Storys

Der Tempel ist in die Flanke des Berges gehauen worden. Die Landschaft besteht aus kleinwüchsigen vereinzelten Bäumen und großen eckigen Felsen, welche die Landschaft wie ein Mosaik mit eckigen Schatten überzieht. Der Wind wirbelt an einigen Stellen Staub auf. Der Tempel hebt sich gut von der Landschaft ab durch seine runden Mauern und Gebäude, sowie durch die Feenfeuer an einigen Stellen. Ein kleiner Wasserfall rauscht neben dem Tempel Richtung Tal der neben dem Weg verläuft.

Der Meister:

Die Meister der Fraktionen des Tempels treffen sich einmal jährlich um den Vorsitzt für das nächste Jahr durch ein Turnier zu klären. Der Vorsitzende kann dann besser seine eigene Fraktion unterstützen. Die Fraktionen Intrigieren gegeneinander.

Spiel Mechanik: Ein Intrige Wert wird den Charakteren hinzugefügt der Einfluss auf das Level oder den Gegner haben z.B. die Energie wird vom Gegner langsamer aufgefüllt.

Die Entnietet

Die Mönche Beten eine geheimnisvolle Wesenheit als ihren Gott an. Er versorgt sie mit den Kristallen der Macht. Die Wesenheit verlangt einmal im Jahr ein Menschliches Opfer.

Spie Mechanik: Ein Turnament System bestimmt denn schlechtesten der Gruppe. Alle haben 100 Punkte und müssen ihre eigenen Punkte abbauen. Der zuerst 0 Punkte hat Gewinnt. A) Der Verlierer nimmt die Punkte mit ins nächste Match und muss dann 100+ Punkte abbauen. B) Die Punkte werden in eine Liste eingetragen, der mit den meisten Punkten Verliert.

Der Dämon

Ein Dämon hat sich in den Tempel geschlichen und hat Besitz über einen Mönch übernommen. Der Tempel verändert sich langsam, wird düsterer, bedrückender und es gibt mehr Streit. Die Harmonie der Mönche ist gestört. Nur ein Kampf kann den Dämon entlarven.

Spiel Mechanik: Spieler Kämpfen gegeneinander wie beim Turnament System nur ohne Rangliste, immer random gegeneinander. Durch irgendeinen Trigger verwandelt sich ein Verlierer dann in den Dämon. Der dann nacheinander gegen alle Spieler antritt. Gewinnt der Dämon oder die Mönche.