

EIN 8-SEITEN-SOZIALER-DUNGEON

MORD IM KLOSTER DER SONNE

**EIN DS-ABENTEUER VON SINTHOLOS FÜR DIE
STUFEN 9-12**

Achtung: Dies ist kein üblicher Dungeon, sondern ein Sozialer Dungeon. In diesem geht es nicht darum physische Kämpfe (egal ob mit Schwert, Bogen oder Magie geführt), sondern soziale Kämpfe auszutragen. Der Dungeon basiert auf dem Social Combat System „Der Diskurs“ von Dzaarion und Sintholos und es ist empfohlen ihn mit diesem zu spielen.

Die Templer der Sonne bilden ihre Rekruten in einem Kloster in der Nähe des Dornenkamms aus. Dort werden sie in verschiedenen Kampfkünsten und der heiligen Magie Helias unterrichtet, auf dass sie gut ausgebildet den Kampf gegen Baarns Schergen aufnehmen mögen. Das Kloster überragt dabei ein bewaldetes Tal, durch das Besucher reisen müssen, um das Kloster von den nahen Dörfern Bergen oder Eilis aus zu erreichen.

DAS ABENTEUER

Wenn die Helden das Kloster betreten, fallen ihnen (probenlos) Aushänge auf, die um die mithilfe bei der Aufklärung eines Mordfalles helfen. Ein Paladin namens Midas, der erst vor wenigen Monaten seine Weihe erhalten hat, war ermordet im Wald gefunden worden. Da es bei den Templern der Sonne neben kämpferischem Geschick auch um moralische Reinheit geht, kann so ein Verbrechen natürlich unter keinen Umständen geduldet werden. Für Hinweise oder eventuelle praktische Hilfe beim Aufklären des Mordfalles, solle man sich beim damit beauftragten Paladin Alain melden. Die Klosterleitung unter Templer-Kommandeur Alessandro hat für Hinweise, die zur Ergreifung des Mörders führen eine Belohnung von 500 GM ausgesetzt.

DAS KLOSTER

Das Kloster brummt nur so vor Geschäftigkeit. Novizen gehen ihren gestellten Aufgaben nach. Das Wummern von Übungsschwertern und -hämmern auf hölzerne Schilde hallt über das Gelände. Das Knirschen beim Spannen von Armbrüsten und Pfeifen, wenn sie ihre tödlichen Bolzen verschießen, ertönt bei den Schießanlagen. In diversen Unterrichtsräumen werden Heil- und Schutzzauber

unter strengen Blicken beschworen und die Texte der Heiligen Schriften Helias werden in der Kirche rezitiert, bis die Novizen sie auswendig können. Außerdem eilen einige Bedienstete umher, die mit den verschiedensten Aufgaben, wie Kochen oder Putzen, beschäftigt sind. Das Hilfspersonal setzt sich meist aus jenen zusammen, die bei ihrer Novizenprüfung durchfielen und dem Orden nun auf andere Art und Weise dienen dürfen.

DIE KLOSTERANLAGE

1. KIRCHE

Eine Kirche, in der die regelmäßigen Andachten und Predigten gesprochen werden. Außerdem unterrichten die Priester hier die angehenden Paladine in den Lehren Helias, bis sie die Heiligen Bücher und Doktrin der Templer der Sonne auswendig können. Schreine, Reliefs und Bilder demonstrieren die Lehren Helias sowie die heldenhaften Taten, die von ihren Jüngern in ihrem Namen vollbracht worden sind.

2. KRÄUTERGARTEN

Ein kleiner Garten, in dem die Klosterdiener Kräuter züchten, die die Paladine heilen oder stärken sollen. (Kräuter können hier gekauft werden)

3. UNTERRICHTSRÄUME

In den Unterrichtsräumen werden die theoretischen Grundlagen der von den Paladinen verwendeten Magie gelehrt. Zwei Arten von Räumlichkeiten können hier gefunden werden. Einige Zimmer dienen überwiegend der theoretischen Vermittlung. Die Novizen sitzen an Pulten, die zu einer Tafel ausgerichtet sind. Regale voller Bücher zur Magie des Lichtes sowie Schaubilder komplettieren diese Lehrräume. Die anderen dienen dem sicheren Üben der Heil- und Schutzzauber Helias. Bann- und

Schutzzauber sind dafür hier angebracht und sollen eventuelle Missgeschicke auf den hiesigen Raum beschränken.

Godwyn unterrichtet hier tagsüber Novizen in der praktischen Anwendung von Magie. Nachts sind die Räume leer.

4. GEMEINSCHAFTSRÄUME

Abends kommen hier viele Paladine zusammen um zu entspannen, Spiele zu spielen oder einfach über die Geschehnisse des Tages zu sprechen. Kleine Tische mit erstaunlich bequemen Stühlen sind der einzige Hinweis, dass auch Paladine hin und wieder Komfort schätzen. Im Keller finden sich hier auch die Waschräume, wo sich die Paladine mit kaltem Wasser aus den Bergen nach einem harten Trainingstag waschen. Das Wasser wird über ein von Zwergen geschaffenes Rohrsystem direkt in das Kloster geleitet.

5. SCHLAFSAAL

Die Quartiere der Paladine, Novizen und Dienerschaft, wo sie auch ihre spärlichen Habe aufbewahren. Am Tag sind sie unbenutzt. Entsprechende Truhen besitzen einen Schlosswert von SW: 4. Jede Truhe enthält BW 1A: W20+5 und BW 1D: W20. Jeder Schlafraum enthält 4 Doppelstockbetten.

6. GEMÜSEGARTEN

Ein kleiner Garten, in dem die Dienerschaft Gemüse anbaut.

7. BRUNNEN

Ein Brunnen im Zentrum der Anlage, wo die Diener Wasser für den täglichen Gebrauch holen oder sich Paladine und Novizen zwischen den Trainingseinheiten erfrischen.

8. WERKSTÄTTEN

Hier stellen die Ordensdiener viele der alltäglichen Gegenstände her, die in einem Kloster benötigt werden. Außerdem wird hier die Ausrüstung der Ausbilder und Novizen gewartet.

9. HERBERGE

Eine kleine Herberge für die wenigen Besucher, die das Kloster aufsuchen. Reisende können hier zu günstigen Preisen schlafen und essen. Es werden jedoch nur 10 Gemeinschaftsräume mit je 8 Betten angeboten.

10. MENSA

Die Mensa ist während der frühen Morgenstunden, mittags und am Abend gut mit hungrigen Ausbildern und Novizen gefüllt. Diener füllen Essen, meist eine Art Brei oder einen Eintopf, in tiefe Schalen und reichen dazu einfaches Brot und Wasser. Gegessen wird an langen hölzernen Bänken.

11. ÜBUNGSPLATZ

Am Tag trainieren hier in 3 Schichten (morgens, mittags, nachmittags) Novizen den bewaffneten Nahkampf in Sparringskämpfen und gegen mechanische Übungspuppen. Kein Schatten fällt auf diesen Teil des Hofes, denn Helia soll die Novizen jederzeit im Staub des Hofes begutachten können.

Alain, der für den Fall verantwortliche Paladin, kann hier gefunden werden. Nachts ist das Gelände leer.

12. ZEUGHHAUS

Im Zeughaus wird die Ausrüstung der Paladine und Novizen gelagert und bei Bedarf ausgeteilt. Mit einer Erlaubnis von Templer-Kommandeur Alessandro können hier Waffen und Rüstungen erstanden werden.

13. SCHIESSANLAGE

Am Tag trainieren hier in 3 Schichten (morgens, mittags, nachmittags) Novizen den Fernkampf mit der Armbrust durch das Schießen auf Zielscheiben und bewegte Ziele (auf Bändern laufende Zielscheiben).

14. TORE

Die Eingangstore zum Kloster. Jeder der das Kloster verlässt oder betritt muss hier durchgehen. Besonders in den Morgen- und Abendstunden herrscht hier reger Betrieb, wenn die Klosterbewohner zu ihren vielfältigen Aufgaben ausrücken bzw. wieder zurückkehren.

15. VIENGATTER

Der Eingang zu einer Bergweide, wo die Dienerschaft Schafe und Kühe züchtet. Eine kleine spärlich eingerichtete Hütte wurde am Rand errichtet, damit die Dienerschaft auch des Nachts ein Auge auf die Herde haben kann. Der Diener Über kann hier getroffen werden.

16. RUINE

Die Ruine einer alten Kirche, die dereinst vom Heiligen Sebas, gegründet worden sein soll. Paladine, die sich etwas haben zu Schulden kommen lassen, werden oft wochenlang zur Buße und Meditation zu den Ruinen als Wachen abgestellt um Demut und Reinheit wiederzuerlangen. Paladin Brogar kann hier auf Wache gefunden werden.

17. HOCHSITZ

Der umliegende Wald ist stellenweise sehr dicht. Dafür ist er aber auch reich an Wild oder Beeren. In einem Jagdhochsitz kann der Diener Lowink gefunden werden.

18. STRASSE NACH EILIS UND BERGEN

Die Straße, die das Kloster mit den nahen Siedlungen durch den Wald verbindet. Paladin Harlon patrouilliert hier mit 2 Novizen.

DAS OPFER

Midas war ein frischgebackener Paladin mit einer aussichtsreichen Karriere vor sich. Er war sowohl mit dem Hammer als auch mit der Armbrust geschickt, sowie ein talentierter Zauberwirker. Der Kommandeur hatte ein Auge auf ihn geworfen und ihn zu seinem Protegé ernannt. Führungsverantwortung, wie die Befehlsgewalt über eine eigene Einheit, war nur eine Frage der Zeit. Vor 5 Wochen war seine Leiche im Wald unterhalb der Klippe des Klosters gefunden worden. Der Tatort schien jedoch im Kloster gelegen

zu haben, da auf dem Trainingsgelände und der Klostermauer eine Blutspur festgestellt werden konnte. Jemand hatte die Leiche also über die Mauer geworfen und dann versucht im Wald zu verstecken. Der Tod war durch einen starken Hieb mit einer Klingenwaffe, wahrscheinlich einem Langschwert, von vorne herbeigeführt worden, ohne dass er sich gewehrt hätte. Er hatte seinen Mörder also gekannt.

DER AUFTRAGGEBER

Alain ist ein großer, etwas grobschlächtiger Paladin, der die anderen Paladine bei der Nahkampfausbildung unterstützt. Er war mit Midas und Uber in einer Ausbildungseinheit. Bemüht, aber stellenweise nicht talentiert genug, stand er, wie so viele andere auch, immer im Schatten von Midas. Nur beim Umgang mit dem Langschwert kam er ihm nahe. Er ist für seine Furchtlosigkeit, Starrsinn und Unnachgiebigkeit bekannt. Eigenschaften, die Paladine sehr schätzen, vor allem wenn es um ihre schwer gepanzerten Frontkämpfer geht.

PALADIN ALAIN (MENSCH, PALADIN) STUFE 10					
Körper 8		Agilität 6		Geist 6	
ST 5	HÄ 4	BE 2	GE 3	VE 2	AU 3
Basissympathie:			Freundlich		
Lebenskraft:		22	Willenskraft:		16
Abwehr:		24	Beharrlichkeit:		10
Initiative:		10	Raffinesse:		8
Laufen:		4	Rationale Argumente:		8
Schlagen:		19	Emotionale Argumente:		9
Schießen:		-	Körperliche Argumente:		11
Bewaffnung: Langschwert +2 (WB+5, INI+2, GA-3, dank Waffenkenner)		Panzerung: Plattenpanzer +1 (PA+4) Plattenarmschiene +1 (PA+2) Plattenbeinschienen +1 (PA+2) Metallschild +1 (PA+2) Metallhelm +1 (PA+2)			
Talente: Brutaler Hieb I, Diener des Lichts III, Kämpfer I, Schütze I, Waffenkenner: Langschwert, WG: Religion Helia III, Zaubermacht I,					
Zauber: Heilende Aura (2), Heilende Hand (3), Heilendes Licht (5), Licht (7), Magische Rüstung (2), Magische Waffe (2), Schutzschild (2), Wasser Weihen (2)					
Erfahrungspunkte: 154					

DIE VERDÄCHTIGEN

Die Verdächtigen sind Angehörige des Klosters, Paladine oder Diener, die im Kloster dereinst ihre Ausbildung, ob erfolgreich oder nicht, beendet haben. Als Novizen haben sie daher auch schon früher Zugriff auf die entsprechenden Talente der Paladin- oder

Kleriker-Heldenklasse. Jeder Verdächtige verfügt über 4 Arten von Informationen. **Allgemeine Informationen** zu seiner Tätigkeit im Kloster, täglichen Aufgaben und Ähnlichem. Dazu kommen **Persönliche Informationen**, die etwas mit dem Fall zu tun haben könnten und meist einen Beweis liefern, ob bzw. dass der Verdächtige nicht der Täter sein kann. Weiterhin liefert jeder Verdächtige **Hintergrundinformationen zum Opfer**, wie spezielle Eigenschaften und eventuelle Motive, die zu dessen Ermordung geführt haben könnten. Außerdem haben seit der Ermordung **Gerüchte zum Tathergang** die Runde gemacht, die die Verdächtigen eventuell mitteilen wollen. Um an diese Informationen zu gelangen, muss ein Diskurs durchgeführt werden. Aller 25% verloren gegangener Willenskraft (abgerundet) des Verdächtigen wird dieser sofort eine (oder mehrere bei entsprechend hohem erlittenen Einfluss) dieser Informationen mitteilen. Bei einem gewonnenen Diskurs hat man damit alle Informationen erhalten, sollte man nach 75% Scheitern, so werden nur 3 der 4 Informationen mitgeteilt, usw. Danach realisieren die Verdächtigen, dass sie verhört werden und sind nicht mehr bereit weitere Informationen zu teilen und sich nicht selber zu belasten. Die Reihenfolge, in der die 4 verschiedenen Arten von Informationen mitgeteilt werden, können vom SL festgelegt werden. Werden im Rahmen des Diskurses bestimmte Informationen konkret erfragt, werden diese zuerst gelüftet. Auf Argumente, die diese Informationen enthüllen sollen, kann ein Bonus von +2 gewährt werden.

Besonders gewalttätige Gruppen können die Verdächtigen natürlich auch einfach im Kampf besiegen um an ihre Informationen zu kommen. Sie erhalten dafür 2 der 4 Hinweise, die dann als nicht freiwillig gegeben zählen und somit auch keine Erfahrungspunkte anhand der EP-Tabelle geben. *Sollte ohne Diskurs gespielt werden, muss für jede einzelne Information eine erfolgreiche Überzeugungsprobe gewürfelt werden. Talente aus dem Diskurssystem entfallen.*

Diener Uber

Allgemeines: Uber ist einer der Viehzüchter am Gatter und ein ehemaliger Novize, der bei den Abschlussprüfungen durchfiel. Außerdem hat er keine besonderen handwerklichen Talente. So wurde er den Viehzüchtern, die das Kloster mit Fleisch versorgen, zugeteilt.

Persönliches: Uber wurde wegen mangelhafter Nahkampf- und Fernkampffähigkeiten ausgemustert. So ist er zu schwach um eine Armbrust in einer vertretbaren Zeit zu spannen oder eine Klinge effektiv zu schwingen. Dafür hat er jedoch ein einigermaßen gutes magisches Gespür entwickelt, was er benutzt um die Tiere auf dem Weg zur Schlachtbank zu beruhigen.

Opfer: Uber war in derselben Ausbildungseinheit wie Midas und Alain und betrachtet sich als Freund der beiden, auch wenn er ihnen nach der Ausbildung nicht mehr als Waffenbruder beistehen konnte.

Tathergang: Midas war Günstling und Protegé von Kommandeur Alessandro sowie Gruppenbesten. Das hat sicher Neider hervorgerufen. Alain spielte

beispielsweise immer nur die zweite Geige und kam ihm nur im bewaffneten Nahkampf gleich.

DIENER UBER (MENSCH, KRIEGER) STUFE 9					
Körper 6		Agilität 6		Geist 8	
ST 0	HÄ 3	BE 2	GE 2	VE 5	AU 6
Basissympathie:			Gleichgültig		
Lebenskraft:		19	Willenskraft:		17
Abwehr:		10	Beharrlichkeit:		11
Initiative:		8	Raffinesse:		10
Laufen:		4	Rationale Argumente:		13
Schlagen:		6	Emotionale Argumente:		13
Schießen:		-	Körperliche Argumente:		8
Bewaffnung: Schaufel (WB+0)			Panzerung: Lederpanzer (PA+1)		
Talente: Diener des Lichts III, WG: Religion Helia III, WG: Tierkunde II, Zaubermacht II					
Zauber: Heilende Aura (14), Heilende Hand (15), Heilendes Licht (13), Licht (19), Magische Rüstung (14), Magische Waffe (14), Schutzschild (14), Tiere besänftigen (16), Wasser Weihen (14)					
Erfahrungspunkte: 118					

Diener Lowink

Allgemeines: Lowink ist seit geraumer Zeit der Jäger und Wildhüter des nahen Waldes. Sein Wildbret wird von den Offizieren als Delikatesse geschätzt. Als Novize wurde er mangels magischer Fähigkeiten aussortiert, hat sich aber später als großartiger Bogenschütze hervor getan.

Persönliches: Lowink betrachtet sich als guten Freund von Midas und ist über dessen Tod mehr als bestürzt. Er erinnert sich gerne an Abende, wo sie über die Schießkunst und die Zubereitung von Wildbret philosophiert haben.

Opfer: Midas war ein hochbegabter Kämpfer sowohl mit dem Hammer als auch der Armbrust.

Tathergang: Der Tatort schien das Trainingsgelände für den Nahkampf gewesen zu sein. Zumindest soll eine Blutspur von dort bis über den Wall zum Wald geführt haben, auch wenn jemand versucht hat, diese Spuren im Dreck zu verscharren.

DIENER LOWINK (ELF, SPÄNER) STUFE 11					
Körper 8		Agilität 8		Geist 4	
ST 3	HÄ 2	BE 5	GE 7	VE 2	AU 1
Basissympathie:			Freundlich		
Lebenskraft:		20	Willenskraft:		16
Abwehr:		14	Beharrlichkeit:		7
Initiative:		16	Raffinesse:		10
Laufen:		5	Rationale Argumente:		7
Schlagen:		15	Emotionale Argumente:		6
Schießen:		24	Körperliche Argumente:		14
Bewaffnung: Dolch (WB+0, INI+1) Langschwert +2 (WB+4, INI +2, GA -2) Elfenbogen +2 (WB+6, INI+3, GA-3, dank Waffenkenner)			Panzerung: Lederpanzer +1 (PA+2) Lederschienen +1 (PA+2)		
Talente: Diener des Lichts III, Schütze III, WG: Kochkunst, WG: Religion Helia III, Waffenkenner: Elfenbogen					
Zauber: Heilende Aura (3), Heilende Hand (4), Heilendes Licht (14), Licht (8), Magische Rüstung (3), Magische Waffe (3), Schutzschild (3), Wasser Weihen (3)					
Erfahrungspunkte: 170					

Paladin Harlon

Allgemeines: Paladin Harlon befindet sich meist auf Patrouille auf den Straßen Richtung Bergen und Eilis. Er beschützt damit die nahen Dörfer vor eventuell auftauchenden Banditen, als auch vor wilden Tieren. Daher arbeitet er hin und wieder auch mit Lowink zusammen, wenn er dessen Hilfe benötigt.

Persönliches: Harlon ist ein starker Krieger und Hauptmann einer 3-köpfigen Patrouille (er selbst und 2 Novizen (+4 WK, +2 BH)), der aber schon seit mehreren Wochen nicht mehr im Kloster war, da er zwischen Eilis, dem Kloster (meist zur Mittagszeit) und Bergen patrouilliert und in den dortigen Kapellen nächtigt.

Opfer: Midas hatte seine Ausbildung erst vor wenigen Monaten abgeschlossen. Es hatte für niemanden einen Zweifel gegeben, dass er es schaffen würde. Und tatsächlich hat er wie nur wenige vor ihm die mögliche Bestmarke erreicht.

Tathergang: Die Leiche von Midas war im Wald außerhalb des Klosters gefunden worden. Er war also dort entweder ermordet oder seine Leiche später dort deponiert worden.

PALADIN MARLON (MENSCH, PALADIN) STUFE 10					
Körper 8		Agilität 7		Geist 5	
ST 6	HÄ 5	BE 2	GE 3	VE 3	AU 4
Basissympathie:			Loyal		
Lebenskraft:		23	Willenskraft:		25
Abwehr:		23	Beharrlichkeit:		13
Initiative:		9	Raffinesse:		8
Laufen:		4.5	Rationale Argumente:		8
Schlagen:		23	Emotionale Argumente:		9
Schießen:		-	Körperliche Argumente:		11
Bewaffnung: Bihänder +2 (WB+6, GA-7, dank Waffenkenner)		Panzerung: Plattenpanzer +1 (PA+4) Plattenarmschiene +1 (PA+2) Plattenbeinschienen +1 (PA+2) Metallhelm +1 (PA+2)			
Talente: Brutaler Hieb I, Contenance I, Diener des Lichts III, Kämpfer III, Schütze I, Sturkopf I, Waffenkenner: Bihänder, WG: Religion Helia III, Zauber Macht I,					
Zauber: Heilende Aura (3), Heilende Hand (4), Heilendes Licht (3), Licht (8), Magische Rüstung (3), Magische Waffe (3), Schutzschild (3), Wasser Weihen (2)					
Erfahrungspunkte: 233					

Paladin Brogar

Allgemeines: Brogar bewacht im Wald die Ruine einer Kirche, die vor hundert Jahren von Heiligen Sebas, einem berühmten Pilger und späteren Märtyrer gegründet worden sein soll. Im Laufe der Jahre wurde sie verlassen und verfiel, bis sie später durch Zufall wiederentdeckt wurde.

Persönliches: Brogar bevorzugt die Armbrust als Waffe. Er wäre wegen seiner starken Fokussierung auf diese Waffe fast wegen unzureichender Nahkampffähigkeiten in der Prüfung durchgefallen. In letzter Zeit hat er sich zu sehr den Verlockungen des Bieres hingeeben und muss daher seit 2 Monaten hier mit einem anderen Paladin Wache schieben um Reinheit und Demut wiederzuerlangen. Der andere Paladin wirft ein, dass er in der Tatnacht Wache hielt während Brogar schlief, und die Ruine daher nicht verlassen haben kann.

Opfer: Midas war hoch intelligent und ambitioniert. Führungsverantwortung war nur eine Frage der Zeit. Zumal er sich in jeder Hinsicht beim Kommandeur einzuschmeicheln schien. Andererseits standen seine Fähigkeiten außer Frage.

Tathergang: Brogar hat gehört, dass Midas keine Abwehrspuren aufgewiesen hat. Es ist daher anzunehmen, dass er seinen Mörder gut kannte und ihm wahrscheinlich vertraut hat.

PALADIN BROGAR (ZWERG, SPÄNER) STUFE 11					
Körper 6		Agilität 8		Geist 6	
ST 2	HÄ 2	BE 4	GE 8	VE 2	AU 2
Basissympathie:			Gleichgültig		
Lebenskraft:		18	Willenskraft:		17
Abwehr:		15	Beharrlichkeit:		8
Initiative:		10	Raffinesse:		10
Laufen:		5	Rationale Argumente:		8
Schlagen:		12	Emotionale Argumente:		8
Schießen:		25	Körperliche Argumente:		14
Bewaffnung: Hammer +2 (WB+3, INI +2, GA -3) Armbrust +2 (WB+6, INI-2, GA-6, dank Scharfschütze und Waffenkenner)		Panzerung: Kettenpanzer +1 (PA+3) Lederschienen +1 (PA+2) Metallhelm +1 (PA+2)			
Talente: Diener des Lichts III, Scharfschütze I, Schütze III, WG: Religion Helia III, Waffenkenner: Armbrust					
Zauber: Heilende Aura (4), Heilende Hand (5), Heilendes Licht (13), Licht (9), Magische Rüstung (4), Magische Waffe (4), Schutzschild (4), Wasser Weihen (4)					
Erfahrungspunkte: 201					

Paladin Godwyn (Kampfmagier)

Allgemeines: Godwyn ist bei der Magieausbildung in den Unterrichtsräumen anzutreffen. Da er sich insbesondere ein Talent und Verständnis für Schutzzauber zu besitzen schien, hat man ihn nach der Ausbildung für weitere lehrende Tätigkeiten eingeplant.

Persönliches: Godwyn hat panische Angst vor dem Wald. Dies geht auf ein Kindheitstrauma zurück. Seine Eltern, die einfache Schafhirten gewesen waren, waren beim Versuch Teile ihrer Herde aus einem Wald zu locken, von darin hausenden Kreaturen gefressen worden. Als Waise war er dann mit Angst vor den Wäldern im Kloster aufgenommen worden.

Opfer: Midas war auch ein begabter Zauberwirker. Vor allem das Verzaubern von Rüstungen und Waffen schien ein ihm angeborenes Talent zu sein.

Tathergang: Midas Tod war frontal durch eine Klinge, zum Beispiel durch ein Langschwert, herbeigeführt worden. Die Klinge war dabei mit solcher Wucht ins Gesicht des Paladins getrieben worden, dass sie sogar den Metallhelm auf der Rückseite ein gutes Stück durchschlagen hatte.

so kann er durch einen Diskurs überzeugt werden, seinem Glauben abzuschwören.

5. DER KOMMANDEUR

Beim Kommandeur Alessandro angekommen, werden sie gebeten den Fall darzulegen. Melden sie dem Kommandeur, dass Alain der Mörder ist, wird dieser sie angreifen. Nach 3 Kampfunden wird Alain von herbeieilenden Wachen überwältigt und eingesperrt. Der Inhalt der Schatulle wird ihn als Beweis überführen.

Wird stattdessen dargelegt, dass Lowink der Mörder ist, wird Alessandro eine Patrouille aussenden, um ihn festnehmen zu lassen.

Wird erklärt, dass Midas von einer unbekannt Person ermordet wurde, so nimmt der Kommandeur dies seufzend hin und bedauert, dass der Gerechtigkeit nicht genüge getan werden konnte.

Wird einer der Verdächtigen ans Messer geliefert (z.B. aufgrund mangelnder Beweislage), werden diese ebenfalls eingesperrt.

Unabhängig davon, wen man als Täter vorbringt, erhalten die SC 500 GM als Belohnung für ihre Hilfe sowie die Erlaubnis im Kloster Ausrüstung zu erstehen.

Haben sie Alain überführt, aber verschont, zeigt er sich später mit weiteren 100 GM erkenntlich und gelobt, sich nun seines Standes als Paladin würdig zu erweisen und Helia mit ganzem Eifer zu dienen. Schwor er jedoch seinem Glauben ab, so wird er am folgenden Morgen verschwunden sein. Vielleicht wird man noch von ihm hören...

Erfahrungspunkte:

Pro verhört Verdächtigen	20EP
Pro Kampf	(besiegte EP/SC)EP
Pro freiwillig mitgeteilten Hinweis	10EP
Für im Diskurs besiegte Verdächtige	20EP
Schatulle gefunden.....	10EP
Alain überführt	50EP
Für das Abenteuer	100EP

<Diskurs, der Soziale Kampf> von Dzaarion und Sintholos

Besonderer Dank gebührt „Sphärenwanderer“ für seine Karte des Klosters



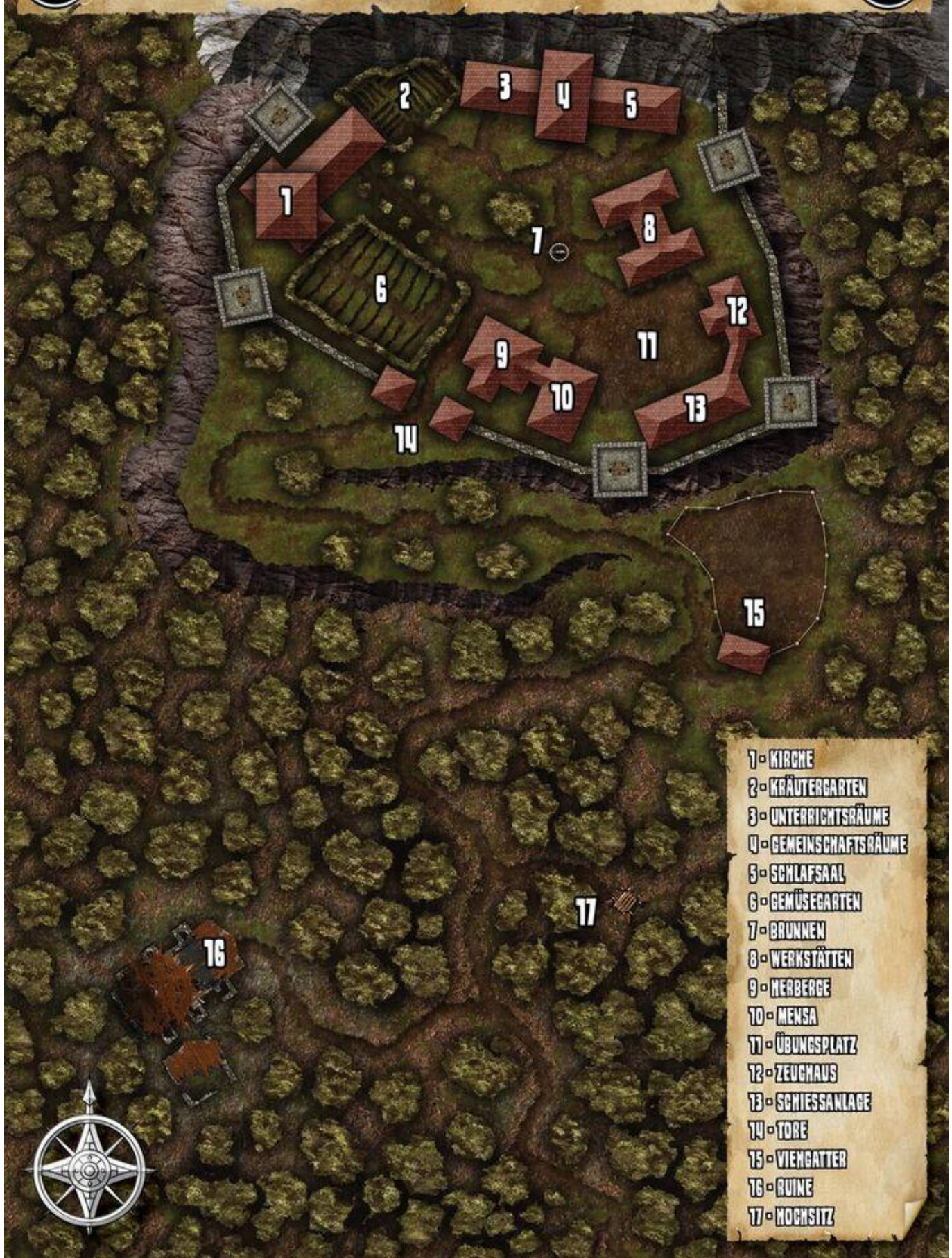
Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International



DAS-KLOSTER-DER-SONNE



- 1 - KIRCHE
- 2 - KRÄUTERGARTEN
- 3 - UNTERRICHTSRÄUME
- 4 - GEMEINSCHAFTSRÄUME
- 5 - SCHLAFSAAL
- 6 - GEMÜSEGARTEN
- 7 - BRUNNEN
- 8 - WERKSTÄTTEN
- 9 - HERBERGE
- 10 - MENSA
- 11 - ÜBUNGSPLATZ
- 12 - ZEUGHAUS
- 13 - SCHIESSANLAGE
- 14 - TORE
- 15 - VIENGATTER
- 16 - RUINE
- 17 - HOCHSITZ