

# DUNGEON 260

## EIN 1-SEITEN-DUNGEON

NO3

# DER KULT DER SCHLANGEN

EIN DS-ABENTEUER VON C. KENNIG FÜR DIE STUFEN 1-4

Eine Wüstenstadt oder (im Dschungel) ein Eingeborenenstamm "erbittet" die Hilfe der Charaktere: Menschen sind verschwunden, wie schon damals, als der Kult der Schlangen herrschte, dessen alter Tempel nicht weit entfernt auf einem Berg (im Dschungel dicht bewachsen) steht. Zu enge, tiefe Luftschächte unter der Dachkante in 4m Höhe sind die einzigen "Fenster". Lediglich 1x pro Tag gehen zwei Kultisten zur Nahrungssuche hinaus.

**1. EINGANG** Breite Treppe führt 2m hoch zu verschlossener, messingbeschlagener Doppeltür. Dahinter Wand gegenüber voll steinerner Schlangenköpfe. Bei Lärm löschen bei **3.** Kultisten die Fackeln, schauen durch Gucklöcher und machen sich leise kampfbereit.

**2. SCHLANGENGANG** Nur wenn jemand mit Schlangenhandschuh (trägt jeder Kultist) in handförmige **Wandvertiefung** (☞) fasst, öffnet sich die jeweilige Geheimtür zu **5.**

**3. WACHKAMMER** Insgesamt **4 Kultisten** wachen hier auf einfachen Sitzkissen. Zwei mit Schlangen verzierte, prallgefüllte Obstschalen (je 2GM) und Tonvasen voll Wasser stehen hier.

**4. SCHLAFKAMMER** Je **1** verlassene Schlafstatt aus Kissen, Schachtel mit W20 Kerzen, Feuerstein & Zunder und Wandbilder von Schlangen, die bei längerer Betrachtung sich zu bewegen scheinen (ein optischer Trick).

**4a:** Unter Kissen Beutel mit W20SM, **4b:** Holzschale mit 8x Heilkraut, **4c:** mag. +1 Kurzbogen lehnt an Wand, **4d:** Nichts weiter, **4e:** Es riecht stark nach Schweiß, **4f:** Zahnkette (VE+1).

**5. TREPPE** Wer ohne Schlangenrobe (trägt jeder Kultist) die Treppe betritt, löst einmalige Falle aus: Magische Schlangenbüste über der Treppe "spuckt" Säurestrahl (Schießen 16; Schaden W20) auf alle bei **5.**

**6. HALLE** Je **2** Wandnischen mit Schale voll Blut und Schlangeneierschalen.

**7. DOPPELTÜR** Dahinter summen Männer.

**8. GEMACH DER PRIESTERIN** Bei 1-10 auf W20 sind hier die **2** Leoparden der Priesterin (sonst kommen sie nach W20 Runden von **9.** her angeschlichen). Bett, Goldschlangenstatue (500GM), in Regal 2 Heiltränke, Beutel mit 4x Schlafstaub, Schriftrollen "Giftschutz", "Halt!", "Licht" und "Zauberleiter". Truhe (Giftnadelfalle 18) mit grünem Umhang (AU+1), Armschienen aus Schlangenleder (zusammen GE+1), Schlangenkettanhänger (Talent Wahrnehmung +1), 8 Smaragde (je 20GM) in Samtbeutel, Ring mit Schlangensymbol (VE+1).

**9. KERKER** Bei 1-10 auf W20 sind hier **2** Leoparden (sonst kommen sie nach W20 Runden von **8.** angeschlichen). Kettenfesseln überall an Wänden.

**10. OPFERSCHNACHT** **6** Kultisten und Priesterin mit gefesseltem Frauenopfer auf Brüstungen, Höhle darunter nach 3m Öffnung zu **11** (Sturz 6m; 18 Schaden).

Aktion "Über Brüstung schubsen" erfordert KÖR+ST des Angreifers, dessen Ergebnis komplett "abgewehrt" werden muss, sonst stürzt man.

**11. SCHLANGENGRUBE** 3m hohe Höhle, alles voll Knochen, Schlangeneiern und Schalen, kleine Tunnel nach draussen (für die Brut). Die Mutterschlange kommt aus Nebenhöhle (**11a.**) und greift an. Einziger Ausgang für Charaktere ist Deckenöffnung zu **10.**

KULTIST*	
Schlagen:	10 (Krummsäbel)
Abwehr:	9 (Schlangenrobe)
Lebenskraft:	18 (EP: 49)

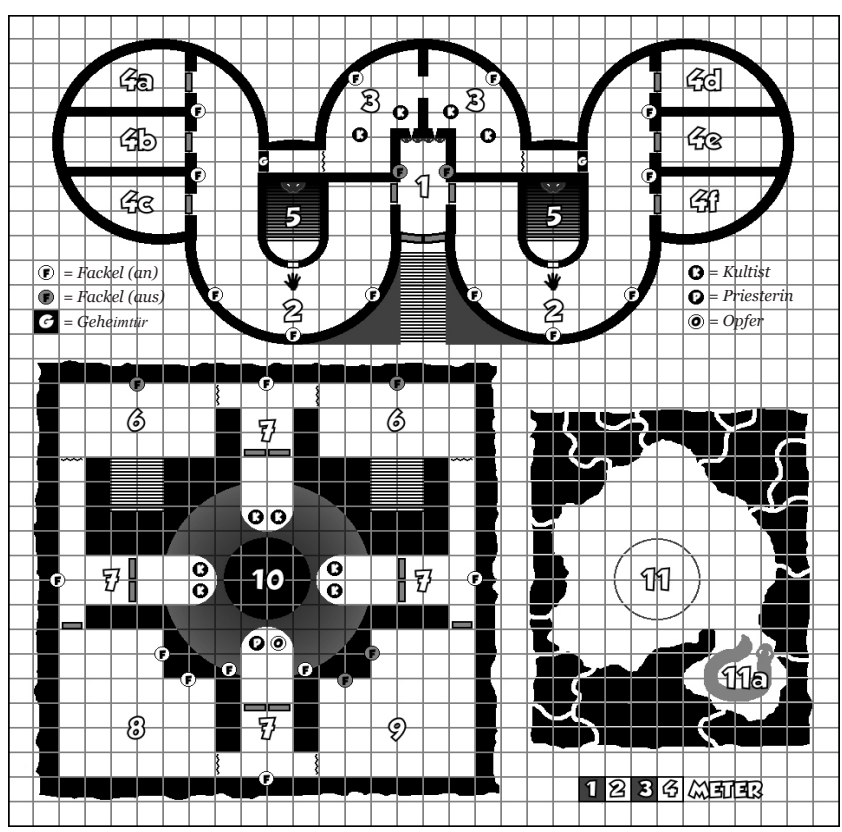
PRIESTERIN*	
Zauber (N/Z)	Versetzt 10/Feuerst: 11
Abwehr:	7 (Schlangenrobe)
Lebenskraft:	16 (EP: 49)

\*: Schlangenrobe (mag. PA+1), Schlangenhandschuhe; Priesterin Versetzen-Zauberstab

LEOPARD	
Schlagen:	9 (kr. Biss)
Abw./Ausw.:	4/22 (Laufen 7m)
Lebenskraft:	14 (EP: 46)

MUTTERSCHLANGE	
Schlagen:	16 Gr. Schlangebiss*
Abwehr:	14
Lebenskraft:	46 (EP: 101)

\*: Biss: Bei Schaden KÖR+HÄ, sonst W20 Rd. 1 Schaden/Runde (keine Abwehr)



EP: Pro Raum 1EP; Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Falle austricksen 10EP; Altäre/Schlange zerstören 10EP; Für das Abenteuer 25EP