



EIN 2-SEITEN DUNGEON

LEKTORAT &amp; LAYOUT: SPHÄRENWANDERER

# DIE HALLEN DER REINIGUNG

EIN DS-ABENTEUER VON JONAS H. FÜR DIE STUFEN 1-4

Die Lorr-Priesterschaft von Gardburg hat ein Problem: Der alte Friedhof soll samt Hallen der Reinigung restauriert werden, jedoch hat sich irgendetwas dort eingenistet. Keiner der Priester, die zur Beseitigung des Übels ausgesandt wurden, ist bisher zurückgekehrt. Daher werden die Helden angeheuert das Ganze zu untersuchen. Die Hallen der Reinigung liegen ein gutes Wegstück von Gardburg entfernt an den Ausläufern des Kronengrats.

**1. HOF** Eine 3m hohen Mauer, die in die Außenwände der Halle übergeht, umgibt den Hof. Das große Metalltor ist nur angelehnt. Der gesamte Hof ist mit alten Gräbern übersät, deren Grabsteine zu großen Teilen von Pflanzen überwuchert und unleserlich geworden sind. Auf den Gräbern liegen alte, längst verdorrte Blumengestecke - nur eines zielt ein noch immer frischer Kranz Gänseblümchen. Dieser magische Kranz verwittert nicht und wirkt beim Überreichen einmalig den Zauber „Freund“.

**2. SCHUPPEN** Ein paar leere hölzerne Särge und eine Wendeltreppe, die in den Keller führt, sind hier zu finden.

**3. GEBETSHALLE** Die hohe Decke der Halle ist im Fackelschein nur schwer erkennbar. An ihrem Ende steht ein kleiner Lorr-Altar auf einem Podest, daneben ein bequemer Ledersessel aus dem Leder einer Nebelechse aus dem Umbarla Becken (80 GM). Auf dem Altar ist eine Statue platziert, die einen großen Mann mit einer Laterne (Lorr) darstellt, der eine aus dem Boden ragende Hand greift und ihr eine verzierte Münze entgegen reckt. Neben der Statue liegen 2 verzierte Goldmünzen in einer kleinen Schale: Wer einem Verstorbenen eine Goldmünze mit auf den Weg gibt, verhindert damit, dass dieser zu einem Untoten wird. Wer jedoch beide Münzen beilegt, veranlasst, dass der Tote nach drei Tagen wieder ins Leben zurück geholt wird (wie der Zauber „Wiederbelebung“).

**4. EINBALSAMIERUNGSRaum** Hier befindet sich ein einbalsamierter Leichnam, der, sobald man in seine Nähe kommt, anfängt zu strampeln. Wenn sich die SC länger als 1 Minute in dem Raum aufhalten (mit Dingen interagieren...) befreit sich der Tote durch eigene Kraft und attackiert die Charaktere (Werte eines Zombies). Ab der 2. Runde des Kampfes erhebt sich jede Runde eines der Einbalsamierungswerkzeuge aus dem Regal und unterstützt den Zombie im Kampf (Werte wie fliegendes Schwert, maximale Anzahl 1 je 2 SC).

**5. WASSERBECKEN** Hier befindet sich ein Wasserbecken, das einstmals mit Weihwasser















gefüllt war. In dieses heilige Becken gefülltes Wasser wird automatisch gesegnet (Weihwasser, GRW S. 75). In der Ecke des Raums befindet sich eine geplünderte Spendenkiste.

**6. TREPPENRÄUME** Je eine Treppe führt in den Keller, zu Raum 7.

**7. TREPPENHAUS** Hierher gelangt man über die Treppen in (6). Diese Vorhalle wird von zwei weiteren Treppen geteilt, die ein kurzes Stück hinunter führen. Zwischen den Treppen befindet sich ein weiterer Altar, auf dem ebenfalls eine Statue positioniert ist. Die Skulptur stellt wieder Lorr mit seiner Laterne dar, dem eine Schar kleinerer Gestalten folgt - keiner von ihnen hat ein Gesicht, einzig einen Mund mit einem eigenartig dumpfen Lächeln. Durch eine einfache Suchen-Probe (Oder Bemerkens-4) kann man von hier aus einen Geheimgang ausfindig machen, der sich durch einen Mechanismus an dem Lorrtschrein (Suchen -2) öffnen lässt. Er führt hinter das Regal in Raum 18.

**8. KAMMER DER REINIGUNG** Dieser Raum beinhaltet ein in den Boden eingelassenes Becken, das einst heiliges Wasser enthielt. In den Ecken des Raumes sind 4 kleine Schalen angebracht, in denen sich goldene Ringe (je 5 GM) befinden. Solange sich die Ringe an Ort und Stelle befinden, brennen Feuer in den Schalen, die den Raum mit einem sanften und gleichmäßigen, aber nicht sonderlich hellen Licht erfüllen. Jeder Diener der Dunkelheit in diesem Raum erleidet jede Kampfrunde pro Talentrang 1 Schadenspunkt, Diener des Lichts regenerieren hingegen jede Kampfrunde 1 Lebenspunkt pro Talentrang.

**9. GRAB DES KETZERS** Die Tür hierher ist abgeschlossen (SW: 4) und mit schweren Metallbändern verstärkt (-4 auf Eintreten). Der dahinter liegende Raum ist schwarz gefliest, auf die Fliesen wurden weiße Schutzsymbole gepinselt. Auf dem schmucklosen, ebenfalls mit Symbolen übersäten Sarg in diesem

DER KETZER					
KÖR:	4	AGI:	6	GEI:	9
ST:	13	BE:	0	VE:	4
HÄ:	17	GE:	5	AU:	4
					
Bewaffnung			Panzerung		
Klaue (WB+0)			keine		
	Feuerball, Feuerlanze, Flackern, Fluch, Kontrollieren, Magie entdecken, Schatten, Skelette erwecken, Terror, Versetzen, Zombies erwecken				
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.				
	Wesen der Dunkelheit: Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
Beute: Knochenstab (siehe Raum 9)					
GH:	15	GK:	no	EP:	128

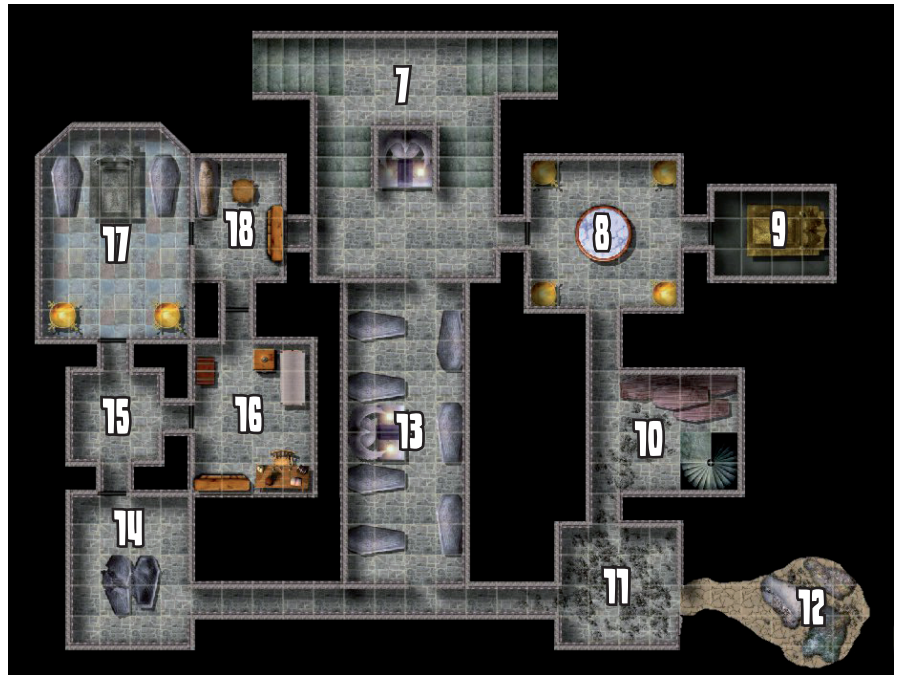
Raum steht in Freiwort geschrieben: „Hier liegt ein Ketzter, auf dass Lorr ihn nie wieder hergebe.“ Wer den Sarg dennoch öffnet, bemerkt, dass er leer ist. Wird der Raum allerdings wieder verlassen, steht urplötzlich ein verbrannter Körper in der Tür. Dieser dankt den Charakteren und verschwindet durch Raum 8. Ab diesem Zeitpunkt muss bei dem Betreten jedes Raums (Raum 8 ausgenommen) ein W20 geworfen werden, auf den die Anzahl der betretenen Räume (auch mehrfaches Betreten) seit dem Verlassen von Raum 9 addiert wird. Wenn der Wert 21 übersteigt, steht „der Ketzter“ bereits im Raum und bittet die Charaktere, ihm den Weg nach draußen zu zeigen. Wer ihm die Bitte ausschlägt, wird zu seinem Angriffsziel - wer ihm hingegen aus dem Tempel heraushilft, dem überlässt er dankend einen aus Knochen geschnitzten Stab, in den der Zauber „Kontrollieren“ und das Talent „Diener der Dunkelheit III“ eingebettet sind.











**10. WENDELTREPP** Die Wendeltreppe in diesem Raum führt hoch in den Schuppen (Raum 2). Ansonsten befinden sich hier nur weitere leere Holzsärge. Über den Boden zieht sich eine Spur, die aussieht, als sei sie in den Boden geätzt worden. Die Spur führt zu Raum 11.

**11. VERÄTZTER RAUM** Was hier wohl einst stand? Der Raum ist an Wänden und Boden komplett verätzt. Aus einem Wanddurchbruch nach 12 kann man ein Blubbern vernehmen, und wer sich länger als 5 Runden hier aufhält, wird von 1 Blob je SC angegriffen, die aus dem Durchbruch kriechen.

**12. HÖHLE DER BLOBS** Wer den Blobs nicht schon bei 11 begegnet ist, findet sie hier auf. Die Höhle ist in den Fels geätzt und am Eingang gerade hoch genug, dass man hindurch krabbeln kann. Im Zentrum beträgt die Deckenhöhe 1,60m.

**13. SARGFLUR** Dieser Flur ist mit den Steinsärgen würdiger Lorrpriester gefüllt, in seiner Mitte befindet sich ein dritter Lorr-Schrein. Die hier platzierte Statue zeigt Lorr auf einem Thron sitzend, umgeben von kleineren Gestalten, die nun ebenfalls alle Laternen tra-



BLOB					
KÖR:	10	AGI:	8	GEI:	1
ST:	0	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	4	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Säurestoß (WB+2, GA-2), Säurestrahl (WB+4)			keine		
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuer.				
	Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine „Gift trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.				
	Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. (Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.)				
	Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.				
GH:	7	GK:	no	EP:	117

gen. Wer den Gang zur Hälfte durchquert, beschwört ein dämonisches Lachen herbei, woraufhin die Sargdeckel zersplittern und sich die Skelette der Lorrpriester erheben (1 pro SC).

**14. ZERSTÖRTE GRABKAMMER** Auch hier befanden sich einmal diverse Särge, die nun zersplittert auf dem Boden verteilt sind. Zwischen Skelettknochen und Steinsplittern befinden sich jedoch nurnoch die Leichen eines einzelnen Kriegers in Kettenpanzer mit Bihänder und eines Mannes in Kutte. Beide tragen das Zeichen Lorr um den Hals.

**15. VORRAUM** Auf dem Boden von Raum 15 liegt eine weitere Leiche, wieder ein Krieger mit dem Symbol Lorr. Dieser trägt eine Karte dieser Hallen bei sich, auf der der Geheimgang jedoch nicht eingezeichnet ist. Außerdem fällt hier ein Bannkreis ins Auge, der hastig mit Kreide auf den Boden gezeichnet wurde. WG: Runenkunde: Der Bannkreis dient dem Bannen von Dämonen. Bemerken-Probe: Er weist eine kleine verwischte Lücke auf.

**16. KAMMER DES HONEPRIESTERS** Die Heimstatt des obersten Geistlichen ist mit allem aus-

gestattet, was man zum Leben braucht: ein Schreibtisch (BT: 3Z1 & 1Z3), ein Bett mit Nachtschrank, eine Truhe (BT: 2A, 3D & 4T) und ein Wandschrank (3 runenbestückte Roben, vergoldete Laterne (25 GM)).

**17. GRABMAL DES GRÜNDERS** Hier befindet sich ein großer Steinsarg, auf dessen Deckel eine Gestalt steht: Der Dämon „Gisamor“ hat sich das Grab zum Heim gemacht und attackiert die Spieler, sobald er sie sieht. Wird er verwundet, erweckt er 2 Skelette aus den kleineren Särgen. In dem großen Sarg befinden sich SC/2 Würfe auf Beutetabelle M & 200 GM.

GISAMOR					
					
KÖR:	12	AGI:	7	GEI:	7
ST:	5	BE:	4	VE:	4
HÄ:	5	GE:	4	AU:	4
					
Bewaffnung			Panzerung		
Schattenklinge (WB+3, GA-4), Feuerlanze (WB+2)			Schattenrüstung (PA+4)		
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	<b>Skelette erwecken:</b> Beherrscht den Zauber „Skelette erwecken“ mit einem Zaubern-Wert von 11.				
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen.				
	<b>Wesen der Dunkelheit:</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
GH:	19	GK:	no	EP:	382

**18. EINBALSAMIERUNGSRAUM 2** Wer auf die absurde Idee kommt, das Regel zur Seite zu schieben, enttarnt damit den Geheimgang zu 7. Die hier einbalsamierte Leiche trägt ein Obsidian- Amulett um den Hals (Magieresistenz II).

EP: Je Raum 1EP; je Kampf (besiegte Gegner EP/SC) EP; Geheimgang geöffnet 15 EP; Ketzter befreit 30 EP; für das Abenteuer 30 EP