

Der Tempel von Skeldin

Geschichte. Rund um Stadt Neunbach wurden in der letzten Zeit vermehrt böswillige Kreaturen gesichtet, die den Bewohner:innen Angst und Unbehagen bereiten. Der Bürgermeister der Stadt Neunbach bittet die Gruppe, nach dem Rechten zu sehen. Als die Gruppe den Tempel von Skeldin - eine Art kleine Kapelle - erreicht, bricht ein fürchterliches Unwetter über sie herein, vor dem Tempel ist ein Pferd angebunden. Eine in den Boden eingelassene Falltüre führt in ein unheimliches Kellergewölbe.

Eingang (1). Die Spieler:innen starten das Abenteuer hier.

Verschlossener Raum (2). Die Tür ist mit *Schlüssel #1* verschlossen. In der Kiste befindet sich eine Seilwinde bzw. der Handschlitten.

Schlucht (3). Eine etwa drei Meter tiefe Schlucht mit Stacheln am Boden. Quer durch den Raum ist ein dickes Seil gespannt. Der *Hebel (7)* zieht das Seil nach links herein.

Homunkulus (4). Im Schutt vergraben liegt ein Homunkulus, dessen Flügel die Spieler durch Wahrnehmung (SG10) entdecken können.

Kampfraum (5). Nach dem Kampf gegen die Kreatur(en) erhält man *Schlüssel #1*.

Seil (6). Mit dem Handschlitten der Seilwinde kann die Schlucht überquert werden. Probe auf Akrobatik SG 10 erforderlich. Bei einem Fehlschlag fällt der Spieler in die Schlucht und kann einen Gesch. Rettungswurf (SG 5) machen. Bei Fehlschlag stirbt der Spieler, ansonsten erleidet er 1W6 Schaden durch die Stacheln. Mit dem *Hebel (7)* kann das Seil herangezogen werden.

Dunkler Gang (8). Gang mit zwei Fackeln.

Heiltränke (9). Heiltränke in der Wand versteckt (Wurf auf Wahrnehmung)

Lagerfeuer (10). Am Lagerfeuer schläft ein alter Magier, der ebenfalls Unterschlupf gesucht hat und in den Hort des Bösen gefunden hat. Er sitzt fest und hat seinen Homunkulus losgeschickt, um Hilfe zu holen. Bekämpft die Gruppe, falls der Homunkulus gestorben ist. Der Magier hat die Tür zu (11) verriegelt.

Unterschlupf (11). Unterschlupf für viele böartige Kreaturen, die aus ihren jeweiligen Gruppen verstoßen wurden. Nach dem Kampf erhält man *Schlüssel #2*.

Bosskampf (12). Mit *Schlüssel 2* verschlossen. Finaler Kampf, um den Dungeon zu beenden. Die Gallertwürfel wurden von dem Schreckgespenst geschaffen, um das Versteck zu beschützen.



Drei Blutmücken (1).

Schreckhahn (2). Ggf. mit zwei Schreckhühnchen, je nach Zustand der Gruppe.

Schreckgespenst (3).

Drei Gallertwürfel (4). Je 4W10 TP.

Alle Monster unter
<https://openrpg.de/srd/5e/de/#monster-a-z>

Der Tempel von Skeldin

