



„Schlangen... warum ausgerechnet müssen es Schlangen sein?“ - Dr. Henry W. „Indiana“ Jones Jr.

ANMERKUNG Dieser D2Go ist nicht nur für Old Slayerhand geeignet, sondern könnte auch von Dungeonslayers untersucht werden, oder sich gar auf einem Dschungelplaneten im Sektor X befinden (nur Proben + Loot muss man anpassen).

EINSTIEG Wir schreiben das Jahr 1890 und befinden uns im Dschungel der Halbinsel Yucatán in Mexiko. Gerüchte von einem wertvollen Artefakt haben eure zusammengewürfelte Gruppe her gebracht. Kultisten sollen vor vielen Jahren im unwegsamen Teil des dichten Regenwaldes ihr Unwesen getrieben und Schlangen angebetet haben. Eure Quellen sprechen von großen Reichtümern, die die Diener des Kultes von der Bevölkerung erpresst haben und dass diese bis heute nicht gefunden wurden. Der Haupttempel des Schlangenkultes soll nur noch einen kurzen Weg stromaufwärts liegen und in den Fuß einer Felswand geschlagen worden sein.

1 VOR DEM TEMPEL Der Weg durch den stickigen und vor allem gefährlichen Dschungel war mühsam und länger als gedacht. Nach mehr als einer Tagesreise tritt die Gruppe aus den Bäumen und steht direkt vor einer Felswand. Sie folgen dem Weg nach Norden, bis sie auf einer kleinen Lichtung stehen (1A).

1A HAUPTINGANG Hier befindet sich ein von zwei Schlangengötzen flankierter, versteckter Eingang. Der Eingang ist von Gras, Blättern und Lianen überwuchert und muss freigelegt werden (Kraftakt-Probe, mit geeignetem Werkzeug +4). Ein Gang mit abgewetzten, leicht glitschigen Stufen führt direkt in den Fels hinein und endet an einem Steinportal, das mit Schlangenornamenten übersät ist. Das Steinportal hat Risse, sieht aber ansonsten stabil aus. Eine erfolgreiche Bemerk-Probe lässt die Charaktere ein münzgroßes Loch erkennen (wenn Probe Bemerk +4 gelingt: zwei davon). Eine

EIN-RÄTSELHAFTER DUNGEON MIT HANDOUTS FÜR SPIELER UND SL

DER TEMPEL DER SCHLANGE

EIN OLD SLAYERHAND-D2GO VON ZAUBERLEHRLING FÜR DIE STUFEN 1-4

erfolgreiche Schloss-Öffnen Probe bei einem der Löcher führt zu einem Klicken und das Tor lässt sich aufschieben. Alternativ können die Charaktere versuchen gleichzeitig in beide Löcher (falls gefunden) etwas langes dünnes (Stock, Teil der Schlangen-Götzen) hineinzudrücken. Dann öffnet sich auch die Türe. Von innen kann das Tor mit einem Hebel geöffnet werden.

1B ÖSTLICHER WALDWEG Folgen die Charaktere der Felswand weiter, dann können sie nach einigen Metern (Bemerk-Probe) – eine Öffnung in der Felswand in 4-5 Meter Höhe erkennen (Fenster zu Raum 4A). Mit etwas Geschick (Klettern-Probe) kann es einem Charakter gelingen die Felswand zu erklettern und durch das Fenster einzusteigen.

1C NÖRDLICHER WALDWEG Gehen die Charaktere weiter entlang der Wand, macht diese einen Knick. Hier können sie weitere Fenster (Raum 5A) entdecken (Bemerk -4). Diese befinden sich allerdings in etwa 8 bis 10 Metern Höhe und die Felswand ist sehr steil. Verwenden sie nicht die Bäume um nach oben zu gelangen (Klettern-Probe), dann hat eine solche Probe einen Malus von -4.

2 VORKAMMER Eine kleine, beinahe runde, eher dunkle Kammer mit unzähligen Schlangensymbolen an den Wänden. Zwei Gänge führen aus dieser Kammer hinaus. Geradeaus können die Charaktere einen großen Raum sehen – einige Stufen führen hinunter (Raum 3). Auf der Seite gehen wiederum einige Stufen nach oben (Raum 4).

3 HAUPTRAUM Die Charaktere sehen einen sehr großen Raum, etwa 14 Meter im Quadrat und ebenso hoch. Säulen, verziert mit Schuppen und sich schlängelnden Schlangen gleich umfassen einen Säulengang. Licht kommt von oben von zwei Seiten, herein. An drei Seiten befinden sich Brüstungen und Fenster zu Zuschauergalerien (dunkles Fenster zu Raum 8 wird nur bemerkt wenn Bemerk -6 gelingt).

3A ALTARBEREICH Eine beinahe raumhohe Statue zweier sich ineinander windender Schlangen dominiert den vorderen Bereich des Raumes. Zwei Becken für

Kohlen sind links und rechts der Statue. Werden die Becken angezündet kriechen aus Augen und Schwänzen der beiden Schlangen von der Wärme angezogen Anzahl SC/2 Schwärme Giftschlangen (SCW:15) und stürzen sich auf ihre Opfer. Außerdem kann im Schein der Kohlen ein Schriftzug an den Statuen entdeckt werden (Entziffern): „Der Schlange Kopf und Schwanz sind heilig!“ Eine Bemerk-Probe ergibt, dass die beiden Schlangenköpfe jeweils 2 Edelsteine als Augen besitzen (je etwa 2 cm Durchmesser, sh. „Beute“). Die Edelsteine können z.B. mit einer Klettern-Probe geborgen werden. Ein Charakter könnte auf die Idee sie mittels Pfeil/Pistole zu „lockern“ (GK: Winzig, Entfernung 13m).

3B EINSTURZBEREICH Im hinteren Bereich gab es einen Einsturz, offenbar ist ein gewaltiger Felsbrocken von oben in den Säulengang gefallen und hat vieles zerstört. Mutige Charaktere könnten auf die Idee kommen von hier die anderen Räume zu erklettern. Das ist möglich, allerdings schwierig (Klettern -2 für Raum 5, Klettern -4 für Raum 6). Untersuchen die Charaktere den Schutthaufen finden sie die verwesenen Überreste von zwei Abenteurern mit zerschmetterten Knochen (sh. „Beute“).

4A UNTERE GALERIE Aus diesem Raum sieht man etwa 3 Meter unter sich den Hauptraum des Tempels. Offenbar wurde diese Galerie von Besuchern oder Gästen genutzt. Im Hintergrund ist eine Wandmalerei mit Schlangen und Tempeldienern zu sehen, die diese zeigt wie sie grüne Schlangen streicheln und schwarze Schlangen verjagen.

4B VERBINDUNGSGANG Auf dem Boden und den Wänden dieses Ganges sind Steinfliesen mit Schlangenreliefs – schwarze und grüne Schlangen. Sollten die Charaktere ohne Überprüfung in den Gang gehen, dann pro 2m Probe PW:10. 1-10: Sie treten sie auf grüne Schlangen und nichts passiert. 11-20 Sie treten auf schwarze Schlangen und lösen so eine Blitz-Falle auf SC/2 Charaktere aus (PW: 12, Bemerk -4). Die Falle kann entschärft oder vermieden werden (grüne Schlangen am Boden). Am Ende: nicht verschlossene Steintüre (Kraftakt +4).



5A MITTLERE GALERIE Der Dschungel hat sich diesen Raum bereits zur Gänze zurückerobert. Pflanzen, Lianen und Gestrüpp füllen den Raum und machen ein Durchkommen schwer. Die drei Fenster lassen aber Tageslicht herein und machen das Orientieren hier etwas leichter. Der Blick in den von hier etwa 5 Meter unterhalb liegenden Hauptraum ermöglicht ein Bewundern der Schlangenstatue in ihrer vollen Pracht. Auch von hier können die glitzernden Schlangenaugen (sh. Raum 3) bemerkt werden (wenn sie noch dort sind).

5B VERBINDUNGSGANG Der Gang ist ähnlich gekachelt und geschmückt, wie der andere Gang (Raum 4B). Allerdings hat offenbar eine Horde Kapuzineraffen (Anzahl SC*3) den Gang als geschütztes Nachtquartier entdeckt (nachdem alle Fallen ausgelöst worden waren, was an herumliegenden Pfeilen und Knochen unterschiedlicher Wesen zu erkennen ist). Die Affen müssen dazu gebracht, den Weg freizumachen (z.B. GEI+AU -4 + Boni für „füttern“ oder „Feuer“, „Tiere besänftigen“, GEI+GE für Verständigen). Die Helden können einen glänzenden Anhänger (sh. „Beute“) finden. Einer der Affen versucht die Charaktere zu bestehlen. Die Türe die den Gang einst blockiert hat, ist längst kaputt.

6 OBERE GALERIE Ein einst besonders schön geschmückter Raum, der nun vollkommen zerstört ist. Offenbar passierte das auch durch den Erdbeben/Steinschlag, der auch den Hauptraum (Raum 3) teilweise zerstört hat. An den übrig gebliebenen Wänden und Reliefs erkennt man aber die feine Handwerkskunst. An der hinteren Wand ist ein beinahe vollkommen erhaltenes Relief sichtbar. Charaktere, die sich im Hauptraum (Raum 3) gut umgesehen haben, haben vielleicht bemerkt, dass südlich der oberen Galerie noch ein vergittertes Fenster in den Raum hinein sieht und könnten auf die Idee kommen, dass das Relief eine Geheimtüre (Raum 7) verbirgt.

6A DAS RELIEF Es sind einzelne Löcher erkennbar (Zahlen auf Handout 2). Wird das Relief untersucht (Bemerkungen -4 / Magie erkennen), dann können die Charaktere eine darüber liegende, eingravierte Schlange (Handout 2) erkennen und auch, dass es sich offenbar um eine Geheimtüre handelt. Haben sie den Schriftzug auf der Schlangenstatue (Raum 3) bemerkt, dann können sie herausfinden, dass die Löcher beim Kopf (10) und beim Schwanz (5) der Schlange offenbar wichtig sind. Eine „Fallen finden“-Probe zeigt, dass die Türe definitiv mit einer Falle gesichert ist (TW 0). Die Türe ist auf verschiedenen Arten zu öffnen: 1) Die einfache Methode: Werden in die beiden richtigen Löcher (5, 10) zwei Edelsteine (Augen der Schlangenstatuen) eingesetzt, dann öffnet sich die Türe.

2) Die schwierige Methode: Die Charaktere müssen zuerst erfolgreich eine „Fallen entschärfen“-Probe, gefolgt von einer „Schlösser öffnen“ und einer „Mechanismus öffnen“-Probe absolvieren.

3) Die brutale Methode: Die Türe kann aufgebrochen werden. Sollte die Türe (Abwehr: 20, LK: 25) Schaden „erleiden“ zeigen sich Risse, so dass ein „Kraftakt“ ausreicht um sie aufzustemmen.

4) Die athletische Methode: Zurück in den Hauptraum und mit Hilfe eines Seils und Hakens (Werfen-Probe AGI+GE) und einer „Klettern“-Probe (AGI+ST) durch das kleine Fenster. Das gelingt aber nur Charakteren mit max. KÖR 6. Von innen kann die Türe dann mit einem Hebel einfach geöffnet werden.

6B DIE FALLE Sollte bei Methode 2 oder 3 die Falle ignoriert werden oder die „Entschärfen“-Probe misslingen, dann löst sich eine Felskugel oberhalb des Raumes (die Charaktere haben 1 Runde Zeit sich in Sicherheit zu bringen) und trifft vier Felder innerhalb des Raumes bevor sie in den Hauptraum stürzt. Welche Felder betroffen sind kann durch einen W20 und das folgende Diagramm ausgewürfelt werden:



Achtung: Die Felder auf der Karte sind 2x2 Meter – pro Feld können also bis zu 4 Charaktere stehen!

Auf jedem der betroffenen Felder macht die Kugel PW:(W20+10) abwehrbaren Schaden. Sollte ein Charakter versuchen zur Seite zu springen ist die Probe um 2 erschwert und er muss auf einem Feld landen, das nicht von der Kugel getroffen wird.

7A SCHATZKAMMER Wenn die Charaktere die Kammer betreten bemerken sie sofort, dass sie seit einiger Zeit die ersten sind (Staub auf dem Boden). In der Mitte steht auf einem Podest das von den Charakteren gesuchte Artefakt (sh. „Beute“). Rund um das Podest befinden sich noch etliche andere Schätze, wohl früher einmal die Opfergaben, die die Tempeldiener eingesammelt haben (sh. „Beute“). Was den Charakteren auffallen könnte ist eine schuppige, abgeworfene Haut (Wissens-Probe: Riesenschlange).

Im hinteren Bereich findet sich eine (offenbar verschlossene) Türe (führt in einen Gang und dann zu Raum 8).

7B VERBINDUNGSGANG Die Türe zum engen Verbindungsgang ist nur angelehnt. Die rückwärtige Türe ist auch nicht verschlossen, ein Kraftakt reicht zum Öffnen aus.

8 SCHLANGENKAMMER Hier wimmelt es nur so vor Schlangen (SC Schwärme, SCW:20), die sich allerdings von den Charakteren nicht beeinflussen lassen, außer diese haben eine Feuerquelle dabei, machen anders auf sich aufmerksam oder provozieren sie.

Direkt hinter der Türe finden sich die Überreste/Skelette zweier Humanoide, die offenbar in dunkelgrünen Roben in dieser Kammer von etwas überrascht wurden. Untersuchen die Charaktere die Leichen finden sie Bisse von gewaltigen Zähnen (sh. „Beute“) – allerdings müssen sie eine Schleichen-Probe erfolgreich absolvieren, sonst gehen SC Schlangen zum Nahkampf über.

Je Runde (5 Sekunden), die sich die Charaktere hier befinden Probe PW:5 (+Rundenanzahl). Bei einem Erfolg kommen 1-3* Riesenschlangen aus einer der Spalten und greifen an (die kleineren Schlangen verschwinden sofort, wenn die großen auftauchen).

Sollten die Charaktere fliehen und die Türen schließen, dann benötigen die Riesenschlangen 5 Runden um in den Hauptraum (Raum 3 zu gelangen), denn das „Fenster“ am Ende des Raumes ist geöffnet und führt zu einem etwa 70-80cm dicken Rohr, das mit der Schlangenstatue in Raum 3 verbunden ist, die Riesenschlangen passen gerade so durch.

* Anzahl je nach Stufe (1-4) und Anzahl (2-4+):

Stufe/SCs	2	3	4	4+
1	1	1	1	2
2	1	1	2	2
3	1	2	2	3
4	2	2	3	3

DAS ENDE Wenn die Gruppe den Tempel verlässt ist der Dschungel schon in das Zwielicht des Sonnenuntergangs getaucht. (1W20: Gegnerdetails sh. nächste Seite):

1-4: Die Gruppe kann unbehelligt mit den verbliebenen Schätzen in den Sonnenuntergang reiten.

5-12: Plötzlich tritt eine bewaffnete Gruppe (sh. Bestiarium) vom Itza-Stamm, aus dem Wald und verlangt, dass sie die Statue zurückbringen. Bestimmt erklären sie, dass die Gruppe den restlichen Schatz behalten möge, aber das Heiligtum nicht den Dschungel verlassen darf. Wenn diese Situation gelöst ist, sh. Punkt 1-4.

13-20: Zwischen den Bäumen haben sich zapatistische Revolutionäre verschanzt. Eine Stimme mit spanischem Akzent ist aus dem Wald zu hören: „¡Hola Gringos! Im Namen der Revolución: Legt alle Goldmünzen und -stücke, die ihr gefunden habt auf den Boden und verschwindet. Ansonsten befehle ich meinen Männern euch von den Bäumen aus unter Feuer zu nehmen. Die restlichen Schätze mögt ihr behalten, so war ich Emanuel Rodríguez Bernardo Fuego y Vantas de la Dolores bin.“ Wenn diese Situation gelöst ist, sh. Punkt 1-4.



ITZA-INDIANER

1-2x Indianer-Krieger I
1-2x Indianer-Kundschafter I
1x Indianer-Krieger III
(sh. Ende Bestiarium)

ZAPATISTISCHE REVOLUTIONÄRE








1x Mexikanischer Caballero
2-3x Soldaten
(sh. Ende Bestiarium)







BEUTE







3A: 2-4 Edelsteine (je 75\$ wert)
3B: 1 Seil (10m)+Haken,
1 Flasche Schlangenöl (Heiltrank)
1 Flasche Gegengift (3 Schluck je +8 auf „Gift trotzen“),
1 Revolver + 2 Magazine
1 Bowie-Messer
5B: Goldkruzifix (2 Ladungen „Heilendes Licht“)
7: Goldene Statue zweier verschlungener Schlangen (etwa 30kg, Wert: 2000\$)
1 Schlangentotem (+1 auf Wunder wirken)
Gold/Edelsteine 100*W20/2 \$
8: 1 Peitsche (Glückspilz +I, Brutaler Hieb +I)
1 Robe („Federgleich“ eingebettet)
1 Flasche Schlangenöl (Heiltrank)








ERFAHRUNGSPUNKTE

- Gegner: EP/SC
- Je Raum: 5 EP
- Kristalle (3A) gefunden + mitgenommen je 5 EP
- Abkürzung genommen (3B → 5 bzw. 6) je 10 EP
- Falle (4B) entdeckt je 10 EP
- Falle (4B) entschärft/vermieden je 10 EP
- Affen (5B) vertrieben/überzeugt je 10 EP
- Falle (6) ausgelöst und überlebt 10 EP
- Rätsel des Reliefs (6) gelöst je 10 EP
- Den Itza zugehört, Statue zurückgebracht, je 20 EP
- Zapatisten-Angebot angenommen, je 20 EP
- Ende (Zapatisten, Itza) durch Verhandlung gelöst, je 30 EP



















 GIFTSCHLANGE					
KÖR:	3	AGI:	6	GEI:	1
ST:	1	BE:	2	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0
					
5	4	8	6	5	-
Bewaffnung			Panzerung		
Biss (WB+1, GA-1)			Schuppen (PA+1)		
Gift I: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine 'Gift trotzen'-Probe (KÖR+HÄ+Einstecker), ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.					
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.					
GH:	1	GK:	wi	EP:	40













GIFTSCHLANGE (SCHWARM)					
KÖR:	3	AGI:	6	GEI:	1
ST:	1	BE:	2	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0
					
SCW	SCW	8	6	SCW	-
Bewaffnung			Panzerung		
Biss (WB+1, GA-1)			Schuppen (PA+1)		
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.					
Gift I: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine 'Gift trotzen'-Probe (KÖR+HÄ+Einstecker), ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.					
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.					
Schwarm: <ul style="list-style-type: none">• Schwärme können Mitglieder an Nachbarfelder abgeben und ihr eigenes sowie jedes angrenzende Feld gleichzeitig angreifen (mit jeweils vollem Schlagen-Wert).• Ein Schwarm Klapperschlangen besteht aus 150-200 Tieren. Bei jedem Treffer werden LK, PA und Schlagen um das Ergebnis des Angriffs gesenkt.• Sinkt die LK des Schwarms auf 5 oder darunter "teilt" sich der restliche Schwarm in W20/5 Einzeltiere (sh. "Giftschlange")					
Erfahrungspunkte: Die Charaktere erhalten EP für den Schwarm (60) plus für die Einzeltieren, wenn er sich geteilt hat.					
GH:	6	GK:	kl	EP:	60

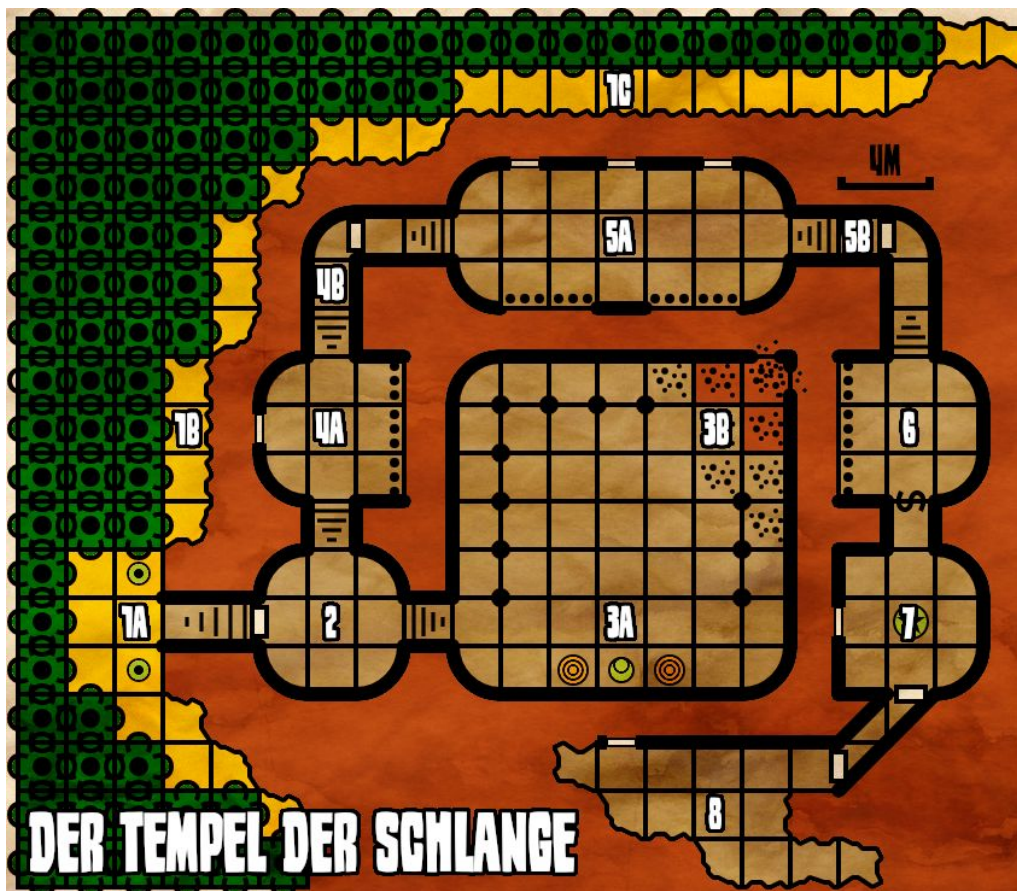
KAPUZINERAFFE					
KÖR:	3	AGI:	6	GEI:	1
ST:	0	BE:	0	VE:	1
HÄ:	0	GE:	2	AU:	0
					
5	3	6	6	4	-
Bewaffnung			Panzerung		
Spitze Zähne (WB +1)					
Daumen: Besitzt opponierbare Daumen, mit denen es Dinge greifen kann. Dadurch sind folgende Dinge möglich: Fallen entschärfen/Feuer machen/Mechanismus öffnen/Schlösser öffnen (GEI+GE), Taschendiebstahl (AGI+GE)					
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.					
Kletterass V: +2 Bonus auf Klettern; +1m Klettern; Klettern auch kopfüber					
GH:	1	GK:	wi	EP:	25

 RIESENSCHLANGE					
KÖR:	9	AGI:	12	GEI:	1
ST:	5	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
					
66	14	15	11	16	-
Bewaffnung			Panzerung		
Großer Biss (WB +2, GA-2)			Schuppenpanzer (PA +2)		
Gift I: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine 'Gift trotzen'-Probe (KÖR+HÄ+Einstecker), ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.					
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.					
Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrt. Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.					
GH:	8	GK:	gr	EP:	143

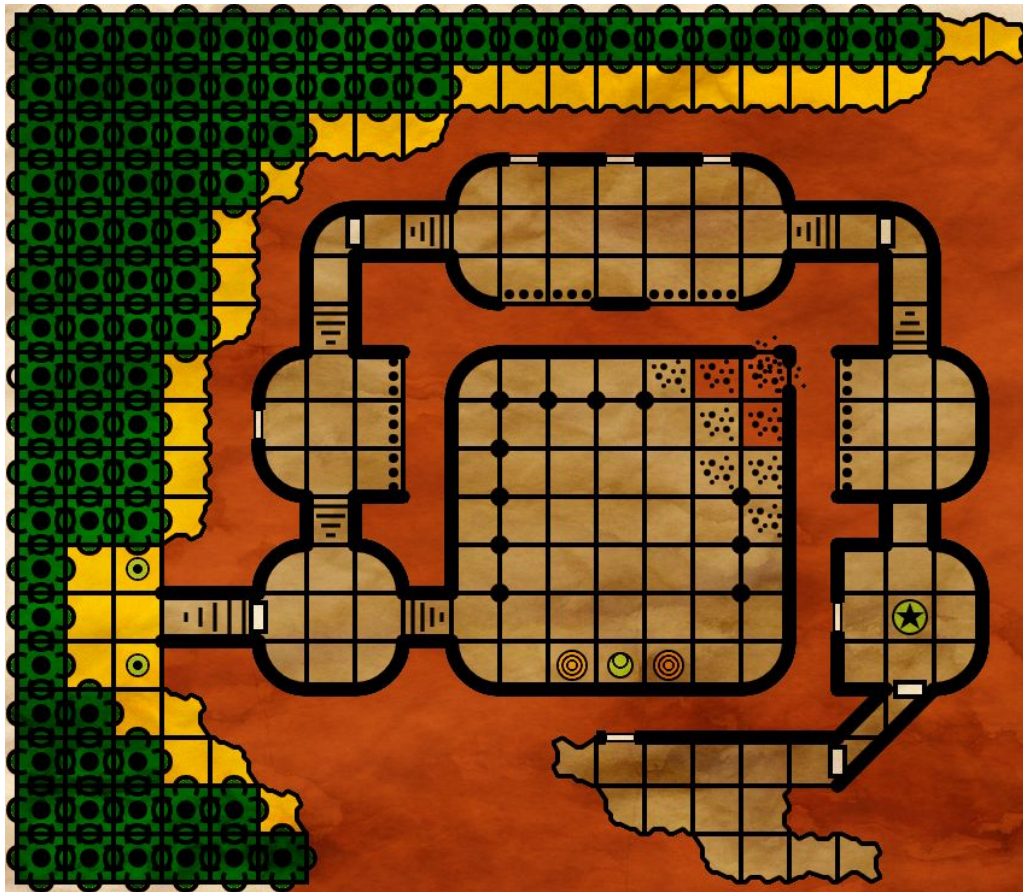


INDIANERKRIEGER I						STK I	INDIANERKRIEGER III						STKS	INDIANERKUNDSCHAFTER I						KUN I
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4		KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4		KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	5	
ST:	4	BE:	1	VE:	0		ST:	7	BE:	1	VE:	0		ST:	1	BE:	1	VE:	1	
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0		HÄ:	5	GE:	2	AU:	0		HÄ:	2	GE:	5	AU:	0	
     							     							     						
Bewaffnung			Panzerung				Bewaffnung			Panzerung				Bewaffnung			Panzerung			
Speer (WB+1) Messer (WB+0)			Lederlegins (PA+1), Indianerschild (PA+1)				Gewehr (WB+3, GA-3), Tomahawk (WB+2, GA-2)			Lederlegins (PA+1), Jagdhemd (PA+1)				Indianerbogen (WB+2) Messer (WB+0)			Lederleggins (PA+1)			
Talente:		Athletisch, Kämpfer I, Kriegsbema- lung I, Naturverbunden, Schnelle Reflexe I					Talente:		Athletisch, Einstecker I, Kämpfer II, Kriegsbemalung I, Kriegsgeheul I, Naturverbunden, Reiter der Rache I, Schnelle Reflexe I, Verletzen I					Talente:		Heimlichkeit I, Jäger I, Leichtfüßig, Naturverbunden, Schütze I, Schnell- e Reflexe I				
Beute:		BW 1B:8					Beute:		BW 2B:18					Beute:		BW 1B:8				
GH:	2	GK:	no	EP:	55		GH:	7	GK:	no	EP:	98		GH:	1	GK:	no	EP:	52	

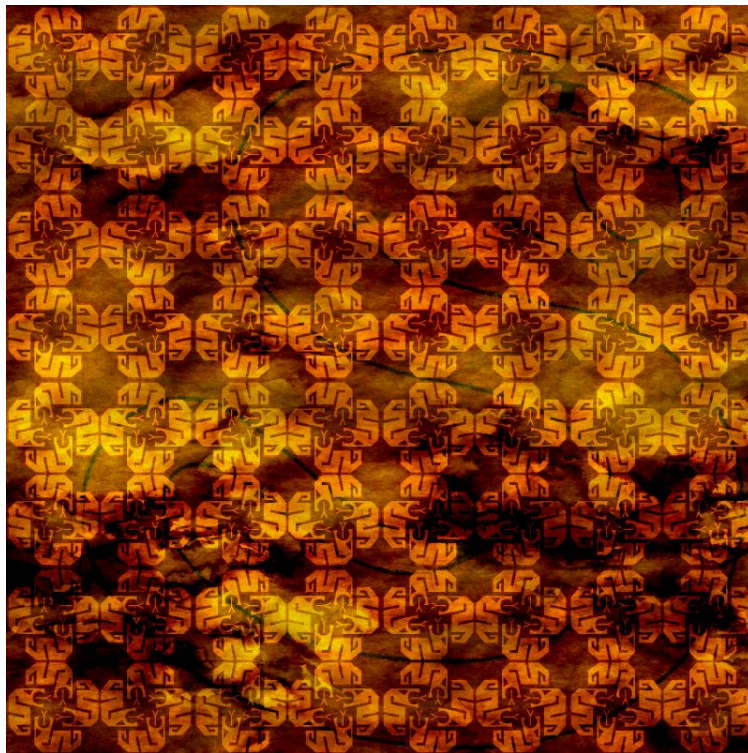
MEXIKANISCHER CABALLERO					GRE I	SOLDAT					GRE I
KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	5	KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	0	BE:	2	VE:	0	ST:	3	BE:	1	VE:	2
HÄ:	3	GE:	7	AU:	0	HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
     					     						
Bewaffnung			Panzerung			Bewaffnung			Panzerung		
2 Revolver (WB+3, GA-4) Messer (WB+1, GA-1)			-			Karabiner (WB+3, GA-2) Bajonett (WB+1)			-		
Talente:		Knapp daneben I, Pistolero I, Reiten II, Schlitzohr I, Schütze I, Waffenkennner: Messer I				Talente:		Einstecker I, Kämpfer II, Reiten I, Schütze I			
Beute:		BW 1A:10, 1E:12				Beute:		BW 1C:10, 1E:10			
GH:	2	GK:	no	EP:	95	GH:	2	GK:	no	EP:	78



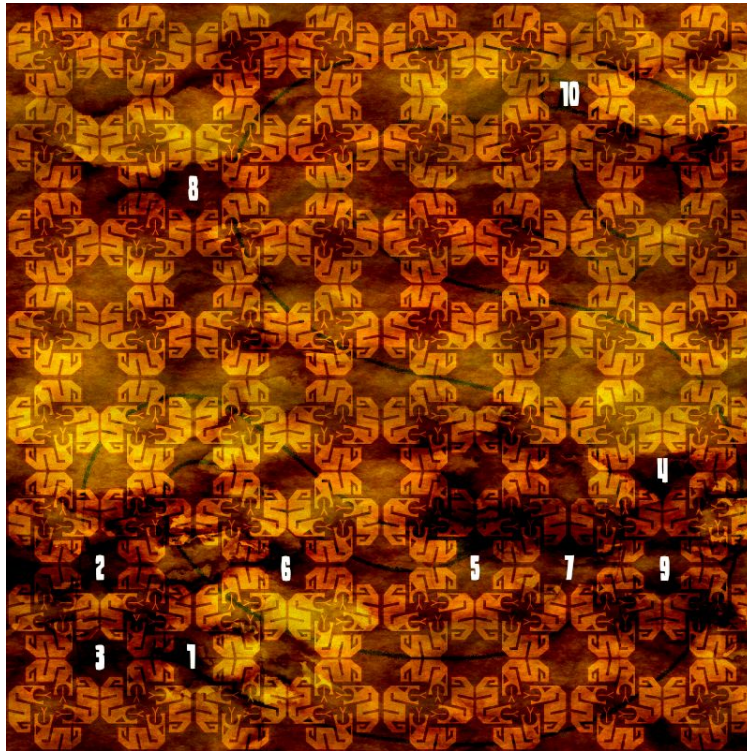
KARTE BESCHRIFTET (FÜR DEN SPIELLEITER)



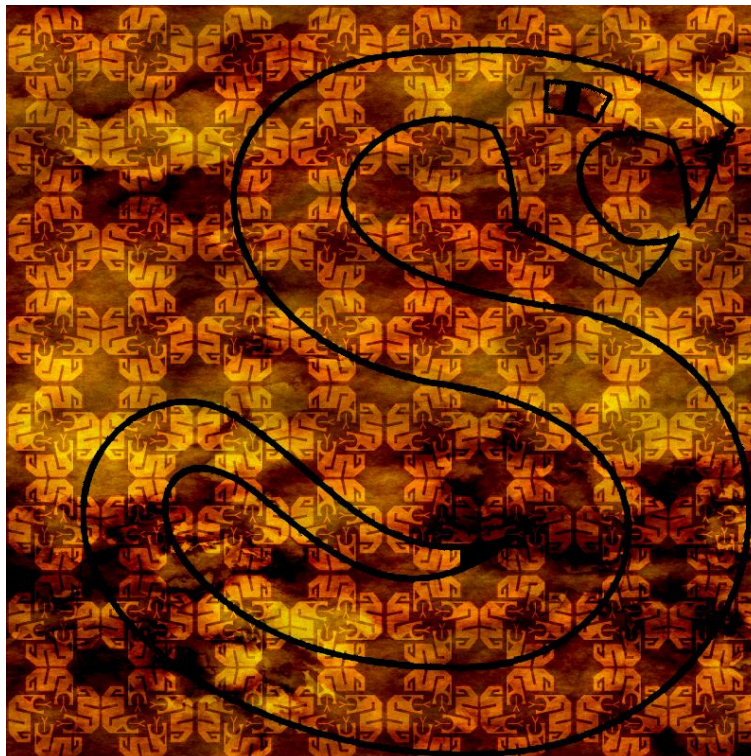
KARTE UNBESCHRIFTET / GEHEIMTÜRE VERSTECKT



HANDOUT 1: RELIEF



HANDOUT 2: RELIEF (BEI DEN ZAHLEN BEFINDEN SICH LÖCHER – ALLE ETWA 2CM IM DURCHMESSER)



HANDOUT 3: RELIEF NACH BEMERKEN PROBE -4 ODER MAGIE ERKENNEN

QUELENANGABE, LIZENZ UND DANKSAGUNG

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um ein freies Abenteuer für „Dungeonslayers“ © Christian Kennig das altmodische Rollenspiel, bzw. „Old Slayerhand“ eine Fan-Adaption desselben von Waylander. Es wurde von „Zauberlehrling“ erstellt und unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>) veröffentlicht. Die Karten wurden mit avakars voidmapper erstellt und mit GIMP bearbeitet und beschriftet.

Das Relief basiert auf Icons von <https://game-icons.net/> (Snake icon, Snake totem icon) beide wurden unter der Lizenz CC BY 3.0 veröffentlicht. (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>). Die Werte für die humanoiden gegner (Indianer, Soldaten, Mexikanischer Caballero) sind aus dem Grundregelwerk von Old Slayerhand kopiert.

Ich danke meinen Testspielern Sintholos und Thaddaeus, sowie Waylander selbst, der mir die Idee für ein würdiges Ende des Abenteuers gab und auch einmal vorab das Fanwerk gelesen hat.