



EIN 2-SEITEN DUNGEON

LAYOUT: SPHÄRENWANDERER

# WAS DAS GEHEIMNIS DER HEILIGEN QUELLE

EIN DS-ABENTEUER VON RADULF ST. GERMAIN FÜR DIE STUFEN 5-8

## DIE LEGENDE

**DER RIPPENWALD:** Dieser mittelgroße Wald gilt bei den Bewohnern seiner Umgebung als verflucht, denn dort trifft man oft auf Spähtrupps des verfluchten Ritterordens des Roten Schädels, dessen untote Brüder sich seit Jahren einen grausamen Kampf mit den Ghulen des Wurzelkönigreichs liefern.

**DIE QUELLE:** Vor gut 80 Jahren ging Sanon, ein junger Priester Helias, dennoch in diesen Wald und entdeckte nahe des Waldrandes eine heilige Quelle, die vor langer Zeit von Unbekannten durch ein freistehendes Stein-tor markiert worden war. Auf dem Tor war eine sich vor Schmerzen windende Frau abgebildet, der besorgte Helfer das Wasser der Quelle einflößten, so dass die bösen Geister der Krankheit aus ihr entwichen.

**GRÜNDUNG DES TEMPELS:** Sanon erbaute an der Stelle einen Tempel und schon bald kamen zahlreiche Pilger auf der Suche nach Heilung – und die Quelle half ihnen. Da die Gegend Schauplatz eines Krieges zweier untoter Machtgruppen ist und viele unschuldige Lebende Opfer dieses Konflikts wurden, gab es nie einen Mangel an Pilgern.

**DIE SCHWARZE NACHT:** Aber schon bald machte die Geschichte die Runde, dass der Tempel ein oder zweimal im Jahr mit einer Woche Vorankündigung für eine Nacht (die Schwarze Nacht) geschlossen sei und sogar schwer

Kranke für diese Nacht den Sanontempel verlassen mussten, um zur 10 Kilometer entfernten Stadt zu ziehen.

**DER EINDRINGLING:** Vor zehn Jahren wollte Thatos, der rebellische junge Bruder des Tempelhüters Lumon endlich herausfinden, was in einer Schwarzen Nacht im Tempel passiert. Niemand weiß, wie er die Alarmanlagen und Fallen überwinden konnte, aber als man ihn am Morgen im Tempel fand, war er um Jahrzehnte gealtert. Thatos weigert sich seitdem, über diese Nacht zu sprechen und aus dem energetischen Rebell ist ein verbitterter Säufer geworden.

## DER WAHRE HINTERGRUND

Zwar stimmt es, dass Sanon vor 80 Jahren die Quelle entdeckte, doch schon bald stellte er fest, dass diese Quelle unregelmäßig von dem verfluchten Ritterorden des Roten Schädels besucht wurde. Die untoten Ritter nutzten die Quelle, um dort gefangene Ghule mit dem heiligen Wasser grausam zu Tode zu bringen. Somit zeigt das Bild auf dem Steinportal keine Heilung, sondern eine Hinrichtung!

Zu Sanons Überraschung schlugen ihm die Untoten jedoch ein Geschäft vor – er könne die Quelle wie geplant für seinen Tempel benutzen - unter der Bedingung, dass er den Ort pflegen und bewahren würde. Die Ritter hätten aber weiterhin das Recht das Wasser ungestört für ihre Hinrichtungen zu nutzen.

Niemand weiß, was Sanon damals bewegte, aber das Geschäft kam zustande. Das dunkle Geheimnis wurde von Tempelwächter zu Tempelwächter weitergegeben. In der Schwarzen Nacht ist der Tempel verlassen und die Grufritter können durch ein unge-sichertes Fenster einsteigen.

## EINSTIEG DER HELDEN

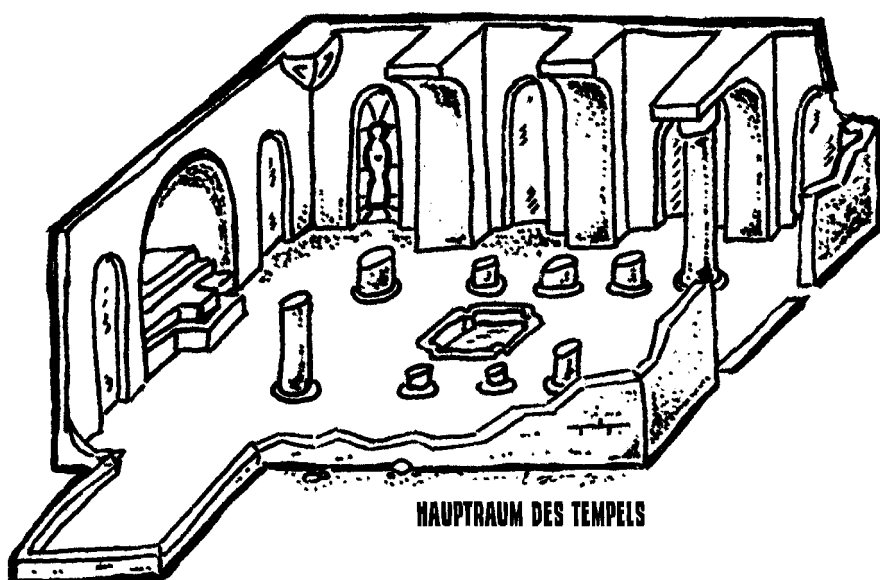
**DER AUFTRAG:** Die Charaktere werden für 300 GM beauftragt, heimlich während der Schwarzen Nacht in den Tempel einzudringen und ein altes aber wertvolles Gewand, das ihnen ihr Auftraggeber mitgibt, in der heiligen Quelle zu waschen. Fragen werden nicht akzeptiert, aber es scheint etwas mit der Erschaffung eines magischen Gegenstandes zu tun zu haben.

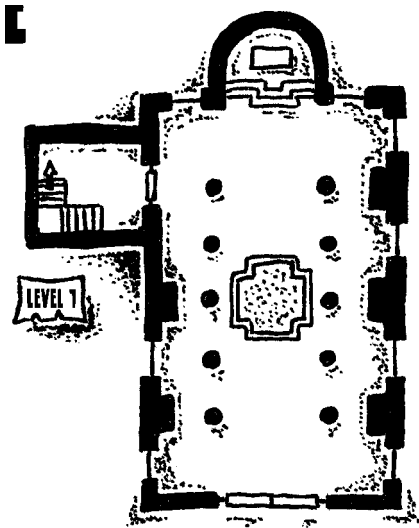
**INFORMATIONEN:** Den Helden wird die Geschichte des Tempels, der Entdeckung der Quelle und der Schwarzen Nacht erzählt. Sie werden auch auf Thatos hingewiesen, der ihnen evtl. helfen könnte. Wissen über die verfluchten Ritter und die Ghule erfordert eine Probe auf GEI+VE.

## VORBEREITUNGEN

**THATOS DER SÄUFER:** Der hochverschuldete Thatos lebt in einer Hütte im Wald. Er wird den Helden gegen 50 GM erzählen, wie man in den Tempel gelangt (durch das Fenster mit dem defekten Alarm), sich aber weigern, darüber zu reden, was er gesehen hat. Mit einer Probe GEI+AU-3 kann man ihn auf 25 herunterhandeln. Thatos wirkt wie ein Greis und ist missmutig und verbittert. Im Suff murmelt er leise und kontinuierlich fast unverständliche Beleidigungen.

**DER SANONTEMPEL:** Einsam aber gut bewacht steht der Tempel im Wald. Tag und Nacht haben Fremde Zutritt zu den Gebäuden, werden aber kritisch beäugt, wenn sie herumzuschnüffeln scheinen bzw. zu gesund wirken (da ja nur Kranke und Verletzte zum Tempel pilgern). **Lumos der Tempelhüter** ist ein muskulöser Krieger in Plattenpanzer, der nicht sehr intelligent, aber gutmütig wirkt. Er hat sich ganz dem Schutz des Tempels und seiner Gäste verschrieben. Das Wissen um den dunklen Pakt belastet ihn sehr, aber er wird aus Scham nicht darüber reden.





## DER TEMPEL

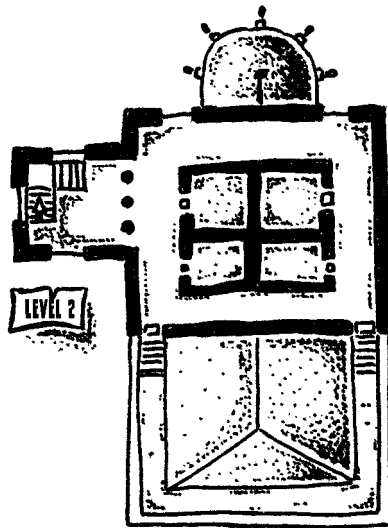
Ein gut befestigtes Gebäude mit zwei Stockwerken. Tagsüber können es die Helden besuchen und sogar dort übernachten.

**ANDERE BESUCHER:** Wenn die Helden den Tempel offiziell besuchen, werden sie allerlei andere Pilger treffen, mit denen sie sich unterhalten können. Exemplarisch sei der alte **Veon** genannt, ein rheumatischer Sklavenhändler, der jedermann mit Blicken und Worten wie Ware bewertet.

**SICHERHEITSMASSNAHMEN:** Der Tempel wird von 5 Tempelwachen und Lumos bewacht. Die Fenster und Tore sind durch allerlei Sicherheitsmaßnahmen geschützt, die teilweise nur nachts oder sogar nur in einer schwarzen Nacht aktiviert werden. Für jeden Eingang, den die Helden untersuchen, würfle 1W20, um festzustellen, wie er gesichert ist. Ausnahme ist ein bestimmtes Fenster im Obergeschoss, dessen Alarmrunne unwirksam ist und das Thatos damals benutzt hatte.

**SCHLÖSSER:** Alle Schlösser der Außentore haben einen Schlosswert von 2. Schlösser im Gebäude haben einen Wert von -2, weil sie von sehr geringer Qualität sind.

GESICHERTE EINGÄNGE	
W20	FALLE / ALARM
1-4	Lauter Alarm (Entschärfenprobe -2)
5-8	Lauter Alarm und Eindringling leuchtet für 24h grünlich (-5 auf Verstecken) (Entschärfenprobe -4)
9-12	Lichtblitz, Eindringlinge die eine Probe AGI+BE nicht schaffen sind für 1 Stunde geblendet (-8 auf alle Aktionen, die Sehvermögen benötigen.) Entschärfenprobe-2.
13-16	Blitzfalle (magischer Elementarschaden 20, nicht abwehrbar), nicht entschärfbar
17-20	Kraftfeld – Benötigt KÖ+BE zum Durchdringen, jeder Versuch führt zu einem magischen Angriff (30), abwehrbarer Schaden, nicht entschärfbar.



## NACHTS IM TEMPEL

In der Schwarzen Nacht patrouilliert Lumos mit seinen 5 Wächtern um das Gebäude und reagiert auf jeden Alarm oder jedes Geräusch. Allerdings verweilen die Wachen an verschiedenen Stellen, sodass Zeit besteht, in den Tempel einzudringen.

**NICHT ENTDECKT WERDEN:** Wegen der Dunkelheit erhält man +5 auf die Schleichenprobe, um zum Tempel zu kommen. Erst zwei misslungene Proben alarmieren die Wächter.

**KLETTERN IN DEN TEMPEL:** Mit Seilen und Wurfhaken in den Tempel einzudringen, erfordert eine Probe AGI+BE+5. Misslingt die Probe, so nimmt man durch den Fall 6 Punkte abwehrbaren Schaden (bei Patzer 12).

## BEGEGNUNGEN IM TEMPEL

**PATROUILLEN:** Im Tempel patrouillieren zwei Gruppen von Grufrittern in Anzahl der SC, die nach Eindringlingen Ausschau halten.

**HINRICHTUNGSSZENE:** An der Quelle sind 2 Grufritter +1/SC und 1 Grufritterhauptmann damit beschäftigt, einen Ghul durch langsames Einflößen von heiligem Wasser zu Tode zu foltern. Die Helden können den Ghul schon von weitem um Gnade winseln hören, in einem Kampf wird er sie aber nicht unterstützen können. Unter den Sachen des Ghuls befinden sich 3 BT:G und 5W20GM.

**DIE HEILIGE QUELLE:** Die Quelle heilt jede in ihr stehende lebende Person am Ende jeder Runde um 1W20 LK. Untote erhalten dieselbe Summe an nicht abwehrbarem Schaden - die Quelle lässt sich also hervorragend für den taktischen Einsatz nutzen.

Leider verliert das Wasser schon Minuten nach der Entnahme aus der Quelle seine Wirkung, d.h. es kann zum Beispiel nicht in Flaschen abgefüllt werden, um als Heiltrank oder als Waffe gegen Untote eingesetzt zu werden. Im Übrigen ist dies auch einer der Gründe dafür, dass die untoten Ritter so unbesorgt mit den heiligen Männern zusammenarbeiten.

## FOLGEN DES EINBRUCHS

Die Helden kennen nun die Wahrheit über den Tempel – was sie darüber denken ist ihre Sache und was sie nun unternehmen ebenfalls. Den Grufrittern jedenfalls wird eine Niederlage nur wenig schmecken und es könnte sein, dass sie beschließen, den Helden einen kleinen Besuch abzustatten.

## HINTERGRUND - DUELL DER UNTOTEN

Soll das Abenteuer weiter ausgedehnt werden, können die SC in den Kampf zwischen den Ghulen des Wurzelkönigreichs und dem Orden des Roten Schädels eingreifen.

**DIE GHULE** sind bestienhafte Höhlenbewohner aus dem Herzen des Waldes. Sie sind lediglich daran interessiert ihr Territorium zu verteidigen und leckeres Menschenfleisch zu jagen (Werte wie Zombie). Der Ghulkönig ist eine riesenhafte Kreatur, behangen mit den Grabbeigaben einer untergegangenen Kultur (Werte wie Faulbauch-Anführer).

**DIE GRUFTRITTER** des Ordens des Roten Schädels sind hingegen gut organisierte Tyrannen, deren Ziel nichts anderes als die Gründung eines untoten Ordensstaates ist. Die Ghule sollen ihnen dabei als billige Sklaven dienen, werden aber auch aus reiner Lust am Töten gejagt. Die Ordensburg der Ritter liegt nordöstlich des Waldes an einem strategisch wichtigen Pass.

EP: Je Raum 1 EP, bezwungene Gegner EP/SC, unbemerkt einbrechen: 100 EP, Ghul retten: 50 EP, Lumes zur Rede stellen: 50 EP, Lumes überzeugen: 100 EP, für das Abenteuer: 100 EP.

👤👤 TEMPELWÄCHTER/GRUFTRITTER KRI 3			
KÖR: 8	AGI: 7	GEI: 5	
ST: 6	BE: 1	VE: 1	
HÄ: 2	GE: 2	AU: 0	
🛡️ 20	🛡️ 16	🔥 7	🛡️ 4
Bewaffnung		Panzerung	
Langschwert (WB+2)		Kettenpanzer, Lederschienen, Helm, Holzschild (+5)	
Talente: Kämpfer III, Parade I			
Beute: BW: 1W20 GM, 2D:15			
GH: 6	GK: no	EP: 63	

👤👤 LUMES/GRUFTHAUPTMANN KRI 9			
KÖR: 8	AGI: 7	GEI: 5	
ST: 10	BE: 1	VE: 1	
HÄ: 5	GE: 2	AU: 0	
🛡️ 23	🛡️ 22	🔥 5/8	🛡️ 3.5
Bewaffnung		Panzerung	
Zweihänder (WB+3, GA-4)/Langschwert+1 (WB+3, GA-1)		Kettenp.+1, Plattenzeug, Helm (+6)	
Talente: Brutaler Hieb II, Kämpfer III, Magieresistent II, Parade III			
Beute: 53 GM / goldene Amtskette (250 GM)			
GH: 12	GK: no	EP: 77	