TripleTwenty.net Björn Schmidt

OSMONIS TURNS OSMONI

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. Sollten deine Lebenspunkte im Kampf oder durch ein anderes Ereignis auf 0 sinken, stirbt dein Charakter und das Abenteuer ist vorbei.

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 überein. 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

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, Chris und Nikolai!

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 Aufmerksamkeit. 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.

Markiere Ereignis (A).

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 Leinensäcke.

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 Ladeklappe. 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 Ladeklap-

pe. 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 Finger. 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 Ladeklanne

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

Wenn du warten möchtest, gehe zu [7].

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! Du ruhst dich am besten aus, bis wir im Turm sind." brummen, bevor du einen harten Schlag auf den Kopf bekommst und das Bewusstsein verlierst.

Du verlierst 5 Lebenspunkte. Gehe zu [78].

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].

19 - Ich untersuche die 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 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 Moment 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 vorbe-

reiten. 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.

Markiere Ereignis (B) und 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. Markiere Ereignis (C) und gehe zu [48].

39 - Ich bin ein Unruhestifer. 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.

Markiere Ereignis (D).

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 beru-

hen. 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 deinen 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 hochgehoben.

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

Du verlierst 4 Lebenspunkte.

Gehe zu [78].

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 [82].

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 [64].

Wenn du deine Reise abbrechen und aufgeben willst, gehe zu [74].

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 [64].

Wenn du deine Reise abbrechen und aufgeben willst, gehe zu [74].

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 [64].

Wenn du deine Reise abbrechen und aufgeben willst, gehe zu [74].

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 wirkender Kronleuchter aus schwarzem Metall.

Wenn du zur anderen Tür gehen willst, gehe zu [58].

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

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 [75].

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 [63].

Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [61].

56 - Ich schleiche zur Tür. Ein leerer Raum und viele Spinnweben an der Decke? Keine Wachen? Das riecht förmlich nach einer Falle. Trotzdem willst du wissen, was sich hinter Tür Nummer Zwei verbirgt. Vorsichtig schleichst du durch den Raum.

Wirf eine Probe auf Schleichen mit DC 16. Wenn du Erfolg hast, gehe zu [59]. Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [57].

57 - Ich habe etwas übersehen. Behutsam tastest du dich Zentimeter um Zentimeter vorwärts. Leider übersiehst du einen kleinen Kieselstein, auf den du trittst. Das entstehende Schleifgeräusch ist alles andere als laut. Trotzdem sackt dir für einen Mo-

ment das Herz zusammen, als du plötzlich über dir ein tiefes Brüllen und das Rasseln einer Metallkette hörst.

Gehe zu [75].

58 - 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 [75].

59 - Ich erreiche die Tür. Behutsam tastest du dich Zentimeter um Zentimeter vorwärts. Als du kurz ein Rascheln über dir hörst, hälst du inne und siehst vorsichtig zur Decke. Minutenlang harrst du so aus. Nachdem nichts passiert, setzt du vorsichtig deinen Weg fort und erreichst wenig später die Tür. Sie lässt sich problemlos und ohne Geräusche öffnen.

Gehe zu [60].

60 - Ich sehe Treppen. Du betrittst einen kleinen, kreisrunden Raum, von dem zwei Treppen abgehen. Die rechte Treppe führt nach unten und die linke in die oberen Stockwerke. An der Decke hängt eine kleine Öllampe, die den sonst so kargen Raum spärlich beleuchtet.

Wenn du der Treppe nach unten folgen willst, gehe zu [118]. Wenn du die oberen Stockwerke betreten willst, gehe zu [136].

61 - 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 [82].

62 - Richtungswechsel. Da du keinen Weg siehst die verschlossene Tür zu öffnen, läufst du die Treppe wieder hinunter. Du kommst wieder in den kleinen Zwischenraum neben der Eingangshalle.

Wenn du in die unteren Stockwerke gehen möchtest, gehe zu [118]. Wenn du zurück in die Eingangshalle willst, um den Turm zu verlassen, gehe zu [103].

63 - 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 [75].

64 - 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 [65].

Wenn du (3) hast, kannst du zu [66] gehen.

65 - Meine Haut ist wie Leder. Du fürchtest dich doch nicht vor ein paar Kratzern. Natürlich kannst du nicht einfach durch die Büsche laufen, aber am Boden

sieht es einfacher aus.

Wenige Sekunden später steckst du tief in den Dornenbüschen. Es ist nicht mehr weit bis zur Wand, doch deine Haut leidet deutlich mehr als du gedacht hättest. Durch die ganzen Kratzer und Schnitte verlierst du 2 Lebenspunkte. Aber du kommst an der Außenwand des Turms an.

Gehe zu [67].

66 - Ich schneide mich durch. Du fürchtest dich nicht vor ein paar Kratzern. Aber warum sollst du auf dem Boden kriechen, wenn du ein Schwert zur Hand hast? Schlag um Schlag kämpfst du dich durch den Busch und schneidest dir deinen Weg frei. Schließlich kommst du an der Außenwand des Turms an.

Gehe zu [67].

du vermutet hattest, weist die Wand größere Sprünge und abgebrochene Stellen auf. Das ist gut für dich. Prüfend legst du deine Hand auf einen der Vorsprünge und ziehst dich ein Stück aufwärts. Die Steine tragen dein Gewicht, nun gilt es nur noch einen guten Pfad zum Fenster zu finden.

Wirf eine Akrobatikprobe mit DC 14. Wenn du erfolgreich bist, gehe zu [146]. Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [68].

68 - Die Schwerkraft ist gegen mich.

Du kommst dem Fenster immer näher. Ein kurzer Kontrollblick zeigt dir, dass du dich bereits einige Meter über dem Boden befindest, als du plötzlich ein seltsames Gefühl im Finger hast. Gerade noch rechtzeitig kannst du dein Gewicht zur anderen Hand verlagern, als ein Teil des Steins, an dem du dich gehalten hast, aus der Wand bricht. Du kannst dich halten, aber dein gedachter einfacher Kletterpfad zum Fenster ist damit Geschichte. Verzweifelt siehst du dich nach einer Alternative um. Und entdeckst sie.

Wenn du weiterklettern willst, gehe zu

[69]. Wenn dir das Risiko zu groß ist und du dich lieber an den Abstieg machen willst, gehe zu [70].

69 - Ich bin kurz vor dem Ziel. Du kannst schon fast nach dem Fenstersims greifen, warum solltest du jetzt aufgeben? Am Ende rutschst du beim Abstieg ab. Nein, für dich geht es weiter aufwärts!

Du schaffst die fehlenden Meter und hast deine Hand am Fenster, als dein rechter Fuß unerwartet den Halt verliert. An einem Arm hängend suchst du verzweifelt nach einem anderen Griff, doch die Zeit reicht nicht. Deine Finger verkrampfen und du wirst Richtung Erdboden gerissen. Dein Aufprall ist unfassbar schmerzhaft, es hilft auch nicht, dass die Dornenbüsche die Wucht etwas abmildern. Du verlierst 19 Lebenspunkte.

Stöhnend windest du dich aus dem Gestrüpp. Deine Gelenke schmerzen und dein Rückrat ist heftig getroffen. Du hast dir vermutlich einige Rippen und wer weiß was noch gebrochen. Du kannst auf keinen Fall nochmal versuchen zum Fenster zu klettern.

Wenn du zum Tor gehen willst, gehe zu [50]. Wenn du deine Reise abbrechen und aufgeben willst, gehe zu [71].

70 - Mein Leben ist das Risiko nicht

wert. Du entschließt dich das Schicksal an dieser Stelle nicht weiter herauszufordern. Dass du dich eben noch halten konntest war ein Zeichen. Behutsam machst du dich an den Abstieg und bist wenige Minuten später wieder auf sicherem Boden. Erschöpft, aber unverletzt.

Wenn du (3) hast, kannst du zu [73] gehen. Wenn nicht, gehe zu [72].

71 - Ich kann so nicht weiterma-

chen. In deiner aktuellen Verfassung wäre es blanker Selbstmord an eine Fortsetzung des Abenteuers zu denken. Du bist verletzt, besitzt keine richtige Ausrüstung und bist

eigentlich auch nicht vorbereitet. Warum solltest du 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. Humpelnd kehrst du zurück in den Wald und machst dich auf den qualvollen Heimweg. Eine warme Suppe, ein Bett und ein Besuch bei einem Heiler warten auf dich.

Ende.

72 - Ich bin voller Kratzer. Du bist vielleicht unverletzt wieder auf den Boden gekommen, aber der Blick zurück ruft dir die Dornenbüsche wieder ins Gedächtnis. Dir bleibt nichts anderes übrig, als diese Tortur erneut über dich ergehen zu lassen. Erneut steckst du tief in den Dornenbüschen. Es ist genauso schmerzhaft wie beim ersten Mal, wieder verlierst du 2 Lebenspunkte und eine Menge neuer Kratzer bleiben als Andenken.

Wenn du zum Tor gehen willst, gehe zu [50]. Wenn du deine Reise abbrechen und aufgeben willst, gehe zu [74].

73 - Ich wandle auf alten Pfaden. Da du die Dornenbüsche bereits so zerhackt hast, dass ein bequemer Weg frei wurde, kannst du problemlos wieder hindurchlaufen. Wenn du zum Tor gehen willst, gehe zu [50]. Wenn du deine Reise abbrechen und aufgeben willst, gehe zu [74].

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

74 - Ich habe es mir anders überlegt.

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.

75 - Ich sehe nach oben. Markiere Ereignis (E).

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 WOLFSSPIN-

NE

Initiative +3

Armor Class 14 Hit Points 26 Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Biss. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 7 (1d8 + 3) piercing damage.

Giftig. 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 [76].

Wenn du die Spinne getötet hast, gehe zu [80].

Wenn die Spinne dich tötet, gehe zu [79].

76 - 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 [77].

77 - 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 [82].

78 - 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 [82].

79 - 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.

80 - 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.

Markiere Ereignis (F).

Wenn du den Turm verlassen und nach Hause gehen möchtest, gehe zu [81].

Wenn du durch die Tür gehen willst, gehe zu [60].

81 - 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.

82 - 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 [87].

Der Boden sieht locker aus. Wenn du versuchen willst dich unter den Gitterstäben hindurchzugraben, gehe zu [86].

Wenn du gegen die Stäbe schlagen willst, gehe zu [85].

Wenn du versuchen willst aus den Knochen Werkzeug herzustellen, gehe zu [83]. 83 - 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 [84].

Wenn du versuchen willst das Schloss zu knacken, gehe zu [94].

84 - Ich habe spitze Knochen. Du 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 [87].

Der Boden sieht locker aus. Wenn du versuchen willst dich unter den Gitterstäben hindurchzugraben, gehe zu [86].

Wenn du gegen die Stäbe schlagen willst, gehe zu [85].

85 - Ich halte das nicht aus. Verzweifelt und wütend schlägst du gegen die schweren Gitterstäbe der Zellentür. Das dumpfe Geräusch hallt für einen Moment durch die Gänge, dann kehrt Ruhe ein. Du versuchst es erneut, diesmal wirfst du dich mit deiner Schulter gegen die Tür, doch vergebens. Seufzend lässt du dich auf den Boden sinken und sitzt mit dem Rücken an der Tür.

Dann hörst du ein Klacken. Du drehst dich um und versuchst ganz still zu sein. Da, da ist es wieder. Es kann nicht der Hall deiner Schläge sein. Als wieder Stille einkehrt, schlägst du erneut gegen deine Zellentür. Und erhälst eine Antwort. Irgendjemand... oder irgendetwas ist hier auch eingesperrt und hat dich gehört. Und schlägt nun selbst gegen die Gitterstäbe.

Bevor du überlegen kannst, wie du das zu deinem Vorteil nutzen kannst, hörst du Schritte, die sich nähern. Zuerst leise, dann immer lauter, bis jemand vor deinem Gefängnis auftaucht. Instinktiv machst du einen Schritt zurück. Mit einer simplen Handbewegung wird das Schloss deiner Tür quietschend geöffnet.

Gehe zu [88].

86 - Ich grabe mich frei. Der Boden der Zelle ist wirklich recht locker. Du fängst an zu graben, in der Hoffnung vielleicht unter der Tür genügend Platz für dich machen zu können. Zu deiner Enttäuschung zeigt sich schnell, dass die Steinwände unter der Erde weiterführen. Und sie sind robust. Dafür machst du eine andere Entdeckung. In der Erde findest du, in einen Stofffetzen gewickelt, einen silbernen Ring (11).

Bevor du überlegen kannst, wie du das zu deinem Vorteil nutzen kannst, hörst du Schritte, die sich nähern. Schnell schiebst du dein Erdloch wieder zu und steckst dir den Ring auf den linken Ringfinger. Zuerst nähern sich die Schritte leise, dann immer lauter, bis jemand vor deinem Gefängnis auftaucht. Instinktiv machst du einen Schritt zurück. Mit einer simplen Handbewegung wird das Schloss deiner Tür quietschend geöffnet.

Gehe zu [88].

87 - 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 Quietschen der Tür hörst, schreckst du hoch. Gehe zu [88].

88 - Ich treffe meinen Gastgeber. In der Zellentür 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 seinem 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. Ich wäre ein schlechter Gastgeber, wenn ich mich nicht um meine Gäste... kümmern würde, nicht wahr?". 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 oder mit DC 17, wenn du (11) besitzt. Wenn du erfolgreich bist, gehe zu [90]. Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [89].

89 - 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 [130].

90 - 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 [91] gehen.

Wenn du so tun willst als hätte der Zauber Erfolg gehabt, gehe zu [97].

Wenn du den Hexer angreifen willst, gehe zu [100].

91 - 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 [92]. Wenn du verfehlst, gehe zu [99].

92 - 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.

Gehe zu [93].

93 - Deine Reise endet, meine nicht.

Der Hexer ist dem Tode geweiht, daran besteht für keinen von euch beiden ein Zweifel. Während du zusiehst kehrt sich das Weiße in seinen Augen nach oben und er sinkt auf die Knie. Noch bevor sein Gesicht auf dem feuchten Erdboden aufschlägt, hört er auf zu zucken. Reglos bleibt er liegen. Er ist tot.

Markiere Ereignis (H).

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 [102].

Wenn du den Hexer durchsuchen willst, gehe zu [98].

Wenn du dich im Kerker umsehen willst, gehe zu [123].

94 - Das wird ein Knochenjob. Du schnappst dir den Knochen und einen zweiten, kleineren Knochen und fängst an dich an dem Schloss zu versuchen. Normalerweise wärst du ohne Chance gewesen, aber das Schloss an der Tür ist so alt und grobschlächtig, dass dein Plan tatsächlich Früchte tragen könnte! Du kannst den Riegel, den du umschieben musst, mit bloßem Auge erkennen. Die Frage ist nur, ob du es schaffst ihn mit den spröden Knochen zu verschieben, bevor sie brechen.

Wirf eine Probe auf Fingerfertigkeit mit DC 15. Wenn du erfolgreich bist, gehe zu [96]. Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [95].

95 - Meine Knochen brechen. Du bist mehrmals kurz davor, doch irgendwie fehlt dir immer der letzte Zentimeter um den Riegel endlich aufzuschieben. Wenn du die Knochen noch weiter in das Schloss schiebst, könnten sie brechen, aber so fehlt dir einfach ein Stück. Ein kurzer Blick zu den anderen Knochen zeigt dir, dass diese völlig unbrauchbar sind für diese Aufgabe. Also setzt du alles in deinen nächsten Versuch und drückst den großen Knochen

noch etwas tiefer in das Schloss.

Du verfehlst dein Ziel. Als wärst du mit deiner aktuellen Situation nicht schon gestraft genug, bricht der Knochen auch noch und du hast einen Haufen kleiner Splitter in der Hand, die dir nichts mehr Nützen.

Während du überlegst, ob du noch einen anderen aus dieser Lage findest, hörst du Schritte, die sich nähern. Zuerst leise, dann immer lauter, bis jemand vor deinem Gefängnis auftaucht. Instinktiv machst du einen Schritt zurück. Mit einer simplen Handbewegung wird das Schloss deiner Tür quietschend geöffnet.

Gehe zu [88].

gen. Du hast bereits einige Minuten und Fehlversuche hinter dir, als du endlich das Klacken des Riegels hören kannst, der zurückschwingt. Und das keinen Versuch zu früh, als du die Knochen wieder aus dem Schloss ziehst, zerbrechen sie in kleine Splitter. Doch das ist jetzt unwichtig, denn die Tür ist offen und deiner Flucht steht nichts mehr im Weg.

Wenn du den Kerker auf schnellstem Weg verlassen willst, gehe zu [102].

Wenn du dich im Kerker umsehen willst, gehe zu [123].

97 - Ich bin euch zu Diensten. 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.

Markiere Ereignis (G). Gehe zu [130].

98 - 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 [102]. Wenn du dich weiter im Kerker umsehen willst, gehe zu [123].

99 - 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 [100].

xer 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

Initiative +1

Armor Class 12 Hit Points 29 Speed 30 ft.

STR 9 (-1)	DEX 9 (-1)	CON 11 (+0)	INT 14 (+2)	WIS 12 (+1)	CHA 17 (+3)		
9 (-1)	7 (-1)	11 (±0)	14 (+2)	12 (干1)	17 (±3)		

Dolch. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 3 (1d6) piercing damage.

Eldritch Blast. Ranged Weapon Attack: +6 to hit, range 20/60 ft., one target. Hit: 11 (2d10) necrotic damage.

Unentschlossen. 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 [93]. Wenn du den Kampf verlierst, gehe zu [101].

101 - 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 und du fällst auf die Knie. Als du nach oben siehst, kannst du das verächtliche Grinsen des Hexers sehen, der seinen Zauberstab vor deine Augen hält. Während die Spitze anfängt in einem giftgrünen Licht zu erstrahlen, hörst du ihn sagen: "Du unwürdiger Wurm…"

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.

Ende.

102 - 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 [136].

Wenn du durch die Tür gehen willst, gehe zu [103].

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 (E) bereits eingetreten ist, gehe zu [105]. Wenn das Ereignis (F) bereits eingetreten ist, gehe zu [106]. Wenn beides nicht zutrifft, gehe zu [104].

104 - 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 WOLFSSPIN-

NE

Initiative +3

Armor Class 14 Hit Points 26 Speed 30 ft.

STR	DFX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

 $\textit{Biss. Melee Weapon Attack:}\ +3$ to hit, reach 5 ft., one target. $\textit{Hit:}\ 7$ (1d8 + 3) piercing damage.

Giftig. 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 [115].

Wenn du die Spinne getötet hast, gehe zu [116].

Wenn die Spinne dich tötet, gehe zu [79].

105 - 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 [107]. Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [109].

dir liegt der monströse Kadaver der Wolfsspinne, deren Leben du so grausam beendet hast. Allerdings ist das keine Situation für Mitleid, sie hätte dich mit Sicherheit ohne Zögern gefresse wenn du ihr die Chance gegeben hättest. Zumindest musst du dir jetzt keine Gedanken mehr um das Untier machen.

Du gehst ungehindert zum geschlossenen Tor und ziehst mit aller Kraft. Zentimeter um Zentimeter öffnet sich der Weg in die Freiheit. Als der Spalt groß genug ist um bequem hindurch zu schlüpfen verlässt du den Turm.

Gehe zu [117].

107 - 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 Spinnen-

netzen, 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 [113]. Schaffst du es nicht, gehe zu [108].

108 - 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 [112].

109 - 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 zusam-

men, als du Bewegung im Spinnennetz erkennst. Du wurdest entdeckt!

Wenn du zum Tor rennen willst, gehe zu [110]! Wenn du dich dem Kampf stellen willst, gehe zu [114].

110 - 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 [113]. Schaffst du es nicht, gehe zu [111].

111 - Ich schaffe es nicht rechtzei-

tig. 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 [112].

112 - Nur über meine Leiche. 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 hat beim ersten Angriff Vorteil, da sie dir in den Rücken fällt.

RIESIGE WOLFSSPIN-

NE

Initiative +3

Armor Class 14 Hit Points letzte Lebenspunkte +2 (max. 26) Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Biss. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 7 (1d8 + 3) piercing damage.

Giftig. 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 [115].

Wenn du die Spinne getötet hast, gehe zu [116].

Wenn die Spinne dich tötet, gehe zu [79].

113 - Das muss reichen. Du 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 Offnung 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 [117].

114 - 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 WOLFSSPIN-

NE

Initiative +3

Armor Class 14

Hit Points letzte Lebenspunkte +2 (max. 26)

Speed 30 ft.

 STR
 DEX
 CON
 INT
 WIS
 CHA

 14 (+2)
 16 (+3)
 12 (+1)
 2 (-4)
 11 (+0)
 4 (-3)

Biss. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 7 (1d8 + 3) piercing damage.

Giftig. 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 [115].

Wenn du die Spinne getötet hast, gehe zu [116].

Wenn die Spinne dich tötet, gehe zu [79].

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.

116 - Spinnenfreie Zone. Du 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 [117].

117 - 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 gelaufen 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.

118 - Ich gehe hinab. Du gehst die Treppe hinab und bist kurze Zeit später in einem Kerker. Es riecht nach feuchter, muffliger Erde. Gelegentlich ist das Tropfen von Wasser zu hören und die Wände sind mit Feuchtigkeit überzogen. Dir gegenüber befindet sich eine offene Zellentür und nach rechts geht ein Gang ab.

Wenn du die Zelle vor dir erkunden willst, gehe zu [119]. Wenn du den Gang weitergehen willst, gehe zu [121]. Wenn du den Kerker verlassen willst, gehe zu [122].

dauert einen Moment, bis sich deine Augen an die schlechten Lichtverhältnisse gewöhnt haben. Du befindest dich in einem kleinen Raum, ohne Fenster. 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 gehörten.

Wenn du dir die Knochen genauer ansehen willst, gehe zu [120]. Wenn du den Gang weitergehen willst, gehe zu [121]. Wenn du den Kerker verlassen willst, gehe zu [122].

120 - Das Schlüsselbein. Du durchsuchst die Knochen erneut und findest ein Exemplar, der mit etwas Hilfe vermutlich eine passable Waffe abgeben würde. Du 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 den Gang weitergehen willst, gehe zu [121]. Wenn du den Kerker verlassen willst, gehe zu [122].

121 - Ich gehe weiter. Du folgst dem Gang und kommst bald zu einer weiteren leeren Zelle. Ein flüchtiger Blick offenbart nichts von Interesse und du so biegst du nach links ab. Am Ende des Gangs befinden sich zwei weitere Zellen, von denen die linke offen steht. Die Tür der rechten Zelle ist verschlossen.

Im Dunkel des kleinen Raums kannst du eine kauernde Gestalt erkennen, kaum größer als ein Kind. Als du näher an die Gitterstäbe gehst, kannst du ein leises Knurren hören.

Wenn du mit dem Wesen reden willst, gehe zu [124]. Wenn du weitergehen willst, gehe zu [128]. Wenn du versuchen willst die Zellentür zu öffnen, gehe zu [129].

nicht hier noch etwas von Wert oder Bedeutung zu finden. Es ist nicht schwer zurück zur 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 [136].

Wenn du durch die Tür gehen willst, gehe zu [103].

deine Chance nutzen und dich im Kerker noch etwas genauer umsehen. Gegenüber deiner Zelle befindet sich die Treppe nach oben, auf der linken Seite geht es tiefer in den dunklen Raum. Du folgst dem Gang und kommst bald zu einer weiteren leeren Zelle. Ein flüchtiger Blick offenbart nichts von Interesse und du so biegst du nach links ab. Am Ende des Gangs befinden sich zwei weitere Zellen, von denen die linke offen steht. Die Tür der rechten Zelle ist verschlossen.

Im Dunkel des kleinen Raums kannst du eine kauernde Gestalt erkennen, kaum größer als ein Kind. Als du näher an die Gitterstäbe gehst, kannst du ein leises Knurren hören.

Wenn du mit dem Wesen reden willst, gehe zu [124]. Wenn du weitergehen willst, gehe zu [128]. Wenn du versuchen willst die Zellentür zu öffnen, gehe zu [129].

124 - Ich versuche zu reden. Du sprichst die Kreatur an, doch bekommst keine Reaktion außer einem leisen Wimmern und dem gelegentlichen Knurren. Vielleicht will sie nicht antworten, vielleicht kann sie nicht antworten, das kannst du nicht sagen.

Wenn du (1) hast, gehe zu [125]. Wenn du weitergehen willst, gehe zu [128]. Wenn du versuchen willst die Zellentür zu öffnen, gehe zu [129].

du das Knurren erneut hörst, erinnerst du dich an die Kartoffel. Schnell prüfst du deine Tasche und tatsächlich, du hast das gute Stück noch. Zögerlich steckst du die Knolle durch die Gitterstäbe und legst sie auf den Zellenboden.

Die Kreatur hört auf zu wimmern und beäugt die Kartoffel aus sicherer Entfernung. Schlussendlich ist der Hunger stärker als die Vorsicht und eine grüne Hand greift aus dem Schatten nach der Knolle. Vor dir befindet sich ein kleiner, abgemagerter Goblin. Mit seinen spitzen Zähnen nagt er auf der Kartoffel herum, bis nichts mehr von ihr übrig ist. Zögerlich sagt er gebrochen: "Du, Hilfe?"

Wenn du deine Hilfe anbieten willst, gehe zu [127]. Wenn du deine Pflicht als getan siehst und weiterziehen willst, gehe zu [126].

126 - Ich habe keine Zeit. Vermutlich will der kleine Kerl deine Hilfe, aber du ahnst schon, dass es einiges an Zeit kosten wird bis du verstehst worum es geht. Und du hast leider ohnehin keine Möglichkeit ihn aus der Zelle zu holen, was er zweifelsohne möchte. Du ersparst euch beiden viel Leid, schüttelst den Kopf und gehst weiter.

Gehe zu [128].

nickst dem kleinen Kerl zu und sagst: "Ja, ich Hilfe.". Ein schwaches Lächeln huscht über das Gesicht des Goblins. Er hebt die Hand um dir zu bedeuten zu warten und steckt sich dann zwei Finger in den Mund. Dir ist nicht klar, was er da macht, aber dem Zucken nach ist es sehr schmerzhaft. Kurz darauf zieht er die Finger wieder aus seinem Rachen und atmet erschöpft. Er streckt dir seine zitternde Hand entgegen. "Hilfe".

Zögerlich hälst du deine Hand unter seine und er lässt einen kleinen Gegenstand in deine Handfläche fallen. Du hälst das Objekt näher in das Licht einer Fackel und erkennst einen kleinen Stein (12), kaum größer als dein Daumen. Zuerst erscheint der Stein klar wie Glas, doch je länger du ihn betrachtest, desto mehr Farben kannst du erkennen.

Du wirst aus deinen Gedanken gerissen, als der Goblin mit ausgestrecktem Finger nach oben zeigt und stammelt: "Hilfe... Alba retten!" bevor sich seine Augen verdrehen und er nach hinten wegkippt. Er ist außer Reichweite und du kannst nicht beurteilen, ob er nur bewusstlos geworden ist, oder ob das seine letzten Atemzüge waren. Du wartest noch einen Moment, doch dir wird klar, dass du hier nicht mehr tun kannst.

Du musst weiter. Du siehst dich noch einmal gründlicher um, doch kannst nichts von Bedeutung finden. Es ist nicht schwer zurück zur 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 [136].

Wenn du durch die Tür gehen willst, gehe zu [103].

leider nicht in der Position deine Zeit zu verschwenden wie es dir beliebt. Du musst weiter. Du siehst dich noch einmal gründlicher um, doch kannst nichts von Bedeutung finden. Es ist nicht schwer zurück zur 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 [136].

Wenn du durch die Tür gehen willst, gehe zu [103].

würdest die verschlossene Zellentür gern öffnen, doch du hast weder einen Schlüssel noch die passende Ausrüstung um das zu tun. Nein, du kannst hier leider nicht helfen. Du musst weiter, zur Treppe. 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 [136].

Wenn du durch die Tür gehen willst, gehe zu [103].

DER MASCHINENGOTT

130 - 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.

Der nachfolgende Raum ist kreisrund und muss ungefähr so groß sein wie die Eingangshalle. Allerdings ist er nicht leer, sondern gefüllt mit knapp einem Dutzend gläsernern Säulen. Im Inneren dieser Säulen wabert eine vioelette Flüssigkeit, die den Raum in ein bedrohliches Licht taucht. Als der Hexer den Raum betritt, flammen an den Wänden Fackeln auf und erhellen die Szenerie. Du kannst nun deutlich erkennen, dass sich in der violetten Flüssigkeit humanoide Formen befinden, die in ihr zu schweben scheinen.

Wenn Ereignis (A) eingetreten ist, gehe zu [132]. Ansonsten gehe zu [131].

131 - Durch den Raum. Entschlossen geht der Hexer durch den Raum und du folgst ihm. Als du einigen der Säulen näher kommst, erkennst du, dass die humanoiden Formen, die du zuvor gesehen hast, Männer mittleren Alters mit breiten Schultern sind. Es ist schwer mehr Details zu erkennen, aber du glaubst, dass

die Männer sich alle sehr stark ähneln. Beinahe als wären sie Brüder. Allerdings glaubst du nicht, dass du eine große Familie vor dir hast. Vielmehr muss hier Magie im Spiel sein.

Auf der anderen Seitedes Raums befindet sich ein Fenster und daneben eine weitere Treppe, die höher führt. Ihr folgt dieser Treppe. Gehe zu [137].

132 - Ich kenne diese Gesichter. Entschlossen geht der Hexer durch den Raum und du folgst ihm. Als du einigen der Säulen näher kommst, erkennst, dass die humanoiden Formen die du zuvor gesehen hast Männer mittleren Alters mit breiten Schultern sind. Es ist schwer mehr Details zu erkennen, aber du bist dir völlig sicher: es sind immer wieder die gleichen zwei Gesichter. Die Gesichter deiner Entführer, Torlof und sein Kumpane.

Wirf eine Arkanaprobe mit DC 14. Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [133]. Wenn du Erfolg hast, und das Ereignis (B), (C) oder (D) eingetreten ist, gehe zu [135]. Wenn keins dieser Ereignisse eingetreten ist, gehe zu [134].

133 - Ich kann das nicht zuordnen.

Du kannst nur vermuten, dass es einen dunklen Zauber oder eine ähnliche Hexerei gibt, mit der das alles zu tun hat. Aber was für Pläne hat der Hexer, wenn er sich offensichtlich eine Schar von Handlangern heranzüchtet?

Während du noch darüber nachdenkst, erreicht ihr die andere Seite des Raums. Hier befindet sich ein Fenster und eine weitere Treppe, die höher führt. Ihr folgt dieser Treppe. Gehe zu [137].

134 - Ich habe davon gehört. Du kannst dich düster erinnern, dass es einen Zauber gibt, mit dem man Klone erschaffen kann. Wenn einer der beiden Entführer stirbt, fährt seine Seele in einen der schlafenden Körper. Aber was für Pläne hat der Hexer, wenn er nicht nur einmal, sondern so oft auf den Tod seiner Handlanger vorbereitet sein will?

Während du noch darüber nachdenkst, erreicht ihr die andere Seite des Raums. Hier befindet sich ein Fenster und eine weitere Treppe, die höher führt. Ihr folgt dieser Treppe. Gehe zu [137].

dich düster erinnern, dass es einen Zauber gibt, mit dem man Klone erschaffen kann. Wenn einer der beiden Entführer stirbt, fährt seine Seele in einen der schlafenden Körper. Diese Theorie wird bestätigt, als du eine Säule entdeckst, die keinen Inhalt hat. Vermutlich wurde einer der beiden nach dem Angriff im Wald wieder zum Leben erweckt. Aber was für Pläne hat der Hexer, wenn er nicht nur einmal, sondern so oft auf den Tod seiner Handlanger vor-

bereitet sein will?

Während du noch darüber nachdenkst, erreicht ihr die andere Seite des Raums. Hier befindet sich ein Fenster und eine weitere Treppe, die höher führt. Ihr folgt dieser Treppe. Gehe zu [137].

136 - Die Treppe nach oben. Du folgst den Treppenstufen nach oben. Wenig später kommst du zu einer kleinen Tür, die deinen Weg blockiert. Ein kurzer Versuch am Türgriff zeigt, dass die Tür verschlossen ist.

Wenn du (8) besitzt, kannst du zu [147] gehen. Ansonsten musst du umkehren. Gehe zu [62].

137 - Höher hinauf. Als ihr am Fenster vorbei kommt, siehst du, dass es inzwischen dunkel geworden ist. Noch immer scheinen die dichten Wolken den Himmel zu bedecken, denn du kannst in diesem flüchtigen Moment keine Sterne oder den Schein des Mondes erkennen.

Euer Weg führt euch die Treppe hinauf in die nächste Etage des Turms. Es geht einen langen Gang entlang, an dessen Ende sich ein kleiner Runde Raum mit 4 Türen befindet, eine in jede Himmelsrichtung. Der Hexer greift nach dem Türgriff der östlichen Tür und öffnet sie. Ihr durchquert ein kleines Lager, du siehst einige Fässer, Säcke und gefüllte Gläser. Am Ende wartet eine weitere Treppe darauf erklommen zu werden. Vom Ende der Treppe strahlt euch bereits ein rötliches

Licht entgegen, das wild flackert und furchterregende Schatten an die Wand wirft.

Ihr befindet euch im obersten Zimmer des Turms. Keine weitere Treppe, keine Türen, keine Fenster. Nur ein großer, runder Raum, der ungefähr 10 Meter im Durchmesser misst. An der Außenwand sind in kurzem Abstand hunderte schwarzer Kerzen aufgereiht, deren kleine Flammen sich zuckend hin und her bewegen. Doch die größte Lichtquelle befindet sich mitten im Raum. Auf einem Podest, dass sich wie eine Pyramide zuspitzt, befindet sich, in drei kleinen Metallkrallen gefasst, ein kleiner Edelstein. Du hast schon größere Juwelen gesehen, doch das rote Licht, welches dieser Stein ausstrahlt, zieht dich in seinen Bann.

Wirf eine Charismaprobe mit DC 16. Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [144]. Wenn du Erfolg hast, gehe zu [138].

einen Moment bist du wie verzaubert. Als deine Augen den Edelstein erblicken, vergisst du die Welt um dich herum. Doch dann schaffst du es, deine Gedanken wegzulenken und abwärts zu sehen. Erst jetzt fällt dir auf, dass sich am Podest und auf dem Boden schwarze Flecken befinden. Unter den Flecken, über den gesamten Boden verteilt, befindet sich ein riesiger Runenkreis mit merkwürdigen Symbolen, die mit Sicherheit keinem guten Zweck gewidmet sind.

Als du den Blick zur Decke schweifen lässt, erkennst du eine Frau, eine Elfe, die dort in einigen Metern Höhe kopfüber aufgehangen ist. Sie scheint bewusstlos, ihr blondes Haar ist blutverschmiert und hängt nach unten. Immer wieder fallen kleine Bluttropfen von ihr hinab auf den Edelstein, zweifelsohne absichtlich.

"Nur keine Scheu, fass den Stein an.", sagt er Hexer mit einem verräterischen Unterton. Wenn Ereignis (G) eingetreten ist, gehe zu [139]. Wenn nicht, gehe zu [142].

139 - Die Scharade hat ein Ende. Es reicht, das Schauspiel endet jetzt! Ruckartig drehst du dich um und gehst auf den Hexer los. Der Ausdruck der Überraschung in seinen Augen weicht schnell dem Schock, als er realisiert, dass er keine Macht über dich hat.

DER HEXER

Initiative +1

Armor Class 12 Hit Points 29 Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
	DLA	CON	114.1	**15	CLIA
9 (-1)	9 (-1)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)
, (.,	, (.,	(. 0)	(/	()	., ()

Dolch. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 3 (1d6) piercing damage.

Eldritch Blast. Ranged Weapon Attack: +6 to hit, range 20/60 ft., one target. Hit: 11 (2d10) necrotic damage.

Unentschlossen. 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 Kampf gewinnst, gehe zu [140]. Wenn du verlierst, gehe zu [101].

140 - Nur einer von uns wird leben.

Der Hexer ist dem Tode geweiht, daran besteht für keinen von euch beiden ein Zweifel. Ein atemloser Schrei versucht sich aus seinem Mund zu quälen, doch er bringt nicht mehr als ein Keuchen hervor. Während du zusiehst kehrt sich das Weiße in seinen Augen nach oben und er sinkt auf die Knie. Noch bevor sein Gesicht auf dem feuchten Erdboden aufschlägt, hört er auf zu zucken. Reglos bleibt er liegen. Er ist tot.

Markiere Ereignis (I).

Wenn du den Hexer durchsuchen willst, gehe zu [98]. Wenn du das Podest mit dem Edelstein untersuchen willst, gehe zu [??]. Wenn du die Elfe genauer betrachten willst, gehe zu [??]. Wenn du den Raum verlassen willst, gehe zu [??].

141 - Was sein 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. Du erkennst die gleichen Muster auf dem Boden um den Edelstein wieder, offensichtlich besteht ein Zusammenhang. Viele kleine Nar-

ben und Schnitte durchbrechen die Muster, einige scheinen noch recht frisch und gerade erst verheilt zu sein.

Wenn du das Podest mit dem Edelstein untersuchen willst, gehe zu [??]. Wenn du die Elfe genauer betrachten willst, gehe zu [??]. Wenn du den Raum verlassen willst, gehe zu [??].

142 - Ich soll es berühren. Du stehst noch immer unter dem Zauber des Hexers, der deinen Körper kontrolliert. Gegen deinen Willen bewegen sich deine Füße in Richtung des Edelsteins! Du hörst den Hexer noch sagen: "Nur keine Scheu, erfülle deinen Zweck!"

Nenn es Todesahnung, nenn es schlechtes Bauchgefühl, doch dein Geist sträubt sich vehement gegen den Befehl! Wirf eine Charismaprobe mit DC 10. Wenn du erfolgreich bist, gehe zu [143]. Wenn du versagst, gehe zu [145].

bist dir sicher, dass es dein Todesurteil ist, wenn du den Stein berührst. Magische Kontrolle oder nicht, du wirst dein Leben nicht ohne einen Kampf opfern! Während sich deine Füße wie von allein weiter bewegen, tobt in dir ein Gefecht mit der dunklen Magie, die dich beherrscht. Schlussendlich kommst du wieder zu Sinnen und hast die volle Kontrolle zurück.

Du bist frei. Und das keinen Moment zu spät, als du nach unten

siehst, hast du schon die Hand ausgestreckt um den Edelstein zu berühren. Doch dazu wird es nicht kommen.

Gehe zu [139]

wie verzaubert. Als deine Augen den Edelstein erblicken, vergisst du alles um dich herum. Du achtest gar nicht darauf, was sich noch im Raum befindet. Unterbewusst bemerkst du, dass der Hexer mit dir spricht, doch es ist wie ein unverständliches Rauschen in deinen Ohren. Und du willst ihm nicht zuhören. Du musst ihm nicht zuhören. Nein, du musst gar nichts. Nur zum Edelstein, ja. Du musst den Edelstein berühren. Gehe zu [145].

145 - Ich habe es berührt. Wie in Trance kommst du dem Stein näher, Schritt um Schritt, bis deine Finger ihn berühren können. Irgendetwas zerrt an dir. Doch niemand wird dich jetzt noch aufhalten! Du streckst die Hand aus und berührst den Stein. Sofort umgibt dich Stille. Das Zerren hört auf. Alles ist schwarz.

Du weißt nicht, wie viel Zeit vergeht. Dein Körper ist wie betäubt, du spürst nichts, siehst nichts und hörst nichts. Dann wird es plötzlich wärmer. Erst jetzt bemerkst du, wie kalt dir war. Doch auch die Kälte ist bald vergessen, als die Wärme nicht mehr abnimmt und sich zu Hitze entwickelt. Und schon bald wird aus der Hitze ein schmerzvol-

les Brennen. Du kannst das Gefühl nicht beschreiben, doch es will einfach nicht aufhören. Wenn du sterben könntest, wärst du inzwischen gestorben. So viel Schmerz kann keine Seele ertragen. Doch irgendetwas hält dich auf! Du kannst nicht in die nächste Welt, der Weg ist versperrt!

Du weißt nicht, wie viel Zeit vergeht. Tage? Jahre? Jahrhunderte? Deine Welt besteht nur noch aus Verzweiflung und Schmerz, der jeden klaren Gedanken verhindert.

Ende.

146 - Wenn sich eine Tür schließt, öffnet sich ein Fenster. Du erreichst mit schmerzenden Fingern den Fenstersims und kannst dich endlich wieder richtig festhalten. Dein Kletterpfad war vermutlich nicht der einfachste, aber er hat dich ans Ziel geführt. Über die beiden Momente, in denen du fast den Halt verloren und metertief gefallen wärst, denkst du nicht weiter nach.

Du atmest tief ein und ziehst dich nach oben. Vor dir liegt ein großer, kreisrunder Raum, der von einem violetten Schimmer erhellt wird. Knapp ein Dutzend gläserner Säulen sind die Quellen dieses Lichts. In ihnen wabert eine dunkle Flüssigkeit, in der du jeweils ein menschliche Form erkennen kannst. Irgendetwas... oder irgendjemand steckt in diesen Säulen.

Auf deiner rechten Seite befindet sich eine Treppe, die entlang der Außenwand in ein höheres Stockwerk führt. Auf der dir gegenüber liegenden Seite des Raums kannst du eine kleine Tür erkennen.

Wenn du der Treppe nach oben folgen willst, gehe zu [??]. Wenn du die Säulen genauer betrachten willst, gehe zu [??]. Wenn du zur Tür gegen willst, gehe zu [??].

147 - Jede Tür hat einen Schlüssel.

Wie es das Schicksal will, scheint der Schlüssel, den du dem Hexer genommen hast, genau in das Schloss zu passen. Weder ein Zufall, noch sonderlich überraschend. Du öffnest die Tür.

Vor dir liegt ein großer, kreisrunder Raum, der von einem violetten Schimmer erhellt wird. Knapp
ein Dutzend gläserner Säulen sind
die Quellen dieses Lichts. In ihnen wabert eine dunkle Flüssigkeit,
in der du jeweils ein menschliche
Form erkennen kannst. Irgendetwas... oder irgendjemand steckt in
diesen Säulen.

Auf der dir gegenüberliegenden Seite, vorbei an diesen Säulen, befindet sich ein Fenster. Links neben dem Fenster kannst du Treppenstufe erkennen, die entlang der Außenwand in ein höheres Stockwerk führen.

Wenn du der Treppe nach oben folgen willst, gehe zu [??]. Wenn du die Säulen genauer betrachten willst, gehe zu [??].

APPENDIX

GEGENSTÄNDE

#	Name	Beschreibung	Wert
1	Kartoffel	Eine runzlige, faustgroße Kartoffel	1 ср
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 Daumennagel	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 dessen Ende sich kleine Äste um einen klaren Edelstein schlingen	660 gp
11	Silberring	Ein silberner Ring, der aufwendig mit elfischen Runen verziert wurde	6 gp
12	Vielfarbiger Stein	Ein kleiner Stein, der in den verschiedensten Farben strahlt und dir ein warmes Gefühl gibt	2120 gp

EREIGNISSE

Kennung Name

- (A) Ich habe ihre Gesichter gesehen
- (B) Da war es nur noch der eine
- (C) Da war es nur noch der andere
- (D) Da waren beide weg
- (E) Es war kein Kronleuchter
- (F) Ich bin kein Abendessen
- (G) Ich bin ein Schauspieler
- (H) Ein Mord im Kerker
 - (I) Ein Mord unter der Spitze