



VIEL WEINRAUCH UM ARTENAS

--- ERSTER VON ZWEI TEILEN ---

Ein Gruppenabenteuer für Abenteurer der Stufen 3 bis 6
von Lord Sven I.

HINTERGRUND

Die Helden haben sich inzwischen einen gewissen Ruf erarbeitet und somit ist es nicht verwunderlich, dass sie angesprochen werden, wenn Leute Hilfe benötigen. Die Helden werden von einer kleinen Gruppe Zwerge in Priesterornat aufgesucht, welche sich ihnen als Priester der Gottheit Artenas, dem Schutzheiligen der Handwerker vorstellen und die Helden um Hilfe bitten, da in ihrem Tempel offensichtlich Frevel begangen wurden und dieser Tempel jetzt leider geschändet ist. Sie erbitten sich entsprechend Hilfe durch die Helden, ihren Tempel von den Besetzern zu befreien, damit sie ihn wieder ihrem Gott weihen können

DER ARTENAS-KULT

Artenas ist der Gott der Handwerker, entsprechend sind die Priester gute Handwerker, jeder in seinem Bereich. Die Priesterschaft ist Fremden gegenüber sehr zurückhaltend und in sich gekehrt, wie es für Zwerge üblich ist. Jeglicher Diener des Artenas ist latent magisch begabt. Alle sind regeltechnisch als Heiler einzustufen, höherstufige Anhänger des Artenas können auch Kleriker werden – dies ist aber selten. Dieser Artenastempel ist kein Kriegerorden, sondern dient vorrangig den zivilen Belangen.

DIE PRIESTER

HOISTROM PRIESTER DES ARTENAS					
Körper 6		Agilität 7		Geist 7	
ST 3	HÄ 2	BE 0	GE 3	VE 1	AU 4
<i>Lebenskraft:</i>		18	<i>Schlagen:</i>		10
<i>Abwehr:</i>		11	<i>Schießen:</i>		10
<i>Initiative:</i>		7	<i>Zauber:</i>		11
<i>Laufen:</i>		4,5	<i>Zielzauber</i>		10
Bewaffnung			Panzerung		
Hammer (WB+1; GA-1)			Lederpanzer (PA+1) Lederzeug (PA+1)		
Fähigkeiten					
Zwerg: Dunkelsicht, Zäh, langlebig Handwerk II (Steinmetz)					
Zauber					
Heilende Hand Magische Waffe Verteidigung					
GH: 1		GK: no		EP: 67	

Hoistrom ist der Sprecher der Drei und besitzt vom Gebaren und seinem Ornat her den höchsten Ordensgrad. Die beiden anderen sind Akolythen und gerade zu Priestern geweiht worden. Hoistrom und Danar arbeiten gemeinsam als Steinmetze, wobei Hoistrom Danar in seiner Ausbildung begleitet hat. Gombur ist Schmied und hatte mit den beiden bislang nur dann Kontakt, wenn er Steinmetzwerkzeug reparieren musste, oder eine Stellage für hohe Arbeiten benötigt wurde.

GOMBUR AKOLYTH DES ARTENAS					
Körper 5		Agilität 7		Geist 8	
ST 2	HÄ 2	BE 0	GE 3	VE 1	AU 3
<i>Lebenskraft:</i>		17	<i>Schlagen:</i>		8
<i>Abwehr:</i>		10	<i>Schießen:</i>		10
<i>Initiative:</i>		7	<i>Zauber:</i>		11
<i>Laufen:</i>		4,5	<i>Zielzauber</i>		11
Bewaffnung			Panzerung		
Hammer (WB+1; GA-1)			Lederpanzer (PA+1) Lederzeug (PA+1)		
Fähigkeiten					
Zwerg: Dunkelsicht, Zäh, langlebig Handwerk I (Schmied)					
GH: 1		GK: no		EP: 61	

DANAR AKOLYTH DES ARTENAS					
Körper 6		Agilität 7		Geist 7	
ST 3	HÄ 2	BE 0	GE 3	VE 1	AU 2
<i>Lebenskraft:</i>		18	<i>Schlagen:</i>		10
<i>Abwehr:</i>		11	<i>Schießen:</i>		10
<i>Initiative:</i>		7	<i>Zauber:</i>		9
<i>Laufen:</i>		4,5	<i>Zielzauber</i>		10
Bewaffnung			Panzerung		
Hammer (WB+1; GA-1)			Lederpanzer (PA+1) Lederzeug (PA+1)		
Fähigkeiten					
Zwerg: Dunkelsicht, Zäh, langlebig Handwerk I (Steinmetz)					
GH: 1		GK: no		EP: 62	

SPIELLEITER INFORMATIONEN

Ganz so wie es aussieht, verhält es sich nicht. Die Zwerge sind Priester ihrer Gottheit, allerdings hat keine aktive oder offensichtliche Schändung des Tempels stattgefunden. Vielmehr hat es eine Veränderung in der Ausführung des Glaubens bei den aktuellen Artenaspriestern gegeben und die drei Priester wünschen sich wieder eine Rückkehr zur alten Glaubensausrichtung.

Heute konzentrieren sich die verbliebenen Priester mehr darauf, Handwerkszeug für den Kampf und die Bedrohung zu erzeugen, früher waren es Werkzeuge für Handwerker und Bauern.

Früher hat man mit dem Feuerelementar in der geweihten Esse gemeinsam handwerkliche Wunder gefertigt, heute ist dieses Elementar der Grund der Angst der drei geflüchteten Priester: die anderen Priester haben die Esse korrumpiert und das Elementar welches bislang in der Esse lebte und Werkzeuge erzeugte, fordert nun Opfer und hilft bei der Erstellung von grauenhaften Waffen.

Dies werden die Zwerge den Helden aber nicht mitteilen, da sie befürchten, dass ihnen nicht geholfen werden würde, wenn sie mitteilen würden, dass sich in ihrem Tempel ein wütendes Feuerelementar aufhält.

Ihre Hoffnung ist es, dass das Feuerelementar wieder beruhigt und auf den richtigen Weg zurückgeführt werden kann, wenn man ihm zeigt, was die ursprüngliche Idee im Tempel war: Hierzu soll der Hammer „Ihmhier“ von Hoistrom in die Esse gebracht werden und dort als Opfer an das Elementar und an Artenas verstanden werden.

Als Bezahlung kann Hoistrom den Helden kein Gold anbieten. Er bietet aber an, dass er einen Ausrüstungsgegenstand der Helden nach der Opferung von „Ihmhier“ mit der Glyphe von Artenas zu segnet.

Regeltechnisch würde dieses bei Waffen zu einer Verbesserung des WB von 1 führen und bei Rüstungen zu einer Verbesserung der Verteidigung von 1.

Mehr kann Hoistrom den Helden nicht anbieten, da sich dieses aber schon als recht umfangreich darstellt, sollten die Helden hier nicht gierig werden. Sollten sie es doch werden, kann die handwerkliche Probe von Hoistrom scheitern. Hoistrom würde sich auch mehrmals um die Segnung bemühen, wenn die Helden sich sehr um Artenas bemüht haben.

(diese Belohnung wird sich nach Absolvierung des Abenteuers ändern, aber dazu später in der Belohnung mehr)

Was die drei Geflüchteten nicht wissen, ist das die Leitung des Tempels bei weitem mehr Macht erlangen will, als ihr in ihrer Rolle zusteht. Deshalb haben einige in ihrem Kult mehr oder weniger die Seiten gewechselt und eine Beschwörung eines Dämons durchgeführt, die insoweit funktionierte, dass das bislang gütige Feuerelementar blutgierig wurde.

Wenn die Helden sich nach der Lage des Tempels erkunden, erfahren sie, dass der Tempel etwas abseits der Siedlung in eine Felswand geschlagen worden ist. Die Zwerge mögen es, unter sich zu sein und es entspricht auch ihrem Kult, dass man sich die Wertschätzung ihres Gottes erarbeiten muss, um seiner Gunst würdig zu sein. Ein Schrein neben dem Marktplatz, wo jeder Dahergelaufene ohne großen Aufwand ein Bittgebet leisten könnte, würde ihrem Gott nach ihrer Auffassung nicht gefallen.

Man kann ihn von weitem schon an den zwei Säulen links und rechts vom Eingangstor erkennen auf denen zwei übergroße Zwerge stehen und die Besucher begrüßen. Der Tempel war vor der Besetzung ein echtes handwerkliches Prunkstück, ohne protzig oder dekadent zu wirken. Leider erstrahlt seine Aura jetzt nicht mehr wie früher und die drei Vertreter der Gottheit sind entsprechend geknickt.

Sollten die Spieler nachfragen, wie der Tempel aufgebaut ist, können die drei Geflüchteten ihnen eine Skizze des Tempels darlegen und ihnen beschreiben, was wo sein sollte. Natürlich ist dies der Zustand, bevor die drei die Flucht ergriffen haben

SPIELLEITERINFORMATION

BESATZUNG DES TEMPELS

Sollten die Helden bei Hoistrom nachfragen, wie viele Priester im Tempel leben, erfahren sie folgende Auflistung:

- Es gibt den Hohepriester (Hogasch Bergpracht) und seinen Stellvertreter (Ormeanus)
- Es gibt drei geweihte Priester (Hoistrom, Obsidium und Marex)
- Und es gibt 10 Akolythen (Anwärter auf den Priesterrang – Lehrlinge)

Wenn die Helden beginnen zu rechnen, stellen sie fest, dass von diesen 15 Bewohnern, drei die Flucht ergriffen haben und somit nur noch 12 im Tempel verbleiben.

Alle Priester sind inzwischen von ihrem schändlichen Tun überzeugt und sind auch nicht mehr auf die richtige Seite zu bekehren. Bei den Akolythen ist es anders. Wenn die Helden es schaffen, diese davon zu überzeugen, dass der eingeschlagene Weg der falsche ist und sie von ihren Lehrmeistern hinters Licht geführt und verführt worden sind, werden sie sich den Helden nicht feindselig gegenüberstellen, sondern sich zu ihren geflüchteten Ordensbrüdern bewegen und dort warten.

Hoistrom gibt den Helden hierfür noch seinen Hammer „*Ihmhier*“ mit, damit das Opfer vollbracht werden kann. Damit hat Hoistrom den Auftrag erteilt; er hat ihn aber nicht konkretisiert und lässt den Helden viel Spielraum für Interpretation.

Er sieht das Elementar nicht als größeres Übel an, sondern als einen Freund, der korrumpiert wurde. Darum muss ihm der Hammer geopfert werden, um den Weg zurück zu Artenas zu finden. Mit **KEINEM** Wort wird Hoistrom erwähnen oder fordern, dass das Elementar getötet werden soll.

DER HAMMER „IHMHIER“

„*Ihmhier*“ ist auf den ersten Blick ein normaler Steinmetzhammer, es fällt aber auf, dass er gut ausbalanciert ist und sich sehr intuitiv schwingen lässt. Dies ist ursprünglich der Tatsache geschuldet, dass man mit gutem Werkzeug besser arbeiten kann. In den Hammerkopf ist die Insignie von Artenas eingearbeitet. Regeltechnisch hat der Hammer, sollten die Helden ihn im Kampf verwenden, folgende Werte:

- Hammer +1 (WB+2, INI+1, GA-1)
- Handwerksbonus +1
- Eingebundener Zauber Segen als Zauberstab (nach GRW-Seite 67)

Der „Herstellungswert“ von „*Ihmhier*“ liegt bei ca. 1.000GM; dadurch dass es sich um eine kultische Maßanfertigung handelt, wäre der Handelswert bei ca. 4.000GM. Aber kein ehrenwerter Händler würde einen geweihten rituellen Gegenstand handeln.

DER TEMPEL DES ARTENAS

DER VORHOF DES TEMPELS

Der Tempel selbst befindet sich, wie es durch die drei Geflüchteten beschrieben wurde, etwas außerhalb des Dorfes in eine Felswand hineingeschlagen. Wenn die Helden der einfachen Wegbeschreibung folgen, sollten sie ohne Probleme nach knapp drei Stunden aus einem Waldstück heraustreten und auf einen größeren aus gestampfter Erde bestehenden Hof blicken. Auf der anderen Seite des Hofes erblicken sie die beschriebenen Statuen. Schon von draußen erkennen die Helden die filigranen Arbeiten der Zwerge, die sich an den Statuen, den Säulen und am Eingangstor wiederfinden.

Wenn sich die Helden den Statuen nähern, spüren sie, was die drei mit der seltsamen Aura meinten, und dass sich irgendetwas bei ihrem Gott geändert haben muss – die Helden haben das Gefühl, das sie durch die Statuen beobachtet werden und dass diese Beobachtung nicht wohlwollend ist. Irgendwie geht von den Statuen eine unterschwellige Bedrohung aus, die es den Helden kalt den Rücken runter laufen lässt.

DER GENERELLE ZUSTAND DES TEMPELS

Dieser Tempel des Artenas ist in den Berg geschlagen. Die Priester haben vor geraumer Zeit erkannt, dass an dieser Stelle eine heiße unterirdische Magmaader fließt und speisen mit dieser Ader ihre Esse. Da sie sich aber zwergentypisch im Berg wohler als davor fühlen, haben sie ihren Tempel in den Berg getrieben und ihre Esse zum kulturellen Zentrum des Tempels gemacht.

Die Bergleute des Tempels haben die Räume und Gänge aus dem Berg getrieben, die Steinmetze haben die rohen Wände wieder verputzt und mit Steinfliesen am

Boden und den Wänden wieder verkleidet. Die Fliesen sind nicht poliert, aber man erkennt auch ohne Fachmann zu sein, dass hier viel Liebe und Einsatz in die Verkleidung der Wände gesteckt wurde.

Ebenso verhält es sich mit den Decken und den Türen. Beide sind aus dunklem Holz gefertigt und zumindest die Türen sind mit Einlegearbeiten verziert. Ebenfalls ist in jede Tür als Einlegearbeit in zwergischen Runen hinterlegt, was man hinter der Tür erwarten kann.

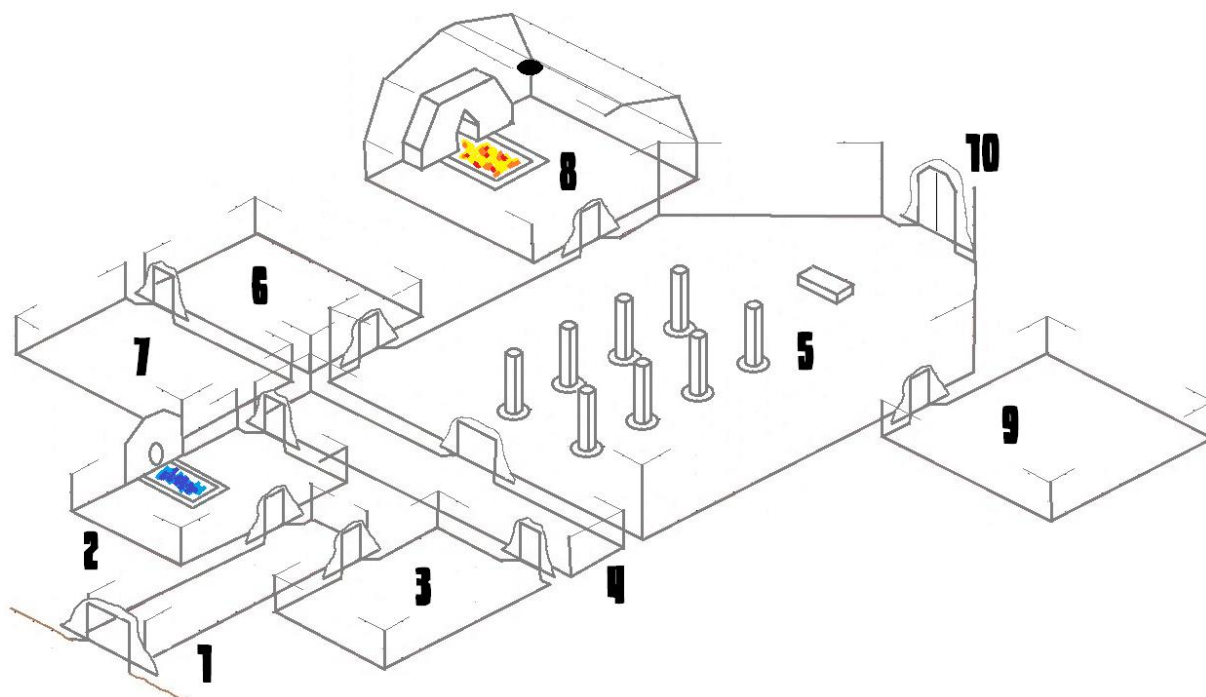
Auch hieran zeigt sich, dass der Tempel ursprünglich immer für Besucher geöffnet war und man sich über Pilger oder einfache Besucher freute. Das sieht man auch an der Deckenhöhe und der Höhe der Türen, den beide sind weit höher als es für Zwerge notwendig ist: Die Deckenhöhe ist bei zweieinhalb Schritt, die Türhöhen bei zwei Schritt.

Weiterhin sind in allen Räumen Nischen mit Feuerschalen eingelassen, die mit Feuer aus der Esse betrieben werden. Entsprechend ihrer Zugehörigkeit zur Esse mussten diese Feuer selten erneuert werden und gaben immer ein wohliges warmes Licht ab.

Inzwischen ist das Licht noch immer vorhanden, aber die Helden spüren von der wohligen Wärme nicht mehr viel.

Aufgrund ihres handwerklichen Geschicks haben es die Zwerge geschafft ein ausgeklügeltes Belüftungssystem zu etablieren. Jeder Raum hat an einer Stelle auf Bodenhöhe hinter einem metallischen Gitter einen Lufteinlass und an der höchsten Stelle an der Decke einen Luftauslass, der die verbrauchte, warme Luft durch ein Lüftungssystem aus dem Tempel führt.

DER GRUNDRISS DES TEMPELS



NO1 - DER EINGANGSBEREICH

Wenn die Helden den Tempel betreten, kommen sie als Erstes in eine größere Eingangshalle, die früher wohl der Eingangs- und der Willkommensbereich war. Von hier erstrecken sich zwei weitere Türen, die in weitere Räume führen. Der Eingangsbereich selbst hat von seiner kühlen Eleganz wenig eingebüßt, aber in dem Bronzerelief an der Wand gegenüber der Eingangstür (ein übergroßer Zwerg schwingt einen Schmiedehammer auf einem Werk Tisch, der Artenas geweiht ist) sind an mehreren Stellen Kratzer und Scharten eingefügt worden, so als wollte man das Ansehen von Artenas reduzieren. Links und rechts in den Wänden säumen sich in Nischen verschiedene kleine Statuen, die Priester oder Heroen des Artenas darstellen und in ihre Hände Feuerschalen halten, die den Gang erleuchten.

In die Tür zur Linken sind in zwergischen Runen die Worte: Reinigung für die Reisenden eingelassen.

In die Tür zur Rechten sind in zwergischen Runen die Worte: Erholung für die Reisenden eingelassen.

NO2 - DER RAUM DER RITUELLEN WASCHUNG

Wenn die Helden den Eingangsbereich verlassen haben, kommen sie in einen Raum mit einer größeren Bodenwanne in dem man sich früher den Dreck der Reise vom Leib waschen und sich entsprechend für den geweihten Bereich des Tempels vorbereiten konnte. An den Wänden erstrecken sich steinerne Sitzbänke, hinter denen sich kleine Nischen befinden, in die man seine Privatsachen einlagern kann, wenn man den weiteren Tempel betreten möchte.

Hinter dem hüfttiefen Becken findet sich eine Steinmetzarbeit in Form eines bärtigen Zwerges in die Wand eingelassen aus dessen geöffneten Mund Wasser in das Becker hineinläuft. Das Wasser hat eine angenehme Temperatur, nicht zu warm, nicht zu kalt und macht deutlich, dass Besucher hier stets willkommen waren.

In der bergseitigen Mauer finden die Helden eine hölzerne Tür, in der in zwergischen Runen Worte eingelassen sind: Zugang zum Andachtsraum.

HINWEIS

Wenn die Helden sich hier die Hände und das Gesicht waschen, werden sie um 1W20 geheilt. Sollte ein Held in dem Becken komplett untertauchen, wirkt für die Zeit des Aufenthaltes im Tempel der Zauber Segen (nach GRW-Seite 67) auf ihn.

Dies soll ausdrücken, dass die Arbeit der Kultisten den Ort noch nicht völlig korrumpiert hat und nach wie vor Chancen bestehen, dass man den Tempel retten kann. Die Heilung wirkt aber nur einmalig, mehrmaliges Waschen macht die Helden nur noch sauber und wieder nass.

NO3 - DIE GÄSTEUNTERKUNFT

Die Helden betreten einen kleinen Raum, welcher mehrere Pritschen aufweist und Nischen in den Wänden hinter den Pritschen, in denen man seinen Besitz einlagern konnte. Offensichtlich ist oder war das der Raum, in dem Besucher dieses Tempels Pause gemacht haben, bevor sie die Heimreise angetreten haben oder bevor sie den Tempel betreten haben.

In diesem Raum sind nur zwei Feuerschalen in die Wände eingelassen. Sie befinden sich hinter kunstvoll durchlöcherten Metallblenden, sodass der Ruheraum dauerhaft in ein schummriges Licht getaucht ist, welches früher beruhigend gewirkt hat, nun aber aufgrund seiner Dunkelheit eher bedrohlich wirkt.

In der bergseitigen Mauer finden die Helden eine hölzerne Tür, in der in zwergischen Runen Worte eingelassen sind: Zugang zum Andachtsraum.

NO4 - DER VERBINDUNGSFLUR

Sowohl über den Waschraum als auch über den Ruheraum kommen die Helden in einen Flur, der sie zu einer großen Türöffnung geleitet. Diese große Türöffnung führt in den Andachtsraum.

Außer das auch in diesem Raum Feuerschalen in Nischen in die Wände eingelassen sind, weist dieser Raum keinerlei Besonderheiten auf.

NO5 - DER ANDACHTSRAUM

Vor den Helden erstreckt sich ein großer ausgehöhlter Höhlenraum im Berg, zwei Stockwerke hoch, getragen von schweren Säulen, die in zwei Reihen den Weg zum Altar am Ende des Raumes flankieren. Am Ende des Säulenganges befindet sich ein Altar.

Entgegen den anderen Räumen gibt es hier keine hölzerne Decke. Die Steinfliesen gehen in einem geschwungenen Bogen hoch zu den Säulen. Die Säulen selbst sind direkt aus dem Stein geschlagen und nur an einigen Stellen mit passend farbigem Mörtel aufgefüllt worden, wo die originale Steinstruktur die Stütze nicht unterstützt hätte.

Neben den Säulen stehen mehrere kunstvoll gearbeitete hölzerne Bänke auf denen Gläubige und Pilger hätten Platz nehmen und dem Gottesdienst beiwohnen können. An der linken Seite sind zwei Türen zu erkennen; in die erste ist das zwergische Wort für „Akolythen“ eingelassen, in die zweite das zwergische Wort für „Esse“. Auf der rechten Seite ist ebenfalls eine Tür zu erkennen, auf ihr ist das zwergische Wort für „Lager“ zu erkennen.

Hinter dem Altar können die Helden ein großes hölzernes Tor erkennen, in das das Ornament für Artenas eingelassen ist. Links und rechts neben diesem Tor stehen wieder zwei zwergische Statuen, bei denen die Helden wieder, wie bei den Statuen vor dem Tempel, das Gefühl haben, dass sie beobachtet werden und dass diese Beobachtung nicht wohlwollend ist.

An beiden Seitenwänden sind bronzene Statuen zu erkennen, die auf niedrigen Sockeln stehen und Zwerge in Posen ihres Handwerks darstellen. Vor diesen Statuen (aber noch auf dem Sockel) und auf ungefähr zweieinhalb Schritt Höhe an den Säulen sind Feuerschalen angebracht, mit denen der Andachtsraum erleuchtet wird.

SPIELLEITERINFORMATION

Diese kleineren bronzenen Statuen sind die einzigen Statuen, die bislang nicht korrumpiert wurden. Wenn die Helden angegriffen werden und Artenas um Hilfe anrufen (und sie sollten das ernst meinen, eine Forderung, das Artenas ruhig unterstützen könne, sie würden ja immerhin für ihn streiten wird nicht als Anrufung betrachtet), werden sich diese Statuen in Bewegung setzen und die Helden verteidigen. Wichtig ist: nur verteidigen: Sie greifen nicht an, aber sie stellen sich zwischen den Helden und seinen Angreifer, und werden vor den Helden die Fernangriffe der Gegner abbekommen.

Es gibt Anzahl der Helden -2 bronzene Statuen, immer eine abgerundete gerade Anzahl, mindestens zwei

BRONZESTATUE					
Körper 12		Agilität 2		Geist 1	
ST 3	HÄ 4	BE 1	GE 0	VE 0	AU 0
<i>Lebenskraft:</i>		13	<i>Schlagen:</i>		19
<i>Abwehr:</i>		20	<i>Schießen:</i>		0
<i>Initiative:</i>		3	<i>Zauber:</i>		-
<i>Laufen:</i>		2	<i>Zielzauber</i>		-
Bewaffnung			Panzerung		
Metallkörper (WB +4)			Metallkörper (PA +4)		
Fähigkeiten					
Geistesimmun					
GH:	8	GK:	kl	EP:	44

Vor dem Altar sehen die Helden drei Zwerge stehen, die ihnen im Moment den Rücken zudrehen und sich mit irgendwas aus dem Altar beschäftigen. Wenn die Helden sie ansprechen, beziehen die drei Position vor dem Altar und lassen die Helden keinen Blick auf den Altar werfen. Die drei sind praktizierende Kultisten und haben sich dem neuen Edikt im Orden voll unterworfen. Im Moment testen sie die Schneidkraft ihrer neuen Klingen an einem Opfer, das auf den Altar gebunden ist und nun tot und wie ein Stück Wild aufgebrochen auf dem Altar liegt.

Wenn die Helden genauer hinschauen (Bemerkensprobe +2) erkennen sie die Blutspritzer auf der Kleidung der Kultisten und an der Klinge, die der Sprecher noch schnell weggesteckt hat.

Die drei versuchen die Helden zu beruhigen das hier alles wie immer sei, sie sich keine

Sorgen machen bräuchten und man sich freue, dass der Tempel wieder Besucher habe. Sie sind sehr am Verbleib ihrer drei Ordensbrüder interessiert und sie bieten den Helden eine Unterkunft im Gästebereich an.

Sollten die Helden darauf nicht eingehen oder gar die Leiche auf dem Altar entdecken, werden die Kultisten zum Angriff blasen und versuchen, die Helden zu töten.

Einer der Kultisten macht sich von Anfang an auf den Weg in Richtung der Unterkunft der Akolythen, um Hilfe zu holen. Der Priester ruft in der ersten Runde seinen neuen Gott an und ruft somit aus den Feuerschalen kleine Feuergeister, die die Helden ebenfalls angreifen.

Die Angriffe der Elementare sind mit dem Zauber Flammenstrahl zu vergleichen und verhalten sich regeltechnisch ähnlich. Bei einer 19/20 bei der Verteidigung mit einem brennbaren Gegenstand (nicht metallische Rüstung gehört auch dazu) beginnt dieser Gegenstand zu brennen. Die Spieler können eine Aktion opfern, um in der ersten Runde nach Entzündung das Feuer zu löschen, ohne dass die Ausrüstung irreparablen Schaden nimmt. Sollte nicht gelöscht werden, reduziert sich in der zweiten Runde der WB bzw. die PA um 1 und bleibt bei dieser Reduktion auch nach Erlöschen der Flammen. Am Ende der dritten Runde ist der Ausrüstungsgegenstand zerstört.

Sollten sie Helden nass sein, findet dieses erst ab dem zweiten Patzer statt (der erste Patzer lässt die Rüstung trocknen, der zweite löst die oben beschriebenen Regel aus (aber nur bei einer „20“)).

Wenn die Kleidung eines Helden brennen sollte, erleidet er jede Runde, in der die Kleidung brennt, den gleichen Angriff wie in der Runde, der seine Kleidung zum Brennen gebracht hat.

OBSIDIUS PRIESTER DES DÄMONS					
Körper 6		Agilität 6		Geist 8	
ST 1	HÄ 2	BE 1	GE 3	VE 1	AU 5
<i>Lebenskraft:</i>		17	<i>Schlagen:</i>		7
<i>Abwehr:</i>		10	<i>Schießen:</i>		10
<i>Initiative:</i>		7	<i>Zauber:</i>		13
<i>Laufen:</i>		4,5	<i>Zielzauber</i>		11
Bewaffnung			Panzerung		
Hammer (WB+1; GA-1)			Lederpanzer (PA+1) Lederzeug (PA+1)		
Fähigkeiten					
Zwerg: Dunkelsicht, Zäh, langlebig Handwerk II (Holzbearbeitung)					
Zauber					
Heilende Hand Magische Waffe Schutzschild					
GH:	1	GK:	no	EP:	73

AKOLYTH DES DÄMONS					
Körper 7		Agilität 7		Geist 6	
ST 3	HÄ 3	BE 0	GE 3	VE 1	AU 2
<i>Lebenskraft:</i>		20	<i>Schlagen:</i>		13
<i>Abwehr:</i>		14	<i>Schießen:</i>		10
<i>Initiative:</i>		2	<i>Zauber:</i>		8
<i>Laufen:</i>		4,5	<i>Zielzauber</i>		9
Bewaffnung			Panzerung		
Streithammer (WB+3; Ini-4)			Lederpanzer (PA+1) Lederzeug (PA+1) Metallhelm (PA+1; Ini -1)		
Fähigkeiten					
Zwerg: Dunkelsicht, Zäh, langlebig Handwerk I (Steinmetz)					
GH:	2	GK:	no	EP:	58

FEUERGEIST					
Körper 9		Agilität 5		Geist 1	
ST 0	HÄ 5	BE 0	GE 3	VE 0	AU 0
<i>Lebenskraft:</i>		12	<i>Schlagen:</i>		0
<i>Abwehr:</i>		22	<i>Schießen:</i>		11
<i>Initiative:</i>		6	<i>Zauber:</i>		-
<i>Laufen:</i>		3,5	<i>Zielzauber</i>		-
Bewaffnung			Panzerung		
Flammenwurf (WB+3; INI+1)			Körperlos (PA+8)		
Fähigkeiten					
Elementarwesen Fliegen					
GH:	7	GK:	no	EP:	61

Sollten die Helden das Nachtlager annehmen, werden die Kultisten sie den Rest des Tages daran hindern den Andachtsraum nochmal zu betreten und in der Nacht werden die Helden von SC*2 Flammengeistern, SC Kultisten-Akolythen und SC/2 (abgerundet) Kultisten-Priestern angegriffen.

NO6 - DER SCHLAFRAUM DER AKOLYTHEN

Die Helden entdecken den Schlafraum der Akolythen (so sie der zwerghischen Runen mächtig sind – ansonsten ist es ein Schlafraum, den sie nicht näher definieren können). Er ist nicht prunkvoll eingerichtet oder besonders beeindruckend. Vor jedem Bett steht eine Truhe, in der die Priester ihre privaten Gegenstände aufbewahren. In einer Ecke brennt ein kleine Feuerschale, die den Raum gut ausleuchtet. Die Schlafstätten sind aus dem Stein gehauene Pritschen, auf denen Strohsäcke und Decken liegen.

Wenn die Helden genauer hinschauen, stellen sie fest, dass die Truhen, die Bettdecken und sogar die Pritschen selbst unterschiedliche Qualitäten aufweisen. Offensichtlich müssen die Akolythen ihr Können unter Beweis stellen und sich ihre eigenen Ausrüstungsgegenstände herstellen.

Im Schlafraum der Akolythen befinden sich drei Akolythen: entweder sie kommen ihren Kultmitgliedern zur Hilfe, da sie gerufen wurden, oder sie werden durch die Helden überrascht. Die geschlossenen schweren hölzernen Türen verschlucken überraschend viel Lärm.

Wie auch im Gästebereich am Eingang des Tempels sind hier die zwei Wandfackeln mit kunstvoll durchlöcherten Metallblenden verdeckt, so dass der Raum in ein Halbdunkel gehüllt wird.

Im Falle eines Kampfes gelten die bereits oben beschriebenen Werte der Akolythen des Feuers. Wenn die Helden es schaffen sollten, die Akolythen zu überzeugen, dass sie auf dem falschen Weg sind, können die Akolythen auch den Tempel verlassen und sich zu den anderen Flüchtlingen zurückziehen.

NO7 - DIE NASSZELLEN DER AKOLYTHEN

Die Helden betreten die sanitären Einrichtungen des Tempels. Scheinbar haben die Erbauer eine unterirdische Wasserader gefunden und irgendwie

umgeleitet. In der Mitte des Raumes steht ein kleiner Springbrunnen, dessen Abwasser unter zwei Löchern im Boden an der äußeren Wand entlangfließt und dann in der Tempelwand wieder verschwindet. Das Wasser aus dem Springbrunnen hat die gleiche angenehme Temperatur wie das Wasser im Reinigungsbecken am Eingang des Tempels.

Hinter zwei Vorhängen findet man zwei weitere Löcher im Boden über denen ein hölzernes Brett mit größerem Loch montiert ist. Daneben steht ein Eimer mit einem Schwamm am Stock, der in Essigwasser ruht.

Beleuchtet wird der Raum durch vier Feuerschalen, die jeweils links und rechts neben polierten bodentiefen Metallplatten auf zwergischer Augenhöhe brennen.

NOB - DIE ESSE

Die Helden betreten den Raum mit der alten Esse und dem Schmiedeamboss. Ähnlich wie der Andachtsraum hat auch dieser Raum keine hölzerne Decke. Ein gewölbter und gefliester Bogen erstreckt sich stattdessen über den Köpfen der Helden. An höchster Stelle erkennen die Helden den rußgeschwärzten Luftabzug. Durch einen großen Blasebalg wurde die nötige Wärme erzeugt, um Schmiedewaren herzustellen und weiter zu veredeln. An den Wänden sammeln sich die Schmiedewerkzeuge und die Scharfen zeugen von häufigem Gebrauch der Werkzeuge.

In diesem Schmiederaum finden die Helden ein Feuerelementar, welcher sie wutentbrannt angreift und keinerlei Gnade oder Rücksicht zeigt.

Ursprünglich hatten die Tempeldiener ein Feuerelementar in ihren Dienst aufgenommen und in gemeinsamer Koexistenz ihren jeweiligen Zielen gedient: das Elementar wurde von den Tempeldienern gefüttert und durch die Wärme des Elementars konnten die Diener wunderschöne Handwerksarbeiten zu Ehren ihres Gottes erstellen. Nachdem die dunklen Beschwörungen stattgefunden hatten, wurde auch dieses Feuerelementar von den dunklen Mächten korrumpiert und ist nun nicht mehr Herr seiner Sinne.

WÄCHTER DER ESSE					
Körper 13		Agilität 6		Geist 1	
ST 4	HÄ 6	BE 0	GE 0	VE 0	AU 0
Lebenskraft:		58		Schlagen: 19	
Abwehr:		27		Schießen: 0	
Initiative:		6		Zauber: -	
Laufen:		4,5		Zielzauber: -	
Bewaffnung			Panzerung		
Flammenhieb (WB+2)			Keine feste Gestalt (PA+8)		
Fähigkeiten					
Elementarwesen					
Mehrere Angriffe (+1)					
GH:	15	GK:	gr	EP:	110

Die Helden haben nun mehrere Möglichkeiten:

- Sie schaffen es, „Ihmhier“ in die Esse zu werfen und dabei deutlich zu machen, dass dies ein Opfer für Artenas ist. Aufgrund der positiven Konnotationen, die das Elementar mit diesem Hammer hat (immerhin hat es bei der Erstellung mitgewirkt, erkennt es, dass es auf dem falschen Weg ist und stellt seine Handlungen ein)
- Sie schaffen es, das Feuerelementar zu besiegen, aber töten es nicht. Wenn die Helden es auf unter 10 Lebenspunkte bekämpft haben, zieht es sich in die Esse zurück und sucht Schutz. Wenn die Helden es am Leben lassen, erkennt das Elementar an, dass der neue Kult auch nicht stärker als Artenas ist und es doch lieber wieder friedlichen Zielen dienen möchte. Sollten die Helden hierbei „Ihmhier“ behalten, wird dies als Diebstahl an einem Gott gewertet und die Helden müssen mit den Konsequenzen leben...
- Sie schaffen es, das Feuerelementar zu besiegen und töten es dabei. Das Elementar war und ist ein integraler Bestandteil des Artenas-Tempels. Wenn es stirbt, fehlt den regulären Artenaspriestern nicht nur eines ihrer wichtigsten Werkzeuge, sondern auch ein guter alter Freund. Es wird bei einem Tod des Feuerelementares keinen Folgeauftrag geben und die Artenaspriester wollen mit den Helden auch nichts mehr zu tun haben.

NO9 - DIE LAGERSTÄTTE DER KULTGEGENSTÄNDE

Die Helden entdecken den Lagerraum des Handwerkertempels. Allem voran finden sie Rohstoffe: Hölzer, Steine, Erze, Metallbaren, vorgefertigte Waren, die noch weiterverarbeitet werden müssen. Konkrete Werkzeuge oder Waffen finden sie keine, allerdings können sie mit etwas suchen mehrere Edelsteine und Edelmetalle finden.

Wenn die Helden etwas während des Abenteuers verwenden und die Sachen zurück packen ist für den Artenastempel alles in Ordnung. Wenn sie es mitnehmen und den Priestern erst auf Verlangen wieder geben, sind diese nicht glücklich, aber es ist im Prinzip nichts passiert, wenn sie die Sachen aber behalten, haben sie Diebstahl begangen – es obliegt dem Spielleiter, wie sich Diebstahl an einem Gott in seiner Welt auswirkt - in diesem Setting gehört Artenas zum Licht; also nur Götter der Dunklen Seite sollten dieses Verhalten irgendwie positiv honorieren.

ARBEITSKONSTRUKT					
Körper 10		Agilität 6		Geist 4	
ST 3	HÄ 3	BE 2	GE 0	VE 0	AU 0
<i>Lebenskraft:</i>		46	<i>Schlagen:</i>		15
<i>Abwehr:</i>		15	<i>Schießen:</i>		0
<i>Initiative:</i>		8	<i>Zauber:</i>		-
<i>Laufen:</i>		3,5	<i>Zielzauber</i>		-
Bewaffnung			Panzerung		
Eisenhände (WB+2)			Hartholz (PA+2, LA-1)		
Fähigkeiten					
Konstrukt					
Geistesimmun					
GH:	7	GK:	gr	EP:	89

Die Arbeitskonstrukte sind eine interessante Kombination aus Fässern und metallischen Gelenken und nicht per se aggressiv. Sie wehren sich, wenn die Helden sie direkt angreifen oder sie die Helden bei einem Diebstahl erwischen. In beiden Fällen kämpfen sie aber bis zum äußersten.

Sollten die Helden die Quest erfolgreich abschließen und die Arbeitskonstrukte durch sie zerstört worden sein, wird das nicht positiv durch die verbleibenden Priester honoriert.

NO10 ZUGANG ZUM INNEREN HEILIGTUM

Hinter dem Altar befindet sich ein großes Portal, in welches das Zeichen des Artenas eingearbeitet worden ist. In zwergischen Runen ist rechts neben dem Portal in einen Stein geschlagen worden, dass ab hier der innere Bereich des Tempels beginnt, den nur Priester des Artenas betreten dürfen. Zum jetzigen Zeitpunkt können die Helden das Tor nicht öffnen. Wenn sie durch die Priester für die Folgequest beauftragt werden sollten, werden sie hierfür ein Medaillon erhalten, dass es ihnen erlaubt, das Tor zu öffnen.

PUNKTEVERGABE

FÜR DIE GEGNER

Wie in der Gegnerliste aufgeführt; natürlich geteilt durch die beteiligten Helden

FÜR DAS ABENTEUER:

„IHMHIER“ GEOPFERT UND FEUERELEMENTAR BERUHIGT

Die Helden haben es geschafft „Ihmhier“ in der Esse zu versenken und Artenas bewiesen, dass es immer noch Gläubige gibt, die ihn mit ihrer Kraft unterstützen wollen und das auch aktiv tun. Somit hat

sich das Elementar wieder auf seine alten Aufgaben besonnen und auch seine kleinen Feuergeister dienen wieder nur der Beleuchtung des Tempels.

Die Helden bekommen für jeden besuchten Raum, bevor das Elementar beruhigt wurde 5 Punkte.

Wenn sie Artenas gehuldt haben durch respektvolles Verhalten gibt es 10 Punkte extra.

Wer sich zur Reinigung komplett in das Becken begeben hat, erhält weitere 10 Punkte.

Weiterhin werden die Punkte des Feuerelementars durch die Helden geteilt – im weitesten Sinne ist das Elementar besiegt worden.

FEUERELEMENTAR BESIEGT UND „IHMHIER“ ZURÜCKGEBEN

Irgendwie haben die Helden die Aufgabe erfüllt. Irgendwie auch nicht. Artenas hat erfahren, dass er noch immer Unterstützer hat. Das besiegte Elementar ist jedoch nicht zu Artenas zurückgekehrt, weil es erkannt hat, dass dieses der bessere Weg ist, sondern weil es sonst gestorben wäre.

Die Helden erhalten für diese Tat die Punkte für das Feuerelementar geteilt durch die Anzahl an Helden.

Weiterhin erhält jeder Held nach Rückgabe von „Ihmhier“ 10 Punkte extra.

Sollte das Elementar gestorben sein, bekommen die Helden nur die Punkte für das Elementar und werden von den Priestern aus der Kneipe gejagt.

FEUERELEMENTAR BESIEGT UND „IHMHIER“ BEHALTEN

In erster Instanz müssen die Priester davon ausgehen, dass ihr Auftrag erfüllt worden ist und sie sind somit zufrieden. Es gilt die Punktevergabe der Option „Ihmhier“ geopfert und Feuerelementar beruhigt. Später werden die Priester erfahren, was wirklich passiert ist und ihre Reaktion wird entsprechend ausfallen.

Niemand sollte einen Gott betrügen...

Sollten die Helden auf die Idee kommen, erst das Elementar zu töten und dann den Hammer zu opfern, sind die Zwerge sogar noch wütender, als wenn das Elementar gestorben wäre. Jetzt ist nicht nur ihr Elementar tot, sondern auch ihr wertvolles Werkzeug verloren. Schlechter hätten die „Helden“ es nicht beenden können.

Für jeden überzeugten Akolythen bekommen die Spieler die gleichen Erfahrungspunkte, als ob sie ihn im Kampf besiegt hätten.

Danke an Sintholos für das ausgiebige Lektorat,
an Dzaarion für das Erstellen des Templates
und meiner Spielgruppe für die Aufdeckung der „Blind Spots“.

„Viel Weihrauch um Artenas (Erster von zwei Teilen)“ von Lord Sven I.



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