

Tempel der Luft



Tempel des Feuers



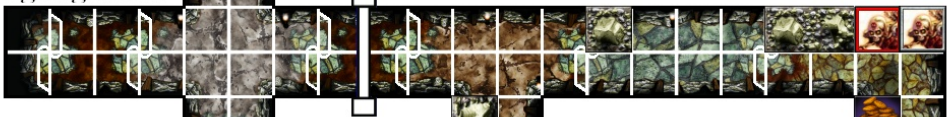
Das Sanktum



Der Gang



Eingangshalle



Tempel der Erde



Tempel des Wassers



Tempel der Elemente

By Torsten Winkelsträter

Quest Background

Ihr seid eigentlich nur auf der Durchreise Richtung Greyhaven gewesen, aber in der Nähe von Nerekhall wurdet ihr von einem Schneesturm überrascht, und das mitten im Sommer! Noch auf dem Weg zu dem Dorf, welches ihr sehen konntet hörte der Sturm auf und wurde durch eine extreme Hitze abgelöst.

In dem Dorf bekam ihr erzählt, dass das Wetter nun schon seit ein paar Tagen verrückt spielt, und dass die Ursache vermutlich in einem nahe gelegenen uralten Tempel, in dem seit ein paar Wochen wieder Bewegung herrscht, zu suchen ist, denn dieser sei vor langer Zeit als Tempel der Elemente bekannt gewesen.

Ihr beschließt, der Sache auf den Grund zu gehen und folgt der Wegbeschreibung der Einheimischen zu dem trotz des deutlich spürbaren Alters unbewachsenen Gemäuer.

Quest Goals

Euer Ziel ist es, den dunklen Mächten einen Strich durch die Rechnung zu machen und ihre Rituale zu stören. Dazu habt ihr 5 Questmarker zur Verfügung. Sollten euch diese ausgehen, kommt ihr zu spät und das Wetter befindet sich endgültig unter dem Einfluss der dunklen Mächte.

Important: Nur in den Tempeln (bzw. Bereichen), in denen sich gerade Spieler aufhalten, dürfen Monster erschaffen werden!

Die Truhen geben genau die angegebene Menge an Schätzen, egal, wieviele Spieler mitspielen (Gold wird weiterhin mit der Spieleranzahl multipliziert), und zwar dem öffnenden Spieler.

Eingangshalle

Ihr betretet die Vorhalle und seht direkt vor euch eine große Doppeltür, an der vier Einkerbungen angebracht sind, jeweils mit den Zeichen eines der vier Elemente versehen.

Außerdem gehen vier mächtige Türen
An der Tür im Nordwesten befinden sich Zeichen der Luft, im Nordosten ist eine Flamme zu sehen, im Südosten prangen unverkennbar die Striche der Erde und im Südwesten sind die Wellen des Wassers eingraviert.

Important:
Um die Tür öffnen zu können müssen sich alle vier Elementarsteine im Besitz der Gruppe (und im Bereich der Eingangshalle) befinden.

Tempel des Feuers

Euch schlägt eine enorme Hitze entgegen die euch den Atem nimmt und mit jedem Schritt weiter ins Tempelinnere wird die Hitze stärker.

Important: Jeder Held im Tempel des Feuers verliert zu Beginn seines Zuges einen AP. Sollte er keine Ausdauer mehr besitzen, verliert er stattdessen einen LP.

Sobald ein Held das Begegnungsfeld betritt, lesen Sie folgenden Text vor:

Du findest einen roten, warmen Stein, einen der vier Schlüssel zur blauen Runentür. Als du ihn dir nimmst wird dir noch heißer als es ohnehin schon ist.

Der Träger des Feuersteins verliert jede Runde, in der er den Stein bei sich trägt einen LP und falls vorhanden einen AP (ggf. nach der Wirkung eines Rast-Befehls). Er kann für einen Bewegungspunkt weiter gegeben werden.

Tempel des Wassers

Die Luft hier ist sehr feucht und auf dem Boden haben sich einige Pfützen gebildet. Eine Horde Tiermenschen hat sich hier breit gemacht.

Important: durch die Feuchtigkeit und die schlechte Luft werden von jedem Fern- und Magieangriff der Spieler je ein Schaden, Reichweite und Energie abgezogen.

Sobald ein Held das Begegnungsfeld betritt, lesen Sie folgenden Text vor:

Du findest einen grünen, feuchten Stein, einen der vier Schlüssel zur blauen Runentür. Du ergreifst ihn und wirst sofort von einer dünnen Schicht Wasser wie von einem Ölfilm umspült.

Der Träger des Wassersteins hat Probleme mit seiner Sicht. Deshalb werden Schaden und Reichweite seiner Angriffe um 2 reduziert (ein Nahkampfangriff mit negativer Reichweite schlägt fehl!). Der Stein kann für einen Bewegungspunkt weiter gegeben werden.

Tempel der Luft

Schon von der ersten Böe die euch beim Öffnen der Tür entgegenschlägt werdet ihr beinahe umgeworfen. Es folgen noch stärkere, aber inzwischen seid ihr darauf vorbereitet. Irgendwo aus dem Höhen dieser Räumlichkeiten hört ihr Flügelschlagen.

Important: In diesem Raum wird wegen des enormen Windes die Entfernung für Fern- und Magiekampfszwecke um 2 erhöht und selbst bei Nahkampfgriffen müssen nichtfliegende Kreaturen (also auch die Helden) eine Entfernung von 3 erreichen um zu treffen.

Sobald ein Held das Begegnungsfeld betritt, lesen Sie folgenden Text vor:

Du findest einen erstaunlich leichten weißen Stein, einen der vier Schlüssel zur blauen Runentür. Als du ihn an dich nimmst, wirst du sofort von wilden Böen umfegt.

Der Träger des Luftsteins kann sich wegen der Winde, die ihn umwehen nicht so auf seine Verteidigung konzentrieren und verliert deshalb 1 Rüstung (Minimum 0). Dieser Stein kann für einen Bewegungspunkt weiter gegeben werden.

Tempel der Erde

Enge Stollen lassen erahnen, dass dies der Tempel der Erde ist. Überall krabbeln kleine Spinnen umher und hier und da ragt ein Knochen aus der Erde.

Important: Die Bewegungswerte der Helden werden hier um 1 gesenkt. Außerdem können Spinnen hier über Geröllfelder hinweg ziehen (aber nicht darauf stehen bleiben).

Sobald ein Held das Begegnungsfeld betritt, lesen Sie folgenden Text vor:

Du findest einen braunen Lehmklumpen, einen der vier Schlüssel zur blauen Runentür. Als du ihn ergreifst, fühlst du dich auf einmal sehr schwer.

Der Träger des Erdsteins verliert wegen seines Gewichtes 1 Bewegungspunkt (Minimum 1). Der Erdstein kann für zwei Bewegungspunkte weiter gegeben werden.

Der Gang

Als ihr die vier Steine in die Vertiefungen einführt, ertönt ein Klacken und die Flügel schieben sich zur Seite und verschwinden in die Wand.

Hinter der Tür führt ein kurzer Gang zu einer weitem Tür, hinter der ihr Gemurmel vernehmt. Als ihr etwas genauer hinhört, meint ihr, arkane Formeln und ab und zu einen Grunzer zu vernehmen.

Der Gang ist ein eigener Bereich, d.h. wenn alle Helden darin stehen wird der OL sehr wahrscheinlich keine Monster erschaffen können. Sollte der OL Monsterhorden gespielt haben, stehen ihm die üblichen Monster zur Verfügung.

Das Sanktum

Euer Blick fällt zunächst auf die massigen Gestalten der drei Oger. Doch dahinter scheinen ein paar Hexenmeister mit einem Ritual beschäftigt zu sein. Zu eurem Glück sind sie augenscheinlich sehr vertieft in ihr Teufelswerk.

Sämtliche "Wände" direkt zwischen angrenzenden Räumen werden ignoriert (siehe Eliteoger)

In den ersten beiden Runden wird jeglicher (auch rüstungsbrechender) Schaden auf die Hexenmeister halbiert (abgerundet). Allerdings können die Hexenmeister selber in dieser Zeit nichts machen.

Sobald der letzte Hexenmeister besiegt wurde lesen Sie folgenden Abschnitt vor:

Ihr habt die Quelle des Wetterchaos offensichtlich beseitigt, die Diener der Hexenmeister suchen ihr Heil in der Flucht und ihr lasst euch von den Bewohnern Nerekhalls gerne für die Befreiung des Tempels feiern.

Schatztruhen

Kupfer 1: 2 Questmarker, 2 Bronzeschätze, 100 Gold
Kupfer 2: 3 Bronzeschätze, 1 Fluch
Kupfer 3: 3 Questmarker, 1 Bronzeschatz, 200 Gold, 1 Fluch

Silber 1: 2 Silberschätze, 100 Gold
Silber 2: 2 Questmarker, 1 Silberschatz, 1 Fluch
Silber 3: 3 Questmarker, 300 Gold, 1 Fluch

Gold 1: 2 Questmarker, 1 Goldschatz, 100 Gold, 2 Flüche
Gold 2: 2 Goldschätze, 2 Flüche