

VORGESCHICHTE

Als die Helden aus der Höhle kommen, werden sie mit großem Jubel empfangen. Da es aber eine komplizierte Arbeit ist, den Stab in den Altar zu reinstallieren, bleibt der Paladin fürs erste im Dorf, um den Bewohnern als sachkundiger Spezialist zu helfen. Die übrigen Gefährten ziehen weiter. Je tiefer sie ins Reich von König Dredak vordringen, umso öfter hören sie dasselbe Gerücht: der May-Tscha Kult sagt für die 21. Dezera-Wende dieses Jahres den Untergang der Welt voraus. Um den Anführer des Kultes zu dieser Behauptung zu befragen, machen sich die Helden zum Hauptsitz des Klans auf, der in der alten Ruine von Brenbadriel liegt. Nach einem dreitägigen Marsch kommen die Abenteurer in dem Wald der sieben weißen Bäume an, in dem die Ruine liegt. Als sie schon fast an dem alten Gemäuer angelangt sind, treffen sie auf einen verängstigt wirkenden Angehörigen des Klans. Als die Helden ihn fragen, warum er von der ehemaligen Feste geflohen ist, antwortet dieser stotternd: „Er,... Er ist zurückgekehrt.“ „Wer ist zurückgekehrt?“, fragt ihn einer aus der Gruppe. „Arisegor!“ „Wer ist Arisegor?“ „Einst war er Mitglied unseres Kults. Doch mit der Zeit gierte er nach immer mehr Macht und wandte sich der Nekromantie zu. Er wurde besessen von der Idee, eine Armee aus beschworenen Geistern, Kreaturen und Toten gegen alle zu führen, die sich seiner geplanten, allumfassenden Herrschaft widersetzen. Dem Wahnsinn verfallen glaubte er immer mehr, dass er auserwählt sei, „die Welt von allem befleckten Leben zu befreien“, also jegliche intelligente Spezies auszurotten. Als unser Ältestenrat dies erfuhr, stellten sie ihm in seinem Zimmer hinter dem Totentor. Doch seine Macht war inzwischen größer geworden, als sie vermuteten. Drei der fünf fielen im Kampf gegen ihn. Einer der Ratsmitglieder schaffte es, ihm mit dem geheiligten Dolch seine linken Gliedmaßen abzutrennen. So verwundet ließen die Überlebenden ihn zurück und verschlossen das Tor hinter sich. Unter unheimlichen Qualen rief ihnen Arisegor nach, das er sich an der 21. Dezera-Wende zu seiner ursprünglichen Größe und Macht erheben werde, und wir nur noch 12 Jahre zu leben hätten. Dieser Tag ist morgen, und die Anzeichen für eine Auferstehung des Wahnsinnigen sind groß. Hinter dem Totentor waren schon seit Tagen unheimliche Geräusche zu hören und der Ritualkreis den er in der Eingangshalle gezogen hatte, begann zu leuchten. Er hatte vor seinem Fall anscheinend Vorkehrungen zu seiner Wiederauferstehung getroffen, die allerdings niemand zu verstehen vermochte. Vor einer halben Stunde begannen sich in unseren Gängen schreckliche Kreaturen zu erheben. Nur wenige von uns konnten ihnen entkommen. Ich sah, wie sie den Hohepriester Erelidor in die tiefen Gänge schleppten. Von da an schwand bei uns jede Hoffnung auf Rückeroberung unserer heiligen Mauern. Aber ihr könntet uns vielleicht helfen. Bitte findet den Hohepriester und vernichtet Arisegor, bevor es zu spät ist!“ Entschlossen, aber mit einem unguuten Gefühl im Magen, betreten die Helden die unterirdischen Gemäuer...