

DER TEMPEL DES BLITZES

EIN DS4 ABENTEUER FÜR 4 – 5 CHARAKTERE DER 2. STUFE

DER AUFTRAG

Die Charaktere werden von **Arolian Nadariel**, einem Elfen, der in seiner Villa am Stadtrand der **Piratenstadt Campiliona** wohnt, gebeten, einen Auftrag für ihn zu erledigen. Er spricht mit ungewöhnlich tiefer Stimme.

In einem Dayna-Tempel sollen sie ein **Blitzelementar** vernichten, das sich bedauerlicherweise von der Seite des Lichts abgewandt habe.

Als Belohnung bietet er den Charakteren einen Summe von 880 GM und diejenigen Schätze an, die sie zusätzlich in dem Tempel erbeuten können.

DER TEMPEL

Der Tempel wurde im Inneren eines der riesigen Bäume tief im **Dschungel von Czuhl** errichtet.

Der Eingang ist zwischen den gewaltigen Wurzeln versteckt und befindet sich bei **-1-**.

Alle Wände sind aus dem massiven Holz des Riesenbaumes herausgehauen bzw. hineingeformt. Die Deckenhöhe beträgt, wenn nicht anders angegeben, 3m.

Als Beleuchtung dienen Massen an Glaskugeln, die in regelmäßigen Abständen an den Wänden angebracht sind und in denen sich zahllose Glühwürmchen befinden. Das Licht entspricht dem einer hellen Vollmondnacht.

DAS INNERE

-1- Eingang

Das Portal ist verschlossen und mit einem **einfachen Schloss** gesichert (SW 0). Zusätzlich wurde es davor noch mit einer **Speerfalle** (Schlagen 17, TW 2) versehen.

-2- Vorraum

In der nordwestlichen Ecke des Raumes ist ein natürliches Becken aus dem Holz geformt. Dieses war ursprünglich mit nach Harz duftendem Wasser gefüllt; nun ist das Wasser brackig und es treiben Moosfetzen auf der seiner Oberfläche. Darüber kann man in elfischer Ornamentschrift lesen: **“Dank Dir, Arboghast, dass Du diesen geweihten Ort als Heimstatt dienst.“** (“Arboghast“ ist der Name des Riesenbaumes und dient als **Codewort** um den Kreischpilz im Gang **-14-** zu “deaktivieren“).

Die Tür zu Raum **-6-** ist unverschlossen, die zum Raum **-3-** ist jedoch mit einem **einfachen Schloss** (SW 0) verschlossen.

-3- Bibliothek

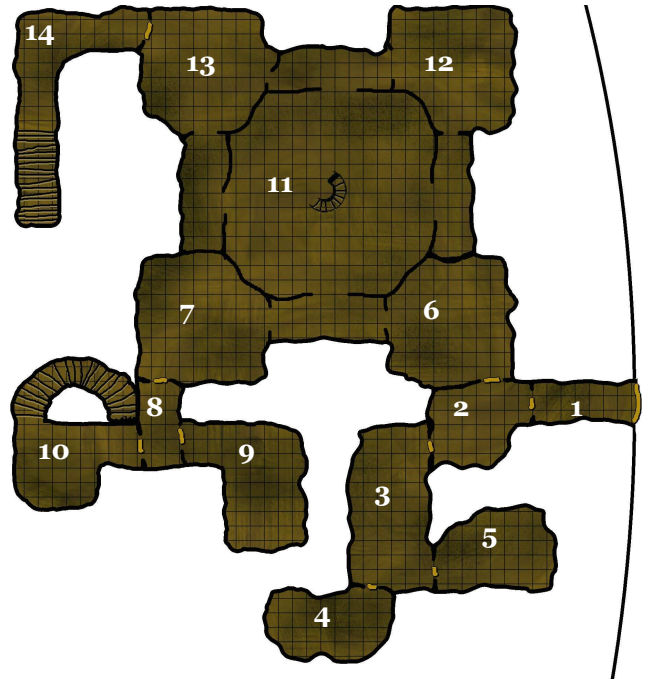
Dieser Raum wird von etlichen Bücherregalen und Lesepulten dominiert.

Zwischen diesen schlängelt sich **eine Hornschlange** (siehe *Neue Gegner*), die hier von den Kultisten eingesperrt wurden.

In den Bücherregalen kann man folgende Schriftrollen mit den Zaubersprüchen *Heilende Hand*, *Putzteufel*, *Reinigen*,

Waffe des Lichts, *Wasserwandeln* und *Wolke der Reue* entdecken.

Die Tür zu Raum **-5-** ist mit einem **soliden Schloss** (SW 4) verschlossen; die zu **-4-** ist jedoch überhaupt nicht.



-4- Robenraum

Aus der Decke des Raumes tropft in unregelmäßigen Abständen schwarzes Harz auf den Boden, der dadurch ziemlich klebrig geworden ist. Die **Bewegungsweite der Charaktere ist halbiert** und erfordert jeweils eine **leichte Probe auf Kraftakt** (KÖR+ST +2), um sich überhaupt bewegen zu können.

Hier werden diverse nichtmagische Kultgegenstände aufbewahrt, die jedoch alle von W20/2 Tropfen Harzes bedeckt sind (und somit unbrauchbar und ziemlich klebrig).

An der Wand gegenüber der Tür hängen, in einem Schrank, vor den Tropfen geschützt, SC-1 grüne Roben, die am Saum mit Blättern verziert sind. Diese sind magisch und verleihen ihrem Träger PA +1. Allerdings sind sie durch die Umstände korrumpiert worden, sodass sie diesen PA-Bonus nur **Dienern der Dunkelheit** gewähren.

-5- Privatraum des Oberpriesters

Die Wände sind mit sorgsam ausgeführten Reliefs geschmückt, die in das Holz des Riesenbaumes eingelassen sind und Szenen aus den Überlieferungen der Göttin Dayna darstellen.

In dem runden Bett, welches einem Vogelnest ähnelt, liegt die vertrocknete Leiche des Oberpriesters mit einer klaffenden Wunde (Blitzeinschlag) im Brustkorb. Wenn die Charaktere die Wunde näher untersuchen, ergießt sich aus dem Inneren der Leiche **ein Schwarm Insekten und Käfer** (siehe *Regelwerk*, S. 122), die sofort angreifen. Um

den Hals des Oberpriesters hängt, an einer Silberkette (5SM) befestigt, ein einfacher Schüssel für die Truhe in diesem Raum.

In der Mitte des Raumes steht ein Schreibpult, das aus Ebenholz gefertigt ist und wie ein kleiner Urwaldbaum gefornet wurde. Zwischen den diversen Pergamenten mit religiösem Inhalt ist mit einer **leichten Bemerkungsprobe** (GEI+VE +2) einen Notiz zu finden, auf der die Worte: **“Waffenkammer – Silcantus“** notiert sind (das **Codewort** um die Speerfallen in Raum -7- zu deaktivieren).

Das Pult wird von zwei mannsgroßen Leuchtern mit Glaskugeln flankiert, in denen sich Glühwürmchen nur noch träge bewegen.

In einem Regal an der Wand befinden sich außerdem hier noch ein Elfenseil (verleiht einen zusätzlichen Rang in **Kletterass**, 250GM), und 1W20 Kerzen, die nach Weihrauch duften (je 1 SM).

In einer hölzernen Truhe, deren **einfaches Schloss** (SW 0) mit einer Giftnadelfalle (Schaden 16, TW 6) gesichert ist, sind – neben diversen Kleidungsstücken – mehrere Würfel aus Elfenbein (2GM), eine Stimmgabel aus Mithril (5GM), eine Pfeife aus Meerscham (1GM) mit einem Tabaksbeutel (1SM) zu entdecken.

Neben dem Bett steht – etwas versteckt – noch einen Nachtopf aus herrlichem Porzellan (2GM).

-6- Andachtsraum

Dieser Raum ist bis auf einen Haufen Reisig und ein Set aus Feuerstein, Stahl und Zunder leer. Die in das Holz der Wände geformten Szenen sind komplett – durch Blitzschläge – verbrannt worden.

-7- Waffenkammer

Hier sind an den Wänden 4 Regale mit 1W6 Fernkampfwaffen (Beutetabelle WF), 1W10 Nahkampfwaffen (Beutetabelle WN2) und 1W6 Rüstungen (Beutetabelle R:13) zu finden.

Sollte sich die Charaktere davon bedienen wollen ohne vorher das Codewort **“Silcantus“** laut gesprochen zu haben, lösen sie vor jedem Regal **je eine Speerfalle** (Schlagen 17, TW 2) aus.

Die Tür im Süden führt zu einem Gang -8- und ist mit einer **Schlaffalle** (wie **Einschläfern** – Zauber: 14, Radius 4m, TW 4) gesichert. Den Mechanismus, der die Fallen entschärft, kann man nur mit einer **sehr schweren Probe auf Mechanismus öffnen** (GEI+GE/+VE -4) bedient werden.

-8- Gang

In diesem 6m langen Gang führen zwei Türen weiter: Die Tür zu Raum -10- ist nur durch einen **Kraftakt** zu öffnen; die zu Raum -9- ist jedoch mit einem **einfachem Schloss** (SW 0) verschlossen und zusätzlich mit einer **Speerfalle** (Schlagen 20, TW 5) gesichert.

-9- Geweihte Kapelle

Die Schutzmaßnahmen der Tür und die Tatsache, dass der Schlüssel irgendwie verloren ging, führte dazu, dass dieser Raum noch die ursprüngliche Aura der Göttin Dayna ausstrahlt. **Diener der Dunkelheit** (auch Besitzer oder Träger der Kultistenroben aus Raum -10-) erleiden hier pro Runde, in der sie sich in der Kapelle aufhalten, einen **nicht abwehrbaren Schaden von einem Punkt** (und können somit hier auch nicht meditieren – s. u.).

An dem südlichen Ende des Raumes befindet sich ein Altar, der von lebenden Wurzeln gebildet wird und dessen Seiten von grünen Rankengewächsen umschlungen werden.

Hier können die Charaktere beten oder meditieren. Solch ein **“Gebet“** dauert 10 Minuten und regeneriert **einmalig im Laufe dieses Abenteuers** W20/2+10 LK (bei **Dienern des Lichts** sogar W20+10 LK).

Außerdem befinden sich auf dem Altar drei Phiolen mit folgenden Tränken: 2x *Andauernde Heilung* (purpurne Flüssigkeit) und 1x *Waffenweih* (silberne Flüssigkeit) und eine knorrige Astwurzel, die Magie ausstrahlt (siehe unten).

-10- Urnenraum

An den Wänden sind mannsgroße Urnen aufgereiht über die **ein Lehmgolem** (siehe *Regelwerk*, S. 114) wacht.

Wenn die Urnen zerschlagen werden sollten, kann man in jeder – zusätzlich zu den hier zu Asche verbrannten und bestatteten Überresten von Kultisten und Priestern – auch Münzen und Kleinodien im Werte von (Beute: 1A) finden.

Hier führt außerdem eine aus Holz und Erde gebaute Wendeltreppe in die Gewölbe zwischen den Wurzeln des Riesenbaumes hinab.

-11- Die Tempelhalle des Blitzelementars

In der Mitte der 6m hohen Halle befindet sich eine Wendeltreppe, die aus Ästen gewachsen scheint und sich steil nach oben in die nächste Ebene erstreckt. Die Decke ist überzogen mit einem feinen – fast spinnwebenartigen – Geflecht von Zweigen und Wurzeln.

Hier befindet sich das abtrünnig gewordene **Blitzelementar** (siehe *Neue Gegner*) und **3 Kultisten** (siehe *Neue Gegner*), die grüne Roben, verziert mit Blättern am Saum, tragen. Sollten die Charaktere vor dem Betreten der Halle Lärm in den Räumen -6-, -7-, -12- und -13- gemacht oder in den Verbindungsgängen zwischen diesen nicht eine Probe auf **Verbergen** (AGI+BE) gegen die **Wahrnehmung der Kultisten (8)** geschafft haben, so gehen **2 Kultisten** (siehe *Neue Gegner*) den Helden hinterher und greifen sie überraschend an.

In einer Nische, die in die hölzerne Wendeltreppe eingelassen ist, befindet sich noch ein schwarzmagisches **Idol** (siehe unten).

-12- Lebender Raum

Die Wände des Raums scheinen zu leben und bewegen sich rhythmisch als würde man sich im Inneren eines gigantischen Herzens befinden.

In der Mitte wacht **ein Schlingwurzelpusch** (siehe *Regelwerk*, S. 122) über diesen Raum. Unter seinen Wurzeln kann man Gegenstände der Beutetabelle (1W20: 1-7: 3B, 8-16: 2C, 17-20: 1D) finden.

-13- Übungshalle der Tempelwächter

Der Boden ist mit Matten aus geflochtenem Schilf ausgelegt. Die verklemmte Tür zu -14- ist nur durch einen **Kraftakt** zu öffnen.

-14- Gang

Dahinter führt ein abknickender Gang zu einer Treppe, die in das nächst höher gelegene Stockwerk führt. In der Ecke wächst **ein Kreischpilz** (siehe *Neue Gegner*), der wenn man ihm nicht das Wort **“Arboghast“** zuruft, laut aufkreischt und die **restlichen Kultisten** (im Erdgeschoß und in den nächsten Stockwerk) alarmiert.

DIE ÜBRIGEN ETAGEN

Die weiteren Stockwerke innerhalb des Riesenbaumes, sowie die Gewölbe unterhalb, bleiben – vorerst – ganz der Phantasie des Spielleiters überlassen

Falls der Spielleiter jedoch einen **1-Level-Dungeon** aus dem **“Tempel des Blitzes“** machen möchte, so kann er einfach in Raum -2- den Hinweis auf das Codewort (**“Arboghast“**), die Kellertreppe in Raum -10- und den Gang -14- weglassen.

Die Wendeltreppe in Raum -11- ist dann einfach eine hölzerne Ader, die sich durch den Raum zieht.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Pro Raum1EP
 Kampf(besiegte EP/SC)EP
 Rollenspiel0-8)EP
 Idol vernichten15EP
 Für das Abenteuer(Kampf/4)EP

DAS IDOL

Das unterarmgroße Idol stellt einen aus knorpeligem schwarzen Holz geschnitzten, stehenden Dämonen mit Schuppenhaut dar. Sein Wert beträgt 500 GM.

Als magische Fähigkeit verleiht es seinem Träger **einmal pro Tag** das Talent **Schlachtruf I**. Allerdings wirkt es permanent wie **Diener der Dunkelheit I**. Sollten Diener der Dunkelheit von dem Träger angegriffen werden, so wird der **WB um 1** reduziert.

Um es zu vernichten, muss man seine **LK von 10** gegen seine **Abwehr von 18** auf 0 reduzieren.

DIE ASTWURZEL

Die knorrige, etwa zwei Handspannen lange Wurzel verhilft ihrem Träger **einmal im Kampf** zu **einer freien Aktion Waffe aufheben** (z.B. als Patzerauswirkung *Waffe fallen gelassen*). Ihr Wert beträgt 375GM.

OPRIONAL: DIE REISE ZUM TEMPEL

Zusätzlich kann der Spielleiter die Reise durch den **Dschungel von Czuhl** – von Campiliona zum Dyna-Tempel – noch ausschmücken.



Eine Empfehlung an dieser Stelle sind die Inselbegegnungen im Dungeon2Go No. 12 "Der Schatz der Bannterra".

Pro 10km (1 Hexfeld) der Reise erhalten die Spieler 10EP.

CREDITS

Abenteurer: Thomas "teasy" Zink
Karten: Christian Kennig
Redaktion: Michael Wolf

"Tempel des Blitzes" ist © Thomas Zink. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

Dungeonslayers ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.



NEUE GEGNER



BLITZELEMENTAR

KÖR: 9 **AGI: 5** **GEI: 1**
 ST: 3 BE: 0 VE: 0
 HÄ: 5 GE: 0 AU: 0



Bewaffnung
 Blitzschlag (WB+6)

Panzerung
 Keine feste Gestalt (PA+8)



Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Angriffe mit Holz Waffen oder durch Erde/Stein.



Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.



Odem (Blitzschlag): Erzeugt Elektrizitätsschaden Schießen-Angriff). Opfer in Metallrüstungen erhalten doppelten Schaden. GE x 5m (5m) langer Strahl, der auch mehrere Opfer betreffen kann.

GH: 11

GK: no

EP: 124


WORNISCHLANGE

KÖR: 10 **AGI: 8** **GEI: 0**
 ST: 2 BE: 3 VE: 0
 HÄ: 3 GE: 1 AU: 0

46 13 11 4,0 14 0

Bewaffnung
 Widderhörner (WB+2)

Panzerung
 -

 **Umschlingen:** Schlagen-Immersteg umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. **Befreien:** Opfer mit AGI+ST vergleichende Proben gegen KÖR+ST des Umschlingers.

GH: 6 **GK:** gr **EP:** 85

MENSCHLICHER MAGIER **STUFE 1**

KÖR: 6 **AGI: 7** **GEI: 7**
 ST: 2 BE: 1 VE: 1
 HÄ: 2 GE: 2 AU: 2

78 9 8 4,5 11 9

Bewaffnung
 Kampfstab (WB+1, Zielzauber +1)

Panzerung
 Magische Robe (PA+1)

Talente:
 Diener der Dunkelheit I, Wissensgebiet (Religion) I

Sprachen & Schriftzeichen:
 Freiwort/Gormanisch, Elfisch/Ornamentschrift


 **Zauber: Magische Waffe.** 

GH: 1 **GK:** no **EP:** 53

KREISCHPILZ

KÖR: 8 **AGI: 0** **GEI: 0**
 ST: 2 BE: 0 VE: 0
 HÄ: 2 GE: 0 AU: 4

10 10 12 0 0 0

 **Kreischattacke:** Der Pilz kann einen schrillen Schrei ausstoßen, der alles in Hörreichweite alarmiert. Bewegung (oder fremder Geruch) innerhalb einer Reichweite von 1 m lässt ihn aufschreien. Ein Schrei verursacht innerhalb eines Radius von LK in m einen nicht abwehrbaren Schaden von 1 Punkt.

GH: 2 **GK:** kl **EP:** 50

