

INTRO

RECAP

- Grotestes Gestein-/Magmawesen, aus Stammesführer (Ehemals “Die Stimme”)
- Phenix hat Ying aus Gnade einen Kopfschuss verpasst
 - Das Magmawesen schütze Yang vor weiteren Schaden
- Im Lufttempel war Energiekugel erneut geklaut
 - Kugel und identische Kugel* im Kinderversteck von Alchemisten und Stimme
 - Macht wiederhergestellt
 - Außerdem Macht des Feuers und Macht der Erde wiederhergestellt

Musik: Rainy

DRUIDENWAHSINN

Durch den prasselnden Regen hindurch vernehmt ihr plötzlich ein leises Summen. Ihr fragt euch, ob es die ganze Zeit schon da war. Das Summen scheint aus den Tiefen des Waldes zu kommen, wie ein geheimnisvoller Ruf aus einer anderen Welt.

- Egal wo die Spieler hingehen, das Summen wird lauter >> Schicksal führt sie zusammen

Ihr folgt dem Summen, das wie ein Flüstern durch die dichten Wälder hallt. Dann auf einmal kauert vor euch ein Unnar, verborgen im Unterholz. Sein Körper ist von Narben durchzogen und sein linker Arm fehlt. Unbeirrt summt er weiter, als wäre eure Anwesenheit ein flüchtiger Schatten. Mit einem fingerlosen Griff zieht er Kreise um eine makellose, runde Sphäre auf dem Boden. Erst nach längerem Betrachten erkennt ihr ihn: Es ist der Druide. Seine Augen, einst leuchtend vor Weisheit, sind nun leer und sehen euch nicht. Für ihn existiert nur noch die Sphäre, die er unablässig in stiller Wachsamkeit umkreist.

- Der Druide* mit 4. Machtkugel* aus anderer Dimension
 - Hat den Verstand verloren, Jahrelang beschützt er die Kugel
 - Er ist blind, denkt Geister reden mit ihm
 - Er weiß nicht mal mehr warum er Kugel beschützt
- Kugel nehmen ist einfach >> fühlt sich schlecht an
 - Macht des Wasser wiederherstellen >> Wasserelefanten kommen scheinen glücklich
 - Regen hört auf

Musik: Ambiente

QUINTARAS RUF

Nachdem der Regen aufgehört hat und eure Kleidung langsam trocknet, taucht ein vertrauter Begleiter auf. Der weiße Fuchs, den ihr schon mehrfach gesehen habt, springt aus einem Busch hervor und nähert sich euch ungewöhnlich zutraulich. Er setzt sich schließlich vor euch. Sein ständiges Auf- und Abnicken gibt euch das Gefühl, dass der Fuchs etwas von euch erwartet, um euch eine stille Botschaft zu übermitteln..

- Weißer Fuchs möchte Karte von Spielern
 - Wenn Spieler diese nicht geben, zerrt dieser an der Tasche und reißt die Karte raus.
- Fuchs buddelt um Karte eine weitere Skizze grob in den Boden >> tut Pfote auf einen Ort

DER ALCHEMIST

Empathie - Passivprobe

Kaum habt ihr euch in Bewegung gesetzt, tritt fast schon geisterhaft der Alchemist von hinter einem der Bäume euch in den Weg. Mit einem zufriedenen Lächeln auf den Lippen fragt er offen: "Na, und was war das denn gerade?"

- Der Alchemist* scheint überrascht >> 'Na na, wer war denn das?'
- Wenn Spieler zutraulich >> zögert der Alchemist, dann ausfragend
 - Alchemist* will herausfinden, wo es hingeht >> folgt diesen aber nicht (wird Hinterhalt von Auge*)
- Wenn Spieler misstrauisch >> 'Ihr hättet nie herkommen sollen, aber ihr werdet ein gutes Opfer sein'

NACHT DER VOLLENDETEN KONJUNKTION

Während ihr euch zur Ruhe bettet, fällt euch auf, dass die Nacht ungewöhnlich hell ist. Drei Monde ziehen langsam über den samtschwarzen Himmel, ihre silbernen Strahlen erhellen die Dunkelheit. Mitten in der Nacht schreckt ihr alle gleichzeitig hoch, als ein stechender Schmerz euch aus dem Schlaf reißt. Hektisch greift ihr zu euren Waffen... doch um euch ist nichts als Stille. Langsam kehrt die Ruhe zurück, und erst dann bemerkt ihr, dass die drei Monde am Himmel scheinbar zu einem verschmolzen sind. Für einen flüchtigen Augenblick kreuzen sich ihre Bahnen und verweben sich zu einem einzigen, hellen Licht.

AUS EINER ANDEREN WELT

Noch in den Morgenstunden, auf halbem Weg zu eurem Ziel, blitzen immer wieder Sonnenstrahlen durch die Baumkronen. Ihr passiert ein dicht bewachsenes Stück Wald, als euch plötzlich zwei männliche und zwei weibliche Unnar entgegenkommen. Ihre tiefen, entspannten Bewegungen verkrampfen schlagartig bei eurem Anblick. Ihr erkennt sofort den Bluttausch in ihren Augen und ihre tödliche Absicht. Mit einem lauten Kriegsgeschrei stürmen sie gemeinsam auf euch los.

ODER (falls Alchemisten vertraut wurde)*

Noch in den Morgenstunden, auf halbem Weg zu eurem Ziel, blitzen immer wieder Sonnenstrahlen durch die Baumkronen. Ihr passiert ein dicht bewachsenes Stück Wald. Phenix muss dabei sofort an seine Ausbildung denken, die ihm beigebracht hat, solche Pfade für Hinterhalte auszunutzen. Kaum ist dieser Gedanke zu Ende gedacht, geschieht es auch schon: Vor und hinter euch springen je ein männlicher und ein weiblicher Unnar aus den Schatten der Bäume. Der Bluttausch in ihren Augen und ihre tödliche Absicht sind sofort erkennbar. Ihr seid in der Falle.

- Kampf
 - Falls Hinterhalt >> Spieler starten ohne +1d4 AP Initiative
 - Kampf gegen
 - agile Anführerin (Auge*) >> Speer
 - 30-40 LeP | 2 RS
 - Speer (+7 Präzi, 5)
 - Konterschlag (Bei Fehlgeschlagenen Angriff in Nahkampf, sofortiger Gegenschlag kostenlos)
 - Mutierter Unnar >> Beine Kräftig und behaart wie ein Pferd
 - 30-50 LeP | 2 RS
 - Schnell, Hyperaggressiv und kräftige Tritte mit Momentum
 - 2 unbewaffnete Unnar >> unterstützender Kampfstil
 - 10-25 LeP | 2 RS

Nach dem Kampf bemerkt Michael als erster, dass die agile Unnar-Kämpferin das Auge war. Ein stechender Schmerz durchzieht eure Köpfe bei dem Gedanken, dass ihr sie noch vor wenigen Tagen erst brutal zerlegt im Wald gefunden hattet. Wie konnte sie wieder Leben? Und warum erkannte sie euch nicht wieder?

Stress++

WÄCHTER

Ohne Worte tragt ihr eure Körper bis an den Rand des Waldes. Euer Ziel sollte jetzt nicht mehr weit sein. Als Vier vorausklettert und auf eurem Weg zurückblickt, fällt ihm fast der Kiefer aus. Eine einst episch schöne Landschaft voller magischer Eigenartigen und blühender Natur wird nun durch eine riesiges loderndes Feuerrot überdeckt. Der epische Weltenbaum steht komplett in Flammen und Funken springen umher. Das einzigartige göttliche Monument bricht in sich zusammen und wirkt dabei zugleich bedrohlich und bedrückend. Nessel ist im Wandel. Schon bald wird an diesem Ort nichts Göttliches mehr zu finden sein stattdessen eine Spur von Blut und Flammen zurückbleiben.

Stress++

Ihr fangt gemeinsam eure Gedanken wieder und klettert entschlossen weiter bis ihr den Überhang erreicht. Nacheinander hilft Vier noch Micheal und dann Phenix hoch. Nach einem weiteren kurzen Blick zurück auf den brennenden Wald wendet ihr euch ab. Ihr müsst eine Lösung finden.

Vor euch breitet sich ein eindrucksvoller Ausblick auf das endlose Meer aus. Im starken Kontrast zu dem sterbenden Edenwald scheint das Wasser ruhig und hoffnungsvoll. Das Sonnenlicht tanzt auf der Wasseroberfläche wie funkelnde Edelsteine, und für einen Moment vergesst ihr die Gefahren, die hinter euch lauern.

Ein Unnar sitzt regungslos an der äußersten Kante des Abhangs, als würde er der Erde unter ihm blind vertrauen.

Passivprobe (Wahrnehmung)

Ein aufmerksamer Blick auf die Beschaffenheit des Bodens verrät euch, dass der Unnar schon seit Monaten oder gar Jahren regungslos an dem Ort verhart haben muss.

- Der Unnar (Karo*) steht nicht auf: 'Ich weiß warum ihr hier seid, setzt euch neben mich auf die Kante'
 - Karo auf Stirn fällt auf >> Ist jedoch erwachsen
 - 'Los, stellt eure Fragen'
- Lore >> Wissen von Druiden, bevor er etwas vorbereiten müsse
 - Sphärenkonjunktion >> Realitäten verschmelzen
 - Das Karo-Zeichen so lange da, wie Karo* sich erinnern kann
 - Seine Aufgabe ist es jene zu Prüfen, die Quintaras letzte Hoffnung sein sollen
 - Quintara* ist tot und Quintara sehr schwach

Musik: Intense

- Wollen Quintaras Segen
 - mächtige Gaben werden nicht verschenkt >> Beweis, dass Spieler mental und körperliche Festung sind
 - Müssen beweisen >> Proben auf Zähigkeit & Willenskraft
 - Garantierter Fehlschlag >> Quintaras Segen bleibt verwehrt
 - Trost durch Happen >> Diese spendeten immer Trost

Niederegger Snacks

MINAS VERSUCHUNG

Von der Prüfung niedergeschlagen, tretet ihr zurück in den Wald ein. Genau das scheint auch Mina bemerkt zu haben. Majestätisch steigt sie wie auf einer unsichtbaren Treppe zu euch herab. Mittlerweile verbirgt sie ihre Flügel nicht mehr, sondern breitet sie großflächig aus, sodass jeder sie bewundern kann.

"Ach, Michael, Phenix... Vier," rutscht es ihr über die Lippen. "Ihr seid wirklich wackere Recken. Doch wollt ihr wirklich für eine Göttin, die euch verschmäht, leiden und sterben? Mir ist auch gerade eingefallen, dass ich noch in eurer Schuld stehe, ja! Das geht natürlich nicht. Nur wegen mir seid ihr hier abgestürzt – sorry nochmal dafür. Aber ich bringe euch jetzt gerne wieder zurück. New Hope wolltet ihr doch, richtig?"

- Mina will Spieler vom Planeten locken, damit sie ungestört ist
 - Kein Zweck mehr hier, Quintara hat euch euren Segen verwehrt
 - Spieler müssen nicht leiden, das ist nicht euer Kampf
 - Spieler müssen nur freiwillig zustimmen >> diesmal sogar ganz ohne Gegenleistung
- Wenn Spieler annehmen >> betonen das Entscheidung final ist
- Spieler lehnen ab

Ihr lehnt Minas Angebot ab. Ihr Blick wandelt sich von selbstsicher zu wütend, dann zu einer aufgesetzten Gleichgültigkeit. "Pff, 'für eine fremde Gottheit sterben... Na dann viel Spaß dabei...." Mit ihren krallenartigen Fingernägeln reißt sie einen Riss in die Realität und öffnet ein Portal. Daraus quetscht sich sofort ein riesiger Minotaurus, noch größer als die letzten. Dann folgen ein halbes Dutzend kleine Kobolde. Im ganzen Wirrwarr verschwindet Mina im Portal. Ihr hingegen macht eure Waffen bereit und stellt euch der drohenden Gefahr.

- Kampf (Miniboss)
 - Minotaur >> bewaffnet mit übergroßen Streitaxt
 - 80-140 LeP
 - Streitaxt (+4 Präzi, 12 SP)
 - Wirft Kobolde >> Fixieren Gegner, bei Fehlschlag sterben diese
 - Bei Fehlschlag >> Wütend -1 Präzi, +2 SP (kummulativ, bis erfolgreicher Angriff)
 - 6x Kobolde >> UNION
 - Werfen mit Dreck >> -1 Erschwerung auf nächste Kampfprobe
 - Fixieren Spieler >> Taunt und +1 Präzi
 - Motivieren Minotaur
 - Opfern sich für Minotaur

Gelangweilt erscheint Mina erneut. "So, letzte Chance. Seid ihr sicher, dass ihr nicht einfach nach New Hope wollt? Sonst lasse ich euch hier auf diesem Planeten einfach verrotten." Ihre Miene verzieht sich schlagartig finster, und ihr spürt die bedrohliche Kälte in ihren Worten.

OFFENBARUNG

Als ihr erneut eure Willensstärke beweist und trotz schwerer Wunden jeder Versuchung trotzt, verblasst die Welt vor euch. Euch wird schwindelig, und eure Sicht flimmert wie eine Wasseroberfläche, auf der kleine Wellen tanzen. Eure Wunden aus dem Kampf verschwinden.

Das Rauschen des Meeres dringt an eure Ohren. Ihr sitzt am Rand des Abgrunds, wo ihr gerade noch Karo wiedergesehen habt. "Sehr gut," hört ihr eine prüfende Stimme sagen. "Ich sehe, ihr seid Quintara treu."

Ihr bemerkt den halben Happen, der noch übrig ist. Scheinbar hat euch die Süßigkeit in eine Art Trance versetzt, in der ihr eure Prüfung bestanden habt. Eure Schmerzen waren nichts weiter als eine Illusion. Offenbarung, dass Minas Versuchung nur Illusion war

- Illusion zur Prüfung (hervorgerufen durch Happen) sind beendet
 - Spieler haben ihre Zähigkeit und Willensstärke wirklich bewiesen
 - Wunden waren nichts mehr als Illusion (vollständige Regeneration)s

QUINTARA

5

SEGNUNG

Zum ersten Mal bewegt sich Karo. Seine Hand fährt langsam von seinem Körper und das offene Meer. "Tief unter uns wartet sie. Quintara. Lasst die Strömung zu und vertraut auf die natürliche Kraft." Kaum hat er das letzte Wort gesprochen, drückt sich Karo von der Kante ab und fällt wie ein schwerer Stein ins Meer. Einen Augenblick später versinkt der Unnar wie ein Anker in der Tiefe des Meeres.

- Spieler müssen ins Meer zu Quintara springen, Segnung und Divinus bei VIER
- 80 EP Belohnung

VERSEUCHUNG

- Komplette Boden ist voll verseucht, wie lange wart ihr weg?