



Die Quelle

Hintergrund: Nahe der Siedlung Hammerfall befindet sich eine vergessene unterirdische Quelle, die früher von den Schlangemenschen als rituelles Bad genutzt wurde. Ein Zwergenkundschafter entdeckte die Quelle vor ein paar Monaten, musste aber die Flucht vor einem Saurier ergreifen.

Das Abenteuer: Die Agenten der Arachnoiden wollen die Zwergensiedlung zerstören und haben zu diesem Zweck alle nahen Wasserquellen vergiftet. Die Zwerge müssen nun eine Gruppe entsenden um mögliche Quellen zu finden. Den Helden würde diese Quelle zugewiesen. Im Auftrag der Arachnoiden müssten die Helden dagegen die Quelle vergiften, nachdem ein Team von Sklavengoblins verlorengegangen ist. Die anderen Mächte würden den Zwergen helfen – niemand mag die Spinnen!

Atmosphäre: Einstmals war das Bad ein wunderschöner Ort aus weißem Marmor, verziert mit Badeszenen und Glyphen.. 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:

- Eingangshalle:** Die Halle wird von einer überlebensgroßen Statue dominiert, welche den Schlangengott der Medizin und der Gifte darstellt. Der Boden ist mit Schmutz bedeckt und in der südlichen Tür ist ein großes Loch.
- 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 Schlangemenschs vervollständigen die Einrichtung. Man hört leise Geräusche aus Richtung (5).
- Umkleideraum:** Wie (2), nur, dass die Statue hier männlich ist. Ein **Zwergraptorenschwarm** haust hier und vertreibt jeden Eindringling ohne ihn zu verfolgen.
- 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.
- Erfrischungsraum:** Der ehemalige Erfrischungsraum wurde von zwei **Goblinsklavenhorden** entdeckt, die bei ihrer Suche nach zu vergiftenden Quellen auf das Badehaus gestoßen waren. Sie entdeckten die alten Maisbiervorräte und vergaßen erstmal ihre Aufgabe. Die Goblins feiern laut und werden die Helden unter Umständen nicht rechtzeitig bemerken.
- Trinkquellen:** Die beiden Quellen funktionieren noch, sind aber bereits von den Goblins vergiftet worden (+3 Ausdauerprobe oder es gibt eine Konsequenz *Vergiftet*)
- Vorratsraum:** Der Vorratsraum ist voll mit verdorbenen Vorräten, aber bei genauer Suche (+3) findet man ein paar alte Goldmünzen mit einer Schlange auf der einen und einer Zahl auf der anderen Seite und einen alten Opferdolch aus Obsidian, der eine böse Magie ausstrahlt (verleiht dem Träger einen entsprechenden Aspekt, Schaden wie normaler Dolch).
- Raptorenraum:** Dieser Raum ist mit Spinnennetzen und abgenagten Knochen gefüllt und ist das Zuhause von vier hungrigen **Sprungraptoren**. Die Raptoren kämpfen und verfolgen fliehene Helden, bis sie ein Opfer gerissen haben.
- 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.
- Das Bad:** Drei Becken mit reinem Wasser dominieren diesen Raum. Der Geist des Hüters des Hauses, Mohab, 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.
- 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.
- Gebetskammer:** Ein leerer Raum mit verrotteten Teppichen und seltsamen Schlangenmustern an der Wand.

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

Lösung des Abenteurers: 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. War es die Aufgabe der Helden, die Quelle zu vergiften, so erreichen sie ihr Ziel auf einfachere Weise.

Zwergraptorenschwarm (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

Goblinsklavenhorde (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

Sprungsraporen

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)

AMohab, Geist des Hohepriesters

Physische Bestlastung: □□□□□□

Geistige Belastung: □□□□□□

Fate Punkte: 9

Konsequenzen: 1.
2.
3.

Fertigkeiten:

Todesstrahl +4

Athletik +3, Aufmerksamkeit +3

Willensstärke +2, Einschüchtern +2

Aspekte:

- Untoter Schlangemensch mit leuchtend roten Augen
- Fast stofflos und schwer zu treffen
- Tödlicher Giftstrahlangriff
- Ewiger Hüter der Quelle

Stunts:

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

Ausrüstung/Notizen:

Todesstrahl (2 Zonen, +3 Schaden)