

# Der Tempel des Krokodilgotts

Ein Dungeon World Abenteuer von Radulf St. Germain  
Karten von Darth Asparagus

## Einleitung

Der Tempel des Krokodilgotts ist ein Abenteuer, das auf der dschungelüberwucherten Schlangeninsel spielt. Die Insel wird von Echsenmenschen bewohnt, seit einigen Jahren gibt es aber an der Küste eine Siedlung von Piraten und Glücksrittern. In der namenlosen Siedlung leben unter anderem die mysteriösen Agenten des Elfenfürsten Larebrin und der Schüler des übellaunigen Nekromanten Theobalt Dunkelberg. Theobalt und Larebrin sind erbitterte Feinde, die gegenseitig ihre Vorhaben sabotieren aber noch immer vor einer offenen Auseinandersetzung zurückschrecken.

**Hintergrund:** 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 ein Spion des Elfenfürsten eine Schriftrolle von hohem rituellen Wert aus Dunkelbergs Bestand 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 Münzen pro Person) den Spion und die Schriftrolle in ihre Hände zu bekommen.

**Atmosphäre:** Der Tempel des Krokodilgotts ist eine mittelgroße Pyramide 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.

## Abenteuerübersicht

---

*Auch wenn es sich zur Vorbereitung des Abenteuers empfiehlt vorher den gesamten Text zu lesen, stellt diese Sektion den wichtigsten Teil dar. Die Beschreibung der Räume kann während des Abenteuers nochmal schnell durchgelesen werden.*

---

### Aktionen der Spieler

Die Spielercharaktere werden vermutlich den Tempel erst einmal genauer beobachten. Es bieten sich zwei Wege ins Innere. Entweder schwimmen die Helden in den *Höhleneingang* oder sie stürmen das *Heiligtum an der Spitze der Pyramide* und kämpfen sich dann systematisch nach unten. In beiden Fällen werden sie den seltsamen *Schatten* bemerken, der genau wie sie die Pyramide beobachtet.

### Gefahren

Der Tempel des Krokodilgotts konfrontiert die Helden mit drei *Gefahren*:

**Die Tempelwächter:** Der Tempel wird von Echsenmenschen bewacht, die ihre Hautfarbe an die Umgebung anpassen können. Die Echsen verhalten sich in diesem Abenteuer eher reaktiv, d.h. die folgenden *düsteren Vorzeichen* werden eher durch die Spieler ausgelöst:

- ☐ Der Tempel wird in Alarmzustand versetzt
- ☐ Der Hexenpriester sucht aktiv nach den Eindringlingen
- ☐ Der Hexenpriester versucht durch Magie zu fliehen

Kann der Hexenpriester entfliehen, wird er sich an der Siedlung der Menschen rächen.

**Der Schatten des Hexenpriesters:** Der Hexenpriester, ein Meister der Schattenmagie, nutzte lange seinen eigenen, losgelösten Schatten als Meuchelmörder. Leider fing der Schatten irgendwann an eigene Ideen zu entwickeln und hat nun das Ziel den Hexenpriester zu ersetzen. Bisher hindern ihn daran die Schattensiegel, welche den Tempel gegen sein Eindringen schützen.

- ☐ (Sollten die SCs den Schatten ansprechen oder

anderweitig konfrontieren) Durch Gesten und Handzeichen versucht der Schatten die SCs zu unwissenden Marionetten zu machen.

- ☐ Nachdem ein Siegel durch andere gebrochen wurde, dringt der Schatten in den Tempel ein.
- ☐ Ein Verteidiger des Tempels wird vom Schatten verschlungen
- ☐ Der Schatten kämpft gegen den Hexenpriester und übernimmt ihn.

Kann der Schatten den Körper des Hexenpriesters übernehmen, so wird er das Krokodil in einen Schatten verwandeln und die umgebenden Dörfer unterwerfen.

**Das Krokodil:** Zu Beginn des Abenteuers ist das Krokodil noch nicht in der Höhle. Es befindet sich auf der Jagd im Meer. Seine Rückkehr wird von den folgenden düsteren Vorzeichen angekündigt:

- ☐ Ein riesiges Wesen taucht am Horizont aus dem Meer auf.
- ☐ Alle Vögel und kleineren Echsen fliehen panisch aus der Nähe des Tempels
- ☐ Ein markdurchdringender bestialischer Schrei ertönt aus der Höhle

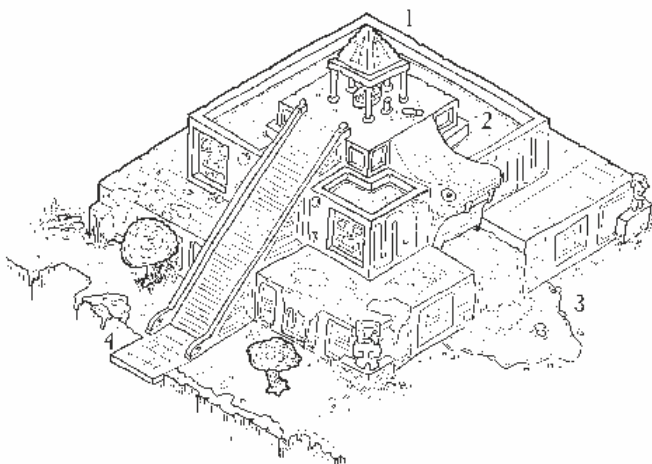
Ist das Krokodil in die Höhle zurückgekehrt, so wird es den Elfen mitsamt der Schriftrolle verschlingen.

## 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 auch kleine Dinosaurier gebändigt, welche als Wachtiere fungieren.

## Das Äußere des Tempels

Der Tempel ist eine Stufenpyramide an der Küste hoch auf einer steilen Klippe. Es gibt zwei Wege in den Tempel einzudringen: durch die zum Meer offene Höhle des Krokodils oder durch die Luke im Heiligtum an der Spitze des Tempels.



**1. Das Heiligtum:** Das Heiligtum besteht aus einem

überdachten runden Altar. Hier werden regelmäßig kleinere Opferungen dargebracht und diverse Rituale durchgeführt. Im Schatten des Heiligtums verbergen sich **2 Tempelwächter** mit Obsidianäxten, die durch die farbliche Anpassung ihrer Haut kaum zu sehen sind. Die Wächter beobachten die Umgebung aufmerksam und warnen die Echsenmenschen im Inneren der Pyramide, sobald sich Feinde nähern. Unter dem Altar befindet sich eine Falldür, welche einen Zugang in das Innere der Pyramide ermöglicht.

**2. Künstlicher Teich:** Die zweite Ebene der Pyramide ist mit Wasser gefüllt in dem die Echsenmänner **Piranhas** angesiedelt haben. Der Teich wird dazu benutzt Reste der kleinen Opferungen im Heiligtum zu beseitigen.

**3. Wasserfall:** Der Wasserfall entsteht durch den Überlaufschutz des künstlichen Teichs. Hinter dem Wasserfall ist ein kleiner Hohlraum mit einer falschen Tür. Die Tür kann nur mit Gewalt geöffnet werden und dahinter befindet sich eine massive Wand aus Granit. Im Schlamm vor der Tür lebt ein ausgehungertes Riesenblutegel, der einzelne Eindringlinge angreift aber größere Gruppen meidet.

**4. Opferplattform:** Zu besonderen Hochfesten werden hier ganze Gruppen ins Meer geworfen als Festmahl für das Riesenkrokodil. Wer unglücklich die Treppe hinunterstürzt könnte hier leicht über die Klippen rollen.

## Räume im Inneren des Tempels

Die Räume im inneren des Tempels verfügen über zwei besondere Dungeonspielzüge:

- Löse den Alarm aus
- Der rächende Schatten verlöscht die Lichter im Raum.



Im **Alarmzustand** sind alle Wächter in der Pyramide zum Angriff bereit und alle Türen verschlossen. Sonst

können die Helden die Wächter ggf. auch überraschen.

**1. Opferhalle:** Die Opferhalle wird durch eine Fallgrube dominiert, die 20m in die Tiefe führt – direkt in die Höhle des Riesenkrokodils! Die Opferhalle ist auch eine perfide Falle für Eindringlinge, denn zwei Schießscharten (Nord- und Ostwand) erlauben es den Wächtern das Feuer auf ungebetene Gäste zu eröffnen. Beide Schießscharten ermöglichen das Feuern in einem Winkel von 90 Grad und nur Stangenwaffen können die Schützen direkt treffen. In der Opferhalle hält sich normalerweise ein Echtenmensch mit Speer auf.

**2. Wachraum:** Das Gitter direkt am Eingang hindert Eindringlinge am Sturmangriff und ermöglicht es dem mit einem Bogen bewaffneten Echtenmenschen dieselben anzugreifen.

**3. Fallenraum:** In diesem Raum befindet sich in den vier Ecken jeweils eine Giftpfeilfalle, die ein schwaches Betäubungsgift verwendet, das die meisten Opfer schwächt aber in Einzelfällen auch zur Bewusstlosigkeit führt. Die Echtenmenschen nehmen immer den geraden Weg durch diesen Raum und sind deshalb nicht von den Fallen betroffen.

**4. Barrikade:** Die Barrikade in diesem Raum bietet zwei Echtenmenschen mit Bögen Schutz, welche den Raum verteidigen sollen. Ein Schütze wird die Schießscharte solange besetzen, wie sich Gegner im Opferraum befinden.

**5. Wachechtenraum:** In diesem Raum befinden sich zwei Wachechten, die Eindringlinge sofort angreifen. Wurde kein Alarm ausgelöst, so sind die Echten angekettet und ungefährlich, bis sie von einem Echtenmenschen losgemacht werden. Allerdings schlagen sie Lärm sobald sie Fremde riechen und können damit Alarm auslösen.

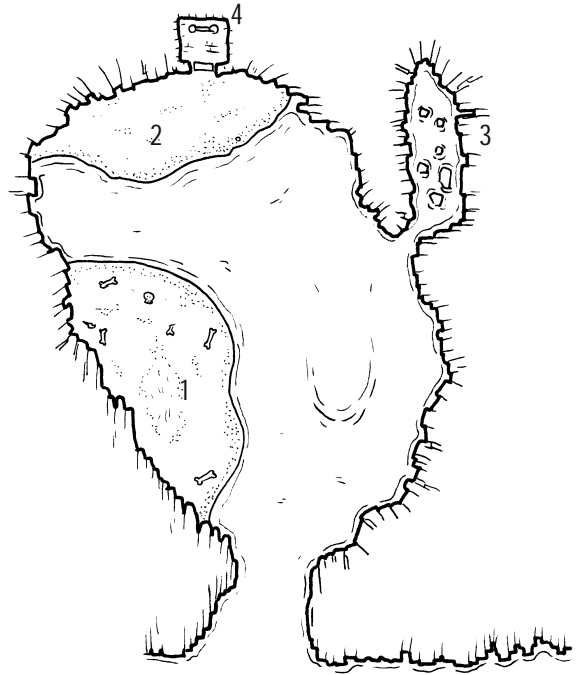
**6. Falltürraum:** Die Falltür in der Ecke führt durch einen langen Kamin hinab in die Höhle des Riesenkrokodils. Der schwer verletzte Alrim kann über diese Leiter gerettet werden.

**7. Wachraum:** Im Wachraum halten sich im Alarmfall drei Echtenmenschen auf, welche 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 den Hexenpriester und zwei Speerträger, sowie die drei Echtenmenschen aus Raum 7, sofern kein Alarm ausgelöst wurde. Unter den Habseligkeiten der Wachen befinden sich diverse Halsketten und Edelsteine im Wert von 1W4 x 100 Münzen, und der *selbstmörderische Obsidiandolch*, den niemand im Tempel benutzen möchte.

## 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 (1) während der andere (2) durch eine Tür erreichbar ist falls einmal die Notwendigkeit besteht in die Höhle zu gehen. Die Tür endet in einer kleinen Kammer (4), die sich nur von der Tempelseite aus öffnen lässt. Es gibt eine kleine mit scharfe Klippen gefüllte Nebenhöhle (3), die der Spielleiter für seine eigenen Zwecke nutzen kann.



Die Opfer fallen typischerweise in der Mitte ins Wasser und sind meist durch den Sturz schwer verletzt. Das letzte Opfer, der Elf Alrim, konnte sich mit letzter Kraft aufs Trockene retten (auf den mit 2 markierten Bereich) ist aber zu schwach um alleine zu entkommen. Der Elf trägt noch immer die gestohlene Schriftrolle bei sich, welche sich ohne Schwierigkeiten mitnehmen lässt, aber nicht nochmal nass werden sollte. In der Nähe des Elfen liegen die Skelette alter Opfer, sowie eine *immerscharfe Obsidianaxt*, die zusammen mit ihrem Besitzer in die Höhle geworfen wurde.

Das riesige Krokodil, ein Überbleibsel vergangener Äonen, ist anfänglich noch nicht in seiner Höhle. **Sobald die Helden die Höhle nach der Rückkehr des Krokodils betreten** würfelt einer von ihnen 2W6+nichts:

10+: Das Krokodil ist mit dem Kadaver eines erbeuteten Hais beschäftigt und für die nächsten Minuten abgelenkt.

7-9: Das Krokodil hat den Elfen Alrim in die Ecke gedrängt.

6-: Der Elf wird gerade verspeist. Nur waghalsiges

Handeln kann ihn jetzt noch retten!

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 einige hundert Meter weit weg.

**Möchte ein Held nur mit einem leichten Gegenstand durch das Wasser zur Höhle oder zurück schwimmen**, so würfelt er 2d6+KO:

10+: Der Held erreicht die Höhle bzw. das Ufer

7-9: Der Held erreicht das Ufer bzw. die Höhle, ist aber *schwach* und erleidet 1w4 Schaden.

6-: Der Held nimmt 1w4 Schaden und muss erneut würfeln.

**Möchte ein Held schwerbeladen durch das Wasser zur Höhle oder zurück schwimmen**, so würfelt er 2d6+KO:

10+: Der Held erreicht das Ufer bzw. die Höhle, ist aber *schwach* und erleidet 1w4 Schaden.

7-9: Um nicht zu ertrinken muss der Charakter 1w4 Gegenstände ablegen. Priorität haben hierbei die größten Gegenstände. Der Spielleiter wird Dir sagen, welche das sind. Der Held erreicht danach das Ufer bzw. die Höhle, ist aber *schwach* und erleidet 1w4 Schaden.

6-: Um nicht zu ertrinken muss der Charakter 1w4 Gegenstände ablegen. Priorität haben hierbei die größten Gegenstände. Der Spielleiter wird Dir sagen, welche das sind. Der Held nimmt 1w6 Schaden und muss erneut würfeln.

## Neue Monster

Hexenpriester der Echtenmenschen

*Gruppe, Heimlich, Intelligent, Organisiert*

Kampfstab (W6 Schaden), *kurz, lang*

10 TP 2 Rüstung

**Besonderheiten:** Amphibisch, Chamäleon

Der Hexenpriester der Echtenmenschen ist über und über mit Fetischen behangen und schwingt einen knorrigen Kampfstab.

- Werfe einen schrecklichen Fluch der das Fleisch deiner Feinde augenblicklich verfaulen lässt (W6+2, mehrere Ziele)
- Trete in den Schatten und verlasse ihn in einem anderen Raum
- Verspote einen verfluchten Gegner

Tempelwächter (Echtenmensch)

*Gruppe, Heimlich, Intelligent, Organisiert*

Speer (W8 Schaden), *kurz, lang*

oder Bogen (W8 Schaden) *nah, weit*

6 TP 2 Rüstung

**Besonderheiten:** Amphibisch, Chamäleon

Die Tempelwächter sind muskulöse Echtenmenschen deren Pupillen durch die Einnahme von geheiligten Rauschmitteln stark geweitet sind.

- Ersteche die ungläubigen Eindringlinge
- Ziehe Dich zurück zu einer besseren Position
- Verschmelze farblich mit der Wand der Tempels

Piranhaschwarm

*Schwarm, winzig*

Viele kleine nagende Zähne (W6) *Hand*

8 TP

**Besonderheiten:** Aquatisch, verteilt

Die Piranhas im Teich des Tempels sind sehr hungrig und warten nur auf leckere Opfer.

- Zieht euer Opfer unter die Oberfläche
- Zerbeißt Sehnen und Muskeln

Riesenblutegel

*Einzelgänger*

Kiefernplatte mit Zähnen (W4) *Hand*

4 TP

**Besonderheiten:** Amphibisch, glitschig

Der Riesenblutegel ist ein menschengroßer Wurm, der sich von Blut ernährt.

- Umschlinge dein Opfer um seine Flucht zu vermeiden
- Ersticke die Hilfeschreie deines Opfers
- Sauge sein Blut aus

Wachechsen

*Gruppe, klein*

Rasiermesserscharfe Zähne (W6) *Hand*

4 TP

Diese etwa bulldoggengroßen Echten bewegen sich auf vier Beinen fort und verfügen sowohl über viele scharfe Zähne als auch einen ausgeprägten Geruchssinn.

- Spüre Eindringlinge mit deiner feinen Nase auf
- Springe einen Feind an und werfe ihn um
- Beiße dich an deinem Opfer fest

Der rächende Schatten

*Einzelgänger*

Kalte Berührung (W6 Schaden, ignoriert Rüstung)

## Hand

10 TP

**Besonderheiten:** Schwach und verwundbar im Licht, körperlos im Schatten

Der Schatten des Hexenpriesters wurde einst als Meuchelmörder ausgesandt, hat aber mit jeder Mission mehr eigenständige Intelligenz entwickelt und ist jetzt darauf aus, den Tempel zu Übernehmen. Der Schatten ist stumm und kann sich nur durch Gesten verständigen.

- Verlösche alle nichtmagischen Lichter im unmittelbarer Nähe
- Nehme Besitz vom Körper eines anderen
- Fliehe durch Ritzen in den Wänden
- Nutze Gesten um andere zu belügen und zu manipulieren

## Riesenkrokodil

Der Gott dieses Tempels ist ein riesiges Salzwasserkrokodil aus einem lange vergangenen Zeitalter. Mit normalen Waffen ist dieser Bestie nicht bezukommen.

**Wenn du das Riesenkrokodil im Nahkampf angreifst,** würfle 2W6+ST:

10+: Du fügst der Kreatur Schmerzen zu und sie schleudert dich von sich weg. Trotze der Gefahr (GE) oder nimm 1W6 Schaden. Das Krokodil zieht sich kurzzeitig zurück.

7-9: Wähle zwei.

- Du wirst gebissen (1W8+2 Schaden)
- Dir wird deine Waffe entrissen
- Deine Rüstung wird beschädigt. Der Rüstungswert sinkt um 1.

6-: Du wirst gebissen (1W8+2 Schaden). Trotze der Gefahr (GE) oder werde verschluckt und sterbe.

## Gegenstände

### Der selbstmörderische Obsidiandolch

**Eigenschaften:** zerbrechlich, präzise, scharf, brutal

Dieser unscheinbare Obsidiandolch befindet sich in einer robusten Lederscheide und strahlt eine Aura der Brutalität aus, die besonders stark wird, sobald man ihn berührt. Wird der Dolch gezogen durchdringt seinen Träger ein unstillbarer Blutdurst. Der Träger muss mit dem Dolch ein Leben auslöschen bevor er ihn wieder wegstecken kann. Er wird allerdings nicht wahllos Leute angreifen sondern hat noch immer ein Minimum an Kontrolle über sich selbst.

Solange der Dolch gezogen ist, kann der Charakter keinen intellektuellen Tätigkeiten nachgehen, sein

Geist ist mit einem roten Schleier umgeben (dadurch sind effektiv viele Spielzüge nicht mehr möglich). Bei *Hauen und Stechen* darf der Träger einen der W6 durch einen W8 ersetzen. Er muss bei 10+ allerdings immer die Option für zusätzlichen Schaden wählen. Der Dolch ist *brutal* und seine Wunden sollten entsprechend beschrieben werden.

### Die immerscharfe Obsidianaxt

**Eigenschaften:** zerbrechlich, scharf

Die immerscharfe Obsidianaxt hat einen schlichten Stiel aus Holz und einen leicht überdimensionierten Kopf aus Obsidian. Der Kopf ist sehr scharf geschliffen und mit böartigen Runen verziert. Verursacht die Axt Schaden, so werden zwei Würfel gewürfelt und der bessere als Ergebnis genommen. Nach einen Treffer wird die Steinklinge zunehmend rötlich, so als hätte sie sich mit Blut gesättigt.

### Der Kampfstab des Hexenpriesters

Der Kampfstab des Hexenpriesters ist aus einem exotischen dunklen Holz geschnitzt und mit Schnitzereien von Schlangen und anderen Reptilien bedeckt. Der Stab erlaubt es einem Kleriker seine Magie durch böse Kräfte zu verstärken. Der Kleriker erhält die folgenden zusätzliche Option bei einer 7-9:

- Einer deiner Verbündeten verliert Lebenskraft und nimmt Schaden in Höhe eines Schadenswürfel. Der SL wird dir sagen, wer es ist.

Der Träger des Kampfstabs entwickelt eine morbide Faszination für Schattenmagie und Dunkelheit. Es ist sehr wahrscheinlich, dass sich seine Gesinnung mit der Zeit zu *böse* ändert, wenn ihm der Stab nicht vorher genommen wird.

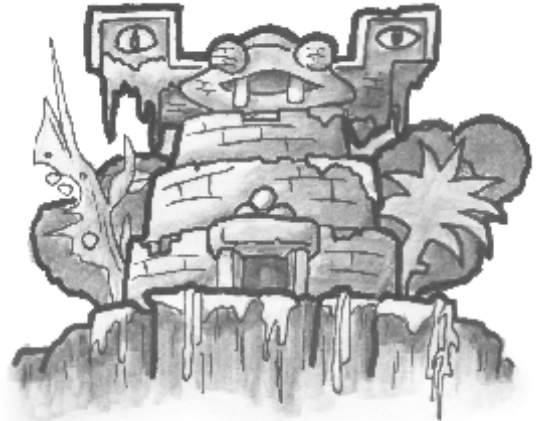


# Der Tempel des Krokodilgotts



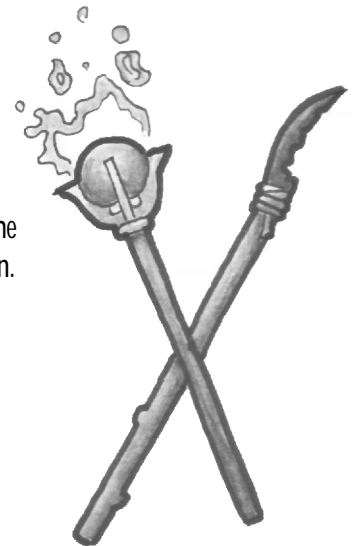
Die Dschungel der Schlangeninsel locken mit ihren Schätzen allerlei Glücksritter und andere Abenteurer an. Nicht wenige finden den Tod durch Monster, Krankheiten oder das Klima.

Im Dschungel der Schlangeninsel finden sich die Ruinen einer untergegangenen Zivilisation. Zahlreiche Tempelruinen enthalten die Geheimnisse der alten Echsenmenschen.



Die Nachfahren dieser Hochkultur sind degenerierte Wilde, die mit blutigen Ritualen versuchen ihre alte Machtstellung wiederzuerlangen.

Die Echsenmenschen verfügen nur über eine primitive Steinzeittechnologie. Allerdings hüten sie einige mächtige magische Artefakte ihrer Vorfahren, die sie zu gefährlichen Gegnern machen.

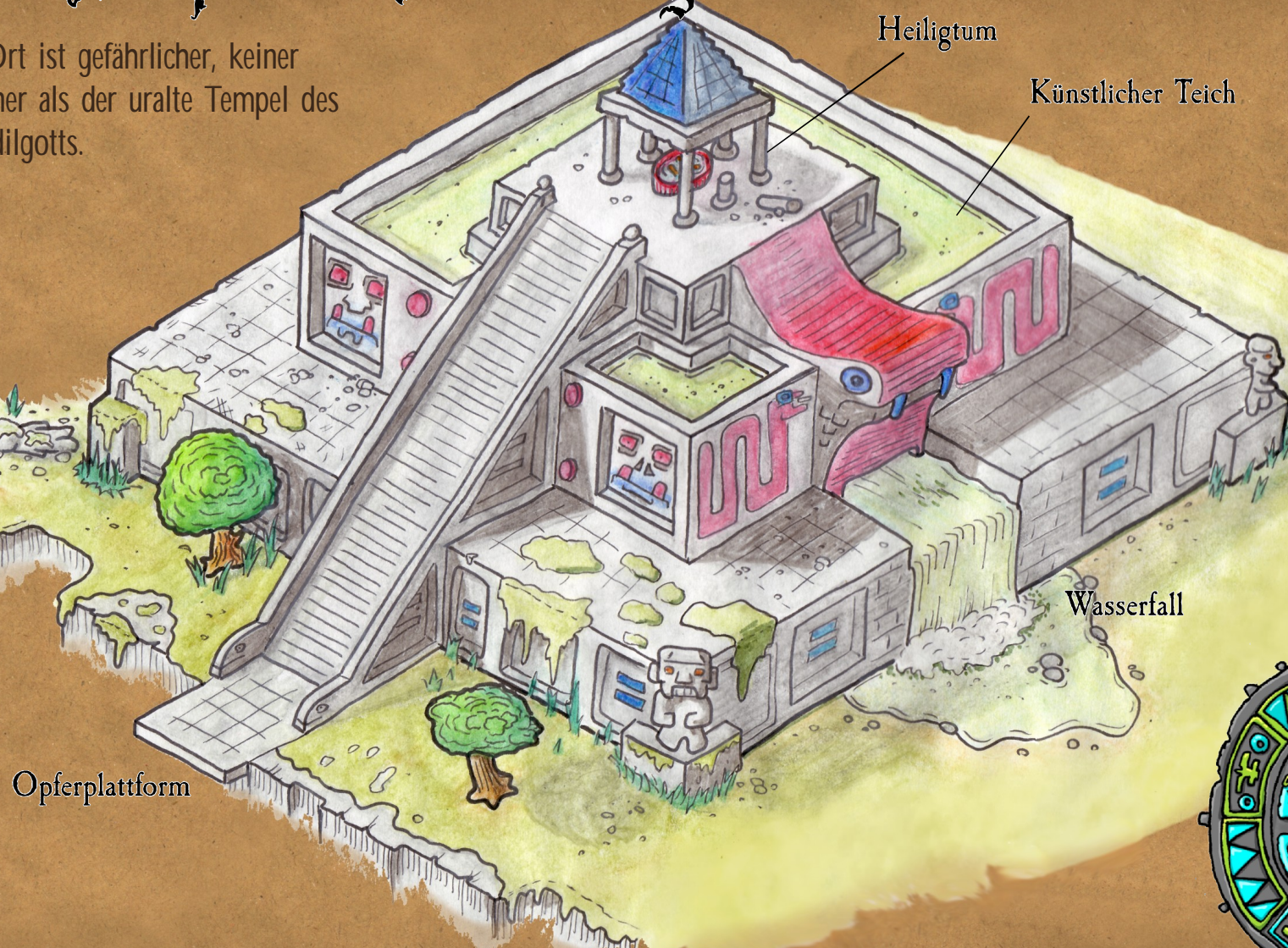


Warum seid Ihr auf die Schlangeninsel gekommen?  
Vor welchem Bewohner des Dschungels fürchtet ihr Euch am meisten?  
Seid ihr Freunde des Elfen oder des Nekromanten im unausgesprochenen Bürgerkrieg der Piratensiedlung?



# Der Tempel des Krokodilgotts

Kein Ort ist gefährlicher, keiner verrufener als der uralte Tempel des Krokodilgotts.





# Krokodilhoehle

