

Sollten die Helden den Monstern folgen, kommen Sie bis zu einem Fluss durch den die Monster gelaufen sein müssen, die Spuren verlieren sich dort. Einziger Hinweis bleibt im Handzettel, und das Verfolgen der Spuren der Orks zum Ursprungsort. Den Händlern sind die Pferde durchgegangen und bis auf einen ist

der Rest zum Suchen weggelaufen. Die Helden können sich also den Spuren der Monster widmen. Nach wenigen hundert Metern trifft die Heldentruppe auf eine Lichtung mit einem Trichter in ihrer Mitte. Dieser Trichter ist zehn Meter tief und der Rand besteht aus Geröll und Sand. Am Boden befindet sich eine schwarze Holztür.

Eine Bemerkprobe bringt Skelette am Boden des Trichters zum Vorschein. Die Wände des Trichters sind außerdem steil genug um bei einem falschen Tritt endgültig hinein zu rutschen. Daher würfelt der am nächsten stehende ob er samt den Grassoden unter sich abbricht und hinunterrutscht (Geschicklichkeit).










Am Boden findet sich die erwähnte Tür. Sie ist aus Holz und macht einen sehr dicken Eindruck, sie ist außerdem mit Metallbändern beschlagen und verfügt über einen eisernen Griff. Die Gruppe kann versuchen sie zu öffnen, und jetzt ist es Zeit jemanden einen W6 würfeln zu lassen.

1-2 Die Tür schwingt einfach auf.

3-4 Die Tür bleibt zu (verschlossen oder klemmt).

5-6 Die Tür wird von einem riesigen Maul von innen verschlungen. Sodass nur das dunkle Maul bleibt, so groß wie die Tür mit einer ekelhaften Zunge die herausragt und scharfen Zähnen am Rand.

Sollte die Tür aufschwingen, können die Helden einfach hineinspazieren. Drinnen ist es furchtbar dunkel und feucht. Wenn alle drin sind, dann schließt sich das Maul der lebendigen Tür hinter ihnen.

LEBENDIGE TÜR					
KÖR: 16	AGI: 12	GEI: 7			
ST: 4	BE: 3	VE: 2			
HÄ: 4	GE: 3	AU: 2			
					
Bewaffnung			Panzerung		
Großer Biss (WB+2,GA-2)			Schuppen (PA+4)		
Beute:	Teile der Tür				
GH: 36	GK: RI	EP: 481			
	Verschlingen: Jede Runde versucht die Tür einen der Helden zu verschlingen, dieser kann sich mit einem AGI + GE davor retten. Wird ein Held verschlungen erleidet er jede Runde einen Punkt nicht abwehrbaren Schaden und alle Proben sind um -8 erschwert.				
	Wesen der Dunkelheit: Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten nur für diese Kreatur alle Proben sind um -8 erschwert.				
	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				

Ist der Kampf entbrannt und der Erste verschlungen, oder die Helden in der Kreatur eingesperrt beginnen sie Schaden zu nehmen. Vielleicht kommen sie auf die Idee eine Fackel anzuzünden, daraufhin wird die lebende Tür eine Runde benutzen um mit der Zunge die Fackel zu löschen. Wurde erstmalig ein erfolgreicher Angriff von innen gegen die Kreatur durchgeführt, dann ist der Spuk vorbei, auch wenn die lebende Tür noch Lebenspunkte hätte. Die Tür hat an ihrer Innenseite keine Abwehr.

DIE TEMPELANLAGE

1. EINGANGSHALLE

Die Eingangshalle ist unspektakulär, ein paar zerfetzte Banner liegen herum sowie zerbrochene Bänke. Offenbar war das hier ein Wartebereich. An den Wänden liegen sogar ein paar verbogene Leuchter mit Kerzenresten. Bei genauerem hinsehen kann man sich aus den Resten wohl ein paar Fackeln bauen.

2. TEMPELRAUM

Der Tempelraum selbst ist schlicht eingerichtet mit ein paar Bänken, von der Decke scheint Licht durch Spalte herein, offenbar ist die Decke schon in Mitleidenschaft gezogen wurden. Am Ende des Raums steht ein Altar der in der Mitte zerbrochen ist, dahinter können die Helden die Stufen zur Krypta ausmachen.

Sind die Helden leise genug können Sie auf den Stufen der Krypta drei Goblins reden und würfeln hören:

Goblin 1: Ist schon lange her, dass Brody nach unten gegangen ist.

Goblin 2: Keiner ist bisher zurückgekommen.

Goblin 1: Wenn nicht bald jemand kommt, dann...

Goblin 3: Pasch! Pasch! Hahaha! BINGO! BUJA!

Dann hört man den Klang einer Ohrfeige und die Goblins stehen auf und erblicken die Helden und ziehen ihre Schwerter. Sie werden kämpfen. Sind die Helden dabei nicht schnell genug, wird einer der Goblins versuchen Hilfe im Schlafsaal der Orks zu holen.

3. KRYPTA

Nach ein paar Stufen schließt sich eine Krypta mit zerstörten Särgen und Urnen an, dieser Raum ist aber völlig zerstört und öffnet sich in eine natürliche Höhle mit einem Rinnsal darin.

Hat die Heldengruppe einen Zwerg, Halbling, oder einen anderen Feinschmecker dabei, bemerkt dieser im unteren Bereich der Höhle einen unwiderstehlichen Duft nach feinsten Speisen der aus der linken Tür dringt und wird nicht widerstehen können dorthin zu eilen.

4. DIE KÜCHE

In der Küche befinden sich acht Goblins die schwer beschäftigt sind zahlreiche Mahlzeiten in unfassbar großen Töpfen zuzubereiten. Es handelt sich dabei um Suppen, Braten und geröstete Erdäpfel und Wurzeln. Es ist alles essbar und schmeckt fantastisch. Die Goblins sind so beschäftigt das sie erst zu den Waffen greifen, wenn sich jemand am Essen vergreift, oder alle Helden die Küche betreten haben und der Chefkoch (ein Hobgoblin mit Kochmütze) die Küche betritt. Vorher befindet er sich in Raum 9.

5. DER VORRATSRaum

Zur Küche gehört noch ein Vorratsraum mit verschiedenen rohen Zutaten und Weinfässern.

6. DER SCHLAFraum

In Raum 6 können die Helden drei schnarchende Orks finden. Diese lassen sich auch durch den Kampflärm nicht stören, es sei denn sie werden von jemandem geweckt. Im Schlafraum findet man neben den Betten nur ein paar Kisten mit den persönlichen Gegenständen der Orks – nichts Brauchbares. Wenn die Helden sich entscheiden nicht gegen die Orks zu kämpfen, verschlafen sie bis zum Ende des Abenteuers.

7. KANTINE

In der Kantine befinden sich neben den Tischen und Stühlen Waffenständer und Rüstungsständer. Es

befinden sich zwei rostige Schwerter, ein Kettenhemd sowie 2 Hellebarden in den Halterungen.

8. WACHRAUM

Im Wachraum befindet sich eine einfache Werkstatt für die Reparatur von Waffen und Rüstungen, aber kein Schmiedefeuer oder Amboss. An einem Tisch sitzen vier Orks die ein Kartenspiel spielen. Sollten die Helden zu angeschlagen sein, wenn sie aus dem Riesenraum kommen, sind diese Orks bereits geflohen. Je nach Schwierigkeitsgrad können die Orks auch aufgrund Falschspiels aufeinander losgehen.

9. DER RIESENRAUM

Sobald die Helden die Tür öffnen, merken Sie das der Raum riesig ist. Ihre Fackeln sind nicht in der Lage mehr zu illuminieren als die hölzerne Oberfläche auf der sich die Helden nun befinden. Dahinter liegt nur ein riesiger dunkler Raum. Sollte der Chefkoch (Hobgoblin) noch nicht in die Küche getreten sein, wartet er direkt hinter der Tür. Ansonsten erwartet die Helden nur Stille. An den Rändern der Holzplattform geht es so tief nach unten, dass die Helden den Boden nicht sehen können.

Wenn die Helden weiter vordringen, treffen sie auf einen großen (etwa einem zweistöckigen Haus entsprechenden) zylindrischen Gegenstand mit einem überdimensionalen Griff (letztlich der Krug des Riesen).

Hinter dem Krug treten vier Hobgoblins und drei Goblins zu Tage. Zwei der Hobgoblins werden allerdings nur Bögen benutzen, solange sie nicht in einem Nahkampf verwickelt werden.

10. DER BOSSKAMPF

Während des Kampfes gegen die Gegnergruppe mischt sich der Riese immer wieder ein. Zum einen fährt jedes Mal, wenn ein Gegner seine Abwehr verpatzt, eine riesige Gabel von oben herunter, spießt den Gegner auf und erledigt ihn damit. Außerdem wird zu Beginn jeder Kampfrunde das Messer in der Nähe der Helden oder Gegner herunterfahren. Dieses soll den Helden Angst einjagen und ein Gefühl der Beklemmung und der Gefahr durch den Riesen vermitteln.

Sobald nur noch ein Gegner lebt, wird dieser die Flucht ergreifen und den Holztisch weiterlaufen. Ist er an der Wendeltreppe am anderen Ende angekommen wird er diese hinuntereilen. Treten die Helden am Fuße aus der Wendeltreppe erblicken eine Kabale Kultisten, die in einem Drudenstern stehen und ein Ritual vollziehen.

Davor erwarten die Helden 4 Orks und der fliehende Gegner. Während dieses Kampfes wird immer wieder der Fuß des Riesen um den Kampf herum aufstampfen und sobald der letzte Ork fällt den Zirkel mit den Kultisten treffen, die daraufhin alle sterben. Aber ein Energiestrahler löst sich noch aus ihrer Mitte und zischt gen Himmel. Daraufhin stürzt die Höhlendecke ein und trifft zuerst den Riesen, welcher nun selbst umfällt und dabei in seine Schatzkisten fällt. Jeder Held bekommt daraufhin zwei Gegenstände vor die Füße geworfen die sie ergreifen können. (1 x Tabelle A und 1 x Tabelle M). Die bröselnde Decke zwingt die Helden aber diesen Raum wieder zu verlassen. Der gesamte Raum des Riesen wird dabei kollabieren.

<Der Riesentempel> von Thaddaeus



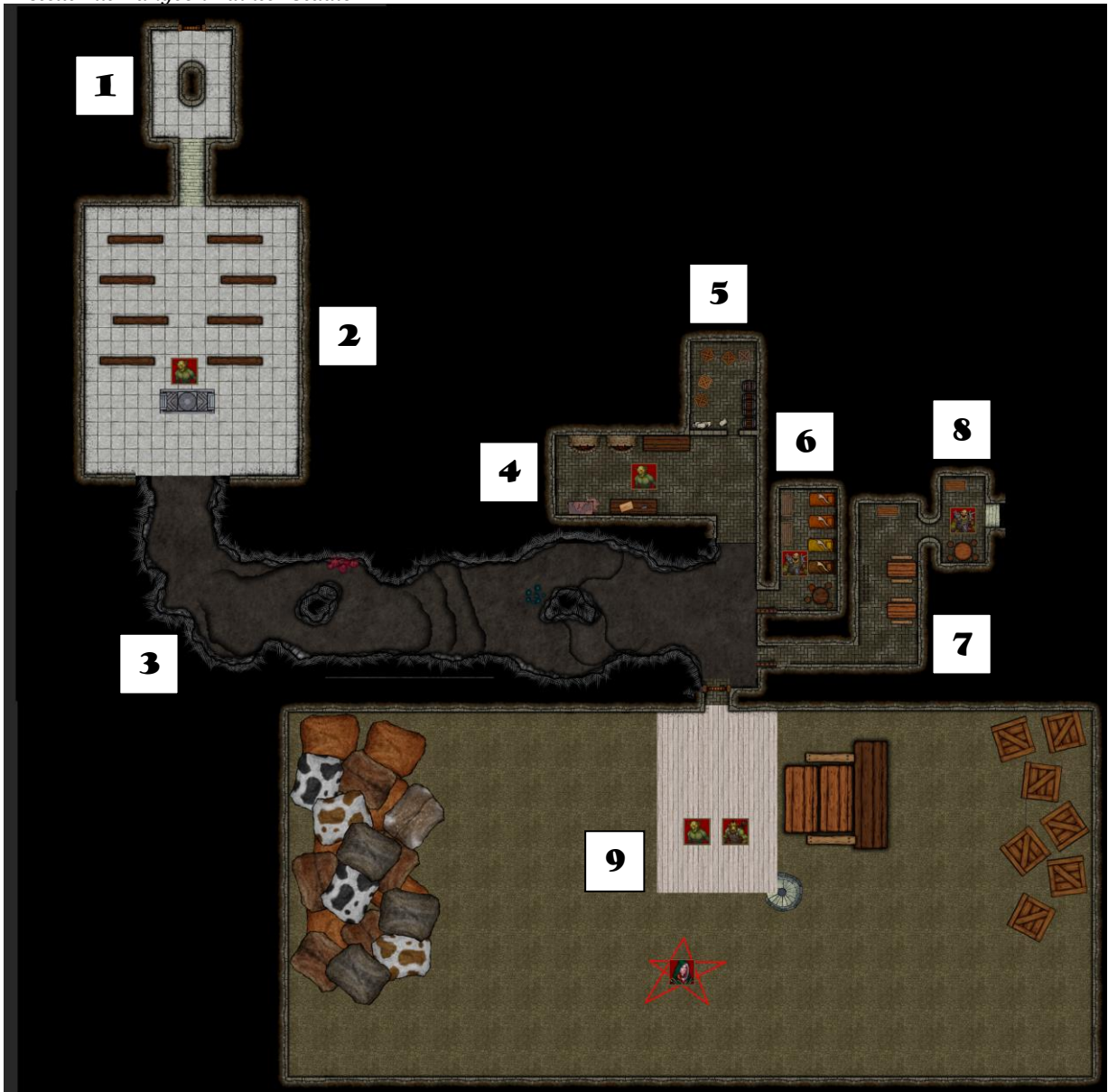
Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

KARTE DES RIESENTEMPEL

Erstellt mit Dungeon Painter Studio



WACHPERSONAL DRINGEND GESUCHT!

Die Dungeon Security Services GmbH sucht zum nächstmöglichen Zeitpunkt mehrere Sicherheitsmitarbeiter für den Dungeon Schutz.

Im Rahmen der Arbeitsvermittlung über den Aktivierungs- und Vermittlungsgutschein suchen wir mehrere zuverlässige und beständige Sicherheitsmitarbeiter (Ork/Goblin). Ihr Aufgabenbereich beinhaltet Tätigkeiten aus dem Sicherheitsdienst und Objektschutz. Ihr Arbeitsort ist ein Dungeon auf der Straße von Cendor nach Westheim, im alten Hohlweg rechter Hand. Die Tätigkeit wird in Vollzeit ausgeübt, der Stundenlohn ist lausig, aber für Kost und Logis wird gesorgt werden.

TÄTIGKEIT

- Dungeonschutz
- Pförtnertätigkeit
- Erschlagen von störenden Subjekten
- Rundgänge durch das umgebende Gelände
- Aquise von Nahrungsmitteln

WIR ERWARTEN

- Qualifizierung nach §34a Gewo für das Sicherheitsgewerbe (Sachkundeprüfung und Unterrichtung)
- Erfahrung im Dungeonschutz
- Einwandfreies und sicheres Auftreten
- Sichere Kenntnisse im Umgang mit Hieb- und Stichwaffen
- Hohes Maß an Flexibilität und Schichtbereitschaft

SIE ERWARTET

- Ein sicherer, langfristiger und anspruchsvoller Arbeitsplatz
- 1-Schicht-System (24Stunden)
- Tariflicher Stundenlohn (eigentlich nichts)

Wenn Sie sich angesprochen fühlen, freuen wir uns auf Ihr Auftauchen im besagten Objekt, zwecks Bezahlung wenden Sie sich bitte an unseren örtlichen Objektverwalter.