



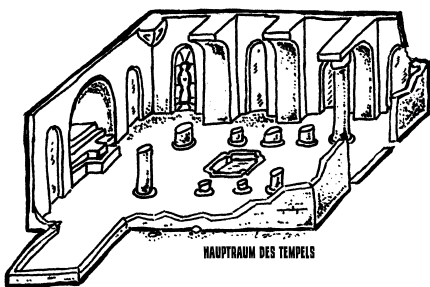
DAS GEHEIMNIS DER HEILIGEN QUELLE

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

HINTERGRUND

DIE GEGEND: Der mittelgroße Rippenwald gilt bei den Bewohnern in seiner Umgebung als verflucht, denn im Wald trifft man oft auf Spährupps des verfluchten Ritterordens des roten Schädels, dessen untote Brüder sich seit Jahren einen grausamen Kampf mit den Ghulen des Wurzelkönigreichs liefern.

ENTDECKUNG DER QUELLE: Vor gut 80 Jahren ging Sanon, ein junger Priester des Gottes der Heilung, dennoch in diesen Wald und entdeckte nahe des Waldrandes eine heilige Quelle, die vor langer Zeit von Unbekannten durch ein freistehendes Steintor markiert worden war. Auf dem Steintor abgebildet war eine sich vor Schmerzen windende Frau, der besorgte Helfer 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 Alarme 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, aber 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 ungesichertes Fenster einsteigen.

EINSTIEG DER HELDEN

DER AUFTRAG: Die Charaktere werden beauftragt, heimlich während der schwarzen Nacht in den Tempel einzudringen und dort ein altes aber wertvolles Gewand, das ihnen ihr Auftraggeber mitgibt, in der heiligen Quelle zu waschen. Dafür sollen die Helden insgesamt 300 Goldstücke erhalten. 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: Thatos lebt in einer Hütte im Wald und ist

hochverschuldet. Er wird den Helden gegen 50 GM erzählen, wie man in den Tempel gelangt (durch das Fenster mit dem defekten Alarm), sich aber weigern, über das zu reden was er gesehen hat. Mit einer Probe GEI+AU-3 kann man ihn auf 25 herunterhandeln.

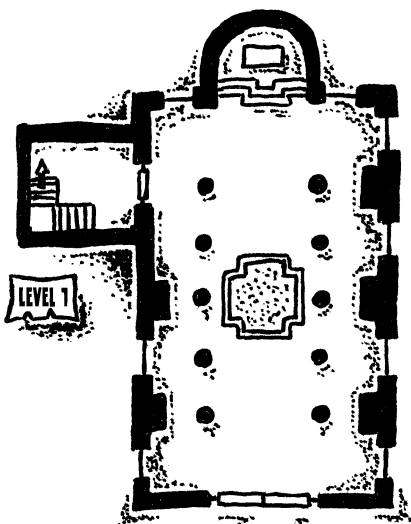
Thatos wirkt wie ein Greis und ist misstrauisch und verbittert. Im Suff murmelt er leise und kontinuierlich fast unverständliche Beleidigungen.

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 herumzuschneffeln scheinen bzw. zu gesund wirken (da ja nur Kranke und Verletzte zum Tempel pilgern).

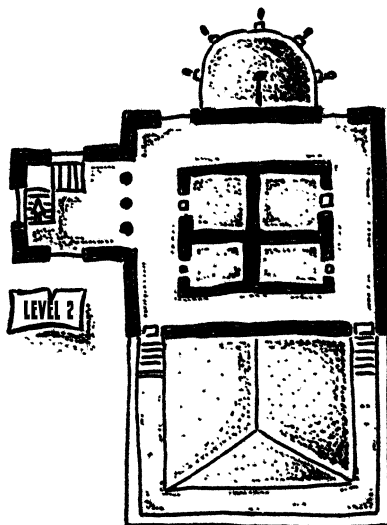
Lumon der Tempelhüter ist ein muskulöser Krieger in Plattenpanzer, der nicht sehr intelligent aber dafür sehr gutmütig wirkt. Er hat sich ganz dem Schutz des Tempels und seiner Gäste verschrieben. Das Wissen um den Pakt mit den Untoten belastet ihn sehr, aber er wird aus Scham nicht darüber reden.

DER TEMPEL

Der Tempel ist ein gut befestigtes Gebäude mit zwei Stockwerken.



Tagsüber können die Helden den Tempel besuchen und dort sogar 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 Lumon 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 1d20 um festzustellen, wie er gesichert ist. Ausnahme ist ein Fenster im Obergeschoss, dessen Alarmrune unwirksam ist und das Thatos damals benutzt hatte.

D20	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.

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

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 bei zwei misslungenen Proben werden die Wächter misstrauisch.

KLETTERN IN DEN TEMPEL: Wenn man mit Seilen und Wurfhaken in den Tempel eindringen will, so benötigt man eine Probe AGI+BE+5. Misslingt die Probe, so nimmt man beim Klettern durch Abrutschen u.ä. 6 Punkte abwehrbaren Schaden (12 bei einem Patzer).

BEGEGNUNGEN IM TEMPEL

PATROUILLEN: Im Tempel patrouillieren zwei Zweiergruppen von Gruftrittern, die nach Eindringlingen Ausschau halten. (Sind die Helden eher schwach oder nicht sehr zahlreich, kann der

Spielleiter diese Patrouillen weglassen.)

HINRICHTUNGSSZENE: An der heiligen Quelle sind 4 Grufritter 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 ein zufällig erwürfelter magischer Gegenstand und 3d20GM.

DIE HEILIGE QUELLE: Die Quelle heilt jede lebende Person, die in ihr steht am Ende jeder Runde um 1d20 Punkte. Untote hingegen nehmen am Ende jeder Runde in der sie mit dem Wasser in Kontakt sind 1d20 nicht abwehrbaren Schaden. Die Helden können die Quelle taktisch einsetzen.

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 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.



GRUFTRITTER (UNTOT)

KÖ: 8	AGI: 7	GEI: 5
ST: 9	BE: 1	VE: 1
HÄ: 3	GE: 1	AU: 0

LK: 23, AB: 16/17, Ini: 8, Laufen: 4m, Schlagen: 19/20

Fähigkeiten: Furcht, Alterung, Geistesimmun, Wesen der Dunkelheit

Ausrüstung: Kettenpanzer (AB+2), Metallhelm (AB+1), Turmschild (AB+2, -1m Laufen), Langschwert (AB+2)

Ausrüstung (Hauptmann): magischer schwarzer Kettenpanzer (AB+3, Zauberspruch *Schatten* eingebettet), Metallhelm (AB+1), Turmschild (AB+2, -1m Laufen), magisches Langschwert (WB+3), goldene Amtskette (250 Goldstücke)

TEMPELWÄCHTER (KRIEGER LEVEL 3)

KÖ: 8	AGI: 7	GEI: 5
ST: 6	BE: 1	VE: 1
HÄ: 2	GE: 1	AU: 0

LK: 22, AB: 16, Ini: 8, Laufen: 4m, Schlagen: 19

Talente: Kämpfer III, Parade I

Ausrüstung: Kettenpanzer (AB+2), Metallhelm (AB+1), Turmschild (AB+2, -1m Laufen), Langschwert (AB+2)

LUMOS (KRIEGER LEVEL 9)

KÖ: 8	AGI: 7	GEI: 5
ST: 10	BE: 1	VE: 1
HÄ: 4	GE: 1	AU: 0

LK: 24, AB: 21, Ini: 8, Laufen: 3m, Schlagen: 24

Talente: Kämpfer III, Parade III, Brutaler Hieb II (+ KÖ auf einen Angriff), Magieresistent II (+4 Schwierigkeit für Magie außer bei Elementarschaden)

Ausrüstung: Plattenpanzer (AB+3, -1m), Plattenarm/beinschienen (AB+2, -1m), Metallhelm (AB+1), Bihänder (AB+3, -2 ini, -4 Gegnerabwehr)

HINTERGRUND - DUELL DER UNTOTEN

Wenn das Abenteuer weiter ausgedehnt werden soll, können die Spieler 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. Der Ghulkönig ist eine riesenhafte Kreatur, behangen mit den Grabbeigaben einer untergegangenen Kultur.

Die Grufritter des Ordens des roten Schädels sind hingegen gut organisierte Tyrannen, der 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.