*Die 4 Freunde sind in der Höhle außerhalb des Tempels. Hinter ihnen ist noch eine Biegung, allerdings kehrt der Spieler automatisch um, sobald er in die falsche Richtung läuft.*

**Gorn:** (verwirrt) Erklärt es mir nochmal, Leute: Was machen wir hier?

**Diego:** Verdammt, Gorn! Du hättest gestern die Finger von dieser Wacholderflasche lassen sollen. Wahrscheinlich ist die schon Jahre in dieser Ruine gelegen.

**Milten:** (geduldig) Aufzeichnungen zufolge ist das hier der legendäre Tempel [NAME]. Ich erinnere mich, dass Meister Corristo einmal darüber gesprochen hat. Es ist ein Tempel Innos, der als Ausbildungsstätte sowohl von Feuermagiern als auch von Paladinen dient. Der Tempel wird von den jeweils höchsten Vertretern der beiden Orden geleitet.

**Lester:** Wobei sich Milten als Mitglied des Ordens Zugang verspricht.

**Milten** [NAME] ist berühmt für seine Bibliothek. Vielleicht haben die Magier eine Erklärung für das Unheil, das über Myrthana gekommen ist. Es gibt da allerdings noch ein kleines Problem...

**Diego**: Ich weiß genau, was du meinst: Während es für dich ein Leichtes ist, in den Tempel zu gelangen ist uns anderen der Zugang wohl verwehrt. Du kannst jedoch beruhigt sein: Ich habe nicht vor auch nur einen Fuß in dieses Gemäuer zu setzen.

**Lester**: Wir drei werden dich bis an die Pforte begleiten und dann unseren eigenen Weg gehen. Gegen Ende des Monats werden wir wiederkommen, hoffentlich hast du dann gute Neuigkeiten.

**Milten** (nachdenklich) Einverstanden. Versteckt Euch am besten in den Bergen. Und haltet Euch von menschlichen Siedlungen fern!

**Gorn**: Einen Teufel werden wir tun! Ich verstecke mich doch nicht einen Monat lang wie eine Fleischwanze und futtere Moos und Wurzeln!

**Diego**: Den Konflikt zwischen Überlebenschancen und deinem Magen können wir später auch noch klären. Jetzt lasst uns weitergehen, ich sehe schon Licht am Ende des Tunnels.

*Als die Freunde nach Erreichen des Tageslichts den Abgang hinunterlaufen, sehen sie am linken Wegesrand eine Höhle. Darin liegt ein toter NPC namens "Bote". Außer der obligatorischen alten Münze hat dieser nebst einem Bogen, der jedoch schwächer ist als der von Diego (ideal wäre, wenn man den Bogen gar nicht nehmen könnte) einen Morgenstern angelegt (für Lester. Allerdings muss der Spieler diesen erst aus dem Inventar holen. Dadurch wird aber auch verhindert, dass der NPC-Lester zu früh auf die doch etwas versteckte Höhle aufmerksam macht. Das Inventar enthält außerdem ein Schreiben namens "Hilferuf" In der Beschreibung steht "An Meister [NAME] und Lord [NAME], Leiter des von [TEMPELNAME]"*

***\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_***

***Hochwürden,***

***Ich befinde mich hier in der Festung [NAME STADT], die seit Wochen von Untoten regelrecht belagert wird. Es ist uns bisher gelungen, die mit der Seuche infizierten abzuwehren, doch ihr Hunger nach Fleisch scheint sie immer mehr anzutreiben. Während eine normale Armee nämlich desertiert, sobald die Vorräte zu neige gehen, scheint der Mangel an Essbaren diese Kreaturen nur noch mehr anzuspornen. Aus den wenigen Nachrichten, die mich aus dem Rest Myrthanas erreicht haben gehe ich davon aus, dass hier in der Oberstadt von [NAME STADT] eine der letzten Bastionen der Menschen sein könnte. Zwar sind wir mit Vorräten gut ausgestattet, jedoch sind wir zahlenmläßig weit unterlegen. Ich sende deshalb diesen Hilferuf an euch. Wir benötigen noch mindestens 3 Dutzend fähiger Männer, um die Festung vollständig zu bemannen und zu einem Stützpunkt für einen Gegenschlag auszubauen.***

***Ich schicke Euch diese Nachricht mit einem meiner erfahrensten Fährtenleser in der Hoffnung, sie möge euch erreichen.***

***Möge Innos euch schützen!***

***Lord [NAME]***

***\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_***

**Spieler:** Scheint so als wären wir nicht die einzigen, die im Kloster Hilfe suchen. Wir sollten die Nachricht an uns nehmen, der Leiche nach zu urteilen kann sie höchstens einenTag alt sein.

**Diego (also evtl nochmals Spieler):** Seid ruhig, ich glaube, ich habe etwas gehört. Vielleicht ist der Mörder noch in der Nähe.

*Vor dem Höhleneingang spawnt ein Runner als erste Probe der Kampfkraft der Truppe.*

*Das nachträgliche "Das wars mit dir du Mistvieh" o.Ä. ist ja schon im Script festgelegt.*

*Die Ebene unterhalb des Tempels ist gesäumt von einem Weg auf Klippen, der verschlungen zum Loch geht, das zum Tempel führt. Es gibt noch zwei-drei Wege, die in eine Sackgasse münden, am Ende einer solchen ist ein Feuerbogen für Diego, der dem in Dexters Lager gleicht. Dieser allerdings macht wirklich Feuerschaden. Die Pfeile sind limitiert. Unter den Klippen ist Lava. Am Wegesrand sind Steinhaufen ähnlich wie in der Höhle des Pyramidentals, die zu Golem werden können. Es handelt sich hier allerdings nicht um Stein-, sondern um Feuergolem. Die Freunde sind noch auf dem steinernen Weg, der in die Grube führt.*

**Lester**: Was ist das da unten? Ich habe ein ungutes Gefühl...

**Milten:** Kein Grund zur Beunruhigung: Der Tempel wird von Wächtern bewacht, allerdings werden sie nur aktiv, wenn Beliars Schergen in der Nähe sind oder versuchen, in den Tempel einzudringen. Lasst uns keine Zeit verlieren.

*Sie haben nun schon ungefähr 50m zurückgelegt, vorbei an den ersten Steinhaufen, als Gorn unruhig wird.*

**Gorn**: Ich könnte schwören, der Steinhaufen da hat sich gerade bewegt!

**Diego**: Milten?

**Milten**: Vollkommen Unmöglich. Wir befinden uns hier an einem der wohl sichersten Orte in ga...

*Plötzlich werden die Steinhaufen lebendig und greifen von allen Seiten aus die Helden an. Sie verhalten sich dabei wie Boomer, nur eben mit passenden Feuerskins.*

**Gorn**: Was wolltest du gerade sagen?

**Milten**: (verwirrt) Ich verstehe das nicht! Irgendwas muss die Wächter aktiviert haben.

**Diego**: Wer weiß, welches Grauen uns bis hierher gefolgt ist. Sehen wir zu, dass wir weiterkommen. Es muss hier irgendwo einen Aufgang zur Tempelpforte geben.

*Die Freunde finden diese natürlich auch und durchqueren eine Vorratshöhle, in der Regale mit Krimskrams, Säcke und ein kaputter Karren stehen. Der Spieler kann hier eine Fackel finden. Links und Rechts neben dem Eingang, der von einem Schimmernden Portal ausgefüllt wird, stehen auf der einen Seite eine Paladin-, auf der anderen eine Ritterstatue (vgl. Kirche im Kloster in DNsR). Am Portal ergreift Milten das Wort.*

**Milten**: So, hier trennen sich unsere Wege vorerst. Dieses Portal schützt das Kloster vor schwarzer Magie, ich werde es mir hier also gemütlich machen (grinst). Tja, jetzt heißt es wohl Abschied neh...

*Zombie: (Schrei); Torbarriere zersplittert. Gorn geht in Faust-mode*

**Milten**: (blass) Nein! Das darf nicht sein!

**Diego**: Schnell! Vielleicht ist es noch nicht zu spät!

*Sie rennen in den ersten Raum, der ehemals der Schlaf- und Gemeinschaftsraum der Paladine und Magier war. Die ehemals sauber geordneten Betten mit der jeweiligen Truhe sind nun teilweise umgeworfen und es liegen Federn und zerbrochene Gegenstände verteilt. Größtenteils sind sowohl Wände als auch Boden von Blut bedeckt. Die ehemaligen Bewohner sind noch da, es sind sowohl Zombies in Ritterrüstung als auch Magier (ich hab keine Ahnung mehr, wie du diese Typen mit der grünen Wasserfaust genannt hast, aber sowas stell ich mir hier vor). Die Gegner sind weniger, dafür weitaus tougher als normale Infizierte.Es soll schließlich spannend werden, auch wenn die Kämpfer dank der Linearität der Gänge eher einfacher sind. Der letzte Gegner in diesem Raum ist besiegt.*

**Gorn**: Moment mal, das passt doch nicht zusammen: Diese Menschen hier scheinen schon lange infiziert zu sein. Das Blut an den Wänden ist mindestens schon ein paar Tage alt.

**Lester**: Gorn hat Recht. Milten, du hast gesagt, kein Wesen Beliars kann den Tempel betreten. Diese Seuche hat demnach nichts mit Beliar selbst zu tun?

**Milten**: Ich weiß es nicht. Das Portal ist jedenfalls gerade eben zersplittert. Lasst uns weitergehen, ich befürchte Schlimmstes.

*Der zweite, eher rautenförmige Raum ist bietet einer großen Bibliothek Platz (siehe Karte). Die Gänge sind von blauem Licht wie dem im Sumpflager erleuchtet. In den Gängen befinden sich Gegner, du solltest sowas wie ne Witch reinbauen, da sonst in den engen Gängen die Kämpfe zu einfach sind.*

*Es gibt zwei direkt nebeneinanderliegende, aber durch ein Regal getrennte Aufzüge nach unten, die durch zwei nicht beschriftete Schalter, die sich im Bücherlabyrinth befinden, ausgelöst werden können.*

*Der erste aufzug führt in ein Alchemielabor. Es befinden sich dort ein Lesepult, ein Alchemietisch und ein Regal mit einigen Utensilien (Nicht-nehmbare Laborflaschen, Totenköpfe, so'n Zeug eben) sowie ein paar nützliche Tränken.*

*Der zweite Raum führt in ein Runenlabor, in der sich selbstverständlich ein Runentisch befindet, außerdem ein Regal mit einigen Ingredienzien, die man ebenfalls nicht nehmen kann, was nützen sie auch ohne Runenstein. Auf einem Tisch befindet sich aber eine Rune für Milten sowie ein Band über den zugehörigen Kreis der Magie und eine Zange zur Dekoration; ).*

*Am Ende des Raumes gibt es ein magisches Tor ähnlich dem vor dem Untoten Drachen.*

**Lester**: Hier geht's nicht weiter, das Tor scheint versiegelt zu sein. Denkst du du kannst es öffnen, Milten?

**Milten**: Ich werde es versuchen...

*Natürlich schafft er es, wie sollte es anders sein. Sie kommen nun in einen Raum, der sich geradeaus zweiteilt, während sich seitlich noch zwei Räume befinden.*

**Diego**: Hier scheint noch alles unversehrt zu sein. Wo sind wir hier, Milten?

**Milten**: Bei diesen Räumen scheint es sich um die Gemächer des ranghöchsten Paladins und des obersten Feuermagiers zu handeln. Von hier aus wird der Tempel geleitet. Wir sollten uns umsehen, vielleicht finden wir einen Hinweis auf Überlebende.

*Im vorderen Raum des Paladins befinden sich unversehrt ein Bett, eine Truhe mit einem Heiltrank und demLiedtext, den man in DNdR von Ingmar stehlen kann. Außerdem ein Schrank mit Silbergeschirr und ein Schild an der Wand gekreuzt mit einem Zweihänder und einer Axt. Die Axt kann fokusiert und heruntergenommen werden und Gorn als neue Waffe dienen. Eine andere Möglichkeit wäre eine Ritterrüstung, die eine Axt in der Hand hält.*

*Hinter dem Schrank ist ein versteckter (unbeschrifteter) Schalter. Drückt man diesen, öffnet sich die Wand und verschafft Zugang zu einer Waffenkammer. Einst wohl prächtig eingerichtet ist der Schleifstein nun umgeworfen, der Tisch halbverbrannt und die Waffenständer über den halben Raum verteilt. Auch die Wände sind verkohlt, vereinzelt glimmt noch ein Teil der Holzeinrichtung. Auf dem Boden liegt der ebenfalls verkohlte Leichnam des hohen Paladins in seiner verrusten Rüstung. Ebenfalls dort liegt eine zweihändige Erzklinge, die nicht aufgenommen werden kann. In einem der Waffenständer findet Diego eine Rubinklinge, die sein edles Schwert ablöst.*

**Gorn**: Verdammt, was ist denn hier passiert?!

**Diego (Durchsuch-Animation):** Das sind keine normalen Verbrennungen, soviel kann ich sagen. Hier scheint ein Kampf stattgefunden zu haben.

**Milten**: Solch ein Schaden kann nur durch Feuermagie entstanden sein. Wenn ich nur wüsste, warum.

*Der Raum des Feuermagiers ist ebenfalls unversehrt, man findet einen Manatrank und ebenfalls einen versteckten Schalter, der in eine Mischung aus Alchemielabor und Folterkammer führt. Es gibt darin auf engem Raum sowohl einen Alchemietisch und ein Bücherregal (wichtig!). Auf dem Tisch ist ein Werk aufgeschlagen (kann nicht fokusiert werden). Der erste Blick wird aber von der Folterbank gefangen genommen, auf der ein Infizierter nach allen Regeln der Magie ausgenommen und untersucht worden ist. Evtl kannst du noch irgendwo verschiedene Gefäße hinstellen.*

*In einer Truhe befinden sich mehrere Zettel eines Tagebuchs (da ich nicht glaube, dass das alles auf die Doppelseite eines Buches passt. Sobald der Spieler alle Zettel rausgenommen hat, dreht er sich, liest die Zettel und klärt seine Gefährten auf:*

**Spieler (Lesen-Animation):** Allem Anschein nach hat der oberste Feuermagier hier in seinen privaten Gemächern spezielle Experimente durchgeführt, um mehr über die Seuche zu erfahren. Er spricht hier von Büchern, deren bloßes Besitz ihm die Verbannung beschehren könnte. Keine Ahnung was er damit meint aber wie es scheint haben sich die Diener dieses Tempels das Unheil selbst auf dem silbernen Tablett hereingeholt.

*Lesefreudige Spieler können den umfassenden Text auch lesen.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

***"In der heutigen Versammlung des Rates unter den Augen unseres Herrn, Innos, haben wir beschlossen, uns ganz der Katastrophe zuzuwenden, die seit kurzem ganz Myrthana bedroht und immer mehr ausartet: Eine Seuche oder ein Fluch sucht die Menschen in ihren Häusern heim, scheint sie zu töten, aber doch lebendig genug zu halten, damit diese als Wirte von der Lust auf Fleisch verzehrt beginnen, das Unheil zu verbreiten.***

***Die Bücher in der Bibliothek helfen uns nicht weiter, jedoch ist es einigen Paladinen gelungen, einen der Infizierten lebendig zu fangen. Ich werde mich dem Subjekt annehmen und in meinem Labor Forschungen anstellen.***

***Weder habe ich bisher Erklärungen für die Entstehung der Seuche noch habe ich einen effektiven Weg gefunden, dagegen vorzugehen.***

***Bei Innos! Das Unheil selbst hat unseren Tempel heimgesucht! Einer der Paladine, die ausgeschickt wurden, um weitere Subjekte zu fangen, scheint eine Wunde davongetragen und diese verschwiegen zu haben. Eines Nachts hörte ich helle Schreie, doch es war bereits zu spät. Mir ist es in letzter Sekunde gelungen, die Pforte in Richtung Bibliothek zu schließen und dem Gemetzel, das nun schon die Bibliothek erreicht hat, zu entgehen. Zusammen mit Lord [NAME] bin ich nun in den unteren Räumen dieses Tempels gefangen. Ich lasse mich davon jedoch nicht beunruhigen und werde meine Forschungsanstrengungen verdoppeln. Es muss einen Weg gegen, die Gefahr ein für allemal zu bannen.***

***Lord [NAME] hat nichts als Kampf im Kopf und würde sich am liebsten mit gezogener Klinge gegen den Feind stürzen, was würde es uns aber nützen, die Gefahr im Tempel zu beseitigen, wenn jeden Tag neue Feinde vor den Toren erscheinen können. Ich muss die Gefahr ein für alle mal bannen. Ich nutze also die mir so großzügig gegebene Zeit aus Mangel an Forschungsmaterial, um in meinen privaten Büchern weiterzuforschen. Wenn der König, sollte er noch leben, wüsste, welche Werke in meinen Regalen stehen, er würde mich ohne nachzudenken verbannen. Dieser Narr! Er müsste am Besten wissen, dass es einer Armee braucht, um eine Armee zu bekämpfen.***

***Ich bin meinem Ziel schon zum Greifen nahe. Es scheint keine Alternative zu diesem radikalen Plan zu geben. Ich hoffe für Lord [NAME] er ist intelligent genug, sich auf meine Seite zu schlagen, andernfalls...***

***Ich habe nun alle Vorbereitungen getroffen. Als ich jedoch Lord [NAME] aufsuchte und ihm von meinem Vorhaben zu überzeugen, weigerte er sich, mir zu folgen. Die Strafe für den Angriff auf einen Magier des Feuers war verdient und vernichtend! Meine Taten werden von späteren Generationen durch ihre bloße Existenz gerechtfertigt sein.***

***Meister [NAME]: oberster Vertreter der Kirche Myrthanas"***

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Nachdem die beiden symmetrischen Gänge durchquert wurden, kommen die Helden in einen kleinen Vorraum, von dem aus, links und rechts von stehenden Ritterrüstungen gesäumt, ein roter Teppich in den finalen Raum führt.*

*Hier steht auf der mittleren Ebene mit dem Spieler zugewandten Rücken Meister [NAME], der oberste Feuermagier und einzige Überlebende der Katastrophe. Sobald man den Ansprechradius betritt, wendet sich dieser den 4 Freunden zu.*

**Meister [NAME]:** (herrscherisch) Wer seid ihr, dass ihr es wagt, den Tempel zu betreten? Plünderer auf der Suche nach Beute? Und du Bruder des Feuers? Was verschlägt dich in eine solche Bande?

**Milten**: Milten Plescott ist mein Name. Ich bin in den Tempel gekommen, weil ich mehr über die Infizierten herausfinden will. Das sind meine Gefährten. Nicht Plünderer sind wir, sondern Überlebende. Scheinbar habt ihr wie wir alles verloren. Ihr könnt euch uns anschließen, in diesen Zeiten ist kein Platz für Fehden und Zankereien!

**Meister [NAME]:** (lacht hämisch) Ich mich euch anschließen? Was seid ihr denn schon für welche? Immer auf der Flucht, nur darauf bedacht, jeden Tag etwas zu Essen und einen Unterschlupf für die Nacht zu finden. Nein, ich habe eine bessere Idee. Du, Bruder Milten, bist der einzige, der mir dabei helfen kann. Weißt du, man muss kein General sein um zu wissen, was man benötigt, um eine Armee zu bekämpfen, auch wenn es sich um eine aus Mutanten handelt: Man benötigt eine größere Armee! Die schon lange tolerierten Studien der dunklen Magie in Innos Klöstern sind schon lächerlich gegen das, was ich vorhabe. Hilf mir, Bruder und wir bringen diesem Land den Frieden zurück, den es verdient hat.

**Milten**: Verstehe ich euch richtig? Ihr sehr die Lösung der Probleme in einer Armee von Untoten? Hierfür müsstet ihr euch direkt mit Beliar verbünden! Glaubt ihr allen Ernstes, ihr könnt mit eurem Geist eine ganze Armee kontrollieren? Nicht einmal die geistige Kraft aller Magier in diesem Tempel hätten für so etwas ausgereicht! Und was ist mit den zivilen Verlusten? Eure Armee würde blind durch Myrthana wüten und alles Leben vernichten, solch eine Armee kennt keinen Unterschied zwischen infiziert und gesund, sie ist selbst ein Ausgeburt der Hölle.

**Meister [NAME]:**Nicht, wenn man sie kontrollieren kann. Das Risiko mag groß sein, aber es ist die einzige Chance! Ihr werdet mir nicht im Weg stehen. Wie also entscheidest du dich, Milten Plescott?

**Milten**: Zwingt uns nicht, euch aufzuhalten!

**Meister [NAME]:** (lacht siegessicher) Ihr habt es so gewollt. Es ist zu spät, mich aufzuhalten. Die Barriere des Tempels ist gefallen.

BELIAR! ICH RUFE DICH! [TOLLE BESCHWÖRUNGSFORMEL]!

*Es folgt eine kleine Sequenz mit einer Kamerafahrt, die sich vom Himmel über dem Kloster durch den Eingang und durch alle Räume in den finalen Raum schlängelt, begleitet vom Geräusch des Todeshauchs. Falls machbar, wäre eine Kamerafahrt mit Todeshauch selbst cool. Diese endet jedenfalls am Pentagramm, das (größer als der Standard) auf der obersten Ebene des letzten Raumes liegt. Hier erscheinen nun der Reihe nach jede Menge Monster (am besten immer 5 leichte an den Ecken und ein schwerer in der Mitte\*). Sobald man versucht, auf Meister [NAME] persönlich zu gehen, teleportiert sich dieser weg (instant ohne Ani).*

*Nachdem schon mehrere Wellen (sollte schon tough sein, ist schließlich der Endkampf) erfolgt sind, wenden sich die Untoten nun plötzlich gegen Meister [NAME]. Der Spieler kann nun entscheiden, ob er ihm helfen oder ihm seinem Schicksal überlassen will.*

**I**

***Es wurde geschafft, Meister [NAME] zu retten:***

**Meister [NAME]:** Ihr habt mich am Leben gelassen?

**Gorn (zieht seine Axt):** Das kann sich schlagartig ändern.

**Meister [NAME]:** Nein, ihr hattet Recht: Selbst meine Kräfte sind nicht ausreichend, eine größere Armee zu kontrollieren. Um ein Haar wäre ich durch meine eigene Schöpfung umgekommen. Auch habt ihr mir gezeigt, dass es noch Hoffnung für die Menschen gibt. Ich muss gestehen, dass mir im Kampf eure Rethorik den Kopf vernebelt hat, Bruder Milten.

**Lester:** Ich spüre, dass Ihr es ernst meint. Werdet Ihr euch uns anschließen?

**Meister [NAME]:** Nein.

**Diego (zieht Schwert):** Ich wusste es. Miese Ratte!

**Meister [NAME]:** Hüte deine Zunge! Ich werde mich Euch deshalb nicht anschließen, weil ich diesen Tempel hier wieder auf Vordermann bringen muss. Ich werde Buße tun an Innos auf dass er mir hoffentlich verzeiht, dass ich an ihm gezweifelt habe. Diese Bauten werden zu einer Zufluchtstätte all jener, die in diesen schweren Zeiten Hilfe suchen. Und wenn es da draußen auch nur noch eine Hand voll Leute wie euch gibt, können sich die Infizierten auf etwas gefasst machen! Ich hoffe, die Infizierten haben den Tempel nicht zu sehr verwüstet. Seht euch ruhig um. Alles Nützliche, was ihr findet, gehört euch.

*Wenn der Spieler den Boten gefundet und die Nachricht bei sich hat:*

**Spieler:** Wir haben nahe dem Tempel einen toten Boten gefunden. Er hatte diese Nachricht bei sich.

**Meister [NAME] (liest Zettel)**: Diese Nachricht zeigt mir, dass ich das richtige tue. Ich werde versuchen, herumirrende Seelen zu finden, um mit ihnen in Innos Namen nach [NAME STADT] zu stoßen.

Ich verdanke Euch viel, doch habe ich nicht viel, was ich euch im Gegenzug dazu geben kann. Milten Plescott, nehmt diesen Stab als Geste meines Dankes an.

*Neuer Magierstab für Milten. Es ist derselbe, mit dem sich Meister [NAME] gegen die Dämonen verteidigt hat.*

Option 1:

**Spieler:** Habt Dank, Meister [NAME]. Wir werden unverzüglich aufbrechen und nach weiteren Überlebenden suchen.

Option 2:

**Spieler:** Wir werden sehen, ob wir im Tempel noch etwas nützliches finden.

*(Die letzte Option bietet noch die Möglichkeit, eventuell übergangene Verstecke ausfindig zu machen.*

**SIEG\_1**

**II**

***Meister [NAME] wurde Opfer seiner eigenen Schöpfung:***

**Gorn:** Verdammt, das war ein harter Kampf! Wieso zum Teufel haben sich die Kreaturen plötzlich gegen ihren Meister gewandt?!

**Lester:** Es bedarf langjähriger Studien, um auch nur ein einziges Wesen für bestimmte Zeit unter Kontrolle zu bringen. Es mit mehreren auf einmal zu versuchen grenzt an glattem Selbstmord. Ich war verwundert, wie er überhaupt solange hat durchhalten können.

**Diego:** Alles in Ordnung, Milten?

**Milten (war bisher abgewandt, dreht sich nun den Freunden zu):** Er war nicht von Grund auf Böse, hinter seinem Handeln steckten edle Absichten. Nichtsdestotrotz mussten wir ihn aufhalten, andernfalls hätte er ganz Myrthana ins Unglück gestürzt.

***Option 1:***

Spieler: Ich denke, uns hält nichts mehr in diesem Tempel. Lasst uns weiterziehen, vielleicht finden wir irgendwo noch einen Landstrich, der noch nicht verwüstet worden ist...

***Option 2:***

Spieler: Lasst uns sehen, ob wir in diesem Tempel noch etwas nützliches finden...

*Option 2 s.o.*

**SIEG\_2**

\*

1. Welle: 1 Schattenläuferskelett + 5 Goblin Skelette

2. Welle: 1 Skelett Magier + 5 niedere Skelette

3. Welle: 1 Schattenlord + 5 Skelette

4. Welle: 1 Dämonenlord + 2 Dämonen (5 wäre ein bisschen viel ; D)

Mit der letzten Welle gehen dem Magier die Kräfte aus. Er kann sich nun nicht mehr wegteleportieren und verteidigt sich spärlich mit seinem Stab gegen die auf ihn eindringenden Dämonen.

***Musikuntermalung: Außerhalb des Tempels würde ich die normale Gothic II - Musik hernehmen, im Tempel selbst die "Friedhofsmusik" vom Stonehenge im Minental...***