TripleTwenty.net Björn Schmidt



VORWORT

REGELN

"Osmonias Turm" ist ein Solo-Abenteuer für einen Charakter auf Stufe 4 nach dem D&D 5E-Regelwerk. Der Charakter besitzt zu Beginn des Abenteuers keine Ausrüstung außer seiner Kleidung (maximal Lederrüstung). Proben und Kämpfe erfolgen wie in einem normalen D&D-Abenteuer.

Im Verlauf des Abenteuers kann es zu Kämpfen kommen. Die Werte der Gegner werden dann angegeben. Zu Beginn jedes Kampfes wird die Iniative ermittelt, es sei denn die Beschreibung legt etwas anderes fest. Sofern nicht anders beschrieben greifen die Gegner jeden Feind in Sichtweite an und kämpfen bis zu ihrem Tod. Da es passieren kann, dass ihr einem Gegner mehrmals begegnet, ist es hilfreich die verbleibenden Lebenspunkte aller Kreaturen zu notieren, die ihr nicht besiegen könnt.

Hin und wieder können Gegenstände gefunden werden. Jedem Gegenstand ist eine Nummer zugeordnet (beispielsweise: "Du findest einen Schlüssel (21)"). Schreib dir den Namen des Gegenstands mit der Nummer auf. Einige

Gegenstände können bestimmte Entscheidungen ermöglichen oder Ereignisse auslösen. An dieser Stelle wird auf die Nummer verwiesen, wenn du den Gegenstand mit der zugehörigen Nummer besitzt, kann diese Entscheidung gewählt werden. Andere, wie Waffen oder Tränke, können auch im Kampf verwendet werden. Die Werte und Eigenschaften der Gegenstände sind im Appendix angegeben. In der Regel stimmen sie mit den Angaben aus dem D&D-Spielerhandbuch Alle Gegenstände, die sich im Inventar befinden, können zu den im Appendix angegebenen Preisen an Händler verkauft werden, wenn das Abenteuer überlebt wurde.

Neben Gegenständen kann es auch nötig sein das Eintreten gewisser Ereignisse zu notieren. Im späteren Verlauf der Geschichte können sich neue Optionen ergeben, wenn ein Ereignis bereits eingetreten ist. Beispielsweise kann an einer Stelle stehen "Markiere Ereignis (A)". Später ist eine neue Option verfügbar, wenn (A) bereits eingetreten ist. Es reicht sich die zugehörigen Buchstaben zu notieren, wenn dazu aufgefordert wird.

Adventure Corp Staffel 4

Dieses Abenteuer ist in der gleichen Welt angesiedelt, in der auch die vierte Staffel von "Adventure Corp" stattfindet. Das bedeutet aber nicht, dass man den Podcast hören muss, um das Abenteuer zu spielen. Vielmehr werden hier einige Dinge angeschnitten, die wir erst im Podcast wirklich ausspielen werden.

Zeitlich bewegen wir uns einige Wochen vor den Handlungen der ersten Folgen, also bevor die Heldengruppe das kleine Dorf Wrakenberg erreichen wird.

DANKSAGUNGEN

Dieses Abenteuer wird euch von unseren hammergeilen Spendern auf https://patreon.com/ tripletwenty präsentiert. Deswegen vielen Dank an Matthias, Tim, Isoboy und Chris!

EINLEITUNG

Die zerissene Welt Vor langer Zeit, so erzählen sich die Alten, nannte man unsere Welt "das grüne Paradies". Die Bewohner dieser Welt waren Meister der Magie, die mit einem bloßen Wort die mächtige Götter aus Stahl und Eisen befehligen konnten. Mit Hilfe dieser Maschinengötter wandelten sie das Land, sie machten Wälder aus Wüsten und bauten Städte in Sümpfen, deren Dächer an den Wolken kratzten. Wenn sie neues Land brauchten, hoben sie Inseln aus dem Meer, wenn sie über ein Gebirge reisen musste, schlugen sie Tunnel direkt durch die Berge.

Wie so oft endet auch diese Geschichte nicht glücklich. Denn obwohl sie alles hatten, um in Frieden zu leben, lagen die alten Völker ständig im Streit miteinander. Sie schufen Maschinengötter, die Zerstörung und Tod brachten. Machte der eine ein Moor bewohnbar, ließ es der nächste die Häuser wieder im Boden versacken. Niemand weiß, wer es war, doch am Ende dieser Zeit schufen sie einen Maschinengott von so schrecklicher Macht, dass sein Schrei dem Nachthimmel die schreckliche Narbe zufügte, die wir noch heute an jedem Abend über uns sehen. Und mit diesem

Tag endete das Zeitalter der Maschinenherren, deren Wissen heute beinahe verloren ist. Angeblich gibt es noch eine handvoll armer Seelen, die das alte Wissen mit sich tragen.

Doch das sind nur Geschichten. Die alten Häuser sind zu Staub zerfallen, die großen Tempel liegen zerstört. Nur ein paar der Maschinengötter haben die Zeit überdauert und streifen noch heute durch die Lande, auf der Suche nach ihrem Zweck.

Eine anstrengende Nacht Du hast gerade ein kleines Abenteuer hinter dir und bist in der Stadt Greifenheim. Wer als Abenteurer etwas auf sich hält, gibt natürlich ein paar Münzen in einer Taverne aus. Eine beinahe schon berühmte Sehenswürdigkeit ist die Taverne "Zum Nimmersatt", in der seit Generationen eine alte Braumaschine verwendet wird. Angeblich ist die Maschine noch aus der Zeit der Maschinenherren und stand noch nie still. Doch das ist heute Abend nur eine Nebensache, denn einer der Gäste ist in Feierlaune und das Bier fließt in Strömen.

Der Gönner, Sir Lichtenstein, feiert seine Verlobung und bevorstehende Hochzeit. Der Ritter wirkt ausgelassen und fröhlich. Du unterhälst dich eine Weile mit ihm und erfährst so, dass er seine Angetraute noch gar nicht gesehen hat. Aber er hat schon die fantastischsten Geschichten von ihr gehört, eine Kriegerbraut, die bisher jeden Mann verschmähte. Lachend sagt er, dass die Chancen für ihn damit natürlich schlecht stehen, dass die Hochzeit platzt, aber er liebt genau diese Art von Herausforderung. Ihr feiert noch einige Stunden, doch irgendwann packt dich die Müdigkeit und du wankst leicht angeheitert zu deinem Gasthaus in der Nähe. Leider wirst du dort nicht ankommen...

DIE REISE BEGINNT...

1 - Unsanftes Erwachen. Leise rauscht der warme Herbstwind durch das vielfarbige Blätterdach des Waldes. Viele Bäume haben bereits den Großteil ihrer Blätter abgeworfen und färben so den schmalen Weg in zarte Rot- und Goldtöne.

Das ganze Bild strahl eine tiefe Ruhe aus, die du jedoch nur schwerlich genießen kannst. Du liegst auf einem Pferdekarren, gelenkt von zwei muskelbepackten Männern. Ihre breiten Rücken sind dir zugewandt, sodass du ihre Gesichter nicht erkennen kannst. Beide haben schulterlange blonde Haare, die der rechte zu einem kleinen Knoten geformt hat. Scheinbar haben sie noch nicht bemerkt, dass du wieder zu dir gekommen bist, denn sie unterhalten sich angeregt. Leider sind ihre Worte durch die Geräusche des Karrens schwer zu verstehen. Dir ist noch nicht ganz klar, wie du in diese Situation gekommen bist, aber die dröhnenden Kopfschmerzen lassen nichts gutes vermuten. Schnell stellst du fest, dass deine Hände hinter dem Rücken zusammengebunden sind und deine Knöchel ebenfalls gefesselt sind. Dein Kiefer schmerzt ein wenig von dem dicken Stoffknebel und zu allem Unglück scheint deine gesamte Ausrüstung zu fehlen.

Wenn du dich bemerkbar machen willst, gehe zu [2].

Wenn du dich weiter umsehen willst, gehe zu [8].

Wenn du abwarten möchtest, gehe zu [7].

Wenn du versuchen willst zu verstehen, worüber die beiden reden, gehe zu [4].

2 - Ich hätte gern Aufmerksamkeit. Es wird Zeit herauszufinden mit wem du hier eigentlich unterwegs bist. Leider werden deine Worte durch den Knebel zu stark gedämpft, um beim Knarzen und Ächzen des Wagens gehört zu werden.

Wenn du gegen den Kutschbock treten möchtes, gehe zu [3].

Wenn du dich umsehen möchtest, gehe zu [8].

Wenn du abwarten möchtest, gehe zu [7].

3 - Ich brauche Aufmerksam- keit. Da dir im Moment nichts besseres einfällt, drehst du dich mit den Beinen zum Kutschbock und trittst beherzt gegen das alte Holz. Wie erwartet sorgt das dumpfe Geräusch dafür, dass sich deine Entführer umdrehen. Die beiden könnten Zwillinge sein, so ähnlich sehen sie sich. Beide haben grobschlächtige Gesichter und

breiten Nasen. Kleine Bartstoppeln umrahmen den Mund, der bei beiden ein leichtes Grinsen formt. Trotzdem sind sie leicht zu unterscheiden, denn beim rechten Halunken zieht sich eine große Narbe von der linken Wange über die Nase zur rechten Augenbraue.

"Sieh dir das an, Torlof, unsere Prinzessin ist aufgewacht!", sagt er laut mit tiefer Stimme. Torlof antwortet nicht, sondern brummt nur belustigt vor sich hin. Sein Partner fügt hinzu: "Na, dann tu mal den Rest deiner Reise genießen, ein paar Stunden wird es noch dauern bis wir da sind!"

Dein fragender Blick wird keiner Antwort gewürdigt. Die beiden Männer lachen kurz und drehen sich dann wieder nach vorn.

Wenn du dich umsehen möchtest, gehe zu [18].

Wenn du warten möchtest, gehe zu [7].

4 - Ich belausche die beiden.

Deine Entführer reden weder besonders laut, noch besonders deutlich. Du versuchst vorsichtig dich zu drehen und so etwas näher im vorderen Bereich des Karrens zu liegen. Vielleicht kannst du so etwas mehr verstehen.

Lege eine Aufmerksamkeitsprobe mit DC 18 ab. Wenn du erfolgreich bist, gehe zu [6]. Wenn du scheiterst, gehe zu [5]. **5 - Ich kann nichts verstehen.** Du bemühst dich ein paar sinnvolle Sätze aus den wenigen Worten zu bilden, die du verstehen kannst. Doch abgesehen von "Aufstand" und "kleiner Goblin" kannst du nichts zuordnen. Und diese beiden Brocken sind wenig hilfreich.

Wenn du dich bemerkbar machen willst, gehe zu [2].

Wenn du dich weiter umsehen willst, gehe zu [8].

Wenn du abwarten möchtest, gehe zu [7].

6 - Ich kann ein wenig verstehen. Du schaffst es dich so zu drehen, dass du die Stimmen etwas klarer verstehst. Hin und wieder fehlen dir einige Worte, doch du glaubst trotzdem zu erkennen worum es geht. Die beiden Männer unterhalten sich über einen Aufstand einiger Dorfbewohner, nachdem ihr Meister mehr Gold verlangte. Scheinbar ging die Geschichte für die Dorfbewohner nicht gut aus. Das kurze Lachen der beiden Schurken lässt kein fröhliches Ende vermuten. Außerdem sprechen sie kurz über eine Frau, eine Elfe, die scheinbar eine sehr reizvolle Figur hat. Und über einen kleinen Goblin, allerdings bist du dir nicht sicher wie die letzten beiden Teile zusammen passen - die beiden scheinen Gäste des Mannes zu sein, der deine Entführung beauftragt hat?

Danach schweigen die beiden für eine Weile und du überlegst, was du tun solltest.

Wenn du dich bemerkbar machen willst, gehe zu [2].

Wenn du dich weiter umsehen willst, gehe zu [8].

Wenn du abwarten möchtest, gehe zu [7].

7 - Ich akzeptiere mein Schicksal. Du bist dir nicht sicher ob es nur ein paar Stunden sind, doch es fühlt sich wie eine Ewigkeit an. Du liegst mit dem Rücken im Wagen und beobachtest den Himmel, an dem hin und wieder dicke weiße Wolken vorbeiziehen. Scheinbar seid ihr inzwischen in einem Wald, denn um euch herum sind immer mehr Bäume zu sehen und der Weg ist noch holpriger geworden als zuvor. Man muss kein Genie sein um zu wissen, dass es sich nicht um eine vielbefahrene Handelsstraße handelt.

Wirf einen W20. Ist das Ergebnis mindestens 16, gehe zu [29]. Ansonsten gehe zu [45].

8 - Ich sehe mich um. Du lässt deinen Blick schweifen und versuchst deine aktuelle Lage besser zu erfassen. Der Karren ist aus Holz und hat schon bessere Tage gesehen. Am hinteren Ende befindet sich eine Ladeklappe, die von Metallriegeln auf beiden Seiten gehalten wird. Neben dir befinden sich zwei gefüllte braune Leinen-

säcke.

Wenn du zur Ladeklappe kriechen willst, gehe zu [9].

Wenn du warten möchtest, gehe zu [7].

Wenn du versuchen willst herauszufinden was sich in den Säcken befindet, gehe zu [19].

9 - Ich krieche zur Ladeklap-

pe. Es ist ein kleines Kunststück und dauert einige Minuten, aber du schaffst es dich zu drehen und zur Klappe zu kriechen. Die Bretter werden von Nägeln zusammengehalten, denen Wind und Wetter stark zugesetzt haben. Trotzdem glaubst du, dass es kein Kinderspiel wäre die Klappe mit Gewalt zu öffnen - was vor allem an deiner eingeschränkten Bewegungsmöglichkeit liegt.

Wenn du versuchen willst die Klappe aufzutreten, gehe zu [10]. Wenn du versuchen willst die Riegel zu öffnen, gehe zu [23].

Wenn du versuchen willst herauszufinden was sich in den Säcken befindet, gehe zu [12].

Wenn du warten möchtest, gehe zu [7].

10 - Ich trete gegen die Lade- klappe. Es braucht wieder einige Minuten der Vorbereitung, bis du dich auf den Rücken gedreht hast und mit angewinkelten Knien vor der Holzklappe liegst.

Lege eine Stärkeprobe mit DC 16 ab. Wenn du erfolgreich bist, gehe

zu [11]. Wenn du scheiterst, gehe zu [17].

11 - Ich bin stärker als Holz. Du konzentrierst dich und sammelst deine Kräfte für einen gezielten Tritt gegen die Seite der Holzklappe. Das Glück ist endlich auf deiner Seite, das Material gibt nach und bricht am Metallriegel. Ein nervöser Blick auf deine Entführer zeigt dir, dass sie überhaupt nicht bemerken, was du da treibst. Schnellst sammelst du dich für einen zweiten Tritt auf der anderen Seite und die Klappe fällt nach unten ab. Einige Herzschläge später rollst du seitwärts vom Wagen und fällst auf den steinigen Boden. Dabei verlierst du 2 Lebenspunkte.

Gehe zu [26].

12 - Ich wende mich den Säcke zu. Es ist ein kleines Kunststück und dauert einige Minuten, aber du schaffst es dich wieder zurück zu drehen und zu den Säcken zu kriechen. Es ist nicht gerade einfach herauszufinden was sich in den Säcken befindet, wenn die Hände hinter dem Rücken gefesselt sind. Trotzdem schaffst du es dich so zu positionieren, dass einer der Säcke hinter dir liegt und du ihn berühren kannst. Du spürst einige runde Stellen, die mit ausreichend Druck nachgeben. Wenn dich nicht alles täuscht, sind das

Kartoffeln in den Säcken.

Wenn du versuchen willst dir eine der Kartoffeln zu nehmen, gehe zu [13].

Wenn du zurück zur Ladeklappe kriechen willst, gehe zu [16].

Wenn du warten möchtest, gehe zu [7].

13 - Ich benutze meine Fin-

ger. Natürlich sind die Säcke zugeknotet. Normalerweise wäre das vermutlich kein Hindernis, doch leider ist diese Situation nicht ganz normal. Mit dem Rücken zum Knoten versuchst du zu ertasten wo du wie ziehen musst.

Lege eine Fingerfertigkeitsprobe mit DC 15 ab. Wenn du Erfolg hast, gehe zu [14].

Wenn es dir nicht gelingt, gehe zu [15].

14 - Mein Triumph-Moment.

Ein Gefühl des Stolzes überkommt dich, als du spürst wie sich das Seil lockert und du den Knoten lösen kannst. Du ziehst die Öffnung zu Boden und ein paar Kartoffeln rollen über den Boden. Dir ist bewusst, dass du nur an eine deiner Taschen herankommst und dort nicht mehr als eine Kartoffel hineinpasst. Du suchst dir ein Exemplar heraus, dass sich gut anfühlt und packst es ein.

Du erhälst eine Kartoffel (1)!

Wenn du zurück zur Ladeklappe kriechen willst, gehe zu [16].

Wenn du warten möchtest, gehe zu

15 - Vergebene Mühe. Ein Gefühl der Hilflosigkeit überkommt dich, als du spürst, dass es keinen Sinn hat sich weiter an dem Seil zu versuchen. Solange deine Hände gefesselt sind und du den Knoten nicht sehen kannst, wirst du ihn nicht öffnen können.

Wenn du zurück zur Ladeklappe kriechen willst, gehe zu [16].

Wenn du warten möchtest, gehe zu [7].

16 - Ich krieche zurück zur Ladeklappe. Du lässt die Kartoffeln Kartoffeln sein und wendest dich wieder den Holzbrettern zu.

Wenn du versuchen willst die Klappe aufzutreten, gehe zu [10]. Wenn du versuchen willst die Riegel zu öffnen, gehe zu [23].

Wenn du warten möchtest, gehe zu [7].

17 - Das Holz hat gewonnen. Du konzentrierst dich und sammelst deine Kräfte für einen gezielten Tritt gegen die Seite der Holzklappe. Zu deinem Pech rührt sich überhaupt nichts, woran auch ein zweiter und ein dritter Tritt nichts ändern. Als du zum vierten Tritt ansetzt, bemerkst du plötzlich einen Schatten über dir und hörst eine tiefe Stimme "Na, sowas sehen wir hier aber gar nicht gern!" brummen, bevor du einen

harten Schlag auf den Kopf bekommst und das Bewusstsein verlierst.

Du verlierst 5 Lebenspunkte. Gehe zu [64].

18 - Ich sehe mich um. Du lässt deinen Blick schweifen und versuchst deine aktuelle Lage besser zu erfassen. Der Karren ist aus Holz und hat schon bessere Tage gesehen. Am hinteren Ende befindet sich eine Ladeklappe, die von Metallriegeln auf beiden Seiten gehalten wird. Neben dir befinden sich zwei gefüllte braune Leinensäcke. Torlof und sein Kumpane scheinen wieder in ihr Gespräch vertieft zu sein.

Wenn du zur Ladeklappe kriechen willst, gehe zu [9].

Wenn du warten möchtest, gehe zu [7].

Wenn du versuchen willst herauszufinden was sich in den Säcken befindet, gehe zu [19].

Säcke. Es ist nicht gerade einfach herauszufinden was sich in den Säcken befindet, wenn die Hände hinter dem Rücken gefesselt sind. Trotzdem schaffst du es dich so zu drehen, dass einer der Säcke hinter dir liegt und du ihn berühren kannst. Du spürst einige runde Stellen, die mit ausreichend Druck nachgeben. Wenn dich nicht alles täuscht, sind das Kartoffeln in den Säcken.

Wenn du versuchen willst dir eine der Kartoffeln zu nehmen, gehe zu [20].

Wenn du zur Ladeklappe kriechen willst, gehe zu [9].

Wenn du warten möchtest, gehe zu [7].

20 - Ich erprobe mein Fingerspitzengefühl. Natürlich sind die Säcke zugeknotet. Normalerweise wäre das vermutlich kein Hindernis, doch leider ist diese Situation nicht ganz normal. Mit dem Rücken zum Knoten versuchst du zu ertasten wo du wie ziehen musst.

Lege eine Fingerfertigkeitsprobe mit DC 15 ab. Wenn du Erfolg hast, gehe zu [21].

Wenn es dir nicht gelingt, gehe zu [22].

21 - Der Knoten löst sich.

Ein Gefühl des Stolzes überkommt dich, als du spürst wie sich das Seil lockert und du den Knoten lösen kannst. Du ziehst die Öffnung zu Boden und ein paar Kartoffeln rollen über den Boden. Dir ist bewusst, dass du nur an eine deiner Taschen herankommst und dort nicht mehr als eine Kartoffel hineinpasst. Du suchst dir ein Exemplar heraus, dass sich gut anfühlt und packst es ein.

Du erhälst eine Kartoffel (1)!

Wenn du zur Ladeklappe kriechen willst, gehe zu [9].

Wenn du warten möchtest, gehe zu

[7].

22 - Der Knoten sitzt zu fest.

Ein Gefühl der Hilflosigkeit überkommt dich, als du spürst, dass es keinen Sinn hat sich weiter an dem Seil zu versuchen. Solange deine Hände gefesselt sind und du den Knoten nicht sehen kannst, wirst du ihn nicht öffnen können.

Wenn du zur Ladeklappe kriechen willst, gehe zu [9].

Wenn du warten möchtest, gehe zu [7].

23 - Ich versuche mich an den Riegeln. Dir ist klar, dass es ver-

Riegeln. Dir ist klar, dass es vermutlich am einfachsten ist die Riegel zu benutzen, wenn du die Ladeklappe öffnen willst. Wenn die nur nicht so weit in der Ecke sitzen würden. Wieder scheitert eine eigentlich einfache Aufgabe daran, dass du gefesselt bist.

Wirf eine Akrobatikprobe mit DC 16. Wenn du erfolgreich bist, gehe zu [25].

Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [24].

24 - Ich nicht sehr gelenkig.

Vermutlich wäre es für einen Zuschauer ein kleines Spektakel gewesen. Du drückst dich mit dem Rücken in die Ecke des Wagens bis deine Fingerspitzen das kühle Metall des linken Riegels spüren. Du schiebst den Riegel vorsichtig mit Zeigefinger und Mittelfinger nach oben, als der Wagen plötzlich über

einen Stein fährt und wackelt. Du verlierst den Halt und der kleine Metallstift rutscht wieder zurück. Ein nervöser Blick auf deine Entführer zeigt dir, dass sie überhaupt nicht bemerken, was du da treibst.

Du versuchst dich erneut am Riegel und stellst verbittert fest, dass er noch tiefer nach unten gerutscht ist. Deine Fingerspitzen erreichen ihn nicht mehr und du schaffst es auch nicht noch näher an den Riegel heranzurutschen, du bist einfach nicht gelenkig genug. Nach einigen Minuten erfolgloser Versuche musst du dir eingestehen, dass du hier nichts ausrichten kannst.

Wenn du versuchen willst die Klappe aufzutreten, gehe zu [10]. Wenn du warten möchtest, gehe zu [7].

25 - Ich bin sehr gelenkig. Vermutlich wäre es für einen Zuschauer ein kleines Spektakel gewesen. Du drückst dich mit dem Rücken in die Ecke des Wagens bis deine Fingerspitzen das kühle Metall des linken Riegels spüren. Du schiebst den Riegel vorsichtig mit Zeigefinger und Mittelfinger nach oben, als der Wagen plötzlich über einen Stein fährt und wackelt. Du verlierst den Halt und der kleine Metallstift rutscht wieder zurück. Ein nervöser Blick auf deine Entführer zeigt dir, dass sie überhaupt nicht bemerken, was du da treibst.

Du sammelst dich einen Mo-

ment lang und versuchst es erneut. Diesmal sind deine Bemühungen von Erfolg gekrönt! Der Metallstift fällt zur Seite und der linke Riegel ist offen. Schnell kriechst du zur anderen Seite, bringst dich in Position und kannst auch diesen Riegel öffnen. Die Klappe fällt nach unten ab. Einige Herzschläge später rollst du seitwärts vom Wagen und fällst auf den steinigen Weg. Dabei verlierst du 2 Lebenspunkte.

Gehe zu [26].

26 - Ich bin allein. Während du versuchst nicht vor Schmerz zu stöhnen, rollt der Wagen weiter den Weg entlang. Die beiden Halunken ahnen nicht einmal, dass du nicht wie ein Lamm auf die Schlachtung wartest. Schnell kriechst du vom Weg zu einem der Bäume, während sich der Wagen Meter um Meter von dir entfernt.

Es dauert einiges an Zeit, doch irgendwann kannst du deine Fesseln lösen. Zufrieden mit dir überlegst du, was du nun tun solltest. Wenn du dem Weg folgen willst um herauszufinden wohin man dich gebracht hätte, gehe zu [28]. Wenn du lieber zurück nach Greifenheim gehen möchtest, gehe zu [27].

27 - Zu Hause ist es am schönsten. Du machst dich auf den Rückweg nach Greifenheim, wobei du darauf achtest dem Weg

fern zu bleiben. Du wirst zwar nie erfahren, warum du entführt wurdest, aber manche Geheimnisse können auch ungelöst bleiben. Dafür wartet ein warmes Essen auf dich.

Ende.

28 - Ich bin neugierig. Du könntest morgen schlecht in den Spiegel sehen, wenn du jetzt nach Hause gehen würdest. Nein, hier gilt es ein Geheimnis zu lüften! Wagemutig machst du dich auf den Weg durch den Wald, immer in der Nähe des Pfades, aber außer Sichtweite. Irgendwann werden deine Entführer sicher bemerken, dass du verschwunden bist. Fürs erste ist es schlauer, den beiden aus dem Weg zu gehen.

Gehe zu [49].

29 - Ich sehe dunkle Wolken.

Du denkst darüber nach, ob es nur eine Einbildung ist, dass die Wolken immer dunkler werden je länger ihr unterwegs seid. Du versuchst dich aufzurichten, um zu sehen ob sich erkennen lässt wohin die Reise geht, als du ein Funkeln im Wald bemerkst. Gerade als du versuchst zu erkennen worum es sich handelt, verschwindet es.

Wirf eine Probe auf Warnehmung mit DC 14. Wenn du erfolg hast, gehe zu [30].

Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [34].

30 - Wir sind nicht allein.

Du kneifst die Augenlieder zusammen und konzentrierst dich auf die schattigen Stellen des Waldes. Langsam wird das Bild deutlicher - du kannst mehrere Männer mit Waffen erkennen, die sich auf den Angriff vorbereiten. Zwei von ihnen spannen gerade ihre Bögen und zielen auf den Wagen.

Wenn du deine Entführer ablenken willst, gehe zu [39].

Gehe zu [31], wenn du deine Entführer warnen willst.

Wenn du in Deckung kriechen willst, gehe zu [33].

31 - Stockholm-Syndrom.

Du reißt deine Beine herum und trittst heftig gegen den Kutschbock. Als sich die beiden Männer herumdrehen, versuchst du durch den Knebel zu schreien und deutest mit dem Kopf wild in Richtung der Angreifer. Gerade als die beiden in diese Richtung sehen, zischen zwei Pfeile durch die Luft, direkt in ihre Richtung. Durch deine Warnung können die beiden Ausweichen und springen vom Karren. Durch den plötzlichen Ruck, der damit einhergeht, landest du mit dem Rücken auf den Holzbrettern.

Wenige Herzschläge später kannst du das Klirren von Waffen hören, gefolgt von panischen Schreien und einem monströsen Gebrüll, das dir das Blut in den Adern gefrieren lässt.

Wenn du dich aufrichten willst, um zu sehen was vor sich geht, gehe zu [32].

Wenn du am Boden liegen bleiben willst, gehe zu [36].

32 - Blut, Blut überall. Vorsichtig richtest du dich wieder auf und siehst über den Rand des Karrens. Die Schreie haben aufgehört und du siehst die Entführer, die von den Bäumen zurück zum Wagen laufen. Ihre Kleidung ist blutbeschmiert und einer der beiden hält etwas in der Hand, das du für einen ausgerissenen Arm hälst. Von den Angreifern ist kein Lebenszeichen zu erkennen.

Ohne ein Wort zu sagen schwingen sich beide Männer wieder auf den Kutschbock. In ihrem Blick glaubst du etwas kaltes, furchteinflößendes zu erkennen. Sie drehen sich wieder nach vorn und setzen die Reise wortlos fort.

Gehe zu [45].

33 - Ich ziehe den Kopf ein. Du lässt dich wieder nach hinten fallen, um in Deckung zu gehen. Wenig später kannst du ein Zischen hören. Und dann noch eins. Du drehst den Kopf und erkennst, dass jedem deiner Entführer einen Pfeil im Rücken steckt und die beiden vor Schmerzen stöhnen.

Gehe zu [35].

34 - Ich bin überrascht. Du starrst in den dunklen Wald und

glaubst für einen Moment etwas in den Schatten zu erkennen. Allerdings kann es auch einfach nur ein Busch gewesen sein, der sich im Wind bewegt hat. Du lässt dich wieder nach hinten fallen, um abzuwarten, was sich das Schicksal für dich ausgedacht hat, als du plötzlich ein Zischen hörst. Und dann noch eins. Du drehst den Kopf und erkennst, dass jedem deiner Entführer einen Pfeil im Rücken steckt und die beiden vor Schmerzen stöhnen.

Gehe zu [35].

35 - Ein harter Kampf. Aus dem Wald ertönt Klirren von Metall und wütendes Gebrüll. Kurz darauf siehst du ein Dutzend bewaffneter Männer aus dem Wald rennen, direkt auf den Karren zu. Ein plötzlicher Ruck geht durch den Wagen, als deine beiden Entführer abspringen. Unsanft landest du mit dem Rücken auf den Holzbrettern.

Wenige Herzschläge später kannst du das Klirren von Waffen hören, gefolgt von panischen Schreien und einem monströsen Gebrüll, das dir das Blut in den Adern gefrieren lässt.

Wenn du dich aufrichten willst, um zu sehen was vor sich geht, gehe zu [37].

Wenn du am Boden liegen bleiben willst, gehe zu [38].

36 - Schreie und Ruhe. Du bleibst versteckt, bis die Kampfgeräusche abklingen. Eine quälend lange Zeit ist gar nichts zu hören, bis du schwere Schritte vernehmen kannst. Dann tauchen deine beiden Entführer am Karren auf, die Gesichter und Kleidung mit dunklem Blut beschmiert.

Ohne ein Wort zu sagen schwingen sie sich wieder auf den Kutschbock. In ihrem Blick glaubst du etwas kaltes, furchteinflößendes zu erkennen. Sie drehen sich wieder nach vorn und setzen die Reise wortlos fort.

Gehe zu [45].

37 - Es kann nur einen geben. Vorsichtig richtest du dich wieder auf und siehst über den Rand des Karrens. Die Schreie haben aufgehört und du siehst einen der beiden Entführer, der von den Bäumen zurück zum Wagen läuft. Seine Kleidung ist blutbeschmiert und in der Hand hält er etwas, das du für einen ausgerissenen Arm hälst. Der zweite Entführer liegt mit dem Gesicht nach unten auf dem Boden, regungslos. Von den Angreifern ist kein Lebenszeichen zu erkennen.

Ohne ein Wort zu sagen schwingt sich der Mann wieder auf den Kutschbock. In seinem Blick glaubst du etwas kaltes, furchteinflößendes zu erkennen. Er dreht sich wieder nach vorn und setzt die Reise wortlos fort.

Gehe zu [48].

38 - Eiskalter Blick. Du bleibst versteckt, bis die Kampfgeräusche abklingen. Eine quälend lange Zeit ist gar nichts zu hören, bis du schwere Schritte vernehmen kannst. Dann taucht einer der beiden Entführer am Karren auf, Gesicht und Kleidung mit dunklem Blut beschmiert. Von seinem Kumpanen fehlt jede Spur.

Ohne ein Wort zu sagen schwingt er sich wieder auf den Kutschbock. In seinem Blick glaubst du etwas kaltes, furchteinflößendes zu erkennen. Er dreht sich wieder nach vorn und setzt die Reise wortlos fort.

Gehe zu [48].

39 - Ich bin ein Unruhesti- fer. Du reißt deine Beine herum und trittst heftig gegen den Kutschbock. Als sich die beiden Männer herumdrehen, trittst du erneut so heftig du kannst gegen das Holz und siehst sie böse an. Einer von ihnen seufzt und öffnet den Mund um etwas zu sagen, als sich plötzlich ein Pfeil durch seine Kehle bohrt. Bevor sein Kumpane reagieren kann, ereilt ihn das gleiche Schicksal und die beiden Männer sacken leblos vom Karren.

Aus Richtung des Waldes kannst du laute Jubelschreie hören. Wenig später tauchen Männer in deinem Blickfeld auf, die die Kleidung einfacher Bauern tragen. Freudig blicken sie dich an und sagen: "Heute ist dein Glückstag!", während sie deine Fesseln lösen. Du erfährst, dass die Männer sich selbst als Widerstandsgruppe bezeichnen, die gegen den dunklen Hexer Osmonias kämpft. Leider, so sagen sie, ist es unmöglich den Hexer in seinem finsteren Turm anzugreifen. Deswegen versuchen sie ihn so gut es geht zu stören, indem sie seine Lieferungen abfangen. Warum du entführt wurdest, können sie dir nicht sagen, doch ihrer Meinung nach war es der Wille der Götter, dass du gerettet wirst. Wenn du versuchen willst zum Turm zu gelangen, gehe zu [44]. Wenn du der Sache nicht weiter nachgehen willst, gehe zu [40]. Wenn du die Männer überzeugen willst mit dir zum Turm zu gehen, gehe zu [41].

40 - Ich lass es auf sich beruhen. Vielleicht haben die Dorfbewohner Recht. Vielleicht ist es besser, der Sache nicht weiter nachzugehen und froh zu sein, dass du mit dem Leben davon gekommen bist. Du bedankst dich bei deinen unverhofften Rettern und trittst dann den Heimweg an. Du wirst zwar nie erfahren, warum du entführt wurdest, aber manche Geheimnisse können auch ungelöst bleiben.

Ende.

41 - Wir sollten gemeinsam gehen. Du erklärst den Widerstandskämpfern, dass es nichts bringt den Hexer ein wenig zu stören. Solche Gefahren müssen erschlagen werden! Du bietest an, sie bei diesem Abenteuer zu begleiten.

Wirf eine Probe auf Überzeugen mit DC 16. Wenn du erfolgreich bist, gehe zu [43].

Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [42].

42 - Ich bin nicht überzeugend. Deine Überredungskünste finden leider keinen fruchtbaren Boden. Die Männer erklären dir, dass der Hexer schreckliche Monster in seinem Dienst hat, die einem Mann mit bloßen Händen das Fleisch von den Knochen reißen und verspeisen! Nein, auch wenn sie ihn aufhalten wollen, sie wissen wo ihre Grenzen liegen. Und es wäre auch das beste für dich, wenn du nach Hause gehst.

Wenn du trotzdem heimlich versuchen willst zum Turm zu gelangen, gehe zu [44].

Wenn du der Sache nicht weiter nachgehen willst, gehe zu [40].

43 - Ich bin überzeugend. Deine Überredungskünste finden zwar fruchtbaren Boden, doch die Männer scheinen von einer tief sitzenden Angst beseelt zu sein. Sie erklären dir, dass der Hexer schreckliche Monster in seinem Dienst hat, die einem Mann mit

bloßen Händen das Fleisch von den Knochen reißen und verspeisen! Nein, auch wenn sie ihn aufhalten wollen, sie wissen wo ihre Grenzen liegen.

Aber du, du bist anders. Du siehst erfahren aus, vielleicht kannst du das unmögliche wagen. Doch dann solltest du heimlich sein, denn wer den Hexer offen angreift, der kann wirklich nicht mit einem Sieg rechnen. Sie geben dir einen kleinen Dolch (2), ein Kurzschwert (3) und einen Trank der größeren Heilung (4). Dir ist klar, dass besonders der Heiltrank für die Männer ein wertvolles Gut ist. Dankbar verabschiedest du dich von deinen Helfern und läufst durch den Wald weiter in Richtung dieses mysterösen Turms.

Gehe zu [49].

44 - Ich lass es nicht auf sich beruhen. Vielleicht haben die Dorfbewohner Recht. Vielleicht ist es besser, der Sache nicht weiter nachzugehen und froh zu sein, dass du mit dem Leben davon gekommen bist.

Leider bist du zu neugierig und es sicher nicht verkehrt, wenn man weiß, warum einen ein Paar Halunke entführen wollte. Außerdem bist du jetzt in der Situation, dass du selbst einschätzen kannst, welches Risiko du eingehst. Die Abenteuerlust packt dich förmlich.

Du verabschiedest dich von dei-

nen Rettern und sagst ihnen, dass du nach Hause gehen wirst. Nachdem sie außer Sichtweite sind, drehst du jedoch um und läufst durch den Wald weiter in Richtung dieses mysterösen Turms.

Gehe zu [49].

DER SCHWARZE TURM

45 - Die Ankunft. In der Ferne drückt sich ein mächtiger Turm aus schwarzem Stein wie ein Dorn in den Himmel. Allein der Anblick sorgt für ein mulmiges Gefühl in der Bauchgegend, was dadurch verstärkt wird, dass dieser Turm offensichtlich das Ziel der Reise ist.

Je näher ihr ihm kommt, desto mehr beunruhigende Details kommen zum Vorschein. Die Bäume in der Nähe sind kahl und haben eine blässliche, tote Farbe angenommen. Das zuvor hörbare Zwitschern der Vögel ist verstummt und ein leichter Wind trägt kalte Luft zu dir, sodass du kurz ungewollt erschauderst. Für einen Moment sieht es so aus, als sei der Torbogen um die große hölzerne Tür aus Schädeln konstruiert. Als du erneut hinsiehst, erkennst du, dass es sich um kleine Skulpturen handelt, die schreckliche entstellte Fratzen abbilden. Viele der Mauersteine haben große Risse und Teile der Fassade sind abgesplittert. Es ist schwer zu sagen, wie hoch der Turm wirklich ist, denn seine Spitze wird von einem Trichter aus dunklen Wolken verdeckt, die sich wie in einer Spirale langsam drehen.

Ohne anzuhalten fährt der Wagen auf die Tür zu, die wie von

Geisterhand und mit hörbarem Ächzen nach links und rechts aufschwingt und Einlass gewährt. Im Inneren befindet sich ein kreisrunder Raum, der ungefähr 10 Meter im Durchmesser misst. Gegenüber des Eingangstors befindet sich eine weitere Holztür. Während du die spinnwebenverhangene Decke des Raums betrachtest, an der ein Kronleuchter aus schwarzem Metall hängt, rüttelt der Wagen kurz. Deine Entführer sind abgestiegen und nur Sekunden später wird dir ein Leinensack über den Kopf gezogen. Du hörst eine fremde Stimme krächzen: "Sehr gut... in den Kerker...". Kurz darauf wirst du hochgeho-

Wenn du dich wehren willst, gehe zu [46].

Wenn du abwarten willst, gehe zu [47].

46 - Nicht ohne Widerstand.

Ein Kerker ist selten etwas Gutes. Du fängst an dich heftig zu wehren und schlägst mit den gefesselten Gliedmaßen um dich. Leider nur mit mäßigem Erfolg, doch immerhin bewegst du dich so ungünstig, dass dein Entführer nicht anders kann als dich fallen zu lassen. Du hörst wie er wütend sagt: "Nun aber genug mit den Spiel-

chen!". Kurz darauf trifft dich etwas Hartes an der Schläfe und du verlierst das Bewusstsein.

Du verlierst 4 Lebenspunkte. Gehe zu [64].

47 - Ohne Widerstand. Du spürst, dass es kühler wird und ihr abwärts geht, vermutlich eine Treppe hinab. Modriger Geruch steigt dir in die Nase und du hörst das Quietschen alter Metallgitter. Wenige Sekunden später wirst du auf den Boden geworfen und der Leinensack wird entfernt.

Gehe zu [68].

48 - Die verspätete Ankunft.

In der Ferne drückt sich ein mächtiger Turm aus schwarzem Stein wie ein Dorn in den Himmel. Allein der Anblick sorgt für ein mulmiges Gefühl in der Bauchgegend, was dadurch verstärkt wird, dass dieser Turm offensichtlich das Ziel der Reise ist. Dein verbleibender Entführer hat sich ab und an zu dir umgedreht und dich hasserfüllt angesehen, aber kein weiteres Wort verloren.

Je näher ihr dem Turm kommt, desto mehr beunruhigende Details kommen zum Vorschein. Die Bäume in der Nähe sind kahl und haben eine blässliche, tote Farbe angenommen. Das zuvor hörbare Zwitschern der Vögel ist verstummt und ein leichter Wind trägt kalte Luft zu dir, sodass du kurz ungewollt erschauderst. Für einen

Moment sieht es so aus, als sei der Torbogen um die große hölzerne Tür aus Schädeln konstruiert. Als du erneut hinsiehst, erkennst du, dass es sich um kleine Skulpturen handelt, die schreckliche entstellte Fratzen abbilden. Viele der Mauersteine haben große Risse und Teile der Fassade sind abgesplittert. Es ist schwer zu sagen, wie hoch der Turm wirklich ist, denn seine Spitze wird von einem Trichter aus dunklen Wolken verdeckt, die sich wie in einer Spirale langsam drehen.

Ohne anzuhalten fährt der Wagen auf die Tür zu, die wie von Geisterhand und mit hörbarem Ächzen nach links und rechts aufschwingt und Einlass gewährt. Im Inneren befindet sich ein kreisrunder Raum, der ungefähr 10 Meter im Durchmesser misst. Gegenüber des Eingangstors befindet sich eine weitere Holztür. Während du die spinnwebenverhangene Decke des Raums betrachtest, an der ein Kronleuchter aus schwarzem Metall hängt, rüttelt der Wagen kurz. Dein Entführer ist abgestiegen und nur Sekunden später wird dir ein Leinensack über den Kopf gezogen. Eine fremde Stimme fragt krächzend: "Ihr... seid spät. Wo ist Wladan?". Du hörst ein leises Gemurmel als Antwort und die Reaktion des Fremden: "Ein Schande... in den Kerker...". Kurz darauf wirst du hochgehoben.

Wenn du dich wehren willst, gehe zu [46].

Wenn du abwarten willst, gehe zu [47].

49 - Der Einbruch. Nach knapp zwei weiteren Stunden Fußmarsch und mit dem Einbruch der Dämmerung drückt sich in der Ferne ein mächtiger Turm aus schwarzem Stein wie ein Dorn in den Himmel. Allein der Anblick sorgt für ein mulmiges Gefühl in der Bauchgegend, was dadurch verstärkt wird, dass dieser Turm offensichtlich das Ziel deiner Reise ist.

Je näher du ihm kommst, desto mehr beunruhigende Details kommen zum Vorschein. Die Bäume in der Nähe sind kahl und haben eine blässliche, tote Farbe angenommen. Das zuvor hörbare Zwitschern der Vögel ist verstummt und ein leichter Wind trägt kalte, modrige Luft zu dir, sodass du kurz ungewollt erschauderst. Du stehst nun vor der rechten Seite des Turms. Zu deiner linken kannst du das Eingangstor sehen. Für einen Moment sieht es so aus, als sei der Torbogen um die große hölzerne Tür aus Schädeln konstruiert. Als du erneut hinsiehst, erkennst du, dass es sich um kleine Skulpturen handelt, die schreckliche entstellte Fratzen abbilden. Viele der Mauersteine haben große Risse und Teile der Fassade sind abgesplittert.

Es ist schwer zu sagen, wie hoch

der Turm wirklich ist, denn seine Spitze wird von einem Trichter aus dunklen Wolken verdeckt, die sich wie in einer Spirale langsam drehen. Du kannst in ungefähr 10 Metern Höhe ein Fenster erkennen. Am Fuß des Turms befinden sich, außer vor dem Tor, dichte Dornenbüsche. Es ist in der Dunkelheit schwer zu erkennen, aber die Steine des Turms sehen so aus, als könnte man die Wand mit etwas Erfahrung hinaufklettern.

Wenn du zum Tor gehen willst, gehe zu [50].

Wenn du es am Fenster probieren willst, gehe zu [59].

Wenn du deine Reise abbrechen und aufgeben willst, gehe zu [60].

50 - Ich nehme das Tor. Du schätzt die Wand bei diesen Lichtverhältnissen als zu großes Risiko ein. Nein, man sieht der Gefahr offen ins Gesicht. Du läufst zum Tor. Die beiden Flügeltüren sind aus schwerem, dunklen Holz und von Kratzern übersäät. Auf jeder Seite hängt ein schwerer Ring im Mund einer metallenen Dämonenfratze.

Wenn du versuchen willst die Tür aufzuziehen, gehe zu [51]. Wenn du den Metallring schlagen willst, gehe zu [55].

Wenn du es doch am Fenster probieren willst, gehe zu [59].

Wenn du deine Reise abbrechen und aufgeben willst, gehe zu [60].

51 - Ich öffne das Tor. Du beschließt, dass Anklopfen keine Option ist. Nein, dieses Tor muss mit Gewalt geöffnet werden! Du drückst deine Schulter gegen das Holz und drückst mit aller Kraft!

Lege eine Athletikprobe mit DC 18 ab. Wenn du Erfolg hast, gehe zu [53]. Wenn nicht, gehe zu [52].

52 - Das Tor gewinnt. Du mühst dich einige Minuten vergeblich ab, bevor du einsiehst, dass du hier nichts ausrichten kannst. Die Tür hat sich keinen Milimeter bewegt.

Wenn du den Metallring schlagen willst, gehe zu [55].

Wenn du es doch am Fenster probieren willst, gehe zu [59].

Wenn du deine Reise abbrechen und aufgeben willst, gehe zu [60].

53 - Ich gewinne. Du mühst dich einige Minuten ab und Milimeter für Milimeter bewegt sich das Holz ins Innere des Turms. Bald hast du einen ausreichend großen Spalt geöffnet, um hindurch zu schlüpfen.

Im Inneren befindet sich ein kreisrunder Raum, der ungefähr 10 Meter im Durchmesser misst. An den Wänden sind Fackeln in die Wand eingelassen und erhellen die Szenerie dürftig. Gegenüber des Eingangstors befindet sich eine weitere Holztür. An der spinnwebenverhangenen Decke des Raums befindet sich ein bedrohlich wir-

kender Kronleuchter aus schwarzem Metall.

Wenn du zur anderen Tür gehen willst, gehe zu [56].

Wenn du zur anderen Tür schleichen willst, gehe zu [??].

Wenn du versuchen willst eine der Fackeln zu nehmen, gehe zu [54].

54 - Ich greife nach dem Licht. Du betrittst den Raum und streckst dich, um eine der Fackeln zu erreichen. Plötzlich hörst du über dir ein lautes Knacken und das Rasseln einer Metallkette.

Gehe zu [61].

55 - Ich klopfe an. Du nimmst den Eisenring und hämmerst ihn dreimal fest gegen das Tor. Der Hall deiner Schläge scheint durch das ganze Gemäuer zu hallen. Einige Sekunden lang geschieht nichts. Als du den Ring anfassen willst, um ihn erneut zu schlagen, schwingen die beiden Türen wie von Geisterhand auf. Im Inneren befindet sich ein kreisrunder Raum, der ungefähr 10 Meter im Durchmesser misst. An den Wänden sind Fackeln in die Wand eingelassen und erhellen die Szenerie dürftig. Gegenüber des Eingangstors befindet sich eine weitere Holztür. An der spinnwebenverhangene Decke des Raums befindet sich ein bedrohlich wirkender Kronleuchter aus schwarzem Metall.

"Welch unverhoffter Gast zu so später Stunde." hörst du eine Stimme auf der anderen Seite des Raums krächzen. Die Shilouette eines Mannes in einer langen, schwarzen Robe tritt aus dem Schatten. Bevor du antworten kannst, hebt der Mann seine Hand, in der er einen kleinen Stab hält. Als dieser beginnt bläulich zu leuchten, spürst wie dich eine plötzliche Erschöpfung überkommt.

Lege einen Rettungswurf auf Konstitution mit DC 18 ab. Wenn du erfolgreich bist, gehe zu [58]. Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [57].

56 - Ich gehe zur Tür. Du betrittst den Raum und läufst zur gegenüber liegenden Tür. Plötzlich hörst du über dir ein tiefes Brüllen und das Rasseln einer Metallkette. Gehe zu [61].

57 - Ich bin sehr erschöpft. Du versuchst gegen die Erschöpfung anzukämpfen, doch der Zauber ist zu stark. Bevor du einen weiteren Schritt machen kannst, spürst du wie deine Augen schwer werden und du zu Boden sinkst.

Wenn du (2), (3) und (4) hast, verlierst du diese Gegenstände.

Als du wieder zu dir kommst, steigt dir ein modriger Geruch in die Nase. Es ist kalt und feucht und du bist wieder gefesselt. Du merkst sofort, dass du dich nicht mehr in der Eingangshalle befindest, denn der Boden ist weicher und es riecht nach Erde.

Gehe zu [68].

58 - Keine Zeit für Schlaf.

Du versuchst gegen die Erschöpfung anzukämpfen. Für einen Moment glaubst du, dass du es nicht schaffen wirst und deine Augen sinken schwer nach unten. Du nimmst all deine Kraft zusammen und reißt sie wieder auf! Du siehst, wie der Mann erschrocken die Hand sinken lässt. Er ruft: "Ah es wirkt nicht! Schnapp ihn dir!" und dreht sich um, um durch die entfernte Tür zu gehen.

Du willst ihm folgen, als du plötzlich über dir ein lautes Knacken und das Rasseln einer Metallkette hörst.

Gehe zu [61].

59 - Ich nehme das Fenster.

Es wird sicher kein Kinderspiel diese Wand zu erklimmen, aber es sieht auch nicht unmöglich aus. Allerdings musst du dir vorher überlegen, wie du durch die Dornenbüsche kommst.

Wenn du hindurchkriechen willst, gehe zu [??].
Wenn du (3) hast, kannst du zu [??] gehen.

60 - Ich habe es mir anders überlegt. Jetzt, wo du vor dem Turm stehst, kommt dir das

ganze doch nicht mehr sonderlich schlau vor. Nein, eigentlich überhaupt nicht. Warum solltest du jetzt, ohne richtige Ausrüstung und Vorbereitung, ein solches Risiko eingehen?

Das macht keinen Sinn und du hast im Laufe der Jahre gelernt Situationen zu vermeiden, die keinen Sinn machen. Nein, es wird Zeit nach Hause zu gehen. Du kehrst zurück in den Wald und machst dich auf den mühevollen Heimweg. Eine warme Suppe und ein Bett warten auf dich.

Ende.

61 - Ich sehe nach oben. Markiere Ereignis (A).

Das Rasseln der Kette lässt dich nach oben blicken. Dein Magen zieht sich zusammen als du erkennst, dass dort gar kein Kronleuchter hing sondern eine riesige Wolfspinne, die sich gerade zu dir herablässt! Ein Kampf ist unvermeidbar...

Riesige Wolfsspinne: Iniative +3; AC 14; HP 22; Reichweite 30; Attacke: Biss (+4), 1d8+3 Schaden.

Die Angriffe der Spinne sind giftig. Wirf jedes Mal einen Konstitutionsrettungswurf mit DC 14, wenn du getroffen wirst. Bist du erfolgreich, wird der Kampf fortgesetzt. Wenn nicht, gehe zu [62].

Wenn du die Spinne getötet hast, gehe zu [66].

Wenn die Spinne dich tötet, gehe zu [65].

62 - Ich spüre meine Finger nicht mehr. Du schlägst dich
wacker gegen die Spinne. Leider
scheint sich ihr Gift immer weiter
durch deinen Körper auszubreiten.
Du verlierst langsam das Gefühl
in deinen Fingern und deine Sicht
verschwimmt. Kurze Zeit später
versagen deine Beine ihren Dienst
und du kippst hilflos nach vorn.
Immerhin musst du nicht miterleben, wie du gefressen wirst, denn
du verlierst das Bewusstsein...

Du verlierst alle gesammelten Gegenstände.

Gehe zu [63].

63 - Ich lebe. Der stechende Schmerz in deinem Nacken verrät dir, dass du nicht gefressen wurdest. Als du langsam wieder zu Sinnen kommst, steigt dir ein modriger Geruch in die Nase. Es ist kalt und feucht und du bist schon wieder gefesselt. Offensichtlich befindest du dich nicht mehr in der Eingangshalle des Turms, denn der Boden ist weicher und riecht nach Erde.

Gehe zu [68].

64 - **Unsanftes Erwachen.** Als du wieder zu dir kommst, steigt dir ein modriger Geruch in die Nase. Es ist kalt und feucht und du bist noch immer gefesselt. Offensichtlich liegst du nicht mehr

auf dem Wagen, denn der Boden ist weicher und riecht nach Erde.

Gehe zu [68].

65 - Ich bin leider köstlich.

Du lieferst dir den Kampf deines Lebens mit der Spinne. Leider ist es auch der letzte Kampf deines Lebens. Du weichst Biss um Biss der Kreatur aus, doch für einen kleinen Moment bist du unaufmerksam. Sofort bohren sich die dicken Zangen der Spinne in deinen Körper. Aus dieser Situation gibt es kein Entkommen.

Keine überraschende Wendung. Kein Happy End. Immerhin nimmt dir das Gift der Spinne langsam die Sinne. Der Schmerz lässt nach und eine tiefe Müdigkeit überkommt dich. Die Götter sind gnädig und lassen dich nicht miterleben, wie du gefressen wirst.

Ende.

66 - Ich hasse Spinnen.

Du schaffst es die Spinne zu erschlagen! Mit einem jämmerlichen Quieken weicht das Tier zurück, doch seine Wunden sind zu schwer. Es zuckt noch ein paar Mal, bevor es die hässlichen, behaarten Beine an den mächtigen Leib zieht und zusammensackt. Dieses Vieh wird niemandem mehr Probleme machen!

Während du schwer atmest siehst du dich im Raum um. Nach einigen Sekunden ist klar, dass du allein bist. Du kannst nur die Holztür gegenüber des Eingangstors erkennen, ansonsten ist der Raum leer. Dein Abenteurerinstinkt sagt dir außerdem, dass du dir keine Hoffnung machen musst bei dem Kadaver irgendetwas wertvolles zu finden.

Wenn du den Turm verlassen und nach Hause gehen möchtest, gehe zu [67].

Wenn du durch die Tür gehen willst, gehe zu [??].

67 - Ich bin ziemlich kaputt.

Es ist keine Schande ein Abenteuer abzubrechen. Das unterscheidet einen guten Abenteurer von einem toten Abenteurer. Du hast dich tapfer geschlagen, aber du kennst deine Grenzen. Es wird Zeit nach Hause zu gehen, vielleicht ist das die letzte Chance dafür.

Ohne einen weiteren Gedanken an das Innere des Turms oder den Hexer zu verschwenden gehst du durch das Tor und machst dich auf den Weg zurück nach Greifenheim.

Eine warme Suppe und ein Bett warten auf dich.

Ende.

68 - Ich bin eingesperrt. Es dauert einen Moment, bis sich deine Augen an die schlechten Lichtverhältnisse gewöhnt haben. Du befindest dich in einem kleinen Raum, ohne Fenster. Die Tür besteht aus einem dicken Eisengitter, das zwar alt, aber sehr robust

wirkt. Von der Decke tropft Wasser und hat auf dem weichen Erdboden eine kleine Pfütze gebildet. An der Wand findest du einige kleine Knochen, von denen du nicht sagen kannst zu welchem Lebewesen sie vorher gehört hatten.

Wenn du dich in die Ecke setzen und warten willst, gehe zu [71]. Der Boden sieht locker aus. Wenn du versuchen willst dich unter den Gitterstäben hindurchzugra-

Wenn du gegen die Stäbe schlagen willst, gehe zu [??].

ben, gehe zu [??].

Wenn du versuchen willst aus den Knochen Werkzeug herzustellen, gehe zu [69].

69 - Das Schlüsselbein. Du durchsuchst die Knochen erneut und findest ein Exemplar, der mit etwas Hilfe vermutlich eine passable Waffe abgeben würde. Andererseits könntest du auch dein Glück auf die Probe stellen und versuchen mit dem Knochen das Schloss zu knacken.

Wenn du den Knochen als Waffe benutzen willst, gehe zu [6]. Wenn du versuchen willst das Schloss zu knacken, gehe zu [??].

70 - Ich habe spitze Knochen. Die reibst den Knochen an der Wand, bis eine Seite eine Spitze bildet. Du kannst zufrieden mit dir sein, im Zweifelsfall ist der Knochen eine passable Waffe. Du erhälst einen Knochendolch (6).

Wenn du dich in die Ecke setzen und warten willst, gehe zu [71]. Der Boden sieht locker aus. Wenn du versuchen willst dich unter den Gitterstäben hindurchzugraben, gehe zu [??].

Wenn du gegen die Stäbe schlagen willst, gehe zu [??].

71 - Ich übe mich in Geduld. Du setzt dich in die Ecke und wartest geduldig ab. Das langsame Tropfen des Wassers von der Decke hat beinahe etwas hypnotisches. Irgendwann werden deine Augen schwer und du schläfst ein.

Als du das Ouietschen der Tür hörst, schreckst du hoch. Vor der Tür steht ein Mann, für den die Beschreibung "Hexer" förmlich erfunden wurde. Das hagere, eingefallene Gesicht ist von tiefen Augenringen gekennzeichnet, die bei der blassen Haut besonders auffallen. Auch die weite Robe kann nicht verbergen, welch knochiger Körper sich unter ihr befindet. Mit langsamen, beinahe etwas wackligen Schritten kommt er auf dich zu. Seine Gestalt und sein Gang stehen im starken Kontrast zu deinem Blick. Die giftgrünen Augen des Hexers scheinen in der Dunkelheit zu leuchten. Du hast das Gefühl, dass er durch dich hindurch sieht, mitten in deine Seele hinein.

"So, so...", krächzt er, "...wie ich sehe hast du dich bereits an dein neues Heim gewöhnt. Doch keine Sorge, das soll nicht von Dauer sein." In seiner Hand erkennst du einen kleinen Zauberstab, der anfängt gelblich zu leuchten. Langsam spürst du eine Kraft auf dich einwirken, die deinen Körper bewegen will.

Wirf einen Rettungswurf auf Charisma mit DC 18. Wenn du erfolgreich bist, gehe zu [73]. Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [72].

72 - Ich habe keine Kontrolle.

Keine Fremde Macht soll dich kontrollieren! Angestrengt versuchst du den Angriff auf deinen Geist abzuwehren. Wie in Wellen prallt es auf dich ein und versucht Stück für Stück dir die Sinne zu rauben. Du hast das Gefühl tausende Stimmen zu hören, die direkt in deinem Kopf flüstern und dir befehlen einfach aufzugeben. Zuerst verspürst du ein seltsames Kribbeln in den Fingern, dann verschwimmt für einen Moment deine Sicht. Du versuchst die Stimmen aus deinem Kopf zu verbannen, doch vergebens.

Deine Muskeln entspannen sich. Als der Hexer dich zufrieden ansieht, sich umdreht und sagt "Folge mir." hast du keine Wahl. Du fühlst dich wie ein Passagier in deinem eigenen Körper, der anfängt sich zu bewegen und dem Mann folgt.

Ihr verlasst die Zelle und nehmt eine Treppe um den Kerker zu verlassen. Einige Stufen später kommt ihr an einer Tür vorbei, die der Hexer jedoch ignoriert und die Treppe weiter emportsteigt. Du folgst ihm weiter, Stufe um Stufe.

Gehe zu [96].

73 - Ich bin mein eigener Herr. Keine Fremde Macht soll dich kontrollieren! Angestrengt versuchst du den Angriff auf deinen Geist abzuwehren. Wie in Wellen prallt es auf dich ein und versucht Stück für Stück dir die Sinne zu rauben. Du hast das Gefühl tausende Stimmen zu hören, die direkt in deinem Kopf flüstern und dir befehlen einfach aufzugeben. Zuerst verspürst du ein seltsames Kribbeln in den Fingern, dann verschwimmt für einen Moment deine Sicht. Doch du bist nicht bereit aufzugeben! Endlos scheinende Sekunden drängst du zurück, bis du plötzlich Klarheit verspürst. Das Wispern hört auf. Du bist wieder allein in deinem Kopf.

Der Magier scheint noch nicht bemerkt zu haben, dass sein Zauber fehlgeschlagen ist. Das könnte deine große Chance sein.

Wenn du (6) hast, kannst du zu [74] gehen.

Wenn du so tun willst als hätte der Zauber Erfolg gehabt, gehe zu [76]. Wenn du den Hexer angreifen willst, gehe zu [79].

74 - Man sieht den Knochen. Du siehst die Überraschung in den

Augen des Hexers, als ihm klar wird, dass du seinem Zauber widerstanden hast. Innerhalb eines Wimpernschlags hast du nach deinem improvisierten Knochendolch gegriffen und stichst mit aller Kraft zu. Aus dem überraschten Ausdruck deines Feindes ist eine Fratze der Angst geworden. Wirf eine Angriffsprobe gegen AC 12. Wenn du erfolgreich bist, gehe zu [75]. Wenn du verfehlst, gehe zu [78].

75 - Herzschmerz. Der Hexer öffnet den Mund um zu schreien, doch es ist zu spät. Mit aller Gewalt rammst du ihm den Knochen in die Brust. Deine Waffe splittert dabei, doch das atemlose Ächzen deines Feindes sagt dir, dass du nicht verfehlt hast. Ungläubig starrt der Mann auf die Waffe hinunter und hebt zitternd die Hände. um sie zu entfernen. Doch so weit kommt er nicht. Während du zusiehst kehrt sich das Weiße in seinen Augen nach oben und er sinkt auf die Knie. Noch bevor sein Gesicht im feuchten Erdboden aufschlägt hört er auf zu zucken und bleibt reglos liegen. Er ist tot.

Die Stille in der Zelle wird nur das Tropfen des Wassers von der Decke durchbrochen. Wenn du den Kerker auf schnellstem Weg verlassen willst, gehe zu [81].

Wenn du den Hexer durchsuchen willst, gehe zu [77].

Wenn du dich im Kerker umsehen willst, gehe zu [??].

76 - Ich bin euch zu Diensten. Markiere Ereignis (B).

Deine Muskeln entspannen sich. Du überlegst kurz, was für eine Art Zauber der Hexer wohl auf dich angewandt hast und was du tun sollst. Als du jedoch das zufriedene Gesicht des Mannes siehst, bist du dir sicher, dass du ihn täuschen konntest. Er dreht sich um und sagt "Folge mir.". Du beschließt das Spiel weiter mitzuspielen. Schweigend setzt du einen Fuß vor den anderen und folgst den Hexer.

Ihr verlasst die Zelle und nehmt eine Treppe um den Kerker zu verlassen. Einige Stufen später kommt ihr an einer Tür vorbei, die der Hexer jedoch ignoriert und die Treppe weiter emportsteigt. Du folgst ihm weiter, Stufe um Stufe.

Gehe zu [96].

77 - Was dein war ist mein.

Du zögerst keine Sekunde und durchsuchst den Toten nach Dingen, die dir helfen könnten. Kurze Zeit später kannst du einen Zauberstab (10), einen geschwungenden Dolch (9), einen kleinen Kupferschlüssel (8) und einen goldenen Ring (7) dein Eigen nennen.

Außerdem ist dir aufgefallen, dass der linke Arm des Mannes von seltsamen Tätowierungen übersät ist, die dir wie Runen vorkommen. Viele kleine Narben und Schnitte durchbrechen die Muster, einige scheinen noch recht frisch und gerade erst verheilt zu sein.

Wenn du den Kerker auf schnellstem Weg verlassen willst, gehe zu [81].

Wenn du dich weiter im Kerker umsehen willst, gehe zu [??].

78 - Ich verfehle mein Ziel. Kurz bevor du dem Schurken den Knochen in die Brust rammen kannst, stolpert dieser und fällt ein Stück nach hinten. Es sind nur wenige Zentimeter, doch sie reichen aus, um deinem Angriff zu entgehen. Gehe zu [79].

79 - Ich gebe nicht auf. Der Hexer mag deinem Angriff entgangen sein, doch das heißt nicht, dass du verloren hast! Sofort setzt du zum nächsten Angriff an. Leider ist dein Gegner nun gewarnt. In der kleinen Zelle kann keiner von euch beiden wegrennen und sein wütender Blick verrät dir, dass das auch ihm klar ist. Mit der freien Hand zieht er einen Dolch. Nur einer von euch beiden wird diesen Raum lebend verlassen.

Der Hexer: Iniative +1; AC 12; HP 29; Reichweite 30; Attacken: Dolch (+4), 1d6 Schaden. Eldritch Blast (+6), 2d10 Schaden.

Der Hexer wirft zu Beginn seiner Runde 1d6 um zu entscheiden welchen Angriff er benutzt. Bei einer ungeraden Ziffer greift er mit seinem Dolch an, bei einer geraden

Ziffer zaubert er.

Wenn du den Hexer umbringen kannst, gehe zu [75]. Wenn du den Kampf verlierst, gehe zu [80].

80 - Ich habe keine Chance. Du gibst alles, doch das reicht nicht. Als dir der Hexer seinen Dolch in die Rippen rammt, taumelst du etwas benommen zurück. Deine Hände packen die Klinge, um sie herauszuziehen, doch der stechende Schmerz lähmt deine Bewegung. Als du nach oben siehst, kannst du das verächtliche Grinsen des Hexers sehen, der seinen Zauberstab vor deine Augen

Als das grüne Licht durch deinen Körper fährt, verkrampfen deine Muskeln und ein unbeschreiblicher Schmerz schmettert in deinen Kopf. Dann wird alles um dich dunkel.

hält. Während die Spitze anfängt

in einem giftgrünen Licht zu er-

strahlen, hörst du ihn sagen: "Du

unwürdiger Wurm..."

Ende.

81 - Ich verschwinde so schnell es geht. Du verschwendest keinen zweiten Gedanken an den Hexer und rennst aus deiner Zelle, vorbei an einigen anderen Zellen, die du dir nicht ansiehst. Es ist nicht schwer die Treppe zu finden und kurze Zeit später bist du ein Stockwerk höher. Du befindest dich einem kleinen Raum. Hinter dir befindet sich die

Treppe hinab in den Kerker, vor dir eine weitere Treppe, die höher führt. Auf der linken Seite siehst du eine Holztür.

Wenn du der Treppe folgen willst, gehe zu [??].

Wenn du durch die Tür gehen willst, gehe zu [82].

82 - Ich nehme die Tür. Ohne zu Zögern gehst du zur Holztür und öffnest sie. Vor dir liegt die Eingangshalle des Turms, direkt gegenüber befindet sich das große Eingangstor, das geschlossen ist. Wenn Ereignis (A) bereits eingetreten ist, gehe zu [84]. Wenn nicht, gehe zu [83].

83 - Ich gehe zum Tor. Mit eiligen Schritten durchquerst du den Raum, um zum Tor zu gelangen. Plötzlich hörst du über dir ein lautes Knacken und das Rasseln einer Metallkette. Das Geräusch lässt dich nach oben blicken. Dein Magen zieht sich zusammen als du erkennst, dass dort gar kein Kronleuchter hängt sondern eine riesige Wolfspinne, die sich gerade zu dir herablässt! Ein Kampf ist unvermeidbar...

Riesige Wolfsspinne: Iniative +3; AC 14; HP 22; Reichweite 30; Attacke: Biss (+4), 1d8+3 Schaden.

Die Angriffe der Spinne sind giftig. Wirf jedes Mal einen Konstitutionsrettungswurf mit DC 14,

wenn du getroffen wirst. Bist du erfolgreich, wird der Kampf fortgesetzt. Wenn nicht, gehe zu [93].

Wenn du die Spinne getötet hast, gehe zu [94].

Wenn die Spinne dich tötet, gehe zu [65].

84 - Mein Spinnensinn meldet sich. Natürlich hast du die riesige Spinne noch nicht vergessen. Doch du kannst kein Zeichen des riesigen Monsters an der spinnwebenverhangenen Decke erkennen. Vorsichtig versuchst du am Rand des Raums entlang zu schleichen, um einer zweiten Konfrontation aus dem Weg zu gehen. Wirf eine Schleichenprobe mit DC 16. Wenn du erfolgreich bist, gehe zu [85]. Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [87].

85 - Ich schwebe über den Boden. Behutsam bewegst du dich Zentimeter um Zentimeter zur Tür, die Decke des Raums immer im Blick. Dabei übersiehst du fast einen kleinen Kieselstein, kannst aber gerade noch rechtzeitig anhalten. Nervös wandert dein Blick zu den Spinnennetzen, doch du kannst keinerlei Bewegung erkennen. Du setzt deinen Weg fort und bist wenig später am Tor angekommen.

Um die Tür zu öffnen wirst du kräftig ziehen müssen. Dir ist klar, dass das Geräusche machen wird. Wirf eine Athletikprobe mit DC 14. Wenn du Erfolg hast, gehe zu [91]. Schaffst du es nicht, gehe zu [86].

86 - Ich bin nicht schnell genug. Du mobilisierst alle Kraftreserven, die dir noch bleiben und die Tür öffnet sich knarzend Milimeter um Milimeter. Das entstehende Schleifgeräusch ist alles andere als laut. Trotzdem sackt dir für einen Moment das Herz zusammen, als ein Rascheln von der Decke hörst. Du wurdest entdeckt! Hinter dir hörst du ein dumpfes Geräusch. Mit Sicherheit ist die Spinne gerade auf dem Boden aufgekommen.

Die Adern an deinem Hals treten hervor, als du versuchst die Tür schneller zu öffnen. Leider bist du trotzdem zu langsam, die Spinne fällt dir in den Rücken und greift dich an!

Gehe zu [90].

87 - Erschütternde Neuigkeiten. Behutsam bewegst du dich Zentimeter um Zentimeter zur Tür, die Decke des Raums immer im Blick. Dabei übersiehst du leider einen kleinen Kieselstein, auf den du trittst. Das entstehende Schleifgeräusch ist alles andere als laut. Trotzdem sackt dir für einen Moment das Herz zusammen, als du Bewegung im Spinnennetz erkennst. Du wurdest entdeckt!

Wenn du zum Tor rennen willst, gehe zu [88]! Wenn du dich dem Kampf stellen willst, gehe zu [92].

88 - Ich renne zum Tor. Du handelst sofort und rennst zum Tor. Hinter dir hörst du ein dumpfes Geräusch. Mit Sicherheit ist die Spinne gerade auf dem Boden aufgekommen. Eilig! Du ziehst mit aller Kraft an der schweren Holztür, das Geräusch der Spinnenbeine auf dem Steinboden hinter dir.

Wirf eine Athletikprobe mit DC 17. Wenn du Erfolg hast, gehe zu [91]. Schaffst du es nicht, gehe zu [89].

89 - Ich schaffe es nicht rechtzeitig. Du mobilisierst alle Kraftreserven, die dir noch bleiben und die Tür öffnet sich knarzend Milimeter um Milimeter. Leider ist das zu langsam, die Spinne fällt dir in den Rücken und greift dich an!

Gehe zu [90].

Noch bevor du dich umdrehen kannst hörst du die Greifarme des Ungetüms hinter dir zuschnappen. Unabhängig von der Iniative darf die Spinne zuerst angreifen und

90 - Nur über meine Leiche.

Unabhängig von der Iniative darf die Spinne zuerst angreifen und hat beim ersten Angriff Vorteil, da sie dir in den Rücken fällt. Riesige Wolfsspinne: Iniative:

+3; AC 14; HP: letzte Lebenspunkte +2, max 22; Reichweite 30; Attacke: Biss (+4), 1d8+3 Schaden.

Die Angriffe der Spinne sind giftig. Wirf jedes Mal einen Konstitutionsrettungswurf mit DC 14, wenn du getroffen wirst. Bist du erfolgreich, wird der Kampf fortgesetzt. Wenn nicht, gehe zu [93].

Wenn du die Spinne getötet hast, gehe zu [94].

Wenn die Spinne dich tötet, gehe zu [65].

91 - Das muss reichen. mobilisierst alle Kraftreserven, die dir noch bleiben und die Tür öffnet sich Zentimeter um Zentimeter. Hinter dir hörst du das Kreischen der schrecklichen Kreatur. die auf dich zurast! Gerade noch rechtzeitig ist der Spalt der Tür groß genug um hindurchzuschlüpfen. Du drückst dich durch die Öffnung und stehst vor dem Tor, als die Spinne mit voller Wucht gegen das Holz rennt und das Tor wieder schließt. Gedämpft hörst du das Kreischen des Monsters, das mit seinen haarigen Beinen gegen das Holz kratzt. Dein Herz hämmert, doch du hast es geschafft - du bist in Sicherheit.

Gehe zu [95].

92 - Nur über deine Leiche.

Du erkennst sofort, dass es keinen Sinn macht zur Tür zu rennen und dem Biest den Rücken zuzuwenden. Nein, nur einer von euch wird diesen Raum lebend verlassen!

Einen Augenblick später trifft der schwere Leib des Untiers auf dem harten Boden auf. Mit erhobenen Greifarmen stürmt es kreischend auf dich zu! Riesige Wolfsspinne: Iniative +3; AC 14; HP: letzte Lebenspunkte +2, max 22; Reichweite 30; Attacke: Biss (+4), 1d8+3 Schaden.

Die Angriffe der Spinne sind giftig. Wirf jedes Mal einen Konstitutionsrettungswurf mit DC 14, wenn du getroffen wirst. Bist du erfolgreich, wird der Kampf fortgesetzt. Wenn nicht, gehe zu [93].

Wenn du die Spinne getötet hast, gehe zu [94].

Wenn die Spinne dich tötet, gehe zu [65].

93 - Sechs Arme zu viel. lieferst dir den Kampf deines Lebens mit der Spinne. Du weichst Biss um Biss der Kreatur aus, doch langsam gewinnt die Spinne die Oberhand. Du hast nur einen einzigen unachtsamen Augenblick. Sofort bohren sich die dicken Zangen der Spinne in deinen Körper. Aus dieser Situation gibt es kein Entkommen. Langsam sackst du auf die Knie. Das Untier tänzelt vor dir hin und her, wohl wissend, dass das Gift wirkt. Als du das Gefühl in deinen Fingern verlierst, siehst du wie sich der riesige Spinnenleib über dich schiebt. Du wirst hochgehoben und in eine klebrige weiße Flüssigkeit gewickelt. Du wirst konserviert, zweifelsohne als spätere Mahlzeit.

Keine überraschende Wendung. Kein Happy End. Immerhin nimmt dir das Gift der Spinne langsam die Sinne. Der Schmerz lässt nach und eine tiefe Müdigkeit überkommt dich.

Ende.

94 - Spinnenfreie Zone. lieferst dir den Kampf deines Lebens mit der Spinne. Du weichst Biss um Biss der Kreatur aus, doch langsam gewinnt die Spinne die Oberhand. Plötzlich erkennst du einen unachtsamen Moment, den du sofort ausnutzt. Du triffst die Spinne schwer und sie taumelt wie benommen zurück. Die haarigen Beine zittern, als sie versucht vor dir zurückzuweichen, doch ihre Kraft reicht nicht mehr aus um die Decke emporzusteigen. Mit einem letzten Kreischen sackt der schwere Leib auf den Boden und die Beine werden angezogen. Dann Ruhe und Regungslosigkeit. Du hast die Spinne getötet.

Du wartest nicht lang, um zu sehen, was der Turm noch für dich bereit hält. Nein, dieses Abenteuer muss ein Ende finden. Mit letzter Kraft ziehst du die schwere Tür auf und rennst in den Wald.

Gehe zu [95].

95 - Der Weg nach Greifenheim. Du hast bei diesem Abenteuer vielleicht nicht viel gewonnen, aber das wichtigste ist, dass du auch nicht viel verloren hast. Du bist am Leben, nur das zählt. Nachdem du ein paar Meter gelau-

fen bist, siehst du dich noch einmal um. Noch immer ragt der Turm bedrohlich in den Himmel, doch du wirst ihn nicht mehr betreten.

Vor dir liegt ein beschwerlicher Fußmarsch zurück nach Greifenheim. Doch angetrieben vom Gedanken an ein gemütliches Bett und eine warme Mahlzeit machst du dich auf den Weg. Du hast dir Ruhe und Erholung verdient.

Ende.

DER MASCHINENGOTT

96 - Die oberen Stockwerke.

Irgendwann kommt ihr an einer weiteren Tür an, vor der ihr stehen bleibt. Dein neuer Meister wühlt in seinem Umhang herum und zückt schließlich einen kleinen Schlüssel, mit dem er die Tür öffnet. Du hörst, wie sich ein schwerer Riegel hinter dem Holz bewegt.

APPENDIX

GEGENSTÄNDE

#	Name	Beschreibung	Wert
1	Kartoffel	Eine runzlige, faustgroße Kartoffel	1 cp
2	Dolch	Waffe, 1d4 Stichschaden	2 gp
3	Kurzschwert	Waffe, 1d6 Stichschaden	10 gp
4	Trank der größeren Heilung	Heilt 4d4+4 Lebenspunkte	215 gp
5	Kleiner Kieselstein	Ein kleiner, brauner Stein, kaum größer als ein Dau- mennagel	0 ср
6	Knochendolch	Waffe, 1d4 Stichschaden. Würfel nach jedem Einsatz 1D6. Ist der Wert 1 oder 2, zerbricht der Dolch.	0 ср
7	Goldring	Ein goldener Ring mit einer feinen Gravur, deren Sinn sich dir nicht erschließt	110 gp
8	Kupferschlüssel	Ein schmuckloser kleiner Schlüssel aus Kupfer	5 ср
9	Geschwungener Dolch	Waffe, 1d4 Stichschaden	2 gp
10	Stab des Hexers	Kleiner Holzstab, an des- sen Ende sich kleine Äste um einen klaren Edelstein schlingen	660 gp