



Das Vergessene Badehaus

Hintergrund: Das vergessene Badehaus befand sich einst im Keller einer Elfenkaravanserei. Nach dem großen Krieg und der Zerstörung der oberirdischen Gebäude wurde das Bad schnell zu einer Legende und nur noch vage Gerüchte erinnern daran.

Das Abenteuer: Als die Helden in der Stadt Silberquell ankommen ist die Lage dort verzweifelt. Goblin Wolfsreiter des Nekromanten terrorisieren die Gegend und haben alle Wasserquellen verseucht um die Menschen im Dorf zur Kooperation zu zwingen. Es scheint keinen Ausweg mehr zu geben, aber ein alter Mann erinnert sich an das vergessene Badehaus, das irgendwo in den Hügeln liegen soll. Die Dorfbewohner sind schon zu geschwächt und bitten die Helden um Hilfe. Im Badehaus soll es eine Quelle direkt aus der Elementarebene des Wassers geben, allerdings erzählt man, dass der Komplex von Wasserelementaren und Geistern bewacht wird....

Atmosphäre: Einstmals war das Bad ein wunderschöner Ort aus weißem Marmor, verziert mit klassischen Ornamenten und Fresken mit Elfenkalligraphie. Man kann den alten Glanz noch an einigen Stellen erahnen, aber heute ist das Bad eine verwüstete, moderige Höhle voller Flechten und Algen. Aber noch heute hört man im Hintergrund ein sanftes Wasserrauschen.

Legende:

1. **Eingangshalle:** Die Halle wird von einer überlebensgroßen Statue dominiert, welche den Elfengott der Heilung und der Weisheit darstellt. Der Boden ist mit Schmutz bedeckt und in der südlichen Tür ist ein großes Loch.
2. **Umkleideraum:** Ein dunkler Raum mit verrotteten Holzbänken und drei kleinen Seitenkammern, die hinter schimmigen Vorhängen verborgen sind. Ein verstopftes Basin und die Statue eines nackten weiblichen Elfs vervollständigen die Einrichtung. Man hört leise Geräusche aus Richtung (5).
3. **Umkleideraum:** Wie (2), nur, dass die Statue hier männlich ist. Ein **Rattenschwarm** haust hier und vertreibt jeden Eindringling ohne ihn zu verfolgen.
4. **Eingestürzter Gang:** Dieser Teil der Katakombe ist instabil und eingestürzt. Wird der Raum durchquert, muss der Held eine +1 Athletikprobe ablegen oder er bekommt eine leichte Konsequenz, die bis zur nächsten Rast oder dem nächsten Kampf anhält.
5. **Erfrischungsraum:** Der ehemalige Erfrischungsraum wurde von zwei **Goblinhorden** entdeckt, die bei ihrer Suche nach zu vergiftenden Quellen auf das Badehaus gestoßen waren. Sie entdeckten die alten Alkoholvorräte und vergaßen erstmal ihre Aufgabe. Die Goblins feiern laut und werden die Helden unter Umständen nicht rechtzeitig bemerken.
6. **Trinkquellen:** Die beiden Quellen funktionieren noch, sind aber bereits von den Goblins vergiftet worden (+3 Ausdauerprobe oder es gibt eine Konsequenz *Vergiftet*)
7. **Vorratsraum:** Der Vorratsraum ist voll mit verdorbenen Vorräten, aber bei genauer Suche (+3) findet man etwas Elfengold und einen alten Elfendolch (Artefaktqualität).
8. **Spinnenraum:** Dieser Raum ist mit riesigen Spinnennetzen gefüllt und das Zuhause von vier hungrigen **Sprungspinnen**, die ihre Opfer auch verfolgen.
9. **Gallerie:** Diese Gallerie erlaubt einen guten Blick auf den Raum (10) und liegt ca. 3 Meter über dem Boden. Auf der Gallerie stehen Marmorsitze und alte Teppiche. Der Geist aus Raum (10) kann Wesen auf der Gallerie sehen und wird sie bedrohen und angreifen.
10. **Das Bad:** Drei Becken mit reinem Wasser dominieren diesen Raum. Der Geist des Hüters des Hauses, A'Liah, spukt noch immer in diesem Raum und versucht die vermeintlichen Plünderer und Eindringlinge zu vertreiben, kann aber die Kammer nicht verlassen. Mit etwas Verhandlungsgeschick und Zugeständnissen lässt sich ein Kampf an dieser Stelle vermeiden.
11. **Elementarkammer:** In dieser versteckten Kammer befindet sich ein Portal zur Elementarebene des Wassers, die von vier **gebundenen Elementaren** bewacht wird. Die Wesen sind Eindringlinge nicht gewohnt und werden diese angreifen. Werden die Elementare getötet, so versiegt das Portal nach 2W6 Stunden.
12. **Caldarium:** Ein überdurchschnittlich warmer Raum, der

von einem magischen Stein an der Decke erhitzt wird. Der Stein behält seine Kraft auch, nachdem er entfernt wurde.

13. **Spinnenraum:** Auch dieser Raum ist mit Spinnweben gefüllt, aber die Sprungspinnen hier sind verhungert und tot.

Lösung des Abenteuers: Die Spieler können entweder durch Gewalt oder durch einen Kompromiss die Quelle sichern. Wenn der Geist zerstört wurde, müssen sie aber einen Weg finden, weitere Goblins am Eindringen zu hindern, da diese sonst die Quelle vergiften würden. Würden die Elementarwesen getötet, so ist die Aufgabe gescheitert.

Rattenschwarm (6 durchschnittliche Gehilfen)

Belastung: □☠□□☠□□□

Fertigkeiten:

Athletik +3/+2/+1, Nahkampf +3/+2/+1, Aufmerksamkeit +3/+2/+1

Aspekte:

- Furcht vor den Flammen und dem Licht

Goblinhorde (7 durchschnittliche Gehilfen)

Belastung: □☠□□☠□□□☠□

Fertigkeiten:

Athletik +3/+2/+1/+0, Nahkampf +4/+3/+2/+1, Aufmerksamkeit +2/+1/+0/-1

Aspekte:

- Sturzbetrunken und am feiern
- Minderwertige Waffen und schlechte Moral

Gebundene Elementare (3 gute Gehilfen)

Belastung: □□□☠□□□□□□

Fertigkeiten:

Nahkampf +4/+3, Athletik +3/+2

Aspekte:

- Nicht auf dieser Ebene zu Hause

Sprungspinne

Physische Bestlastung: □□□

Geistige Belastung: □□□

Fate Punkte: 2

Konsequenz:
(max. 1)

Fertigkeiten:

Athletik +3
Nahkampf +2, Aufmerksamkeit +2*
Heimlichkeit +1

Aspekte:

- Giftiger Biss
- Blitzschneller Sprungangriff

Stunts:

- +1 auf Aufmerksamkeit für Initiative

Ausrüstung/Notizen:

Spinnenbiss (+1 Schaden)

Aliah, Geist eines Drachenblutelfen

Physische Bestlastung: □□□□□□

Geistige Belastung: □□□□□□

Fate Punkte: 9

Konsequenzen: 1.
2.
3.

Fertigkeiten:

Todesstrahl +4
Athletik +3, Aufmerksamkeit +3
Willensstärke +2, Einschüchtern +2

Aspekte:

- Untote, blauhäutige Elfe mit Seedrachenbut
- Fast stofflos und schwer zu treffen
- Das Wasser bewegt sich nach ihrem Willen
- Dehydrierender Todesstrahl

Stunts:

- Kann durch Wände gehen
- Kann das animierte Wasser zum Blocken benutzen (Willensstärke)

Ausrüstung/Notizen:

Todesstrahl (2 Zonen, +3 Schaden)