



Der Tempeleingang

Der Tempel einer alten, fast vergessenen Gottheit ist kein Ort für Tagelöhner, sondern für Helden. Doch die Erbauer dieser heiligen Stätte wollten nicht nur ihre Schätze in Sicherheit wissen. Nicht zuletzt sollten auch einfältige Schatzräuber vor sich selbst geschützt werden, denn im Inneren warten weit größere Gefahren als der Wächter am Eingang, der nur jenen Zutritt gewährt, die großes Wissen beweisen.

Der Pfad zum Tempel

Der Pfad zum Tempel ist steinig und von zahlreichen Ranken gekreuzt. Eine umgestürzte Säule erschwert zusätzlich das Vorankommen. Alle Felder zählen als schwieriges Gelände.

Wenn sich die SC dem Tempel nähern, lie:

Dieses Gebude hat den Kampf gegen die Natur schon fast verloren. Dicke Ranken dringen durch die zahlreichen Risse und Spalten ins Innere und nur an wenigen Stellen lsst sich noch erahnen, welch prachtvolles Bauwerk hier einst bewundert werden konnte.

Die Sule

Der Sockel dieser Sule wurde einst mit einer Inschrift versehen, um die Geschichte dieser Region fr zuknftige Generationen zu bewahren. Auch wenn die Sule lngst eingestrzt und die Schrift kaum noch zu lesen ist, soll er diesen Zweck noch einmal erfllen und offenbart jedem, der sich etwas Zeit nimmt, die Informationen im Seitenbalken auf Seite 3: Die Geschichte des Tempels.

Die Vorkammer des Tempels

In diesem Raum befindet sich der versteckte Zugang zum Tempel.

Wenn die SC den Raum betreten, ließ:

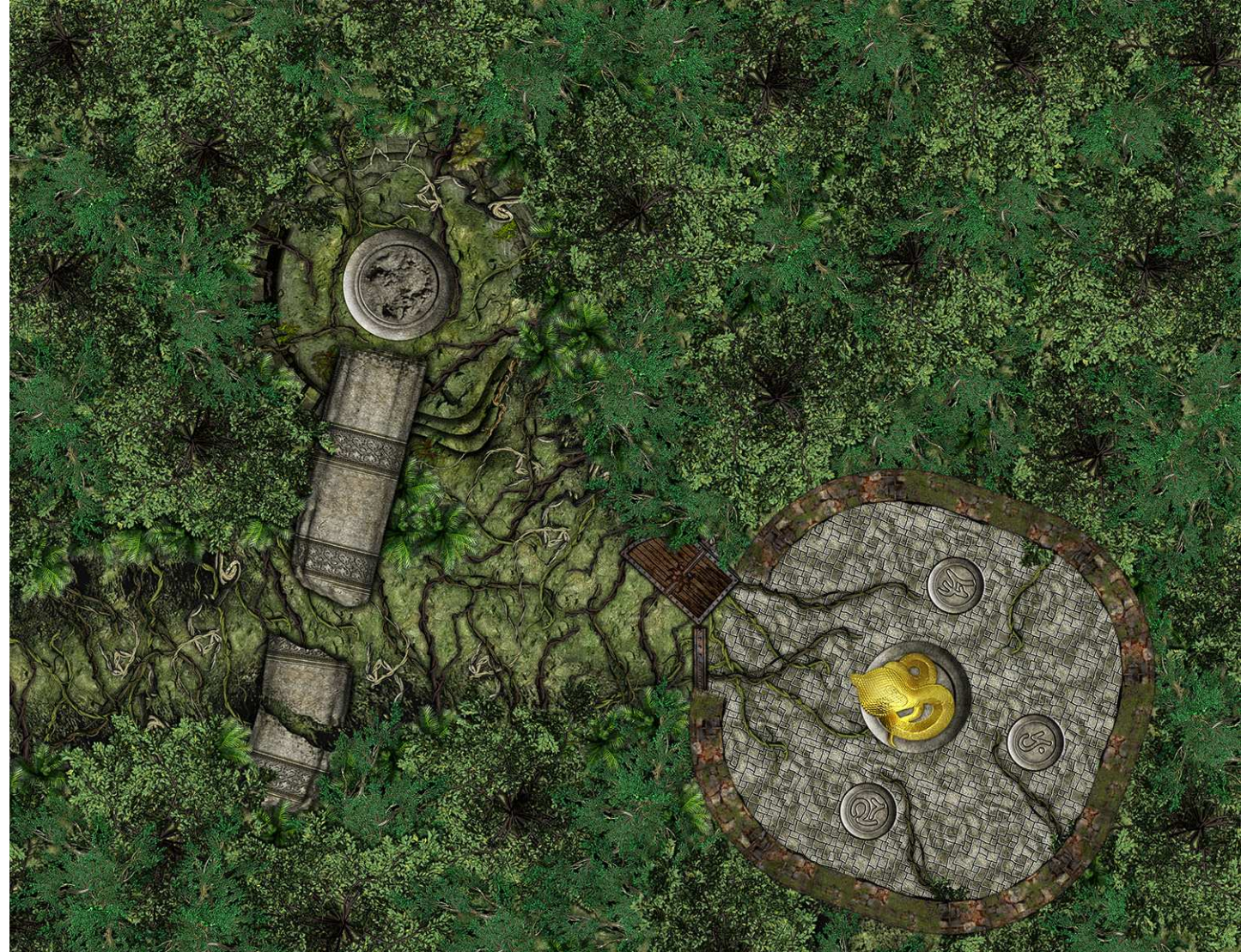
Ihr betretet eine große Halle, deren Mauern von einem kunstvollen Wandgemälde geschmückt sind. Im Zentrum der Halle steht ein mannshohes, steinernes Podest, das auf der dem Eingang der Halle zugewandten Seite eine Inschrift enthält. Auf dem Podest thront eine riesige, golden schimmernde Kobrastatue. Zu beiden Seiten und hinter der Statue befindet sich je ein Sockel mit je einem unterschiedlichen arkanen Symbol darauf.

Das Podest

Das Podest besteht aus insgesamt 7 Segmenten. Die unteren 6 Segmente lassen sich unabhängig voneinander drehen und sind mit je 6 zusammenhanglosen Runenpaaren aus je zwei Runen und deren Bedeutung in der Handelssprache versehen.

1. Segment	2. Segment	3. Segment
ᑕᑦ - Das Buch	ᑕᑦ - Der Tempel	ᑕᑦ - Das Grab
ᑕᑦ - Der Magier	ᑕᑦ - Die Feder	ᑕᑦ - Der Ozean
ᑕᑦ - Die Nacht	ᑕᑦ - Der Reiter	ᑕᑦ - Das Rad
ᑕᑦ - Die Maske	ᑕᑦ - Das Auge	ᑕᑦ - Die Zofe
ᑕᑦ - Der Drache	ᑕᑦ - Der Wolf	ᑕᑦ - Der Stab
ᑕᑦ - Das Vieh	ᑕᑦ - Die Krone	ᑕᑦ - Die Ernte

4. Segment	5. Segment	6. Segment
ᑕᑦ - Der Flügel	ᑕᑦ - Das Feld	ᑕᑦ - Das Gebet
ᑕᑦ - Der Geist	ᑕᑦ - Der Hirte	ᑕᑦ - Der Brunnen
ᑕᑦ - Das Tal	ᑕᑦ - Das Schloss	ᑕᑦ - Der Henker
ᑕᑦ - Die Sonne	ᑕᑦ - Die Feier	ᑕᑦ - Das Licht
ᑕᑦ - Die Harfe	ᑕᑦ - Der König	ᑕᑦ - Die Straße
ᑕᑦ - Das Leben	ᑕᑦ - Die Mauer	ᑕᑦ - Die Farbe



Das oberste Segment, auf dem die Kobrastatue steht, ist unbeweglich und mit einer Markierung versehen, sodass man mit den unteren Segmenten bestimmte Runenpaare einstellen kann. Der Zugang zum Tempel befindet sich unter dem Podest. Stellt man mit den Segmenten die richtige Kombination ein, gleitet das Podest zur Seite und gibt eine schmale Wendeltreppe nach unten frei. Auf dem obersten Segment ist die folgende Inschrift zu lesen:

Ein Code den Weg in die Tiefe blockiert,
all denen, die nur sind aufs Töten fixiert.
Den Schlüssel nur ein wacher Geist wird entdecken,
in Fehlern, die sich an diesem Orte verstecken.
Denn trotz, dass es einem Genie ist entsprungen,
das Bildniss von Makeln ist durchdrungen.
Ist die Lösung nicht bald erbracht,
im goldnen Glanze der Wächter erwacht.
Drum sag mir schnell, was hier nicht stimmt,
im Nu bevor die Zeit verrinnt.

Die Inschrift ist mit einem Zauber belegt. Sobald die Inschrift gelesen wurde, beginnen die Sockel zu beiden Seiten und hinter der Statue nacheinander im Boden zu versinken. Die Sockel tragen je ein magisches Siegel, welches deaktiviert wird, sobald der jeweilige Sockel im Boden verschwunden ist. Dies kann nur gestoppt werden, wenn mit den Segmenten am Podest die richtige Kombination eingestellt wird. Geschieht dies nicht, bevor alle drei Sockel im Boden versunken und damit alle drei Siegel deaktiviert sind, erwacht die Kobrastatue und greift an.

Das Wandgemälde

Das Wandgemälde bildet die Schlüsselszene der Geschichte dieser Region ab. Zu sehen ist Nohir, der wandernde Priester, der mit Hilfe eines mächtigen Artefaktes die Marilith Ardosia und ihre Purpurwurmdienen besiegt (siehe rechter Seitenbalken: Die Geschichte des Tempels.). In die Szene wurden 6 Fehler eingebaut, aus welchen sich die richtige Kombination der Segmente am Podest ableiten lässt.

Die Spielerzahl

Diese Fertigkeitenherausforderung ist für 4 bis 5 SC gedacht. Wenn jeder SC in jeder der 3 Runden einen Fertigkeitenswurf macht ergibt sich daraus eine Gesamtzahl von 12 bis 15 Würfeln, woraus sich bei moderaten Fertigkeitenswerten eine angemessene Erfolgswahrscheinlichkeit für die Fertigkeitenherausforderung ergibt. Bei weniger SC sollte die Anzahl der Sockel im Tempel und damit Runden entsprechend so angepasst werden, dass sich wieder eine Gesamtzahl an Fertigkeitenswürfen im Bereich von 12 bis 15 ergibt. Bei nur 3 SC sollte z.B. die Anzahl der Sockel auf 4 oder 5 erhöht werden.

Aufbau: Um die richtige Kombination zu finden, müssen die SC die 6 Fehler in dem Wandgemälde entdecken. Jeder Fehler kann mit zwei unterschiedlichen Wissensfertigkeiten gefunden werden. Jeder SC, der nach Fehlern sucht, kann jede Runde einen Wissensfertigkeitenswurf seiner Wahl machen. Mit einem Wurf können nicht mehrere Fehler gleichzeitig gefunden werden. Der SL wählt zwischen den Fehlern, für die das Ergebnis des Wurfes hoch genug ist, zufällig einen aus. Würfe auf Wissensfertigkeiten dürfen hier beliebig oft wiederholt werden.

Komplexität: 3 (6 Erfolge vor 3 Fehlschlägen) Die SC können hier keine Fehlschläge erreichen. Stattdessen kommt jede Runde ein automatischer Fehlschlag hinzu, wenn ein Sockel im Boden versunken ist.

Primäre Fertigkeiten: siehe Seite 4.

Sekundäre Fertigkeiten: Thievery

Thievery (mittelschwer):

Der SC versucht, die absinkenden Sockel zu manipulieren. Mit dieser Fertigkeit kann kein Erfolg erzielt werden. Ein erfolgreicher Wurf bewirkt aber, dass das Absinken der Sockel verzögert wird und für diese Runde kein Fehlschlag angerechnet wird.

Erfolg:

Haben die SC die richtige Kombination der Runenpaare auf den Segmenten rechtzeitig gefunden, ließ:

Die Sockel stoppen abrupt in ihrer Bewegung. Aus dem Boden dringt nun das Geräusch steinerner Zahnräder, die sich nach Jahrzehnten erstmals wieder in Bewegung setzten. Das Podest gleitet knirschend zur Seite. Da, wo es stand, ist nun der Blick auf eine Wendeltreppe frei, die in die Tiefe führt.

Die Treppe führt die SC zum eigentlichen Tempelkomplex.

Die Geschichte des Tempels

Einst, in längst vergangener Zeit, war diese Region auch als Grüne Hölle des Südens bekannt. Der uneingeschränkte Herrscher der Region war Ardosia, eine Marilith. Als eine der mächtigsten Dämonenarten vermochte sie niederen Kreaturen ihren Willen aufzuzwingen und pflegte eine Schar Purpurwürmer ihre Diener zu nennen.

Kaum ein Reisender wagte es, sich dem Tal auch nur zu nähern, doch schließlich fand ein wandernder Priester namens Nohir seinen Weg in das Tal. In seinem Besitz befand sich ein mächtiges Artefakt, mit dessen Hilfe er die Marilith und ihre Diener besiegen konnte.

Schnell verbreitete sich die Nachricht von Nohirs Sieg in den umliegenden Gebieten, doch dieser ließ sich als Einsiedler in diesem Tal nieder, worauf lange Zeit nichts mehr von ihm zu hören war.

Erst drei Jahrzehnte später machte er wieder von sich reden, als er in der Hauptstadt mit einer Wagenladung Smaragde auftauchte und zahlreiche Baumeister, Steinmetze, Tischler und Arbeiter anheuerte, um sich in seinem Tal einen Tempel errichten zu lassen.

Nohir war schon deutlich in die Jahre gekommen und Gerüchte tauchten auf, er ließe sich keinen Tempel, sondern ein Grabmal errichten.

Viel brennender jedoch ininteressierten sich die Leute über den Ursprung seines Schatzes. Nohir hüllte sich darüber jedoch in Schweigen und so fanden mit den Arbeitern auch zahlreiche Schatzjäger ihren Weg in das Tal, doch niemand fand auch nur den Splitter eines Smaragdes.

Ein halbes Jahrhundert später war das Tal wieder genauso menschenleer wie zu Zeiten Ardosias. Auch Nohir war hier nicht mehr zu erblicken. Er hieß, er sei weitergezogen. Sein Schatz und sein Artefakt sind bis heute verschollen.

Fehler: Das Artefakt war ein Kriegshammer, kein Stab.
Runenpaar: 𐌹𐌺𐌰 - Der Stab

Arcana (mittelschwer)
oder History (mittelschwer):



Illustration aus dem Liber Arcanorum

Fehler: Marilith haben keine Flügel.
Runenpaar: 𐌹𐌺𐌰 - Der Flügel

Religion (mittelschwer)
oder Arcana (mittelschwer):

... Universal-Gatekey (9.000 GM) ... Modron-Ei (1.500 GM)
Marilith-Flügel (4.000 GM) Beastlands Jagdschein (500 GM)
Xaositect-Wörterbuch (10 GM) Illithid Tentakelwärmer (180 GM)
...

Auszug aus dem Sortiment von
Sola'els wundersame Waren, Sigil,
wegen Betrugsvorwürfen derzeit geschlossen

Fehler: Die Schlacht war mittags, nicht nachts.
Runenpaar: 𐌹𐌺𐌰 - Die Nacht

Religion (mittelschwer)
oder History (mittelschwer):

*[...] Und in weiter Ferne begann ein Licht zu erstrahlen,
so hell, dass es selbst die Mittagssonne, wie sie am
Himmel stand, zu verblassen vermochte. [...]*
aus dem Bericht eines Reisenden,
festgehalten in den Klosterschriften der Stadt
Thodraond

Fehler: Purpurwürmer haben keine Augen.
Runenpaar: 𐌹𐌺𐌰 - Das Auge

Nature (mittelschwer)
oder Dungeoneering (schwer):

*[...] Der Purpurwurm, sowohl an der Oberfläche als auch
im Unterreich gefürchtet, scheint auf den ersten Blick in
keiner Beziehung zu den kleinen, wirbellosen
Geschöpfen zu stehen, welche bei jedem Regenschauer
so zahlreich aus der Erde kriechen. Erst ein Blick auf die
Anatomie verrät die gemeinsame Abstammung. So teilen
sich beide in vielen Aspekten einen gleichen Aufbau der
inneren und äußeren Organe, vom Verdauungssystem
bis zum Abhandensein visueller Wahrnehmung [...]*

Vortrag an der königlichen Universität über
die Fressfeinde des Menschen

Fehler: Das Sternzeichen des Hirten fehlt.
Runenpaar: 𐌹𐌺𐌰 - Der Hirte

Nature (leicht):

*[...] Die Höhe des hellsten Sterns im Sternbild des Hirten
über dem Horizont entspricht dem Breitengrad der
Position des Beobachters. [...]*

Rairs Handbuch der Navigation, 2. Auflage

oder Arcana (schwer)*:
* +2 Bonus für Warlocks mit dem Starpact

*[...] Das Zeichen des Hirten steht für Schutz und
Beständigkeit. Viele, die unter diesem Gestirn zur Welt
kommen, treten einst den Kampf gegen das Böse an. [...]*
drakonisches Geburtshoroskop

Fehler: Smaragde sind grün, nicht rot.
Runenpaar: 𐌹𐌺𐌰 - Die Farbe
History (mittelschwer):



Der Grüne Stern von Redwen, 2310 Karat,
größter je gefundener Smaragd

oder Dungeoneering (leicht):

*Der Diamant ist weiß wie Schnee sehr weit bekannt
und findest du einen Rubin, rot wie Feuer so greife ihn,
hingegen der Saphir, ist himmelblau so glaube mir
und nur der Smaragd, wird aus grünem Stein gehackt
Merkreim aus einem zwergischen Kinderbuch*

Misserfolg:

Haben die SC die richtige Kombination der Runenpaare auf den Segmenten nicht rechtzeitig gefunden, ließ:

Der letzte Sockel versinkt mit einem dumpfen Geräusch vollständig im Boden. Plötzlich kehrt wieder Stille in den Raum ein, die jedoch schon kurz darauf von einem leisen Zischen über euren Köpfen durchbrochen wird.

Die goldene Kobrastatue erwacht und greift die SC an. Dies geschieht ebenfalls, wenn ein SC versucht, die Statue zu beschädigen oder von ihrem Platz zu entfernen. Die Haut des Kobrawächters besteht nicht aus echtem Gold und ist wertlos. Der Kobrawächter verfolgt niemanden, der aus der Halle flieht, verlässt diese aber, falls er von außerhalb angegriffen wird.

Kobrawächter Level 8 Elite Controller Large natural animate (construct) XP 700

Initiative +9 **Senses** Perception +8; darkvision
HP 160; **Bloodied** 80
AC 25; **Fortitude** 22, **Reflex** 24, **Will** 22
Immune disease, fear, poison
Saving Throws +2
Speed 6, climb 6
Action Points 1

Biss (standard; at-will), Gift

Reach 2; +11 vs. AC; 1d6+4 damage, and ongoing 5 poison damage (save ends).

Gift speien (standart; recharge 5 6), Poison

Ranged 5; +10 vs. Reflex; 1d6 poison damage und das Ziel ist blinded (save ends).

Drohendes Aufbäumen (standart; recharges when first bloodied), Fear

Close blast 5; +9 vs. Will; das Ziel ist stunned (save ends).

Alignment Unaligned Languages --

Str 20 (+9) **Dex** 20 (+9) **Wis** 14 (+6)
Con 18 (+8) **Int** 10 (+4) **Cha** 10 (+4)

Karten











