



# **VIEL WEINRAUCH UM ARTENAS**

**--- ZWEITER VON ZWEI TEILEN ---**

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

## HINTERGRUND

Nachdem die Helden es geschafft haben, das Feuerelementar wieder in seine Esse zu bannen, ist die Gefährdung im und durch den Tempel noch nicht abgeschlossen. Die Kultisten haben sich immer noch im Tempel verschanzt und leben dort nach wie vor. Die Helden sollten schnell, nachdem sie den drei Artenaspriestern berichtet haben, dass sie die erste Säuberung vorgenommen haben, fortfahren und den Tempel versuchen zu läutern. Hierfür wird ein Kampf gegen die Kultisten wahrscheinlich unumgänglich sein.

Hoistrom wird die Helden entsprechend bitten (so sie den ersten Teil entsprechend abgeschlossen haben) den Tempel nun final zu säubern. Als Bezahlung kann er ihnen keine weitere Segnung anbieten, aber er kann anbieten, dass weitere Aufwertungen im Tempel mit einem erheblichen Rabatt belegt werden könnten.

Wenn die Helden fragen, was sie im inneren Bereich des Tempels erwarten

wird, erhalten sie von Hoistrom folgende Informationen:

Im unteren Stockwerk befindet sich die große Werkstatt des Artenas. In dieser Werkstatt haben die Priester in früheren Zeiten die Arbeitskonstrukte erstellt, Artenas geweiht und für Artenas angewendet (die Helden haben diese Konstrukte eventuell schon im Lagerraum kennengelernt): links und rechts an den Wänden dieses Raumes fließen dünne Rinnsale von Lava hinab, welche aus der Esse kommen. Somit wirkt das heilige Magma der Esse auch in der Werkbank des Artenas unterhalb der Esse weiter.

Weiterhin sind im unteren Stockwerk die Schlafräume des Hohepriesters und seines Stellvertreters und ein großer repräsentativer Besprechungsraum, welcher zeigt, welche guten handwerklichen Leistungen der Tempel herstellen kann (man ist nun mal stolz auf seine Leistungen).

## DAS UNTERE STOCKWERK

### RÜCKKEHR IN DEN TEMPEL

Die Bewohner des Tempels sind jetzt gewarnt und haben erkannt, dass es Bestrebungen gibt, sie in Ihrem Tun zu behindern. Sie haben deswegen im Andachtsraum neben einem Akolyth vier Kampfkonstrukte positioniert, die alle Eindringlinge aufhalten oder zumindest deren Vordringen verzögern sollen. Der Akolyth hat nicht die Aufgabe zu kämpfen, sondern hat im Falle des Falls loszulaufen und seine Vorgesetzten zu warnen, dass Eindringlinge in den Tempel gekommen sind. Wenn er es schafft, durch das große Tor zu verschwinden und in das untere Stockwerk zu rennen, sind alle Bewohner des Tempels im Untergeschoss gewarnt und werden entsprechend aggressiv auf die Eindringlinge reagieren. Sollten die Spieler es schaffen, den Akolythen an der Weitergabe der Warnung zu hindern, geht das untere Stockwerk davon aus, dass noch

Ruhe herrscht und sie werden entsprechend überrascht sein, sollten die Helden in ihre Bereiche eindringen.

### KAMPFKONSTRUKT - HAMMERTRÄGER

Körper 10		Agilität 6		Geist 4	
ST 3	HÄ 3	BE 2	GE 0	VE 0	AU 0
Lebenskraft:		46		Schlagen: 16	
Abwehr:		17		Schießen: 0	
Initiative:		4		Zauber: -	
Laufen:		3,5		Zielzauber: -	
Bewaffnung			Panzerung		
Streithammer (WB+3; INI-4)			Dicke Holzplanken (PA+2) Hölzerner Turmschild (PA+2; LA-1)		
Fähigkeiten					
Konstrukt Geistesimmun Brutaler Hieb II: Schlagen + KÖR					
GH:	6	GK:	gr	EP:	81

Der Streithammer ist in den Schlagarm integriert und erlaubt es dem Konstrukt in

der anderen Hand einen hölzernen Turmschild zu tragen.

## DER BAUSTIL

<b>KAMPFKONSTRUKT - ARMBRUSTSCHÜTZE</b>					
<b>Körper 10</b>		<b>Agilität 6</b>		<b>Geist 4</b>	
ST 0	HÄ 2	BE 2	GE 4	VE 0	AU 0
<i>Lebenskraft:</i>		<b>44</b>	<i>Schlagen:</i>		<b>10</b>
<i>Abwehr:</i>		<b>14</b>	<i>Schießen:</i>		<b>13</b>
<i>Initiative:</i>		<b>4</b>	<i>Zauber:</i>		-
<i>Laufen:</i>		<b>4,5</b>	<i>Zielzauber</i>		-
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Armbrust, schwer (2h) (WB+3; INI-4, GA-2)			Dicke Holzplanken (PA+2)		
<b>Fähigkeiten</b>					
Konstrukt Geistesimmun					
<b>GH:</b>	4	<b>GK:</b>	gr	<b>EP:</b>	97

Die Armbrust wird über einen Mechanismus im Arm nachgeladen und kann jede Runde feuern. Sie kann, wie auch der Hammer nicht als Beutegut entwendet werden.

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

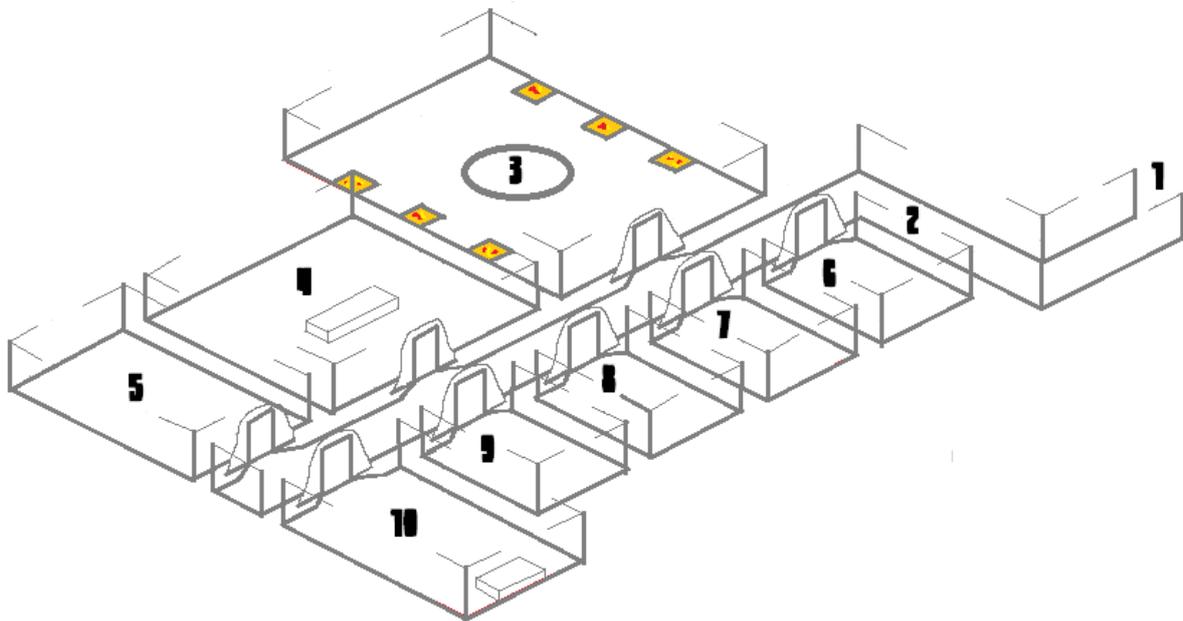
Ähnlich wie im oberen Stockwerk sind die Wände des Tempels in den Stein geschlagen, danach verputzt und mit Steinfliesen verziert worden. In der Regel sind die Decken mit Holz verkleidet und in den Nischen der Wände brennen Feuerschalen, die die Räume erhellen.

Es kann passieren, dass im Flur vor den Priesterkammern die aktuellen Projekte der Priester auf dem Boden stehen, da es durchaus vorkommt, dass gerade mehrere Projekte betreut werden und kein Priester möchte seine Projekte weit von sich weg lagern.

## HINWEIS ZUR GENERELEN LAGE

Der Hohepriester und sein Stellvertreter sind selbstverständlich verloren - diese haben den Glauben gewechselt und werden nicht zu Artenas zurückfinden (können). Die Akolythen werden durch ihre vorgesetzten Priester gesteuert. Wenn man der Schlange den Kopf abschlägt, kann man das Fußvolk entsprechend neu belehren und zurück auf den richtigen Weg führen. Auch die beiden Priester, die im Tempel verblieben sind, kann man mit entsprechender sprachlicher Kompetenz davon überzeugen, dass ihre Handlungen falsch sind.

# DER GRUNDRISS DES UNTEREN STÖCKWERKES



## NO01 NIEDERGANG

Nachdem man durch das geweihte Portal hinter dem Altar geschritten ist, kommt man in den inneren Bereich des Tempels. Dieser ist im Regelfall der Öffentlichkeit nicht zugänglich und kann deswegen auch nur durch einen Priester des Artenas betreten werden. Artenas ist kein böser Gott, aber er macht deutlich, dass er keine Besucher in seinen inneren Bereichen möchte, die nur ihm und seinen Priestern zustehen. Die Helden müssen also aufpassen, da am Anfang eine Falle eingerichtet ist. Natürlich kennen die Kultisten diese Falle und wissen, wie sie zu umgehen ist; ihnen droht deshalb keine Gefahr an dieser Stelle.

Die Falle im Niedergang ist nicht leicht zu erkennen und die drei Priester in der Kneipe werden diese auch nicht besonders erwähnen – für sie ist sie so natürlich wie für Seeleute nicht in die Bögen von Tampen zu treten oder für Holzfäller nicht in der Fallrichtung der Bäume zu stehen; man muss Offensichtliches nicht extra erwähnen.

Nach dem Öffnen des Tores sehen die Helden einen kurzen Gang, der in einer nach unten führenden Wendeltreppe endet. Auf der Hälfte des Ganges ist ein weiterer

kunstvoller Bogen in den Gang eingearbeitet. Im Schlussstein ist eine Gravur eines Artenaspriesters eingraviert, der mit weitgeöffneten Armen dasteht.

Hinter dem Gang, auf der Stirnseite, wo die Treppe hinabführt, ist das Zeichen von Artenas in den Stein gemeißelt. Wer durch den Torbogen geht, die Arme weit öffnet und somit sich selbst vor Artenas nicht verschließt, kann ohne Probleme in den Tempel eintreten. Wer diesen Gruß nicht erbringt, wird von einer Lichtsäule (Angriffsstärke 21) beim Durchschreiten des Bogens getroffen (GRW-Seite 62) und muss für die Zeit des Aufenthaltes im Tempel mit einem Fluch (GRW-Seite 56) leben, der allerdings nur für die Dauer des Aufenthaltes im Tempel bestand hat.

## NO02 FLUR

In regelmäßigen Abständen befinden sich metallische Feuerschalen an den Wänden, die den Flur mehr als ausreichend erleuchten. Nachdem man um die zwei Kurven gegangen ist, blickt man in einen langen Gang, in dem sich mehrere Türen zur Linken und zur Rechten befinden. Alle Türen sind mit Zwergenrunen versehen und beschreiben was sich dahinter befindet.

## NO03 MONTAGEHALLE

Hinter der Tür öffnet sich ein großer, hoher Raum, in dessen Mitte ein kreisrundes Podest vorhanden ist, auf dem ein knapp vier Meter großer Golem, gebaut aus Metall und Holz positioniert ist. An den Wänden befinden sich Werkzeuge, vorgefertigte Bauteile und verschiedene Rohmaterialien, die für den Baum von technischen Geräten und Konstrukten benötigt werden. Auch auf dem Fußboden befinden sich einzelne Bauteilreste von Verarbeitungen und Werkzeuge. Entgegen den Erwartungen in einer Zwergenwerkstatt des Gottes der Handwerker absolute Ordnung und Sauberkeit vorzufinden, erkennt man hier schon, dass der Verfall des Glaubens stärker fortgeschritten ist als woanders. An den Wänden laufen mehrere Rinnsale von Magma herab, welche den Raum zum einen sehr stark erwärmen und zum anderen neben den normalen Lichtquellen in Form der obligatorischen Metallschalen in ein sehr warmes Licht tauchen. Neben dem offensichtlichen Golem befinden sich auch der stellvertretende Hohepriester und zwei Akolythen in dem Raum.

ORMEANUS STELLV. HOHEPRIESTER DES DÄMONS					
Körper 6		Agilität 6		Geist 8	
ST 2	HÄ 2	BE 1	GE 3	VE 1	AU 6
<i>Lebenskraft:</i>		18		<i>Schlagen:</i> 9	
<i>Abwehr:</i>		11		<i>Schießen:</i> 9	
<i>Initiative:</i>		7		<i>Zauber:</i> 14	
<i>Laufen:</i>		4		<i>Zielzauber</i> 11	
Bewaffnung			Panzerung		
Hammer (WB+1; GA-1)			Lederpanzer (PA+1) Lederzeug (PA+1)		
Fähigkeiten					
Zwerg: Dunkelsicht, Zäh, langlebig Handwerk III (Steinmetz) Fürsorger II Bildung I					
Zauber					
Magische Waffe Heilende Hand Schutzschild Feuerlanze (als Zauberstab im Hammer)					
<b>GH:</b>	1	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	77

GROSSES KAMPFKONSTRUKT					
Körper 20		Agilität 5		Geist 4	
ST 5	HÄ 6	BE 2	GE 0	VE 0	AU 0
<i>Lebenskraft:</i>		72		<i>Schlagen:</i> 27	
<i>Abwehr:</i>		29		<i>Schießen:</i> -	
<i>Initiative:</i>		7		<i>Zauber:</i> -	
<i>Laufen:</i>		4		<i>Zielzauber</i> -	
Bewaffnung			Panzerung		
Verstärkte Holzpranken (WB+2, GA-2)			Dicke Hartholzplanken (PA+3)		
Fähigkeiten					
Konstrukt Geistesimmun Schleudern					
<b>GH:</b>	21	<b>GK:</b>	gr	<b>EP:</b>	159

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)					
<b>GH:</b>	2	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	58

MAREX - 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 (Schmiedekunst) Fürsorger I					
Zauber					
Magische Waffe Heilende Hand Schutzschild					
<b>GH:</b>	1	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	73

Sollten die Bewohner des Tempels durch ihren Akolyth gewarnt worden sein, ist der Golem voll einsatzfähig. Sollten Sie nicht gewarnt und überrascht sein, ist der Golem zum einen noch mit einem Schlauch an die Bodenplatte verbunden - welcher ihm zwar erlaubt sich komplett im Raum zu bewegen aber den Raum nicht zu verlassen - und

zum anderen muss der Hohepriester die Beschwörungsformeln noch beenden. Damit können der Hohepriester und der Golem erst nach der dritten Kampfunde am Kampf teilnehmen. Die Schlauchverbindung ist essenziell für den Golem: solange er nicht komplett einsatzfähig ist, bezieht er aus diesem Schlauch seine Kraft. Wenn die Helden es also hinbekommen, diesen Schlauch von ihm zu trennen, ist der Golem außer Gefecht gesetzt und besiegt. Das geht zum einen, über einen Schnappverschluss am Rücken des Golems, auf den man springen kann. Mit einer einfachen Kraftakt-Probe kann man von dort aus den Verschluss lösen oder man zerstört die Schlauchverbindung. Die Schlauchverbindung hat 10 Lebenspunkte und eine Verteidigung von 21.

Der stellvertretende Hohepriester ist in seinem Irrglauben selbstverständlich nicht mehr zu retten aber sollten die Spieler die Akolythen am Leben lassen, bis sie den Golem und den stellvertretenden Hohepriester besiegt haben, werden beide sich ergeben und ihren Irrweg erkennen. Sobald Ormeanus besiegt ist und der Hammer zu Boden fällt, zerfällt dieser Hammer zu Staub – scheinbar war er an den stellvertretenden Hohepriester gebunden.

Sollte der stellvertretende Hohepriester als Erstes sterben, wird der Golem die Bewegungen einstellen und tumb geradeaus schauen – es fehlt ihm der Befehlsgeber.

## NO4 BESPRECHUNGSRAUM

Ursprünglich war dieser Raum sowas wie das technische Zentrum des Tempels. An den Wänden hängen immer noch alle Arten von Zeichnungen und die Priester haben gemeinsam über technische Herausforderungen gesprochen oder darüber philosophiert, wie man andere Techniken bei bekannten Handlungen anwenden könnte.

Hoistrom wird sich noch wortreich an die Diskussion erinnern, welche metallische Meißel für welchen Stein am besten geeignet ist und welche Abbruchkanten man abhängig vom Schlaghammer

erzeugen kann. „Das waren noch Zeiten – hach...“

Dies ist noch zu erkennen, aber der alte Besprechungstisch ist inzwischen zu einem Opferort umfunktioniert worden, auf dem gerade ein zerlegter Golem liegt, in dem sich einzelne Körperteile eines humanoiden Wesens befinden (die Helden können auch mit entsprechenden Proben nur noch raten, was das mal war, aber hoffentlich ging es schnell...)

Auf der Stirnseite des Raumes steht der Hohepriester, der vor einer Statue seines neuen Götzen steht und aus einer Schriftrolle seinen Akolythen vorliest. In diesem Raum sind alle verbleibenden Akolythen versammelt und gehorchen dem Hohepriester sofort und aufs Wort.

Jeder Akolyth, der nach dem Tode des Hohepriesters noch lebt, wird sich den Spielern ergeben und von seinem Tun ablassen.

Das wird den Akolythen aber nicht einfach gemacht, da der Hohepriester als Kampfdreize ausruft, dass sich alle um ihn herum aufstellen sollen, um ihn mit ihrem Leben zu schützen – dieses sei der höhere Wille ihres Erlösers. Aus dieser Deckung heraus schießt er mit seinem Hammer Feuerbälle auf die Helden. Sobald Hogasch besiegt ist und der Hammer zu Boden fällt, zerfällt dieser Hammer zu Staub – scheinbar war er an den Hohepriester gebunden.

HOGASCH BERGPRACHT					
HOHEPRIESTER DES DÄMONS					
Körper 6		Agilität 6		Geist 8	
ST 2	HÄ 2	BE 1	GE 3	VE 2	AU 7
<i>Lebenskraft:</i>		<b>19</b>	<i>Schlagen:</i>		<b>9</b>
<i>Abwehr:</i>		<b>12</b>	<i>Schießen:</i>		<b>9</b>
<i>Initiative:</i>		<b>7</b>	<i>Zauber:</i>		<b>15</b>
<i>Laufen:</i>		<b>4</b>	<i>Zielzauber</i>		<b>11</b>
Bewaffnung			Panzerung		
<b>Hammer (WB+1; GA-1)</b>			<b>Lederpanzer (PA+1)</b>		
			<b>Lederzeug (PA+1)</b>		
			<b>Runenb. Robe (AU+1)</b>		
Fähigkeiten					
<b>Zwerg: Dunkelsicht, Zäh, langlebig</b>					
<b>Handwerk III (Schmiedekunst)</b>					
<b>Rüstzauberer I</b>					
<b>Bildung II</b>					
Zauber					
<b>Magische Waffe</b>					
<b>Heilende Hand</b>					
<b>Schutzschild</b>					
<b>Magische Rüstung</b>					
<b>Feuerball (als Zauberstab im Hammer)</b>					
<b>GH:</b>	1	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	77

Feuerbälle machen nicht abwehrbaren magischen Schaden. Sollte dieses in den Augen der Spielleitung für die Spieler eine zu große Herausforderung sein, kann alternativ auf den Zauber Feuerlanze gewechselt werden – welches sich aber bei der finalen Punktevergabe auswirken sollte.

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

## **NO5 NASSZELLE / KOCHSTELLE**

Im vorderen Bereich des Raumes gibt es eine Kochstelle, in der die Speisen der Priester hergerichtet wurden. Von hier wurden sie dann in den großen Besprechungsraum gebracht. Dahinter gibt es einen Nassbereich, in dem die Zwerge ihren hygienischen Bedürfnissen nachgehen können. Allerdings gibt es hier kein Becken, welches Artenas geweiht ist, und somit haben die Helden hier keine weitere Heiloption. Brennende Kleidung kann aber trotzdem gegebenenfalls sehr gut mit Wasser gelöscht werden.

## **NO06, NO07 UND NO08 PRIESTERKAMMERN 1 BIS 3**

Alle drei Räume sind ähnlich eingerichtet und benötigen keine eigene Beschreibung. In jedem Raum befindet sich eine handwerklich meisterlich gefertigte

Bettstatt. Weiterhin gibt es einen Schreibtisch mit den handwerklichen Plänen und Zeichnungen des jeweiligen Priesters, einen Schrank und ein Regal, in dem sich Produkte, die er hergestellt hat, befinden und weitere Zeichnungen und Pläne von Dingen, die er noch herstellen möchte.

Die Kammer mit der Nummer 7 gehörte Hoistrom, aber die Spieler können nichts Spezifisches von ihm oder für ihn entdecken.

## **NO9 KAMMER DES STELLVERTRETENDEN HOHEPRIESTERS**

Prinzipiell ist die Einrichtung des Raumes gleich mit der der anderen Priester. Allerdings können die Spieler bei genauerer Durchsicht Schriftstücke finden, die die neuen Lehren proklamieren und erklären, was man sich erhofft, wenn man Artenas verlässt und sich dem neuen Glauben anschließt.

## **NO10 KAMMER DES HOHEPRIESTERS**

Die Kammer des Hohepriesters ist erheblich größer als die anderen Kammern der Priester. Neben der handwerklich meisterlich gefertigten Bettstatt und einem großen Tisch mit mehreren Stühlen, befindet sich auch ein kleiner eigener Altar in der Unterkunft.

Die ehemalige Statue von Artenas liegt zertrümmert am Boden, dafür ist eine neue krude Statuette des Usurpators (der geneigte Abenteurer kann das entsprechende Wissen vorausgesetzt erkennen, dass der Gott Luhntraz hier den Tempel versucht hat zu übernehmen). Weiterhin finden die Helden einen Kleiderschrank, in dem die verschiedenen Roben für die Andachten und für die Arbeiten in den Werkstätten und an der Esse gelagert werden.

# PUNKTEVERGABE

## FÜR DIE GEGNER

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

## FÜR DAS ABENTEUER:

### DER FALSCHER KULT WURDE GESTOPPT

Wenn der Hohepriester und sein Stellvertreter gestoppt worden sind, kann der Artenastempel seine Arbeit wieder aufnehmen. Erstmals übernimmt Hoistrom als höchstrangiger Priester die Leitung des Tempels und bedankt sich überschwänglich bei den Helden für den Dienst, den sie Ardenas erbracht haben (sollte das Feuerelementar gestorben sein und zu viele Akolythen gestorben sein, fällt dieser Dank entsprechend kleiner aus). Die Helden bekommen für das Abenteuer 50 Erfahrungspunkte.

Je nachdem wie viele Akolythen überlebt haben, erhöht sich die Anzahl an besonderen magischen Gegenständen, die Hoistrom als neuer Hohepriester bereit ist den Helden als Dank zu erstellen

Wenn alle zehn Akolythen überleben, stellt er gerne drei magische Gegenstände her, deren Wert in Summe 5.000 Goldstücke nicht überschreiten sollten.

Wenn mehr als sechs Akolythen überleben, stellt er immerhin noch zwei magische Gegenstände her, deren Wert 3.000 Goldstücke nicht überschreiten sollten.

Wenn mehr als drei Akolythen überleben, ist er nicht mehr wirklich glücklich, immerhin muss er jetzt praktisch wieder von Beginn an alles aufbauen, aber er ist bereit seine Akolythen einen Gegenstand mit einem Wert von bis zu 1.500 Goldstücken zu erstellen.

Bei dieser Zählung zählen seine beiden Flüchtlinge mit und es obliegt der Gruppe zu entscheiden, wer von ihnen welchen Gegenstand erhalten soll.

### DIE HELDEN WECHSELN DIE SEITEN UND WERDEN DIENER DES NEUEN GOTTES

Natürlich leben wir in einer freien Welt und es sollte den Helden auch freistehen, die Seiten zu wechseln und sich dem neuen Kult anzuschließen oder zumindest für diesen Partei zu ergreifen. Wie auch immer in diesem Falle das Ergebnis aussehen sollte (die Helden müssen vielleicht als Treuebeweis Hoistrom erschlagen?), Punkte für die Erledigung dieser Quests, kann es dann natürlich nicht geben... Überhaupt obliegt es dann dem Spielleiter zu entscheiden, ob und wie er mit dieser offensichtlich eher „dunklen“ Heldengruppe umgehen möchte.

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 (Zweiter 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