



EIN 1-SEITEN SZENARIO TO GO

TEMPEL DES SCHICKSALS

ein Dungeonslayers-Szenario für die Stufen 1-4
von Johannes Seeber

HINTERGRUND

Dieser kleine Tempel des Varos ist seit langer Zeit verschlossen, doch warum der Tempel versiegelt wurde kann heute niemand mehr sagen, genauso wenig warum der Kult für lange Zeit verschwand. Eine kleine Gruppe von neuen Varos-Jüngern bietet 100 Goldmünzen für denjenigen der das Tagebuch des Priesters, das sich noch im Tempel befinden soll, bergen kann.

DER TEMPEL

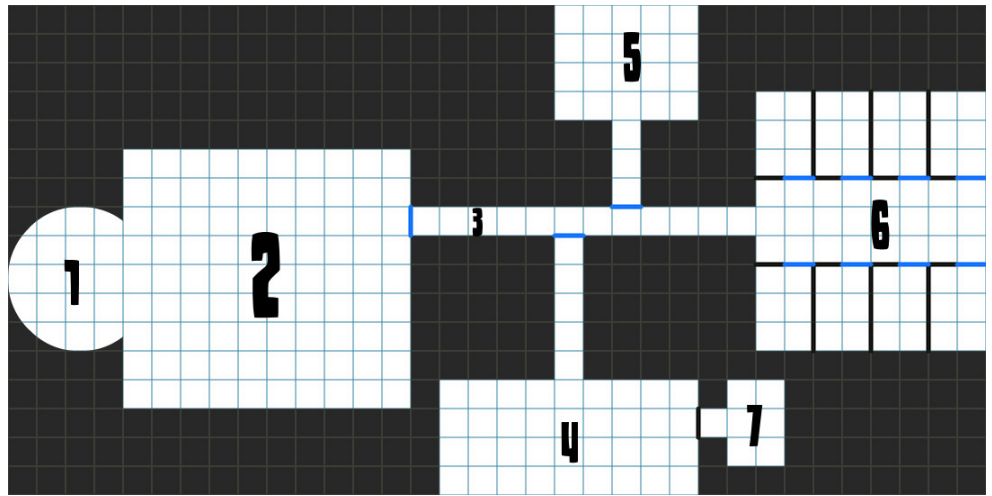
0. EINGANG Der Eingang zum unterirdischen Tempel bildet eine 1,5 x 1,5 m große Metallplatte die in den Boden eingelassen wurde und eine Waage zeigt. Um den Eingang zu öffnen gibt es keinen besonderen Trick, die Platte kann durch große Kraft zerstört oder aus dem Boden gehoben werden.

1. DER SCHACHT Dieser Schacht führt 2 Meter nach unten geht in eine enge, alte Wendeltreppe aus Holz über. Über all die Jahre ist die Treppe mittlerweile morsch und ein Stück der Treppe könnte unter dem Gewicht eines SC nachgeben: Der vorderste Charakter muss eine Bemerkungsprobe bestehen, sonst 2 Meter Sturz. Staub und Spinnweben bedecken jeden Quadratzentimeter des Tempels.

2. TEMPEL Die Treppe endet im Hauptraum des Tempels der von einer gewaltigen Varos-Statue dominiert wird. Vor der Statue befindet sich ein Altar, rechts und links von ihr sind Bücherregale. In der einen Hand trägt die Statue eine Waage, in der anderen ein Schwert. Ihre Augen sind verbunden. Durch einen versteckten Schalter im Sockel (TW: 4) kann eine Geheimtür (nach 7) geöffnet werden. Beim Durchsuchen können hier verschiedene kleine Gegenstände (1x pro Charakter BW 1D10) gefunden werden. Im Finale erhebt sich hier der Büchergolem (siehe Das Finale)

3. GÄNGE Die Gänge sind mit Fackelhaltern ausgestattet, die Türen (mit Ausnahme der Zellen) im ganzen Tempel sind nicht verschlossen.

4. BIBLIOTHEK Dieser Raum ist genauso verstaubt wie alle anderen des Tempels. Neben Bücherregalen mit unzähligen Schriften (wer sich eine Stunde Zeit nimmt kann hier ein handgeschriebenes „Varoswerk“ RvC S. 31 finden) und einem kleinen Altar mit schmutzigem Goldkelch (Wert: 30 GM), befindet sich in der Mitte des Raums ein Lese-



pult auf dem das gesuchte Tagebuch aufgeschlagen liegt. In einem Sessel sitzt die vertrocknete Leiche des Priesters (wie Skelett GRW S. 122), die den Kopf anhebt sobald jemand den Raum betritt. Es verhält sich friedlich solange weder Varos verspottet, Bücher beschädigt, der Kelch entwendet oder es selbst attackiert wird. Im Tagebuch lassen sich folgende Informationen finden: 1. Die Anhänger sind ausgezogen um in den Freikriegen zu kämpfen; 2. Der Alte Priester hat geschworen, das Erbe von Varos zu verteidigen, auch wenn seine Glaubensbrüder nicht mehr zurück kommen sollten; 3. Irgendwo muss es eine Schatzkammer geben, Varos selbst soll wissen, wo sie versteckt ist.

5. PRIESTERGEMACH In der Priesterstube findet sich neben einem Bett ein Schreibtisch und ein Schrank. Der Schreibtisch ist mit einer Giftnadelfalle (Falle: TW:4 Gift: W20 Direktschaden) gesichert, darin kann man 25 GM sowie ein Amulett des Varos (Bildung +1) finden. Im Schrank lässt sich BW 3D:10 finden und im Bett hat sich eine Riesenratte pro Charakter (GRW S. 120) eingenistet, die angreifen, wenn das Bett untersucht wird. In einem kleinen Geheimfach in der Wand (TW 4) lässt sich der Schlüsselbund für die Zellen finden.

6. ZELLEN Hier harrten einst Gefangene auf ihr Urteil. Vier offensichtlich leere Rüstungen (Lebende Rüstung GRW S. 116) stehen im Raum, greifen aber an, sollte man versuchen die Türen zu den Zellen mit purer Gewalt zu öffnen oder etwas an den Rüstungen zu entwenden. Dabei verfolgen die magischen Wächter das Ziel die Charakter aus dem Raum zu vertreiben und kehren danach auf ihre ursprüngliche Position zurück. Sollten die Zellen durch Geschick (alle Türen sind verschlossen mit SW:4) oder mit

dem Schlüsselbund aus 5. geöffnet werden, kann man zwischen alten Knochen und Kleidungsfetzen folgendes finden:

Funde (1x pro Zelle W20)

1-3 BW 1A5

4-7 BW 2D10

8-12 Eine Riesenratte (GRW S. 120) pro Spielercharakter, die sich über die vergitterten Fenster Zutritt zu den Zellen verschafft haben.

13-15 W20 bunte Glassteine

16-17 Goldzähne (W20/2 GM)

18 BW 1M20

19 Ein Eulerich (GRW S. 112), der sich in jungen Jahren Zutritt zu der Zelle über das vergitterte Fenster verschafft hat und dort zu seiner vollen Größe gewachsen ist, sich nur von Ratten ernährt und entsprechend unzufrieden ist. (maximal 1x, danach genauso wie bei 20)

20 Nur Staub und Spinnweben

7. SCHATZKAMMER Ist der Schalter der Statue aktiviert, öffnet sich mit leichtem Knarzen (Bemerkungsprobe -4) eine geheime Tür in der Bibliothek des Priesters (5). Dort lässt sich ein magischer Gegenstand (BW 1M20), Gold (BW 2A20) sowie zwei edle Langschwerter +1 finden.

DAS FINALE

Sobald sich die Charaktere daran machen, die alte Tempelanlage wieder zu verlassen, kommt es zum Finale. Wenn jemand versucht, Gegenstände durch Raum 2 nach draussen zu bringen, fliegen die Bücher aus den Regalen und bilden einen Büchergolem (Werte wie Knochengolem, jedoch nur +1 Attacke statt +3 und Anfälligkeit: Erhält doppelten Schaden durch Feuer, EP: 87). Der Golem wird alle mutmaßlichen Diebe bis zu seinem oder ihrem Ende angreifen.

Erfahrung: Pro Raum 1EP; Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Buch zu den Jüngern gebracht 25 EP; Pro geöffnete Zelle 5 EP; Schlüsselbund gefunden 5EP; Schatzkammer entdeckt 10EP