

Der Tempel im Nichts

Prolog; MEISTERINFORMATIONEN:

Der Tag begann ganz normal für Dakorius, seines Zeichens Erzmagier. Er war auf einer Forschungsreise in der Khom, wollte etwas über den Ursprung der tulamidischen Magie herausfinden. Doch alles kam anders, denn als er über den Bazar ging, entdeckte er ein verstaubtes Buch bei einem Händler, das er schließlich erstand. Das es uralt war hatte Dakorius sofort erkannt - außerdem ging eine deutlich spürbare magische Aura von ihm aus. Als Dakorius sich zurück in seine Herberge begeben hatte, machte er sich sofort an die Lektüre des Buches. Dem alten Magier fielen fast die Augen aus dem Kopf, denn in dem Folianten fand sich der Lageplan eines Tempels, der alle 100 Jahre für einen Tag erscheint. In diesem Tempel sollen sich laut den Angaben im Buch wertvollste Artefakte befinden. Was das Buch dem Magier jedoch verschwiegen ist, dass der Tempel von einer düsteren Wesenheit, mächtiger als viele Dämonen, bewohnt wird, die einst dorthin verbannt wurde. So machte sich Dakorius mit einigen Söldnern und seiner Assistentin Dawina auf, den Tempel zu suchen, den der Zeitpunkt des Erscheinens war nah. Dies geschah vor genau 100 Jahren und nun ist das Erscheinen des Tempels wieder nah...

MEISTERINFORMATIONEN:

Um das Abenteuer zu beginnen, stehen ihnen mehrere Möglichkeiten offen. Entweder finden die Helden ein ähnliches Buch wie seinerzeit der Magier Dakorius oder sie stoßen durch Zufall auf den Tempel, als sie die Khom durchwandern. Im ersten Fall, der vorzuziehen ist, denken sie sich eine kleine Vorgeschichte aus und ändern sie den ersten allgemeinen Text ab. Führen sie über die Zeit, die Helden am und im Tempel verbringen genau Buch. Der Tempel verschwindet bei Abenddämmerung im Nichts, und sich in ihm befindende Helden mit ihm.. Als die Helden den Tempel fanden war es gegen 10 Uhr am Morgen, so dass ihnen ungefähr 90 SR bleiben(wahlweise auch erhöh- oder senkbar) um den Tempel zu verlassen. Dies wird ihnen auch nach der Lektüre des Tagebuchs von Dakorius (siehe STUDIERSTUBE) deutlich werden. An einigen Stellen sind ungefähre Zeitangaben für etwaige Informationen angegeben, teilweise müssen sie die Dauer jedoch selbst abschätzen, besonders da Aktionen länger dauern, je intensiver sie sind! Es wäre nicht schlecht, wenn sich unter den Helden ein Gelehrter befindet (Hesindegeweihte(r), Magier o.ä.), der zumindest in Grundlagen Bosparano versteht.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN:

Als ihr die vor euch liegende Sanddüne überquert, bietet sich euch ein erstaunlicher Anblick: Ein prachtvoller großes Gebäude mit Dächern aus Gold, strahlend weißen Mauern und Statuen an allen Seiten steht vor euch. Das merkwürdigste ist jedoch, dass dieser Palast oder Tempel, denn etwas von diesen Dingen muss es allem Anschein nach sein, auf keiner Karte verzeichnet ist. Sicher, ihr befindet euch mitten im Nirgendwo, dort, wo nur selten Karawanen vorbeiziehen. Dennoch wäre ein solcher Palast nicht unbemerkt geblieben.

SPEZIELLE INFORMATIONEN:

Sobald die Helden näher an den Palast (Tempel) herantreten um ihn zu untersuchen, spüren magiebegabte Helden leichtes Schaudern, jedoch zu kurz, um etwas genaues darüber zu sagen. Aus der Nähe lassen sich die Statuen und der Palast selbst untersuchen. Die Statuen stellen zumeist Dschinnen oder andere Zauberwesen dar. In der Mauer des Tempels sind mit ganz leichter blauer Farbe magische Runen eingezeichnet. Das Eingangsportal ist 3 Schritt hoch und es steht offen. Rechts und links des Tores steht jeweils eine Statue eines Schwertkämpfers.

Sollten die Helden die Statuen untersuchen, so bemerken sie, dass sie für normale Statuen viel zu ebenmäßig gearbeitet sind. Weiterhin passiert jedoch nichts.

Magiekundeprobe +15 UND Zahyad auf 3 oder 4: Die Runen sind offenbar dazu da, einen Zauber über den Palast zu binden.

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Runen sind uralt, so alt wie der Tempel selbst, mehrere tausend Jahre. Daher können sie auch von keinem Helden der ursprünglichen Bedeutung nach gelesen werden. Die Runen sind ein Teil des Zaubers, der die Wesenheit im Tempel gefangen hält. Die Statuen sind tatsächlich keine. Es sind zwei der Söldner, die Dakorius mit sich genommen hatte und die von der bösen Macht im Inneren verklavt wurden.

Schließlich werden die Helden jedoch eintreten. Die grobe Untersuchung der Mauern dauert 1 SR. Wenn die Helden die Runen sehr intensiv untersuchen, kann es auch länger dauern.

VORWORT ZUM TEMPEL , MEISTERINFORMATIONEN:

Falls es ihnen angebracht erscheint, weil ihre Heldengruppe sehr stark ist, können sie die Werte der Gegner erhöhen, bzw. in den Gängen einige Mindergeister auftauchen lassen, welche die Helden bekämpfen, diese entstehen durch die Präsenz der Wesenheit. Außerdem können sie die Fallen in den Fluren vervielfachen. Ist ihre Heldengruppe jedoch auf niedrigen Stufen, reduzieren sie Fallen und Werte sowie Anzahl der Gegner. Ansonsten bleibt nichts zu sagen.

(1)Empfangsraum und Raum der Statuen

ALLGEMEINE INFORMATIONEN:

Ihr steht offenbar in einem kleinen Vorraum. Der Raum hat nur eine weitere Türe.

Als ihr hindurchgeht steht ihr in einer großen Halle. *Der Raum ist zehn Schritt lang und sechs Schritt breit. In der Mitte der beiden kurzen Wände befindet sich jeweils ein schweres Holzportal. Entlang der beiden anderen Wände stehen insgesamt zehn steinerne Statuen, die gesichtslose Kämpfer in altertümlichen Rüstungen darstellen. Jeder dieser Krieger hält einen Speer vor sich. Die Spitzen der Speere glänzen metallisch und Energieblitze entladen sich willkürlich zwischen ihnen.* Ihr selbst steht zwischen 2 Statuen und die Energieblitze zucken bedenklich nahe über eure Köpfe hinweg.

SPEZIELLE INFORMATIONEN:

Sollten die Helden den Vorraum untersuchen – bitte! Dort ist überhaupt nichts, nur ein wenig Staub und Sand.

Sollte ein Held auf die Idee kommen, in die Lichtblitze zu fassen, erleidet er durch die Entladungen 1W20 SP. Eine Untersuchung der Statuen bringt nichts weiter zu Tage. Sie sehen aus, wie ganz normale Statuen, bis eben auf die Lichtblitze. Die Speerspitzen bestehen tatsächlich aus Metall, jedoch ist den Helden nicht bekannt, welches es ist.

Ein ANALÜS zeigt einen Bannzauber, der auf allen Statuen liegt – allerdings nicht, was genau gebannt wird.

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Statuen sind ein Teil des Zaubers, der über den Palast gelegt wurde um die Dunkle Wesenheit darin festzuhalten.

Das Portal im Osten (rechts) führt in den TEMPELSAAL. Die Tür ist allerdings (jetzt noch) verschlossen, so dass den Helden gar nichts anderes übrig bleibt, als durch die andere, gegenüberliegende Tür in die BIBLIOTHEK.

(2) BIBLIOTHEK:

Allgemeine Informationen:

Ihr steht in einem großen Raum, dessen Ausmaße ihr nicht genau schätzen könnt. An allen seinen vier Wänden sind Bücherregale, die bis zur Decke 10 Schritt über euch reichen, und zwischendurch seht ihr ein paar Leitern um dort hinauf zu klettern. Auch in der Mitte des Raumes stehen Bücherregale. Im Zentrum des Raumes seht ihr ein Pentagramm dessen blau leuchten. In seinen Zacken sind euch unbekannte Runen. An der Westwand neben euch seht ihr eine kleine Tür.

Spezielle Informationen:

Da die Bücherregale den Helden die Sicht nehmen, können sie die Tür in der Westwand des Raumes nicht sehen, entdecken diese jedoch, wenn sie den Raum durchqueren.

MEISTERINFORMATIONEN:

Unter den Büchern finden sich sehr viele wertvolle, da alte. Größtenteils sind es jedoch Bücher der Kategorie „liest keiner, braucht keiner, will keiner“. Falls die Helden suchen, denken sie sich einige einschläfernde Titel aus (z.B. „Vom Erwachen des Donfstengels im Frühjahr“). Jedoch können sie die Helden auch, nach einiger Zeit, auf ein wirklich wertvolles Buch stoßen lassen. Ob es sich schon am Namen hören lässt, oder ob ein Gelehrter der Gruppe es erst bemerkt, als ein Krieger das Buch voll Wut über die vertane Zeit gerade in der Luft zerreißen will (und es auch tut) ist ihre Sache. Mit einem solchen Buch, könnte ein Gelehrter nach einiger Zeit etwas über den Ursprung bestimmter Zauber, Dämonen o.ä. herausfinden, jedoch keinesfalls eine Thesis, da diese in den Büchern wenn überhaupt in einer uralten Fassung auftreten, die heute nicht mehr praktiziert wird. Die Dauer der Suche kommt ganz auf die Ausdauer der Helden an...

Die Tür in der Westwand führt in den Flur 1. Sobald ein Held, mit oder ohne Absicht, die Linien des Pentagramms berührt lesen sie folgenden Text vor:

Allgemeine Informationen:

Als HELD auf die Linien des Pentagramms tritt, glühen die Runen kurz auf und verschwinden dann plötzlich. Im Zentrum des Pentagramms erscheint plötzlich ein schwarzer Schatten. Merkwürdig durchsichtig doch dunkler als die Nacht und Phexens Mantel. Bei seinem Anblick schaudert euch und ihr tretet einige Schritte zurück. Bewegung kommt in den Schatten. Er rast auf die Linien des Pentagramms zu. Die Linien glühen auf und das Wesen schnell zurück. Noch einmal rast es auf die Linien zu. Sie glühen erneut auf... doch das Wesen ist verschwunden. Die Linien des Pentagramms sind verblasst, nur noch mit Mühe und sehr schwach zu erkennen. Was auch immer im Pentagramm gefangen gehalten war - ihr habt es befreit... Plötzlich seht ihr in der Mitte des Pentagramms eine Gestalt mit schwarzem Umhang und einem von Blut rot gefärbten Schwert stehen. Er kommt auf euch zu und instinktiv bemerkt ihr, dass er euch folgen wird, bis entweder ihr oder er vernichtet ist...

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Werte des „Dämon“:

MU:30; LE: 70; AT:15; PA:15; TP: 1W+6 (Schwert)RS:4; MR: 50

Standard - Zauber wie Auge des Limbus oder Reversalis Heptagon oder auch Exorzismen haben merkwürdigerweise keine Wirkung auf den Dämon...

Der Schatten ist die Manifestation des Wesens, das im Tempel gefangen gehalten wird. Noch ist es nicht gefährlich, denn es hat keine feste Gestalt, keinen Anker zu dieser Welt. Doch nach Dawinas Ritual (s.u.) wird sich dies ändern. Auch so besitzt das Wesen noch einiges an Macht, wie der plötzlich erschienene Dämon beweist. Das Pentagramm schränkte die Macht des Wesens keineswegs ein, nur seinen Handlungsraum, und zwar auf das Innere. Nachdem das Pentagramm einmal zerstört war, gelang es Dawina vor ungefähr 100 Jahren, es wiederzuerschaffen und das Wesen hineinzubinden. Sie hätte es lieber gehabt, das Wesen sofort unter ihre Kontrolle zu zwingen, doch es war zu wütend und mächtig. Ob die Helden das Pentagramm zerstören oder nicht, bleibt sich gleich. Spätestens bei Dawinas Ritual wird es vernichtet.

In der Bibliothek findet sich zu guter letzt noch ein Geheimgang in die Katakomben: Wenn man ein Buch an eine bestimmte Stelle in ein Regal an der Nordwand stellt, schiebt sich selbiges zur Seite und gibt eine Treppe frei. Die Helden können dies daran erkennen, dass die Stelle auf dem Boden starke Schürfspuren (vom Regal) aufweist und das ein Buch im Regal fehlt. Dennoch wird es nicht auf den ersten Blick auffallen, erst, wenn Helden ausdrücklich die Regale betrachten (NICHT die Titel der Bücher; hier und da fehlt schon mal ein Buch) oder sobald eine Sinnesschärfe – Probe +8 gelingt (eine pro Held und SR in der Bibliothek; verdeckt würfeln). Sobald die Helden das betreffende Regal gesehen haben (beispielsweise durch „Wir schauen uns alle Regale kurz an“ – Dauer etwa 2 SR), lesen sie folgenden Text vor:

Allgemeine Informationen:

An dieser Stelle im Regal fehlt ein Buch. An sich nichts besonderes, schließlich sind die Regale nicht bis zum Bersten voll. Dennoch: auf dem Boden finden sich auch noch Schleifspuren.

Spezielle Informationen:

Die Spuren auf dem Boden verlaufen so, als ob das Bücherregal zur Seite geschwungen wurde. Fühlen die Helden in der Lücke herum, entdecken sie einen kleinen Knopf in der Regalwand. Sobald sie ein Buch oder etwas ähnliches dagegen stellen, so dass der Knopf mehrere Sekunden lang in die Wand eingedrückt wird, schwingt das Regal mit einem Quietschen, das verrät, dass der Mechanismus seit langer Zeit nicht mehr benutzt worden ist, zur Seite. Das Quietschen, das im Folgenden wiederholt ist nahezu unerträglich und Vertraute mit gutem Gehör (Katzen...) können leicht ein paar SP einstecken und sich unter Krämpfen winden. Vor den Helden befindet sich nun eine Treppe hinunter.

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Treppe führt in die KATAKOMBEN. Der Gang wurde in der Tat seit langem nicht mehr benutzt – von wem auch. Dawina interessiert sich nicht für ihn. Dort unten ist nichts, was sie braucht und bis auf sie ist der Tempel von „lebenden“ Personen mit eigenem Willen leer... Auf der Karte ist das betreffende Bücherbord mit einem dicken schwarzen Strich vermerkt.

(3) STUDIERSTUBE:**Allgemeine Informationen:**

Ihr steht in einem kleinen Zimmer von 3 mal 5 Schritt Größe. An der euch gegenüberliegenden Wand seht ihr eine Decke und ein vergammeltes Kissen, offensichtlich eine sehr alte, provisorische Schlafstätte. In der Mitte des Zimmers steht ein kleiner Tisch mit Stuhl, auf dem eine merkwürdige Silberplatte steht. In dem Tisch ist eine Schublade angebracht. Alles ist mit einer feinen Staubschicht überzogen - bis auf die Platte. Hier war seit langem keiner mehr

MEISTERINFORMATIONEN:

In der Schlafstatt findet sich nichts, außer Staub.

Der merkwürdige Kasten auf dem Tisch ist ein magisches Artefakt. *Das Artefakt ähnelt einer handtellergroßen, fünfseitigen Silberplatte. Ihre Unterseite ist vollkommen glatt, doch die Oberseite ist mit feinen Gravuren verziert. Das Zentrum dieses Schmuckwerkes bildet eine Rose, die ganz offensichtlich aus Gold gefertigt und dann in die etwa zwei Finger dicke Silberplatte eingelassen wurde. Diese Rose lässt sich niederdrücken, was dazu führt, dass die Ornamente um sie herum, die bisher keinen Sinn ergaben, sich neu anordnen. Nach wenigen Sekunden zeigen sie einen zu einem Kreis angeordneten Schriftzug in einer uralten Magierschrift. Kundige können diesen entziffern und erkennen, dass er nur aus einem einzigen Wort besteht, welches "Materialisate" lautet. Wird dieses in Gegenwart des Artefaktes ausgesprochen, so bildet sich um dasselbe ein flimmerndes Feld und kurze Zeit später befindet sich an der Stelle der Metallplatte ein Buch. In den Deckel dieses Buches wurde eine handtellergroße, fünfseitige, Silberverzierung eingearbeitet, welche ebenfalls Gravuren und eine goldene Rose aufweist. Auch hier kann man die Rose niederdrücken, was dazu führt, dass die Ornamente das Wort "Dematerialisate" in jener alten Magierschrift bilden. Spricht man dieses in der Gegenwart des Buches aus, so erscheint wieder das Flimmern. Sekunden später ist das Buch durch das Artefakt ersetzt worden. Schlägt man das Buch auf, so erkennt man, dass es sich hierbei um die handschriftlichen Notizen des Erzmagiers Dakorius handelt. In ihnen beschreibt er den Tempel und die Wesenheit - zumindest das, was er darüber herausgefunden hatte, bevor ihn sein Ende ereilte. Außerdem findet sich im hinteren Teil sein Tagebuch, das recht nüchtern gehalten ist. Zwischen der Beschreibung des Tempels und dem Tagebuch sind einige freie Seiten, dennoch sollten die Helden beides entdecken.*

Allgemeine Informationen: (Über Wesenheit und Tempel)

„Ad Primo; der Tempel: Ursprünglich war er einem Gott geweiht. Als weit als ich beurteilen kann keinem der heutigen Alveraniae, doch genau kann ich es nicht sagen. Als die Dunkle Wesenheit im Land auftauchte, wurde sie hier von einigen Hochgeweihten und Magiern mit Hilfe von vielen verschiedenen Mechanismen, magischen, heiligen wie auch mechanischen, festgesetzt. Die Mechanischen Fallen waren wohl eher dazu gedacht, jeden möglichen Befreiungsversuch von Seiten Sterblicher zu verhindern. Am liebsten hätte man das Wesen gleich vernichtet, doch es war einfach zu stark. So riss man den Tempel mit dem Wesen darin zusätzlich zu allen sonstigen Sicherungen aus der Realität. Alle hundert Jahre kehrt der Tempel in die Realität zurück. Vielleicht durch einen Fehler im Zauber, vielleicht durch die Macht der Wesenheit, vielleicht aus schierer Notwendigkeit. Genau zwei mal zwölf Stunden materialisiert der Tempel und verschwindet dann wieder in der Ewigkeit. Von Abenddämmerung zu Abenddämmerung dauert sein Besuch auf Dere an. Dann verschwindet er, es sei denn, die gütige Herrin Hesinde und die anderen 11 mögen es verhindern, die Wesenheit findet einen Wes, sich aus seiner langen Gefangenschaft zu befreien..

Ad secundo; Die Wesenheit: Ist es ein Dämon? Ist es einer der Wächter des Namens des dreizehnten Gottes? Ist es gar ein gefallener Gott? Ich vermag es nicht zu sagen und wie aus meinen Forschungen ersichtlich wurde, wussten es auch diejenigen es nicht, die es hier einkerkerten. Ich wage sogar zu behaupten, dass nicht einmal die Alveraniae und der Dämonensultan wissen, was ES wirklich ist.

Urplötzlich tauchte das Wesen im Lande auf. Es säte Verwüstung, wo es auch hinkam, zerstörte Dörfer, tötete die Menschen, zerstörte alles was es fand.

So geschah es, dass sich einige hochrangige Kirchenleute mit einigen mächtigen Magiern unter der Führung eines Mannes namens Pallandro ui Odysae zusammentaten um die Welt von dem Wesen zu erlösen. Sie lockten es in diesen Tempel und unter Aufbietung ihrer gesamten Kräfte banden sie es an ihn, auf dass es nicht mehr entfliehen kann und damit ihm niemand aus Machtgier oder Dummheit zu entfliehen helfen kann, ließen sie den Tempel aus der Realität verschwinden. Ob des Einsatzes so großer einer So großer Menge von Astral- und Karmaenergie starben alle beteiligten. Das Wesen selbst war nun von Deres Antlitz verschwunden und kehrte nur alle 100 Jahre zurück, doch unablässig sucht es nach einem Weg, sich aus dem Tempel zu befreien und Vernichtung über die Welt zu bringen. Möge dies niemals geschehen!“ Die folgenden Seiten sind leer

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Recherchen des Magiers waren in der Tat sehr gründlich. Alles was er nicht wusste, ist heute wirklich nicht mehr heraus zu bekommen. Seine Aufzeichnungen enthalten jedoch einen einzigen Fehler: Die Magier und Geweihten starben nicht an den Auswirkungen ihres Handelns sondern weil ein Verräter unter ihnen war, der sich die Macht der Wesenheit zu Nutze machen und für seine eigenen Zwecke einsetzen wollte. Sein Name war Corlian und seit seinem Verrat geistert er im Kellergewölbe des Tempels umher, sich nach der Macht sehnd, die das Wesen ihm geben kann wie nach Erlösung gleichermaßen. Wahrscheinlich werden die Helden nun ein paar Seiten überschlagen. (wenn nicht ist es auch egal) Da ich nicht weiß, in welchem aventurischen Jahr sie das Abenteuer spielen, ersetzen sie die Punkte einfach durch das entsprechende Jahr, in dem der Magier Dakorius sie geschrieben hat. Der erste Eintrag wurde genau hundert Jahre und 5 Tage vor dem Entdecken des Tempels durch die Helden gemacht. Die anderen Einträge folgten in unregelmäßigen Abständen, der letzte etwa 1 Jahr später. Rechnen sie nach Möglichkeit in „nach Bosparans Fall“ – Zeit um.

Allgemeine Informationen: (Tagebuch)

Als ihr das Buch weiter durchblättert entdeckt ihr nach ein paar Seiten weiteren Text.

Offensichtlich das Tagebuch des Schreibers. Ihr überschlagt einige

1. Ich, Dakorius, habe ein Buch über den „100jährigen Tempel“ entdeckt; breche sobald möglich dorthin auf.
2. ...ein großartiges Gebäude! Doch eine düstere Aura lässt uns alle schauern.

3. Etwas ist hier... die angeheuertten Söldner werden unruhig.
4. Verdammt, die Tore sind verschlossen und der Tempel ist für 100 Jahre von Dere verschwunden. Wir sitzen fest. Dennoch komme ich nicht umhin, mich über die Studiengelegenheit zu freuen.
5. Habe ein Buch über den Tempel gefunden - er ist noch älter und gefährlicher als wir geglaubt haben. Die Söldner werden unruhig. Das Etwas ist hier, außerhalb Aventuriens stärker...
6. Zwei der fünf Söldner sind zu Stein erstarrt und flankieren nun die Tür. Draußen ist pures Nichts. Ich habe keine Ahnung, wie sie dort hin gelangten.
7. Zwei der verbleibenden Söldner sind tot, der dritte ist schwer verletzt, er wird binnen kurzem sterben. Nur ich und Dawina sind übrig.
8. Dawina ist zu ehrgeizig. Sie versucht, Kontrolle über das Wesen zu gewinnen - anscheinend mit Erfolg.
9. Musste mich einschließen, Dawina ist verrückt: sie will die Welt beherrschen und schloss einen Pakt mit dem Wesen. Sie greift mich an.
10. Ich habe seinen Körper vernichtet, doch er wird wiederkommen. Dawina lebt - und sie ist jünger geworden.
11. Sie greift an - alleine, doch sie hat sehr viel an Macht gewonnen. Ich spüre wie meine Zeit zu Ende geht. Mein einziger Trost ist, dass sie nun, nach dem Pakt selbst für immer hier verweilen muss...

MEISTERINFORMATIONEN:

Man kann wohl recht gut nachvollziehen, was passiert ist. Dawina wollte Macht und ging einen Pakt mit der Wesenheit ein. Ihren alten Meister tötete sie, doch sie selbst war weder fähig, den Tempel zurück nach Aventurien zu bringen, noch ihn jemals wieder zu verlassen. Sie lebt weiterhin, denn als Teil des Paktes ist ihr ewiges Leben gegeben. Ihr ganzes Trachten richtet sich darauf, die Schutzzauber des Tempels zu zerstören.

Sollten die Helden den Raum weiter untersuchen, finden sie weiter nichts. In der Schlafstätte findet sich nur Staub und die Schublade ist, falls die Helden sie wider erwarten öffnen können (nach 5 – 6 SR...), leer

KATAKOMBEN:

Allgemeine Informationen:

Als ihr die Treppe hinab steigt umfängt euch ein düsteres Licht. Der Geruch von Verwesung steigt in eure Nasen. Ihr seht eine Fackel in der Wand hängen, entzündet sie und nehmt sie mit. Ihr seid tatsächlich in einem Grab, ganz offensichtlich in den Katakomben des Klosters. Es führen Wege nach rechts, links und geradeaus. Wohin sie führen könnt ihr nicht erkennen.

MEISTERINFORMATIONEN:

Egal, wie sich die Helden entscheiden, der von ihnen gewählte Weg ist eine Sackgasse. (Daher gibt es für die Katakomben auch keine Karte) Eventuelle Untersuchungen der Helden bringen nichts zu Tage Lesen sie den folgenden Text vor:

Allgemeine Informationen:

Ihr geht den gewählten weg entlang. Mehrere Ecken finden sich, doch keine Abzweigung. Hier und da sind einige Sarkophage in Wandnischen eingelassen. Schließlich steht ihr vor einer Mauer. Eine Sackgasse. Euch bleibt nichts anderes übrig als zur Treppe zurückzugehen. Also macht ihr euch auf den Rückweg. Doch was ist das? Dort, wo nach eurer Erinnerung die Treppe sein müsste ist nun blanke Mauer...

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Treppe ist tatsächlich verschwunden, einfach weg. Es ist auch nicht einfach so, dass sich das Bücherregal wieder davor geschoben hat (dies geschieht erst, wenn die Helden es wieder in die ursprüngliche Position drücken). Es liegt an der Beschaffenheit des Ortes. Das was einmal heilig war ist nun verdorben. Hier unten in den Katakomben fristet Corlian, der

Verräter, sein Dasein als gefesselte Seele. Durch seine Einwirkung finden die Helden nicht mehr heraus.

Lassen sie die Helden ein wenig herum irren, streuen sie Abzweigungen ein, auch durcheinander führende. Sollte jemand auf die brillante Idee kommen, Kreidekreuze zu malen, lassen sie die Helden trotzdem auf ihre eigene Spur kommen.

Falls ein „Held“ die Särge plündern will... Seien sie gnadenlos: Verfluchen sie ihn, lassen sie eine Mumie aufsteigen, welche den Helden gnadenlos verfolgt oder eine ähnliche Nettigkeit. Schließlich jedoch, nach mindestens 6 SR umherirren, stoßen die Helden auf eine Kammer.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich steht ihr in einem Raum. Dunkels, schimmriges Licht hüllt ihn und euch ein. Ihr könnt keine Lichtquelle erkennen. Plötzlich bildet sich aus dem Nebel die Gestalt eines Menschen...

MEISTERINFORMATIONEN:

Falls die Helden jetzt angreifen, attackiert auch Corlian. Seine Werte: MU:30; AT: 16; PA:14; TP:1W+6; RS:4; LE: 40; nur mit magischen / geweihten Waffen verwundbar. Sollten die Helden einfach abwarten, beginnt Corlian zu sprechen, wobei seine Stimme immer gequälter, mühsam beherrschter, wird. Während des Kampfes wird Corlian versuchen, die Helden ihre Waffen wegstecken zu lassen, um mit ihnen zu sprechen (s.u.)

Spezielle Informationen:

„Seid begrüßt ihr wackeren Recken...“ sagt die Gestalt vor euch mit einer dumpf – dröhnenden untoten Stimme. „Was ihr hier vor euch seht ist der Überrest eines Menschen, der einst Corlian hieß. Ich beging einen Verrat und wusste nicht was es wirklich heißt. Seitdem bin ich hier gefangen. Doch ich habe noch Gefühle. Ein Fluch zwingt mich jedes Lebewesen, dass sich hierher wagt zu töten oder selbst zu vergehen, doch ich habe mich einigermaßen unter Kontrolle. Mein Schicksal will ich andere ersparen drum bitte ich euch zu handeln, denn eine weitere Person ist dabei einen dem meinen nicht unähnlichen Fehler zu begehen. Haltet sie um ihrer selbst willen auf...“

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Helden haben nun einige wenige Augenblicke, um mit Corlian zu sprechen. Der Geist weiß nahezu alles über Tempel, Wesenheit und Geschichte, die sie als Meister auch haben. Jedoch kann er nicht den Namen der Person nennen. Nach einiger Zeit, längstens 1 SR, oder wenn der Geist nach Informationen gefragt wird, die sie den Helden nicht geben wollen, beginnt er zu stöhnen und fällt über die Helden her: Der Fluch entfaltet seine Wirkung. Corlians Werte s.o.

Allgemeine Informationen:

Ein erlösendes „Frei...!“ erschallt aus Corlians Kehle als eure Waffen seinen Geistkörper durchbohren und dieser in sich zusammen sinkt. Auch wenn ihr es nicht schafft, die Person von ihrem Vorhaben abzuhalten, so habt ihr wenigstens Corlian von seinem Dasein erlöst. Langsam verschwimmen die Wände vor euch und die Treppe nach oben erscheint.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden Corlians Körper und die Umgebung untersuchen, finden sie einen magischen Stab, der im Kampf geführt werden kann (TP 1W+3 WV 8/8) und überdies 3 Ladungen Ignifaxius (20 W6 SP) enthält, die ausgelöst werden, wenn man die in den Stab eingeritzten Worte „Ignifaxiae alora theis“ spricht und mit dem Ende des Stabes auf ein Ziel deutet (auch zufällig...)

MEISTERINFORMATIONEN:

Der Stab ist nicht wiederaufladbar. Nach dem Verbrauch der letzten Ladung zerfällt er zu Staub. Ein einfacher Analysus enthüllt seine magische Natur. Nicht jedoch das Auslösungswort. Die Worte sind in einer alten Form des Zahyad geschrieben.

(4)FLUR 1

Allgemeine Informationen:

Ihr steht auf einem langen, schmalen Gang, der schnurgerade von Norden nach Süden verläuft. Ringsherum seht ihr einige Türen und weitere Abzweigungen. Auf dem Boden liegt eine dünne Schicht Staub. In den Wänden sind Gemälde oder Mosaik, die größtenteils beschädigt und von Staub bedeckt sind.

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden den Staub von den Mosaiken und Gemälden wischen, können sie die Zeichnungen erkennen: Prachtvoll dargestellte Bilder von Göttern, an die sich niemand mehr erinnert und Schlachtszenen.

MEISTERINFORMATIONEN:

Alle Räume befinden sich hinter schweren Holztüren, die teilweise einbrechen. Einige sind allerdings noch ganz, können jedoch ganz normal geöffnet werden. Etwas anderes ist bei betreffenden Türen vermerkt.

Was die Helden über die Bilder denken, ist ihre Sache. Für dieses Abenteuer sind sie nicht relevant. Sollte ein gieriger Charakter eines mitgehen lassen wollen: Die Bilder sind fest in der Wand verankert. Die Türen des Flurs führen in die verschiedenen Räume (siehe Karte!) An mehreren Stellen befinden sich hier Bolzenfallen, mit je 4 Schuss (1W+4TP), welche die Helden mit einer gelungenen Gefahreninstinkt – Probe +4 bemerken und umgehen können.

(5) Lagerraum

Allgemeine Informationen:

Die Tür klemmt ein wenig, doch nach einmaligem Gegenschlagen bekommt ihr sie auf. Ein geradezu bestialischer Geruch von Fäulnis schlägt euch entgegen. Überall seht ihr Fässer und Kisten herumstehen.

Spezielle Informationen:

Öffnen die Helden eine oder mehrere der Kisten und Fässer, werden sie von noch stärkerem Gestank umgeben. (Selbstbeherrschungsprobe +5; bei misslingen Brechkrampf: KK –2 für 5 SR, Raum verlassen) Das was darin ist, ist im Laufe der Jahre zu einer undefinierbaren Masse geworden und die Helden können bestenfalls erahnen, was es war. In einigen der Fässer ist auch eine Flüssigkeit, die jedoch sehr abgestanden und vermodert riecht.

In einer Ecke des Raumes, deutlich sichtbar, liegt ein Ring mit einem roten Rubin. Wer unbedacht nach ihm greift wird das Opfer einer Bolzenfalle: 7 Bolzen treffen ihn unfehlbar (je 1W+4 TP). Umgangen werden kann diese Falle nur mit einer Gefahreninstinkt – Probe + 4 und auch nur, wenn der Held ausdrücklich auf Fallen achtet.

MEISTERINFORMATIONEN:

Alles was in den Fässern und Kisten ist sind, oder vielmehr waren, Nahrungsmittel. Es lag einmal ein Zauber über dem Raum, der alles darin befindliche konservierte (ähnlich dem UNBERÜHRT VON SATINAV), doch dieser Zauber verflog vor langer Zeit. Das Resultat sind die verrotteten Speisen. Der Ring in der Ecke wurde vor der Verbannung der Wesenheit in den Tempel mit Absicht zurückgelassen, um Abenteurer, wie die Helden, auszuschalten. Sein Materialwert beträgt 10 D. Kundige Altertumsforscher mögen mehr bezahlen.

(6) Flur 2

Allgemeine Informationen:

Hier steht ihr an einer Abzweigung. Nach Osten führt ein zweiter Gang, an dessen Ende ihr Tageslicht sehen könnt.

Spezielle Informationen:

An den Wänden sind keine Verzierungen. Stattdessen findet sich ein einsamer Kreis, ungefähr in der Mitte des Ganges. In der Mitte des Ganges, genau bei jenem Kreis, befindet sich eine Falltür, die unten mit spitzen Speeren gefüllt ist. Entdeckt wird sie mit einer Gefahreninstinkt – Probe + 7. Helden, die hineinfallen, erleiden 1W20+4 SP, können sich aber schnell wieder befreien.

MEISTERINFORMATIONEN:

Während die Falltüre für sterbliche Eindringling gedacht ist, schützt der Kreis an der Wand gegen magische Kreaturen. Sobald ein solches Wesen an ihm vorbeizieht, entsteht ein Feuerball und reißt das Wesen entzwei (sofortiger Tod). Falls die Helden also einen Dschinn o.ä. dabei haben, können sie ihn so vernichten.

Wenn die Wesenheit später freigesetzt ist (s.u.), wird sie diesen Punkt nicht überschreiten, da ihr noch immer Gefahr davon droht. Stattdessen nimmt sie die äußeren Gänge. Eine magische Analyse lässt die Wirkung des Kreises im Groben erkennen. Der Gang führt am Zimmer des Hohepriesters vorbei in den Innenhof.

(7) Zimmer des Hohepriesters:

Allgemeine Informationen:

Das Zimmer ist ziemlich groß, die Einrichtung, oder das was davon übrig ist, scheint recht luxuriös gewesen zu sein. In der Nordöstlichen Ecke steht eine mit Eisen beschlagene Truhe, die schon sehr vergammelt aussieht. An der westlichen Wand steht ein in sich zusammengefallenes Bett. Die Vorhänge, die es einst umgaben liegen auf dem Boden. Außerdem liegen auf dem Boden ein paar kaputte Spiele herum. In der Südöstlichen Ecke steht ein Tisch mit zwei Stühlen und einem seltsamen Brett darauf. Diese Gegenstände sind völlig unversehrt. Eine Tür führt nach Süden und eine nach Osten aus dem Zimmer.

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden versuchen, die Truhe zu öffnen, gelingt es ihnen – vermutlich aber anders, als sie denken: Die Truhe zerfällt vollkommen zu Staub. In der Wand hinter der Truhe befindet sich ein Loch mit einer Botschaft. Der Text ist in einer dem Alt – Bosparano ähnlichen Sprache geschrieben: „Ihr, die ihr diesen Tempel erforscht. Seid gewarnt, es ist ein Gefängnis für eine Wesenheit unendlich böse. Wir können nicht in die Zukunft sehen und wissen was passiert und wir wollen auch, dass das hiesige Wissen einst den Menschen helfe, doch seit vorsichtig bei allem, was ihr tut. Unsere Macht war groß, doch nur mit Mühe konnten wir ES hierher verbannen und auch nicht für immer. Vielleicht wird die Welt dereinst über mächtigere Mittel verfügen...“

Sobald die Helden die Rolle gelesen haben, zerfällt sie zu Staub.

Hinter der Rolle finden die Helden im Loch noch zwei kleine Phiolen mit einer Flüssigkeit.

MEISTERINFORMATIONEN:

Der Brief wurde hier vom Hohepriester deponiert, nachdem der Plan zum Verbannen des Wesens geschaffen wurde. Er ist mit einem Zauber versehen, der ihn konserviert, bis er einmal gelesen wird. Die Phiolen enthalten starke Heiltränke (je +30 LP)

Spezielle Informationen:

Setzt sich ein Held an den Tisch, so kann er sich nicht mehr rühren und auf dem anderen Stuhl erscheint ein Geist. Er fordert den Helden auf, eine Runde gegen ihn zu spielen. Wenn der Held verliert, wird er sterben, ansonsten darf er weitergehen.

MEISTERINFORMATIONEN:

Das Spiel ist heutzutage in Aventurien nicht mehr bekannt, weswegen der Geist es dem Helden erklärt. Nehmen sie einfach ein kurzes Brettspiel aus der realen Welt zur Hand, beispielsweise Mühle oder Dame und spielen sie eine Runde gegen den Helden. Wenn er verliert beginnt er urplötzlich zu altern, bis die Helden den Geist angreifen und er verschwindet (die gealterten Jahre des Helden bleiben und zeigen sofort alle negativen Auswirkungen!). Sollt der Held gewinnen, nickt der Geist ihm zu und verschwindet mit einem „Führwahr, ihr seid würdig“ Das Spiel können die Helden mitnehmen und wieder im Land verbreiten. Wenn sich erneut jemand hinsetzt erscheint der Geist nicht erneut, er ist vernichtet. Der Geist ist eine Manifestation der Wesenheit, der jedoch im Laufe der Zeit ein Eigenleben entwickelte und seitdem jeden Forscher, es gab einige, zu einem Spiel herausforderte – bisher gewann er immer...

(8) Innenhof:

Allgemeine Informationen:

Ihr steht auf einem Hof. Über euch seht ihr die Praiosscheibe, doch irgend etwas scheint zwischen euch und ihr zu sein. An den Mauern stehen einige Pflanzen, halbe Bäume, die jedoch merkwürdig verändert aussehen. Es führen drei Gänge von diesem Hof Weg, einer nach Westen, einer nach Osten und einer nach Norden. Außerdem ist in der westlichen Wand eine Tür zu sehen.

Spezielle Informationen:

Über den Helden ist eine Glasscheibe, die früher, als die Khom noch keine Wüste war, vor Regen schützte. Die Helden werden u. U. erkennen, was es ist, wenn sie etwas dagegen werfen. Möglicherweise kennen sie aber auch kein Glas...

Sobald die Helden einer der Pflanzen (insgesamt 10) zu nahe kommen, werden sie von einer Wolke giftiger Sporen eingehüllt (1W6SP; 1W20 für magische Wesen) und danach von ihr angegriffen.

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Staubwolke ist eine Vorkehrung der Priester gegen Sterbliche wie Dämonen gleichermaßen. Die Pflanzen selbst jedoch wurden im Laufe der Jahre von der Aura der Wesenheit verändert. Sie bekämpfen jeden Helden in ihrer Reichweite (4 Schritt Umkreis)

EINE PFLANZE:

MU: 20; AT: 12 (2/KR); PA: 0 ; RS: 4; LE: 80

Die Pflanzen erleiden doppelten Schaden durch Feuer.

(9) „Schlacht“ – Raum:

Allgemeine Informationen:

Die Tür ist komplett aus den Angeln gerissen und liegt ein Stück im Raum. Als ihr in den Raum eintretet, wird euer Blick sofort auf zwei Gegenstände gezogen, die allein inmitten des Staubes liegen: Ein blinkendes Schwert und ein Kettenhemd. Ansonsten seht ihr auf dem Boden einige Knochen verstreut. Verblasste Blutflecke und Trümmer von Möbeln befinden sich in allen Ecken des Raumes.

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden den Raum betreten, erwachen die Knochen zum Leben, will heißen, formen sich zu Skeletten und greifen die Helden an.

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Werte der Skelette (Insgesamt Anzahl der Helden + 3):

MU:16; AT:12; PA:8; LE: 25; RS:0 „Stirbt“ ein Skelett, so zerfallen die Knochen, doch nach 2 KR setzt sich der Untote wieder zusammen und greift erneut an.

So geht das immer weiter, bis die Helden den Raum verlassen – die Untoten folgen ihnen nicht. Die Untoten sind das traurige Überbleibsel mutiger Männer, die sich ganz bewusst geopfert hatten, um die Wesenheit in den Tempel zu locken. In diesem Raum fanden sie ein grausames und wurden durch die Dunkle Aura schließlich noch zu Untoten. Sollte es den Helden gelingen, Schwert und/oder Kettenhemd mitzunehmen (GE – Proben): Das Kettenhemd hat einen um 1 höheren RS als normal, der WV des Schwertes ist 8/8, ansonsten normale Werte.

(10) Bad:

Allgemeine Informationen:

Im Raum befinden sich einige Zuber, teils stark beschädigt. Die Wand ist an einigen Stellen abgebröckelt. Offensichtlich war dort einmal ein Haken in die Wand geschlagen.

Spezielle Informationen:

An der Wand sind Abflussrinnen in den Untergrund – ein untrügliches Zeichen, dass dies ein Baderaum war.

MEISTERINFORMATIONEN:

So ist es, schließlich müssen auch Priester sich waschen!

(11) Küche:

Allgemeine Informationen:

In der Nordwestlichen Ecke des Raumes seht ihr eine große Steinplatte. Daneben hängt ein Brett mit einigen Messern, die schon im hohen Maße verrostet sind. Auf dem Boden stehen einige Krüge. Links von euch steht ein kaputter Tisch mit dazugehörigen Stühlen.

MEISTERINFORMATIONEN:

In der Küche befindet sich nichts. Wenn sie wollen, können die Helden hier ein paar uralte (verfallene) Münzen finden. Sind die Helden noch sehr gut gerüstet, treffen sie auf einen Feurdämon. MU:20; AT:14; PA:13; RS:3; LE:50; TP:1W+4 (nur magische Waffen)

(12) Labor

Allgemeine Informationen:

Als ihr in den Raum eintretet schlägt euch ein geradezu bestialischer Gestank entgegen, vermischt mit einigen süßlichen Düften. Ihr seht einige Tische und alchemistische Geräte sowie einige Gläser mit Flüssigkeiten und konservierten Tieren.

Spezielle Informationen:

Die heilen Gläser sind mit Etiketten in Alt – Bosparano beschriftet. Es findet sich fast alles bekannte. Es finden sich zum Beispiel auch einige bestens erhaltene Heilkräuter. Unter den Tieren sind einige ausgestorben, jedoch deutlich Vorfahren heutiger Kröten u.ä.

Untersuchen die Helden die Ostwand, entdecken sie in der nördlichen Ecke unter Umständen einen Knopf (Sinnesschärfe +15). Dieser lässt die Wand hochfahren und gibt den Anblick auf einen riesigen Haufen Gold und Silber frei: Pokale, Münzen, Ketten, Schmuck...

Bleiben die Helden länger im Raum, müssen sie für jede Minute (!) eine Selbstbeherrschungsproube ablegen. Die erste +1, die zweite +2 usw. Misslingt eine, übergibt sich der Held und muss den Raum verlassen (KK –2 für 5 SR)

MEISTERINFORMATIONEN:

Der Gestank ist logischerweise durch die zerbrochenen Gefäße entstanden und erhalten geblieben, da dieser Raum seit langem verschlossen ist. Götterfürchtige Helden werden vom Tempelschatz nichts anrühren. Schließlich stammt er nicht zuletzt vom Zehnt der Gläubigen. Hier sind Extra – AP für gutes Rollenspiel drin! Sollten Helden wie Streuner etwas mitnehmen, können sie den Wert der Gegenstände nach eigenem Ermessen bestimmen.

(13) Zellen

MEISTERINFORMATIONEN:

Dies sind die Wohnräume der Priester. Einige davon sind größer, andere kleiner. Den Allgemeinen Text brauchen sie nur einmal vorlesen. Danach können sie erklären „es scheint ein Raum wie der erste zu sein, nur größer/kleiner). In größeren Räumen finden sich mehrere Betten (bis zu 3). Spezielle Dinge sind mit Buchstaben vermerkt.

Allgemeine Informationen:

Bis auf ein Bett und einen kleinen Tisch scheint der Raum leer zu sein. Staub liegt über allem.

Spezielle Informationen (Raum a):

Unter dem Bett finden die Helden nach kurzer Suche einen Heiltrank (+10LP) und altes Geld.

(Raum b): Hier findet sich das Skelett eines Kriegers mit einem verrosteten Kettenhemd und ebensolchem Schwert.

(Raum c): Unter dem Bett befindet sich ein Beutel mit kleinen Münzen.

MEISTERINFORMATIONEN:

Der Heiltrank gehörte einem der Priester; der Krieger wurde hier im Kampf gegen die Wesenheit getötet; die Münzen gehörten einem der Priester, der wohl meinte er habe auch das Anrecht auf ein wenig Luxus. Er ließ sie hier zurück als der Tempel geräumt wurde.

(14) Raum des „Gärtners“:

Allgemeine Informationen:

Der Raum hat eine weitere Tür nach Osten, aus der Licht hineinfällt. An der Westwand steht ein Bett, an der Nordwand ein Schrank. An der Süd- und an der Ostwand hängen Bretter mit Arbeitsgeräten, die mittlerweile rostig geworden sind. In der Mitte des Raumes steht ein Tisch mit Töpfen darauf.

Spezielle Informationen:

Die Töpfe enthalten Erde. Die Geräte dienen ganz offensichtlich der Gärtnerei. Im Schrank befindet sich ein Anzug mit großen Löchern und ein Buch mit Notizen über Pflanzen – in alt – Bosparano. Einige Seiten des Buches sind verrottet doch ein großer Teil ist noch lesbar.

MEISTERINFORMATIONEN:

Der Priester in der in diesem Raum lebte, liebt Pflanzen und führte den Klostergarten. Neben Kräutern baute er auch andere Pflanzen an und studierte sie. Seine Aufzeichnungen finden sich in dem Notizbuch. Helden die es aufmerksam lesen (2 Wochen aufopferungsvoll).

Bekommen 3 Freiwürfe auf Pflanzenkunde.

(15) Klostergarten:**Allgemeine Informationen:**

Ihr steht vor einem Beet. Offensichtlich ein kleiner garten. Die Erde wirkt recht frisch. Über euch seht ihr den Himmel, doch etwas durchsichtiges scheint zwischen euch und ihm zu sein.

Spezielle Informationen:

Über den Helden befindet sich eine Glasscheibe (siehe Innenhof). Die Erde ist höchst fruchtbar, da sie mit Magie und einigen Tinkturen, die heute längst vergessen sind, behandelt wurde. Dies können die Helden nur herausfinden, wenn sie Erde mitnehmen und in einen Hesinde- oder Perainetempel bringen oder einem Sachkundigen überlassen. Dies ist aber doch eher unwahrscheinlich.

MEISTERINFORMATIONEN:

Wenn die Helden noch stark sind, befindet sich hier eine oder mehrere der Pflanzen aus dem Innenhof. Sind die Helden hingegen geschwächt, können sie hier einige Heilkräuter finden, die merkwürdigerweise noch am leben sind. Ansonsten findet sich hier nichts Wichtiges.

(16) Versammlungsraum**Allgemeine Informationen:**

Ihr steht in einem großen Raum mit einem Eingang in der Süd und einem zweiten in der Westwand. Ihr seht einige Stühle und Tische, mehrere davon zerbrochen. In der nordöstlichen Ecke befindet sich ein weiterer Raum, der durch eine Eisentür verschlossen ist.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist zwar aus Eisen, hat aber keine Spur von Rost. In den Trümmern der Möbel finden sich einzelne Fetzen Papier ohne Zusammenhänge – unbedeutend. Sobald ein Held in die Nähe der Ostwand kommt (2 Schritt), wird er von einer Bolzenfalle beschossen: 3 Bolzen a 1W6+3TP). Die Falle ist nicht zu erkennen.

MEISTERINFORMATIONEN:

In diesem Raum haben sich die Priester versammelt. Neben der Bibliothek war dies auch einer der Räume, den sie zum Studieren der Bücher benutzten. Außerdem fanden hier manchmal Andachten der Priester statt. Hier wurden auch Hohe, reisende Geweihte empfangen.

(17) Meditationsraum**Allgemeine Informationen:**

Die Tür öffnet sich ganz normal, ohne Quietschen, nach Innen. Ihr steht in einer kleinen Kammer. An den Wänden seht ihr aufwendig gemalte Muster.

Spezielle Informationen:

Sollte ein Held sprechen, kommt kein Ton aus seiner Kehle (ebenso verstummen alle anderen Geräusche) . Bleiben die Helden länger in diesem Raum, regenerieren sie viel schneller: 1W6 LE und AE / SR. Ein ANALÜS oder ODEM ARCANUM zeigen eine deutliche magische Aura im ganzen Raum – Ursprung unbekannt.

MEISTERINFORMATIONEN:

In diesem Raum erholten sich die Priester und meditierten. Im gesamten Raum herrscht ein dem SILENTIUM ähnlicher Zauber. Sobald die Helden den Raum verlassen können sie

wieder sprechen. Die erhöhte Regeneration kommt von einem permanenten Zauber ähnlich dem RUHE KÖRPER.... An Gegenständen finden die Helden hier nichts.

(18) Leerstehender Raum:

Allgemeine Informationen:

Der Raum vor euch ist groß – und augenscheinlich vollkommen leer...

Spezielle Informationen:

Der Raum ist tatsächlich leer... bis auf 3 Bolzenfallen a 2 Schuss in jeder Wand, die bei Annäherung ausgelöst werden (Gefahreninstinkt +7 vermeidet die Fallen)

MEISTERINFORMATIONEN:

Dieser Raum war früher ungenutzt, da man ihn einfach nicht mehr brauchte. Zwischenzeitlich wurden hier Personen mit ansteckenden Krankheiten einquartiert.

(20) Flur 3

Allgemeine Informationen

Ein weiterer langer Gang. An den Wänden befinden sich in unregelmäßigen Abständen Kreise. Ein paar Meter vor euch seht ihr eine mit Speeren gefüllte Fallgrube. Verschiedene Türen sind in den Wänden.

MEISTERINFORMATIONEN:

Die Falle wurde einst von einem unglücklichen Abenteurer ausgelöst, dessen Leiche die Helden beim Blick in die Grube entdecken, er trägt Waffen, verdorbenes Essen und Geld (verfallen) bei sich. Im ganzen Gang sind einige Bolzenfallen verteilt. Würfeln sie für die Helden mehrfach verdeckt auf Gefahreninstinkt (einige Proben erschwert). Lassen sie die Helden einige Fallen entdecken und andere zuschnappen. Der Schaden beträgt pro Bolzen 1W6+3, die Bolzenzahl 1-6; Die Kreise sind Fallen für magische Kreaturen (siehe (6))

(21) Flur 4:

MEISTERINFORMATIONEN:

Es gilt das gleiche wie für Flur 3, nur ohne die Fallgrube.

DAWINA:

MEISTERINFORMATIONEN:

Irgendwann, wenn die Helden Zeit genug hatten, die Räume des Tempels zu erkunden, und möglichst nachdem sie die Katakomben erkundet und das Tagebuch des Magiers gefunden haben, lassen sie Dawina auftreten. Sie kommt plötzlich um eine Ecke.

Allgemeine Informationen:

Ihr schaut gerade um ein Bücherregal / eine Ecke / geht gerade durch die Tür (o.ä.), als plötzlich unvermutet eine weibliche Gestalt vor euch steht. Auf ihrem Gesicht ist die gleiche Überraschung zu sehen wie auf den eurigen. Offensichtlich hat sie nicht erwartet, hier auf jemanden zu treffen. Nachdem ihr den ersten kurzen Schock überwunden habt, könnt ihr die Frau mustern. Sie trägt eine lange Robe mit aufwendigen Verzierungen. Ihr Gesicht und ihr Lächeln sind sehr freundlich. Dann beginnt die Frau, die sich ziemlich schnell gefasst hat zu sprechen: „Ich, ich dachte ich wäre allein... Nun, mein Name ist Dawina, Dawina von Umbal...“ Sie macht eine kurze Pause. „Das sagt euch wohl nichts? Nun gut, das ist sowieso egal. In diesem Tempel ist ein Wesen. Nun habe ich die Gelegenheit, es endlich zu kontrollieren. Ihr könnt mir dabei helfen. Folgt mir.“

MEISTERINFORMATIONEN:

Sollten die Helden Dawina angreifen, was durchaus möglich ist, so sie das Tagebuch gelesen haben, wird Dawina ihr Handgelenk in Richtung der Helden drehen und sie so gegen die nächste Wand schleudern. Unfähig, irgend etwas zu tun, sehen die Helden Dawina nur noch ohne ein weiteres Wort in Richtung Tempelsaal (19) gehen. Im Folgenden wird jedoch davon ausgegangen, dass die Helden, entweder, weil sie es nicht besser Wissen oder aus taktischen Gründen, Dawina folgen.

Allgemeine Informationen:

Kurzerhand folgt ihr Dawina. Ihr durchquert die Halle mit den Statuen – die Energieblitze sind merklich stärker geworden – und betretet den Raum auf der Ostseite (der zuvor verschlossen war). Offensichtlich befindet ihr euch im ehemaligen Tempelraum, denn auf einer Erhöhung, zu der sieben Stufen hinauf führen, ist ein Altar zu sehen. Dawina steigt dorthin empor. Ihr bleibt vor den Stufen stehen und seht ihr zu.

Dawina blickt sich noch einmal zu euch um. „Ich werde nun IHN herbeirufen. Erschreckt nicht. Ich kann ihn beherrschen, es gelang schon einmal. Mit SEINER Macht werde ich die Welt von so viel Übel befreien...“ Dawina kniet nieder und verfällt in einen melodiosen Singsang.

MEISTERINFORMATIONEN:

Natürlich ist Dawina nicht am Wohl der Welt interessiert sondern an ihrem eigenen, doch das wird sie den Helden natürlich nicht auf die Nase binden. Außerdem hat sie, zur Sicherheit, dass die Helden ihr nicht Schaden können, eine magische Barriere um sich und den Altar errichtet. Die Helden können sich frei bewegen, jedoch nicht an Dawina herankommen. Der melodiose Gesang Dawinas hält einige Minuten (ca. 2 SR) an, in denen die Helden entweder Lauschen oder noch einmal die Räume durchstreifen können. Spätestens jetzt sollten sie das Tagebuch lesen. Wenn sie wieder zurückkommen (bzw. nach 10 Minuten) erreicht das Ritual seinen Höhepunkt. Zu Zeitpunkt zieht die Helden ein magischer Zwang in den Ritualraum.

Spezielle Informationen:

Urplötzlich stoppt der Singsang und die Helden schauen zu Dawina auf. Ein roter Lichtblitz trifft ihren Körper und nimmt den Anwesenden für einige Augenblicke die Sicht. *Alle Anwesenden schrecken unwillkürlich zurück. Der Ausdruck auf dem Gesicht der schönen Dawina ist beängstigend und faszinierend zugleich. Sind es unvorstellbare Schmerzen oder grenzenlose Ekstase, die das Mädchen erfährt? Gerade als die Helden ihr Erstaunen überwinden und dem Mädchen zur Hilfe eilen wollen, sich deren Körper mit einer dünnen Schicht Eis. Die Temperatur im Raum fällt spürbar ab. Dawina öffnet ihren Mund und spricht mit einer fremden, sehr tiefen und offenbar sehr erzürnten Stimme: "Du Närrin...Ihr Narren... Zu beherrschen...MICH"* Ein ungemein Böses Lachen erklingt. „Ich seid verloren. Ich bin frei, frei... In einem sterblichen Körper, doch frei. IHR werdet nun sterben, alle...“ Während die Worte verhallen verändert sich Dawinas Körper. Sie wächst, Hörner heben sich aus ihrem Kopf empor und ihre Haut wird schwarz. Dies ist nicht länger Dawina, es ist die Manifestation der Wesenheit.

MEISTERINFORMATIONEN:

Zu obigem Text: Auch wenn die Helden Darwina als Gegnerin haben: Ihr Gesichtsausdruck ist so schockierend, das alle götterfürchtigen sich zu helfen berufen fühlen; Darwina ist zwar die Feindin, aber jede Seele, egal wie verdorben ist, ist es wert, sie zu retten zu versuchen. Das Wesen wird nun gnadenlos Jagd auf die Helden machen und, was das schlimmste ist, es ist unverwundbar. Zwar können Waffen es kurzzeitig zurückdrängen, doch es fürchtet sich nicht vor ihnen sie können es auch nicht wirklich verletzen. Gleiches gilt für Magie. Wie aber sollen die Helden dieses Abenteuer überleben? Nun, die einzige Möglichkeit ist es, im Tempel herumzurennen und das Wesen so lange hinzuhalten, bis es mit dem Tempel zusammen im Nichts verschwindet. Das Wesen wird den Tempel nicht verlassen, es sei denn die Helden tun dies. Dies sei ihnen jedoch abzuraten. Eine Klugheitsprobe –8 lässt jeden erkennen, dass man dieses Wesen nicht einfach auf Aventurien loslassen darf. Die verbleibende Zeit sollte den Helden ebenfalls im Groben mitgeteilt werden (KL – Probe –4), schließlich sollen sie das Abenteuer ja überleben. Während die Helden durch den Tempel rennen, nehmen sie überall Anzeichen von Zerstörung wahr: Die Statuen sind Trümmer, das Pentagramm verzerrt, Bücherregale umgestoßen etc. Die beiden Statuen am Eingang sind zu Leben erwacht und jagen die Helden ebenfalls. Glücklicherweise können diese zerstört werden. Ihre Werte:

MU: 17; AT:12; PA:8; TP: 1W+6; RS:4; LE: 100

Am Ende soll es darauf hinauslaufen, dass die Helden(schwer verletzt) den Tempel verlassen, die Wesenheit dicht auf den Fersen. Es bietet sich natürlich an, dass sich ein Rondrageweiheter oder ähnlicher Held opfert, um die Wesenheit im Tempel zu halten und mit ihr zu verschwinden, dies sollte aber abgesprochen werden oder die letzte Maßnahme sein, wenn die Helden wirklich in Betracht ziehen, die Wesenheit aus dem Tempel heraus zu lassen. Sollten die Helden wirklich in höchste Bedrängnis geraten, schafft es Darwina, die ihren Irrtum und Frevl erkannt hat noch einmal, die Kontrolle über das zu übernehmen, was einmal ihr Körper war – die Helden erhalten wertvolle Sekunden zum Fliehen.

Allgemeine Informationen:

Ihr stürmt aus dem Tempel hinaus, es ist hinter euch. Hinter einer Düne seht ihr langsam die Praiosscheibe versinken...Nur noch Sekunden, doch ES wird schneller sein. Ihr müsst es aufhalten.

MEISTERINFORMATIONEN:

Wie gesagt, ein Heldenopfer wäre ideal, doch ein simpler Schlagabtausch zwischen Held und Wesenheit, bei dem alle Helden unter 10 LP reduziert werden und ihr gesamtes Repertoire an Heiltränken und magischem Firlfanz ziehen müssen, schummeln sie(!), sollte reichen. Die Helden sollten langsam zurückweichen. Der Tempel beginnt zu verblassen. Dies ist der Moment, in dem die Helden fliehen müssen.

Allgemeine Informationen:

Mit einem Satz springt ihr aus dem Eingangportal heraus. Die Tempelmauern verblassen. Ein markerschütternder Schrei erklingt hinter euch „Nein, nicht noch einmal!“ Das Wesen erscheint und springt durch das Portal... (dramatische Pause) und verschwindet im selben Moment mitsamt dem Tempel....

Der Kalte Abendwind der Wüste umweht euch. Was ihr hier erlebt habt, werdet ihr so schnell nicht wieder vergessen. Ihr habt die Gewissheit, dass ich die Welt gerettet habt, doch für wie lange?

Zweifellos wäre das Wesen ohne euer Zutun frei, doch in hundert Jahren wird der Tempel wieder erscheinen und das Wesen ist nun frei, ohne Fesseln....

Was sollt ihr tun, wen benachrichtigen?

Wer wird euch glauben, was ihr erlebt habt?

Schwere Entscheidungen liegen vor euch, doch ihr habt die Gewissheit, dass ihr sie meistern werdet. Schließlich habt ihr als Beweis das Tagebuch von Magister Dakorius.

Langsam stapft ihr davon. Der Wüstenwind scheint noch kälter zu werden. An Schlaf ist nicht zu denken. Ich marschiert vorwärts, auf die nächste Stadt zu. Schweigend. Kein Wort fällt.

EPILOG (MEISTERINFORMATIONEN)

Zwischen den Dimensionen, im ewigen Nichts, das noch weiter entfernt ist als die Niederhöllen, der Limbus und Alveran tobt ein Wesen durch die Ruinen eines Tempels – unsterblich und gefangen, seiner Freiheit erneut beraubt. Doch schließlich findet es zur Ruhe. ES hat Zeit. Hundert Jahre sind mit der Ewigkeit verglichen Sekunden. Dann wird es wiederkommen und Vernichtung über Dere bringen. Und es wird frei sein und alles wird vergehen...

In Alveran der göttlichen Feste sind die Ereignisse nicht unbemerkt geblieben, das Augenmerk der Götter ist nun neben der Barriere, die der Namenlose mit seinem Körper verschließt, auf den Tempel gerichtet. Man wird bereit sein, in einhundert Jahren einzugreifen. Vor Borons Hallen inzwischen treffen sich drei Gestalten, Schatten jener Menschen die sie dereinst waren. Drei Namen sind bekannt. Corlian. Darwina. Dakorius. Corlian wurde vergeben, von denen die er verriet, wie von den Göttern gleichermaßen. Und auch Dawina ist in den Augen der Zwölf von aller Schuld befreit, da sie es war, die den Helden wertvolle Sekunden verschaffte. Dakorius schließlich nimmt seine alte Schülerin mit Freuden in Empfang.

So ziehen diese drei Seelen ein in die göttlichen Paradiese. In Frieden. In ewiger Ruhe. Freigesprochen von aller Schuld.

Nun zu den Helden. Der logische Verstand wird es ihnen gebieten, sich an höhere Autoritäten zu wenden, um das Erlebte zu erzählen. Besonders empfehlenswert wäre natürlich die Geweihtenschaft der Hesinde und auch die Rondras. Schließlich wissen die Helden nur, dass das Wesen wiederkehren wird. Zu diesem Zeitpunkt werden sie zwar längst in Alveran sein, jedoch müssen sie vorsorgen. Daraus, wie sie die Geweihten überzeugen, könnte man schon ein zweites Abenteuer machen, denn die Geweihten des Praios werden das Buch schlichtweg als Ketzerei und Unsinn abtun. Doch nun zum Lohn der Helden. An materiellem gibt es nichts außer vielleicht einem Buch der Bibliothek. Jedoch haben die Helden große Erfahrung im Umgang mit hohen Mächten gewonnen. Alle Helden erhalten einen Freiwurf auf Magiekunde und einen auf Geschichtswissen. Außerdem erhält jeder Held 500 Abenteuerpunkte. Für gute Ideen können weiter vergeben bzw. für schlechtes Rollenspiel abgezogen werden.

KARTE DES TEMPELS (FÜR DEN MEISTER):

