



TRIPLETWENTY.NET

BJOERN SCHMIDT

V 1.2.2

VORWORT

REGELN



SMONIAS 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. Falls du keine Lust hast dir einen eigenen Charakter auszudenken - kein Problem. Im Appendix befindet sich das Charakterblatt von *Silvana Diara*, einer jungen Bardin.

Im Verlauf des Abenteuers kann es zu Kämpfen kommen. Die Werte der Gegner werden dann angegeben. Zu Beginn jedes Kampfes wird die Initiative 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 kleinen Stein (G5)"). 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 (E1)". Später ist eine neue Option verfügbar, wenn (E1) bereits eingetreten ist. Es reicht sich die zugehörigen Buchstaben zu notieren, wenn dazu aufgefordert wird. Eine kurze Übersicht der möglichen Ereignisse befindet sich im Appendix.

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

Es ist immer gut, wenn man weiß, wem man etwas zu verdanken hat. Deswegen soll auch euch nicht verschwiegen werden, wer mir geholfen hat.

Zuallererst: Dieses Abenteuer wird euch von unseren hammergeilen Spendern auf <https://patreon.com/tripletwenty> präsentiert. Deswegen vielen Dank an Matt-

hias, Tim, Isoboy, Chris und Nikolai!

Für das Layout wurde das DND5e-LaTeX-Template von rpgtex verwendet (verfügbar unter <https://github.com/rpgtex/DND-5e-LaTeX-Template>). Es bietet ziemlich viele coole Optionen, wenn ihr also gern mit LaTeX arbeitet und Homebrew-Material für eure Rollenspiele schreibt, werft einen Blick darauf!

Zuletzt ein herzliches Dankeschön an die Menschen, die das Abenteuer mehrfach getestet und mit ihrem Feedback geformt haben: Thomas und Tim. Danke, dass ihr meine manchmal wirren Sätze hinterfragt und so manche Logiklücke gefunden habt.

Und vielen Dank an dich, dass du dir die Mühe gemacht hast das Abenteuer herunterzuladen und zu es spielen willst. Ich hoffe es bereitet dir einige spaßige Minuten. Falls du ebenfalls Feedback hast, weil dir etwas besonders gut gefällt oder du ein Problem hast, kannst du gern einen Kommentar unter <https://tripletwenty.net/2020/02/16/osmonias-turm/> hinterlassen, oder eine E-Mail an dm@tripletwenty.net schreiben.

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 mächtigen 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. Mächte 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 berühmte Sehenswürdigkeit ist die Taverne "Zum Nimmerleer", in der seit ewigen Zeiten ein freundlicher Maschinengott lebt. Dieses riesige Konstrukt, von den Anwohnern "Nimmerleer" genannt, ist mehrere Meter groß und ähnelt einem Menschen in keiner Weise. Sein Bauch ist ein riesiges Fass, es hat keine Beine und sieben Tentakel, von denen einer durch das Haus in den nahen Kanal verläuft und die anderen pausenlos neues Bier in leere Gläser füllen. Der Wirt erzählt dir, dass der Nimmerleer im großen Krieg verwundet wurde und seine Beine verlor. Seitdem steckt er fest, denn er ist viel zu schwer, um bewegt zu werden. Die Vorfahren des Wirts haben deshalb ihre Taverne um den Nimmerleer herum errichtet. Die Arbeit scheint ihn glücklich zu machen und der Wirt muss ihn nur regelmäßig mit Hopfen, Malz und einigen anderen Dingen füttern. Angeblich ist der Nimmerleer noch aus der Zeit der Maschinenherren und stand in tausend Jahren nie still. Doch das ist heute Abend nur eine Nebensache, denn einer der Gäste ist in besonderer Feierlaune und bezahlt eine Runde nach der anderen.

Der Gönner, Sir Lichtenstein, feiert seine Verlobung und bevorstehende Hochzeit. Der Ritter wirkt ausgelassen und fröhlich. Du unterhältst 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 strahlt 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 möchtest, 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 (E2).

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 bemühest 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 11, 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 Ladeklappe.

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 Säcken 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 Fingerfertigkeitprobe 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 erhältst eine Kartoffel (G1)!

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 zugeknötet. 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 Fingerfertigkeitprobe 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 erhältst eine Kartoffel (G1)!

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. Zufrie-

den 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] - schließlich muss man nicht jedem Geheimnis auf den Grund gehen.

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 Wahrnehmung mit DC 14. Wenn du erfolg hast, gehe zu [30].

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

30 - Wir sind nicht allein. Du kneifst die Augenlieder zusammen und konzentrierst dich auf die schattigen Stellen des Waldes. Langsam wird das Bild deutlicher - du kannst mehrere Männer mit Waffen

erkennen, die sich auf den Angriff vorbereiten. Zwei von ihnen spannen gerade ihre Bögen und zielen auf den Wagen.

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

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

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

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

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

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

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

32 - Blut, Blut überall. Vorsichtig richtest du dich wieder auf und siehst über den Rand des Karrens. Die Schreie haben aufgehört und du siehst die Entführer, die von den Bäumen zurück zum Wagen laufen. Ihre Kleidung ist blutbeschiert und einer der beiden hält etwas in der Hand, das du für einen ausgerissenen Arm hältst. 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 hältst. 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 (E3) 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 (E4) 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 finsternen 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 (E5).

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 (G2), ein Kurzschwert (G3) und einen Trank der größeren Heilung (G4). Dir ist klar, dass besonders der Heiltrank für die Män-

ner 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 erschauerst. 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 erschauerst. 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. Markiere das Ereignis (E6).

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, so-

dass du kurz ungewollt erschauerst. 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 Dornbüsche. 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 übersät. Auf jeder Seite hängt ein schwerer Ring im Mund einer metallenen Dämonenfratze.

Wenn du versuchen willst die Tür aufzu-
ziehen, 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, die-

ses 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 dürrftig. 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 dürrftig. 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 Silhouette 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, hältst 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. Es dauert einen Moment, bis du die kleine Nische in der gegenüber liegenden Wand erkennst, die vermutlich gerade groß genug ist, damit du dich hineinquetschen kannst.

Wenn du der Treppe nach unten folgen willst, gehe zu [118]. Wenn du die oberen Stockwerke betreten willst, gehe zu [138].

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 (G2), (G3) und (G4) 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 aktuell keinen Weg siehst, um die verschlossene Tür zu öffnen, läufst du die Treppe wieder hinunter. Du kommst zurück in den kleinen Zwischenraum.

Wenn du in die unteren Stockwerke gehen möchtest, gehe zu [118]. Wenn du durch die Tür auf der rechten Seite gehen willst, 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 (G3) 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].

67 - Ich habe eine Wand vor mir. Wie 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 [172]. 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 entscheidest 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 (G3) hast, kannst du zu [73] gehen. Wenn nicht, gehe zu [72].

71 - Ich kann so nicht weitermachen. 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].

74 - Ich habe es mir anders überlegt. Jetzt, wo du vor dem Turm stehst, kommt dir das ganze doch nicht mehr sonderlich schlaue vor. Nein, eigentlich überhaupt nicht. Warum solltest du jetzt, ohne richtige Ausrüstung und Vorbereitung, ein solches Risiko eingehen?

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

Ende.

75 - Ich sehe nach oben. Markiere Ereignis (E7).

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 WOLFSPINNE

Auch wenn Wolfsspinnen kleiner als die großen Netzspinnen sind, ist ihre Länge von fast 2 Metern furchteinflößend! Sie nutzen ihre Netze nur als Versteck und jagen ihre Beute selbst.

Die Spinne versucht immer wieder dich mit ihren Greifarmen zu packen und zu beißen! Wirf je eine Probe auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution mit DC 16. Wenn du mindestens zwei der drei Proben bestehst, gehe zu [80]. Wenn du nur eine Probe bestehst, gehe zu [76] und wenn du keine Probe bestehst, 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 (E8).

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 Abenteurer 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 Notfall ist der Knochen eine gefährliche Waffe. Du erhältst einen Knochendolch (G6).

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 erhältst 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 Stoffetzen gewickelt, einen silbernen Ring (G11).

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, welche 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. 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 emporsteigt. Du folgst ihm weiter, Stufe um Stufe.

Gehe zu [131].

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 (G6) 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 (E11).

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 wärest 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 wärest 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].

96 - Ich höre den Riegel umschlagen. 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 dem 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 (E10). Gehe zu [131].

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 (G10), einen geschwungenden Dolch (G9), einen kleinen Kupferschlüssel (G8) und einen goldenen Ring (G7) 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].

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

DER HEXER

Der alte Hexer hat einen irren Blick - er ist niemand, mit dem man reden kann. Du bist dir sicher, dass er mit aller Kraft versuchen wird dich umzubringen!

Immer wieder wirft der Hexer Blitze aus grünem Licht nach dir und zückt seinen Dolch, wenn du ihm zu nahe kommst. Wirf je eine Probe auf Stärke (DC 14), Geschicklichkeit (DC 16) und Charisma (DC 15). Wenn du mindestens zwei der drei Proben bestehst, gehe zu [93]. Wenn du nur eine Probe oder weniger bestehst, 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. Gehe zu [130].

103 - Ich nehme die Tür. Ohne zu Zögern gehst du zur Holztür und öffnest sie. Vor dir liegt die Eingangshalle des Turms, direkt gegenüber befindet sich das große Eingangstor, das geschlossen ist. Wenn Ereignis (E7) bereits eingetreten ist, gehe zu [105]. Wenn das Ereignis (E8) 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 Raseln 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 WOLFSPINNE

Auch wenn Wolfspinnen kleiner als die großen Netzspinnen sind, ist ihre Länge von fast 2 Metern furchteinflößend! Sie nutzen ihre Netze nur als Versteck und jagen ihre Beute selbst.

Die Spinne versucht immer wieder dich mit ihren Greifarmen zu packen und zu beißen! Wirf je eine Probe auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution mit DC 16. Wenn du mindestens zwei der drei Proben bestehst, gehe zu [116]. Wenn du nur eine Probe bestehst, gehe zu [115] und wenn du keine Probe bestehst, 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].

106 - Acht Beine zum Himmel. Vor dir liegt der monströse Kadaver der Wolfsspinnne, deren Leben du so grausam beendet hast. Allerdings ist das keine Situation für Mitleid, sie hätte dich mit Sicherheit ohne Zögern gefressen, 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 Spinnennetzen, doch du kannst keinerlei Bewegung erkennen. Du setzt deinen Weg fort und bist wenig später am Tor angekommen.

Um die Tür zu öffnen wirst du kräftig ziehen müssen. Dir ist klar, dass das Geräusche machen wird. Wirf eine Athletikprobe mit DC 14. Wenn du Erfolg hast, gehe zu [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 zusammen, 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 rechtzeitig. Du mobilisierst alle Kraftreserven, die dir noch bleiben und die Tür öffnet sich knarzend Milimeter um Milimeter. Leider ist das zu langsam, die Spinne fällt dir in den Rücken und greift dich an!

Gehe zu [112].

112 - Nur über meine Leiche. Noch bevor du dich umdrehen kannst hörst du die Greifarme des Ungetüms hinter dir zu-

schnappen. Unabhängig von der Initiative darf die Spinne zuerst angreifen und hat beim ersten Angriff Vorteil, da sie dir in den Rücken fällt.

RIESIGE WOLFSPINNE

Auch wenn Wolfsspinnen kleiner als die großen Netzspinnen sind, ist ihre Länge von fast 2 Metern furchteinflößend! Sie nutzen ihre Netze nur als Versteck und jagen ihre Beute selbst.

Die Spinne versucht immer wieder dich mit ihren Greifarmen zu packen und zu beißen! Wirf je eine Probe auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution mit DC 16. Wenn du mindestens zwei der drei Proben bestehst, gehe zu [116]. Wenn du nur eine Probe bestehst, gehe zu [115] und wenn du keine Probe bestehst, 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 Öffnung und stehst vor dem Tor, als die Spinne mit voller Wucht gegen das Holz rennt und das Tor wieder schließt. Gedämpft hörst du das Kreischen des Monsters, das mit seinen haarigen Beinen gegen das Holz kratzt. Dein Herz hämmert, doch du hast es geschafft - du bist in Sicherheit.

Gehe zu [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 WOLFSPINNE

Auch wenn Wolfsspinnen kleiner als die großen Netzspinnen sind, ist ihre Länge von fast 2 Metern furchteinflößend! Sie nutzen ihre Netze nur als Versteck und jagen ihre Beute selbst.

Die Spinne versucht immer wieder dich mit ihren Greifarmen zu packen und zu beißen! Wirf je eine Probe auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution mit DC 16. Wenn du mindestens zwei der drei Proben bestehst, gehe zu [116]. Wenn du nur eine Probe bestehst, gehe zu [115] und wenn du keine Probe bestehst, gehe zu [79].

115 - Sechs Arme zu viel. 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. 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].

119 - Ich untersuche die Zelle. Es 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 - Meine Waffe heißt Improvisation. 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 erhältst einen Knochendolch (G6). Zufrieden steckst du ihn ein. Natürlich wäre ein Dolch aus Metall stabiler, aber es ist besser als mit bloßen Fäusten zu kämpfen.

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].

122 - Ich gehe wieder. Du glaubst 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. Gehe zu [130].

123 - Ich bleibe im Kerker. Du willst 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 (G1) hast, gehe zu [125]. Wenn du weitergehen willst, gehe zu [128]. Wenn du versuchen willst die Zellentür zu öffnen, gehe zu [129].

125 - Ich kann dir das geben. Als 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. Markiere Ereignis (E9).

Die Kreatur hört auf zu wimmern und bäugt 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].

127 - Ich helfe wo ich kann. Du 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 hältst du deine Hand unter seine und er lässt einen kleinen Gegenstand in deine Handfläche fallen. Du hältst das Objekt näher in das Licht einer Fackel und erkennst einen kleinen Stein (G12), 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. Gehe zu [130].

128 - Ich kann nichts tun. Du bist 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. Gehe zu [130].

129 - Ich würde gern helfen. Du 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. Gehe zu [130].

130 - Ich habe die Wahl. Du befindest dich in einem kleinen Raum. Hinter dir ist die Treppe hinab in den Kerker, vor dir eine weitere Treppe, die höher führt. Auf der linken Seite siehst du eine Holztür. An der Decke hängt eine kleine Öllampe, die den sonst so kargen Raum spärlich beleuchtet. Es dauert einen Moment, bis du die kleine Nische in der rechten Wand erkennst, die vermutlich gerade groß genug ist, damit du dich hineinquetschen kannst.

Wenn du der Treppe folgen willst, gehe zu [138]. Wenn du durch die Tür gehen willst, gehe zu [103].

DER MASCHINENGOTT

131 - 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, den er in das Schloss der Tür steckt. Du hörst, wie sich ein schwerer Riegel hinter dem Holz bewegt und die Tür sich mit überraschender Leichtigkeit öffnet. Gehe zu [132].

132 - Ich sehe Säulen. 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 gläsernen Säulen. Im Inneren dieser Säulen wabert eine violette 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 (E2) eingetreten ist, gehe zu [134]. Ansonsten gehe zu [133].

133 - 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 Seite des Raums befindet sich ein Fenster und daneben eine weitere Treppe, die höher führt. Ihr folgt dieser Treppe. Gehe zu [140].

134 - 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 [135]. Wenn du Erfolg hast, und das Ereignis (E3), (E4) oder (E5) eingetreten ist, gehe zu [137]. Wenn keins dieser Ereignisse eingetreten ist, gehe zu [136].

135 - 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 [140].

136 - 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 [140].

137 - Mir fehlt etwas. 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. 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 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 [140].

138 - 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 (G8) besitzt, kannst du zu [174] gehen. Ansonsten kannst du vor der Tür warten und zu [139] gehen, oder du musst umkehren und zu [62] gehen.

139 - Ich warte ab. Du beschließt vor der Tür zu warten. Nach einigen Minuten setzt du dich auf die Treppenstufen und starrst die Wand an. Als dein Blick über die großen Steine wandert, denkst du darüber nach, wie lange dieser Turm hier wohl schon steht. Nach weiteren Minuten legst du vorsichtig dein Ohr an die Tür, doch du kannst nichts hören.

Wenn du weiter warten möchtest, gehe zu [146]. Wenn du nicht noch mehr Zeit verschwenden und die Treppe wieder hinabgehen willst, gehe zu [62].

140 - 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 erklimmen 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 nun 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, das sich wie eine Pyramide zuspitzt, befindet sich in Brusthöhe ein faustgroßer Edelstein. Er ist in eine kleine Metallkralle gefasst, von der Metallfäden verschiedenster Farbe ausgehen. Du hast selten größere Juwelen gesehen, doch besonders das rote Licht, welches dieser Stein ausstrahlt, zieht dich in seinen Bann.

Wirf einen Charismarettungswurf mit DC 16. Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [169]. Wenn du Erfolg hast, gehe zu [141].

141 - Ich kann mich abwenden. Für 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 aufgehängt ist. Sie scheint bewusstlos, ihr blondes Haar ist blutverschmiert und hängt nach unten. Immer wieder fallen kleine Blutropfen von ihr hinab auf den Edelstein, zweifelsohne absichtlich.

Die krächzende Stimme des Hexers reißt dich aus deinen Gedanken. "Nur keine Scheu, fass den Stein an.", sagt er mit einem böartigen Unterton. Wenn Ereignis (E10) eingetreten ist, gehe zu [142]. Wenn nicht, gehe zu [164].

142 - 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

Der alte Hexer hat einen irren Blick - er ist niemand, mit dem man reden kann. Du bist dir sicher, dass er mit aller Kraft versuchen wird dich umzubringen!

Immer wieder wirft der Hexer Blitze aus grünem Licht nach dir und zückt seinen Dolch, wenn du ihm zu nahe kommst. Wirf je eine Probe auf Stärke (DC 14), Geschicklichkeit (DC 16) und Charisma (DC 15). Wenn du mindestens zwei der drei Proben bestehst, gehe zu [143]. Wenn du nur eine Probe oder weniger bestehst, gehe zu [101].

143 - 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 harten Steinboden aufschlägt, hört er auf zu zucken. Reglos bleibt er liegen. Er ist tot.

Markiere das Ereignis (E11). Wenn du den Hexer durchsuchen willst, gehe zu [144]. Wenn du das Podest mit dem Edelstein untersuchen willst, gehe zu [160]. Wenn du die Elfe genauer betrachten willst, gehe zu [145]. Wenn du den Raum verlassen willst, gehe zu [228].

144 - 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 (G10), einen geschwungenden Dolch (G9), einen kleinen Kupferschlüssel (G8) und einen goldenen Ring (G7) 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 Narben 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 [160]. Wenn du die Elfe genauer betrachten willst, gehe zu [145]. Wenn du den Raum verlassen willst, gehe zu [228].

145 - Ich sehe mir die Elfe genauer an. Du betrachtest die Elfe über die genauer. Sie ist mit deinem dicken Seil gefesselt und mit den Füßen nach oben an der Decke aufgehängt. Ihre sonst feinen Gesichtszüge wirken wie von Schmerzen verzerrt und immer wieder tropft Blut von ihr herab auf den Edelstein. Du kannst nicht erkennen, wo sie verwundet ist. Die Teile ihres blauen Seidengewands, die du durch die Fesseln sehen kannst, wirken sauber und unbeschadet.

Zwischen euch liegen mehr als zwei Körperlängen, sodass du keine Chance hast, sie zu erreichen. Wenn du dir das Podest genauer ansehen willst, gehe zu [160]. Wenn du den Raum verlassen willst, gehe zu [228].

146 - Ich warte weiter ab. Du weißt nicht, wie lange du schon auf der Treppe sitzt, aber es erscheint dir noch nicht sinnvoll, jetzt zu gehen. Also harrst du weiter aus. Und weiter. Für einen Moment merkst du, wie deine Gedanken abschweifen und du an den Abend in Greifenheim denken

musst, bevor die ganzen Ereignisse ihren Lauf nahmen, die dich hier her geführt haben.

Ein leichter Schmerz im Nacken lässt dich hochschrecken. Dein Kopf ist nach vorne gekippt, als du eingeschlafen bist. Du atmest tief ein und aus und reibst dir die Augen. Plötzlich hörst du das knackende Geräusch des Türschlosses und springst hoch. Die Tür wird aufgezogen und auf der anderen Seite starrt dich ein bleiches, eingefallenes Gesicht erstaunt an. Alles an dem Mann schreit nach "Hexer". Die knöchigen Arme, die schwarze, lange Robe, die trotzdem nicht die jämmerliche Statur verbergen kann, die eingefallene, blasse Haut und der grünlich leuchtende Zauberstab in seiner Hand.

Der Moment der Überraschung ist eindeutig auf deiner Seite, der Hexer ist mit der Situation völlig überfordert. Wenn du mit ihm reden willst, gehe zu [155]. Wenn du ihn die Treppe hinabreißen willst, gehe zu [149]. Wenn du ihn angreifen willst, gehe zu [147]. Wenn du wegrennen willst, gehe zu [159].

147 - Ich greife ihn an. Du nutzt deinen Vorteil und springst die letzten beiden Stufen hinauf, um den Hexer anzugreifen bevor er die Chance hat das gleiche mit dir zu machen.

Durch den Überraschungsmoment kannst du zuerst angreifen. Du hast Vorteil auf deinen Geschicklichkeitswurf.

DER HEXER

Der alte Hexer hat einen irren Blick - er ist niemand, mit dem man reden kann. Du bist dir sicher, dass er mit aller Kraft versuchen wird dich umzubringen!

Immer wieder wirft der Hexer Blitze aus grünem Licht nach dir und zückt seinen Dolch, wenn du ihm zu nahe kommst. Wirf je eine Probe auf Stärke (DC 14), Geschicklichkeit (DC 16) und Charisma (DC 15). Wenn du mindestens zwei der drei Proben bestehst, gehe zu [148]. Wenn du nur eine Probe oder weniger bestehst, gehe zu [101].

148 - Einer muss fallen. 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 fällt vorwärts. Du machst einen Schritt zur Seite und lässt ihn an dir vorbei die Stufen hinab fallen. Sein Körper fällt über einige Stufen hinweg und lautes Knacken sagt dir, dass mehrere seiner Knochen gerade gebrochen sind. Reglos bleibt er einige Meter unter dir liegen. Er ist tot.

Markiere Ereignis (E11). Wenn du in den Raum gehen willst, gehe zu [175]. Wenn du den Hexer durchsuchen willst, gehe zu [154].

149 - Ich packe zu. Du verschwendest keinen Herzschlag! So schnell du kannst packst du die dunkle Robe des Mannes und ziehst ihn die Treppe hinab. Du hörst ihn überrascht schreien und spürst, wie sich seine knöchigen Finger an dir festkrallen.

Wirf eine Akrobatikprobe mit DC 13. Wenn du erfolgreich bist, gehe zu [153]. Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [150].

150 - Wir fallen. Der Hexer hat keine Chance seinem Schicksal zu entgehen. Als du nach ihm greifst und ihn die Treppe hinabreißt, finden seine Hände leider für einen kurzen Moment Halt an deinem Arm, bevor ihn die Schwerkraft hinabreißt. Der Schwung, den er hatte, reicht, um dich aus dem Gleichgewicht zu bringen. Du kämpfst dagegen an, doch schlussendlich zieht es auch dich nur wenige Herzschläge später hinab in die Tiefe!

Als der Hexer auf der ersten Stufe aufschlägt, gibt er noch einen grellen, schmerz erfüllten Schrei von sich. Beim zweiten, tieferen Aufprall kannst du schon keine Laute mehr hören. Mit einem dumpfen Poltern wird sein Leib noch weitere Stufen hinabgerissen, Meter um Meter. Reglos und mit verdrehten Gliedern bleibt er auf dem kalten Stein liegen. Du schaffst es zum Glück den ersten Aufprall besser abzufedern. Trotzdem brichst du dir den Arm. Dann die Rippen und das linke Schienbein. Dein letzter Aufschlag wäre sicher tödlich, würde nicht der Hexer bereits tot am Boden

liegen und deinen Fall bremsen. Stechender Schmerz durchfährt dich, als du auf dem harten Stein aufkommst. Stöhnend schaffst du es dich abzurollen und aufrecht zu setzen.

Wenn du (G4) hast, kannst du zu [152] gehen. Ansonsten gehe zu [151].

151 - Ich stehe das nicht durch.

Mit zitternder Hand wischst du dir Blut aus den Mundwinkeln. Jeder Atemzug schmerzt furchtbar und du findest nicht die Kraft um aufzustehen. Vermutlich würden deine gebrochenen Beine sofort nachgeben. Plötzlich musst du husten und würgst hellrotes Blut hervor.

Während du überlegst, wie du aus dieser Situation entkommen kannst, verschwimmt deine Sicht und deine Hand wird schwerer und schwerer. Keuchend drehst du deinen Kopf zu dem traurigen Haufen, der mal der Hexer war. Für ihn ist jede Hoffnung vergebens. So wie es aussieht, musst du ihm leider in Kürze folgen. Deine Brust hebt und senkt sich immer weniger. Ein letztes Zucken geht durch deine Finger, bevor dein Kopf schwer zur Seite sackt. Leider wird der schwarze Turm dein düsteres Grab.

Ende.

152 - Ich stehe das durch. Mit zitternder Hand greifst du nach dem Heiltrank und betest zu den Göttern, dass er nicht zerbrochen ist. Scheinbar wurdest du erhört, denn die Flasche ist beinahe unbeschädigt. Du versuchst den Schmerz zu ignorieren und die Flasche zu öffnen. Eilig trinkst du den Trank und lehnst dich stöhnend zurück.

Es vergehen einige Minuten, bis dich eine wohlige Wärme erfüllt. Du spürst deinen Herzschlag stärker werden und hörst deine Knochen knacken. Dann überkommt dich eine Welle noch größeren Schmerzes, bevor alles abebbt und du dich wieder besser fühlst. Keuchend drehst du deinen Kopf zu dem traurigen Haufen, der mal der Hexer war. Für ihn ist jede Hoffnung vergebens. Markiere Ereignis (E11).

Wenn du die Treppe hinauf in den Raum gehen willst, gehe zu [175]. Wenn du den Hexer durchsuchen willst, gehe zu [154].

153 - Er fällt. Der Hexer hat keine Chance. Als du nach ihm greifst und ihn die Treppe hinabreißt, suchen seine Hände verzweifelt nach Halt an dir, doch die Schwerkraft arbeitet gegen ihn - und schnell. Als er auf der ersten Stufe aufschlägt, gibt er noch einen grellen, schmerzerfüllten Schrei von sich. Beim zweiten, tieferen Aufprall kannst du schon keine Laute mehr hören. Mit einem dumpfen Poltern wird sein Leib noch weitere Stufen hinabgerissen, Meter um Meter. Reglos und mit verdrehten Gliedern bleibt er auf dem kalten Stein liegen. Für ihn ist jede Hoffnung vergebens. Markiere Ereignis (E11).

Wenn du die Treppe hinauf in den Raum gehen willst, gehe zu [175]. Wenn du den Hexer durchsuchen willst, gehe zu [154].

154 - Ich sollte das behalten. Du zögerst keine Sekunde und durchsuchst den Toten nach Dingen, die dir helfen könnten. Du versuchst dabei zu ignorieren, dass der Sturz einige Spitze Knochen durch die Haut des Hexers gejagt hat und dickes, rotes Blut auf die Treppenstufen läuft. Kurze Zeit später kannst du einen Zauberstab (G10), einen geschwungenden Dolch (G9), einen kleinen Kupferschlüssel (G8) und einen goldenen Ring (G7) 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.

Deine Neugier ist geweckt und du blickst die Treppe hinauf zu der Tür, aus der der Hexer kam. Ohne zu zögern läufst du die Stufen wieder hinauf. Gehe zu [175].

155 - Ich will nur reden. Aus irgendeinem Grund hältst du es für sinnvoll, ein Gespräch mit dem Mann zu suchen. Als

du den Mund öffnest, um etwas zu sagen, reißt er seinen Zauberstab empor. Sofort spürst du eine Kraft auf dich einwirken, die deinen Körper gegen deinen Willen bewegen will. Du vergisst, was du sagen wolltest und versuchst dich dem Angriff auf deinen Geist mit aller Mühe zu erwehren.

Wirf einen Rettungswurf auf Charisma mit DC 18. Wenn du erfolgreich bist, gehe zu [156]. Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [158].

156 - Ich bleibe 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 Hexer scheint nicht bemerkt zu haben, dass sein Zauber fehlgeschlagen ist. Er fängt an höhnisch zu gackern: "Sieh an, sieh an, ist das Lamm allein zur Schlachtbank gelaufen!". Als er sich umdreht und sagt "Folge mir." überlegst du, ob das deine große Chance ist.

Wenn du so tun willst als hätte der Zauber Erfolg gehabt, gehe zu [157]. Wenn du den Hexer von hinten angreifen willst, gehe zu [153].

157 - Ich täusche ihn. Du beschließt das Spiel weiter mitzuspielen. Schweigend setzt du einen Fuß vor den anderen und folgst dem Hexer. Markiere Ereignis (E10) und gehe zu [132].

158 - Ich bin nicht mein eigener Herr. Keine Fremde Macht soll dich kontrollieren! Angestrengt versuchst du den Angriff 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. Der Hexer fängt an höhnisch zu gackern: "Sieh an, sieh an, ist das Lamm allein zur Schlachtbank gelaufen!". Als er 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. Gehe zu [132].

159 - Ich nehme die Beine in die Hand. Du weißt nicht genau, was du erwartet hast, aber dein Bauchgefühl schreit dich förmlich an, dass du aus dieser Situation entkommen musst. Du willst nichts mit diesem Mann zu tun haben! Eilig drehst du dich um und versuchst die Treppe hinabzurennen. Doch noch bevor du den ersten Schritt machen kannst, hältst du plötzlich inne. Deine Beine gehorchen dir nicht!

Der Hexer fängt an höhnisch zu gackern: "Sieh an, sieh an, ist das Lamm allein zur Schlachtbank gelaufen!". Gegen deinen Willen drehst du dich um und starrst in die zufrieden grinsende Fratze des Mannes, der seinen Zauberstab auf Augenhöhe hält. "Na dann, wenn du es schon nicht erwarten kannst, dann lass uns gehen!"

Er dreht sich ohne ein weiteres Wort wieder um und läuft zurück in den Raum, aus dem er kam. Obwohl du dich mit aller Mühe dagegen wehrst, ergreift eine unsichtbare Macht wieder Besitz von deinem Körper und zwingt dich ihm zu folgen. Gehe zu [132].

160 - Ich sehe mir den Edelstein genauer an. Du widmest deine Aufmerksamkeit dem Edelstein. Als du ihn ansiehst, spürst du sofort wieder das Verlangen ihn zu berühren. Schnell wendest du deine Augen nach unten ab. Dein Blick fällt auf

das Podest. Erst jetzt bemerkst du, dass es aus Metall besteht und scheinbar nicht auf dem Boden steht, sondern *durch* den Boden geht. Knapp über dem Boden siehst du eine kleine Platte, auf der die Zeichen "F.R.E-Y4" eingraviert sind.

Wirf eine Weisheitsprobe mit DC 12. Wenn du es schaffst, gehe zu [162]. Wenn nicht, gehe zu [161].

161 - Ich kann das nicht zuordnen. Du kannst mit dieser Gravur nicht viel anfangen. Dir ist klar, dass das Gebilde vor dir nicht nur ein einfacher Podest ist, aber wer kann schon sagen, welchem Zweck es wirklich dient. Tatsache ist, dass das Leuchten des Edelsteins noch immer ein mulmiges Gefühl in deiner Magengegend auslöst. Vielleicht ist es besser zu gehen.

Wenn du versuchen willst dir den Edelstein zu nehmen, gehe zu [163]. Wenn du lieber die Finger von der ganzen Sache lassen und den Raum verlassen willst, gehe zu [228].

162 - Das kommt mir bekannt vor. Du kennst diese Art von Gravur. Du hast eine ähnliche Platte am Bauch des Nimmerleer in Greifenheim gesehen! In deinem Kopf fügen sich gerade einige Puzzelteile zusammen - du stehst auf einem Maschinengott! Mit Sicherheit gehört dieses Podest bereits zu dem Konstrukt. Du kannst zwar nicht sagen, was der Hexer vorhatte, aber mit Sicherheit war es nichts Gutes. Und du bist dir genauso sicher, dass dieser Maschinengott keine guten Neuigkeiten bringen wird.

Wenn du den Podest genauer untersuchen willst, gehe zu [207]. Wenn du versuchen willst dir den Edelstein zu nehmen, gehe zu [163]. Wenn du lieber die Finger von der ganzen Sache lassen und den Raum verlassen willst, gehe zu [228].

163 - Ich nehme den Edelstein. Du hast zwar kein gutes Gefühl dabei, aber du willst auch sicher gehen, dass niemand das Werk des Hexers fortführen kann. Und dieser Edelstein scheint eine Schlüsselrolle

zu spielen. Eilig streckst du die Hand aus und packst den Stein. Sofort umgibt dich Stille. Alles ist schwarz.

Gehe zu [171].

164 - 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 einen Charismarettungswurf mit DC 12. Wenn du erfolgreich bist, gehe zu [165]. Wenn du versagst, gehe zu [170].

165 - Ich werde das nicht tun. Du 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 [142]

166 - Ich sollte es berühren. Du bist 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. In deinen Gedanken ist nur dieser riesige, wunderschöne Edelstein.

Wenn du deinem Gefühl folgen und den Stein nehmen willst, gehe zu [168]. Wenn du stattdessen versuchen willst an etwas anderes zu denken, gehe zu [167].

167 - Ich muss den Kopf frei bekommen. Du bemerkst, dass dein Körper nicht mehr dir gehört und ein dunkler Zauber seine Macht auf dich ausübt! Du siehst dir selbst dabei zu, wie du die Hand ausstreckst und ein schreckliches Gefühl überkommt dich. Du 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. Voller Verzweiflung beißt du dir auf die Zunge, bis dickes rotes Blut deinen Mund füllt und der stechende Schmerz deinen Körper zusammenkrümmt. In dem Moment, in dem sich deine Augen von dem Stein abwenden, kommst du wieder zu Sinnen und hast die volle Kontrolle zurück.

Du verlierst 13 Lebenspunkte.

Es dauert einige Minuten, bis der Schmerz abebbt und die Blutung abnimmt. Der Geschmack deines eigenen Blutes ist widerlich, doch ein geringer Preis für dein Leben. Erst jetzt fällt dir auf, dass sich am Podest und auf dem Boden schwarze, krustige Flecken befinden. Unter den Flecken und 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 aufgehängt ist. Sie scheint bewusstlos, ihr blondes Haar ist blutverschmiert und hängt nach unten. Immer wieder fallen kleine Blutropfen von ihr hinab auf den Edelstein, zweifelsohne absichtlich.

Wenn du das Podest mit dem Edelstein genauer untersuchen willst, gehe zu [160]. Wenn du die Elfe genauer betrachten willst, gehe zu [145]. Wenn du den Raum lieber wieder verlassen willst, gehe zu [228].

168 - Es ist mein gutes Recht. Du musst ihn haben, du sollst ihn haben! Das Schicksal hat dich hier her geführt, damit

du dir diesen Stein nimmst. Dein ganzes Leben lief auf diesen Moment zu. Und gleich gehört er dir. Du musst nur noch zupacken. Ja, du musst den Edelstein berühren. Dann hast du es geschafft. Gehe zu [170].

169 - Ich will es berühren. Du bist 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 [170].

170 - Ich habe es berührt. Wie in Trance kommst du dem Stein näher, Schritt um Schritt, bis deine Finger ihn berühren können. Irgendetwas in dir wehrt sich, ist unruhig. Doch niemand wird dich jetzt noch aufhalten, nicht einmal du selbst! Du streckst die Hand aus und berührst den Stein. Sofort umgibt dich Stille. Die Unruhe hört auf. Alles ist schwarz.

Gehe zu [171].

171 - Ich bin verloren. 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 schmerzvolles Brennen. Du kannst das Gefühl nicht beschreiben, doch es will einfach nicht aufhören. Wenn du sterben könntest, wärest 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.

172 - 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 meter-tief 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 [180]. Wenn du die Säulen genauer betrachten willst, gehe zu [176]. Wenn du zur Tür gehen willst, gehe zu [173].

173 - Ich sehe mir die Tür an. Du gehst zielorientiert durch den Raum und gelangst zu der Tür. Ein kurzer Griff am Türknauf zeigt dir, dass sie verschlossen ist. Da das gute Stück sehr stabil aussieht, wirst du hier ohne passendes Werkzeug oder den richtigen Schlüssel keine Chance haben.

Wenn du der Treppe nach oben folgen willst, gehe zu [180]. Wenn du die Säulen genauer betrachten willst, gehe zu [176].

174 - Jede Tür hat einen Schlüssel. Wie es das Schicksal will, scheint der Schlüssel, den du dem Hexer genom-

men hast, genau in das Schloss zu passen. Weder ein Zufall, noch sonderlich überraschend. Du öffnest die Tür. Gehe zu [175].

175 - Ich bin nicht allein. 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 [180]. Wenn du die Säulen genauer betrachten willst, gehe zu [176].

176 - Ich untersuche die Säulen. 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!

Wirf eine Arkanaprobe mit DC 14. Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [177]. Wenn du Erfolg hast, gehe zu [178] wenn (E5) eingetreten ist, sonst gehe zu [179].

177 - Ich kann damit nichts anfangen. Du kannst nur vermuten, dass es einen dunklen Zauber oder eine ähnliche Hexerei gibt, mit der das alles zu tun hat. Aber um was für einen Plan kann es sich handeln, wenn man dafür offensichtlich eine Schar von Handlangern heranzüchten muss?

Du beschließt, dass es wenig Sinn macht zu lange darüber nachzudenken. Du durchquerst den Raum und gelangst zur Treppe, die nach oben führt. Gehe zu [180].

178 - Hier fehlen zwei. Du kannst dich düster erinnern, dass es einen Zauber gibt, mit dem man Klone erschaffen kann. Wenn einer der beiden Männer stirbt, fährt seine Seele in einen der hier schlafenden Körper. Diese Theorie wird bestätigt, als du zwei Säulen entdeckst, die keinen Inhalt haben. Vermutlich wurden die beiden nach dem Angriff im Wald hier wieder zum Leben erweckt. Aber um was für einen Plan kann es sich handeln, wenn man dafür offensichtlich eine Schar von Handlangern heranzüchten muss?

Du beschließt, dass es wenig Sinn macht zu lange darüber nachzudenken. Du durchquerst den Raum und gelangst zur Treppe, die nach oben führt. Gehe zu [180].

179 - Hier fehlt etwas. Du kannst dich düster erinnern, dass es einen Zauber gibt, mit dem man Klone erschaffen kann. Wenn einer der beiden Männer stirbt, fährt seine Seele in einen der hier schlafenden Körper. Du siehst deine Theorie als bestätigt an, als du zwei leere Säulen entdeckst. Direkt vor den Säulen befindet sich eine dickliche, schleimige Flüssigkeit am Boden. Vermutlich wurden zwei der Kreaturen hier vor kurzem wieder zum Leben erweckt. Aber um was für einen Plan kann es sich handeln, wenn man dafür offensichtlich eine Schar von Handlangern heranzüchten muss?

Du beschließt, dass es wenig Sinn macht zu lange darüber nachzudenken. Du durchquerst den Raum und gelangst zur Treppe, die nach oben führt. Gehe zu [180].

180 - Ich steige hinauf. Ein kurzer Blick aus dem Fenster zeigt dir, 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. Du gehst über die Treppenstufen weiter nach oben, bis du im nächsten Stockwerk angekommen bist.

Vor dir liegt ein langer Gang, an dessen Ende sich ein kleiner Runde Raum mit

4 Türen befindet, eine in jede Himmelsrichtung. Wenn du die östliche Tür öffnen willst, gehe zu [192]. Wenn du die südliche Tür öffnen willst, gehe zu [181]. Wenn du die westliche Tür öffnen willst, gehe zu [196]. Wenn du die nördliche Tür öffnen willst, gehe zu [194].

181 - Ich gehe nach Süden. Du entscheidest dich dazu die südliche Tür zu öffnen. Wenn Ereignis (E11) bereits eingetreten ist, gehe zu [186]. Ansonsten gehe zu [182].

182 - Ich zögere. Du streckst die Hand aus, um den Türknauf der südlichen Tür zu drehen, als du plötzlich ein kurzes Klappern hinter der Tür hörst. Unter dem Türschlitz leuchtet der Boden kurz grünlich auf und deine Nackenhaare stellen sich auf. Du hast plötzlich wieder dieses Gefühl, das dir im Laufe deines Lebens schon ein paar Mal die Haut gerettet hat. Wer oder was auch immer sich hinter dieser Tür verbirgt, wenn du sie jetzt öffnest, würde es vermutlich kein gutes Ende nehmen. Du hast gelernt, in solchen Momenten auf dein Bauchgefühl zu hören.

Wenn du die Tür trotzdem öffnen willst, gehe zu [183]. Wenn du lieber die östliche Tür öffnen willst, gehe zu [192]. Wenn du lieber die westliche Tür öffnen willst, gehe zu [196]. Wenn du lieber die nördliche Tür öffnen willst, gehe zu [194].

183 - Ich komme unangekündigt. Du öffnest die Tür und siehst sofort einen alten Mann in einer dunklen Robe vor dir. Alles an ihm schreit nach "Hexer". Die knochigen Arme, die schwarze, lange Robe, die trotzdem nicht die jämmerliche Statur verbergen kann, die eingefallene, blasse Haut und der grünlich leuchtende Zauberstab in seiner Hand. Er hat sofort bemerkt, dass jemand eingetreten ist und sagt krächzend: "Ich hatte euch doch befohlen..."

Als er sich umsieht, realisiert er erschrocken, dass du nicht die Person bist, mit der er gerechnet hatte. Du spürst sofort, dass er dich angreifen wird, sobald er die

Chance dazu bekommt. Ein Kampf ist unvermeidbar!

Du nutzt diesen Moment der Überraschung, um zuerst anzugreifen. Du hast Vorteil auf deinen Geschicklichkeitswurf.

DER HEXER

Der alte Hexer hat einen irren Blick - er ist niemand, mit dem man reden kann. Du bist dir sicher, dass er mit aller Kraft versuchen wird dich umzubringen!

Immer wieder wirft der Hexer Blitze aus grünem Licht nach dir und zückt seinen Dolch, wenn du ihm zu nahe kommst. Wirf je eine Probe auf Stärke (DC 14), Geschicklichkeit (DC 16) und Charisma (DC 15). Wenn du mindestens zwei der drei Proben bestehst, gehe zu [184]. Wenn du nur eine Probe oder weniger bestehst, gehe zu [101].

184 - Ich sterbe hier nicht. 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 harten Steinboden aufschlägt, hört er auf zu zucken. Reglos bleibt er liegen. Er ist tot.

Markiere Ereignis (E11).

Wenn du den Hexer durchsuchen willst, gehe zu [185]. Wenn du dich in dem Raum umsehen willst, gehe zu [186].

185 - Er braucht das nicht mehr. Du zögerst keine Sekunde und durchsuchst den Toten nach Dingen, die dir helfen könnten. Kurze Zeit später kannst du einen Zauberstab (G10), einen geschwungenden Dolch (G9), einen kleinen Kupferschlüssel (G8) und einen goldenen Ring (G7) 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.

Gehe zu [186].

186 - Ich sehe mich um. Vor dir liegt ein kleiner Raum, der sowohl als Schlafgemach, als auch als Labor zu dienen scheint. Das ausladende Bett mit hölzernem Baldachin war einst sicher ein kostbares Stück, doch es ist in die Jahre gekommen und wurde nicht gepflegt. Viele kleine Löcher weisen auf Holzwürmer hin und die Tücher sind von Motten zerfressen. Daneben steht ein langer, robuster Holztisch, auf dem dutzende Phiolen und Gläser mit Tränken in verschiedensten Farben aufgestellt sind. Eine kleine Kerze erhitzt eines der Gläser, in dem eine blaue Flüssigkeit vor sich hinblubbert.

All das ist zwar interessant, für dich aber nicht von sonderlich großer Bedeutung. Spannender sind die Papierfetzen, die auf dem Boden verstreut liegen. Du bist dir nicht sicher, was du dort siehst, denn das Gekrakel wirkt wirr und ist mit unleserlichen Runen übersät. Doch auf fast jedem der Blätter kannst du den Schriftzug "F.R.E-Y4" erkennen. Auf einem der Blätter ist eine Art Tier abgebildet, mit harten Kanten. Wenn du raten müsstest, würdest du vermuten, dass dies die Abbildung eines Maschinengottes ist. Auch die Karte von Greifenheim, auf der einige Gebäude mit einem X markiert sind, lässt dich nichts Gutes vermuten.

Während du dich bückst um die Karte aufzuheben, bemerkst du eine große Truhe direkt unter dem Labortisch. Sie sieht alt und schwer aus, hat aber kein Schloss.

Wenn du versuchen willst die Truhe zu öffnen, gehe zu [187]. Wenn nicht, gehe zu [188].

187 - Ich öffne die Truhe. Es kostet dich einiges an Mühe die schwere Truhe vorzuziehen. Behutsam öffnest du den Deckel, um nicht irgendeinen Sicherheitsmechanismus auszulösen. Doch deine Sorge ist unbegründet, die kannst die Truhe ohne Probleme öffnen. Darin findest du zwischen einigen Stofffetzen und einer toten Ratte ein kleines Säckchen (G19) voller Diamanten.

Gehe zu [188].

188 - Ich verlasse den Raum. Du verlässt das Schlafgemach und stehst wieder in dem kleinen Vorraum. Wenn du nach Osten gehen willst, gehe zu [192]. Wenn du den westlichen Raum noch nicht erkundet hast und diese Tür nutzen willst, gehe zu [196]. Wenn du den nördlichen Raum noch nicht erkundet hast und diese Tür nutzen willst, gehe zu [194].

189 - Ich gehe zurück. Du verlässt die Bibliothek und stehst wieder in dem kleinen Vorraum. Wenn du nach Osten gehen willst, gehe zu [192]. Wenn du den westlichen Raum noch nicht erkundet hast und diese Tür nutzen willst, gehe zu [196]. Wenn du den südlichen Raum noch nicht erkundet hast und diese Tür nutzen willst, gehe zu [181].

190 - Ich kehre zurück. Du stehst wieder in dem kleinen Vorraum. Wenn du nach Osten gehen willst, gehe zu [192]. Wenn du den südlichen Raum noch nicht erkundet hast und diese Tür nutzen willst, gehe zu [181]. Wenn du den nördlichen Raum noch nicht erkundet hast und diese Tür nutzen willst, gehe zu [194].

191 - Ich versuche etwas anderes. Du verlässt den Lagerraum und stehst wieder in dem kleinen Vorraum. Wenn du zurück gehen willst, gehe zu [192]. Wenn du den südlichen Raum noch nicht erkundet hast und diese Tür nutzen willst, gehe zu [181]. Wenn du den nördlichen Raum noch nicht erkundet hast und diese Tür nutzen willst, gehe zu [194]. Wenn du den westlichen Raum noch nicht erkundet hast und diese Tür nutzen willst, gehe zu [196].

192 - Ich gehe nach Osten. Du versuchst die östliche Tür zu öffnen und kommst in einen kleinen Lagerraum, an dessen Außenwand sich eine weitere Treppe nach oben befindet. Vom Ende der Treppe strahlt dir bereits ein rötliches Licht entgegen, das wild flackert und furchterregende Schatten an die Wand wirft. Du

erkennst links von dir einige Fässer und Leinensäcke, während sich rechts ein Regal mit einer Vielzahl von vollen und leeren Gläsern und Flaschen befindet.

Wenn du der Treppe folgen willst, gehe zu [205]. Wenn du den Raum durchsuchen willst, gehe zu [193]. Wenn du eine der anderen Türen ausprobieren willst, gehe zu [191].

193 - Ich durchwühle das Lager. Du siehst dir den Inhalt des Raums genauer an. Nachdem du die Deckel von drei Fässern abgenommen hast, vermutest du, dass auch die restlichen Fässer den gleichen Inhalt haben - säuerlich riechender Wein und leicht abgestandenes Wasser. Beides ist nicht von Interesse für dich. Die Leinensäcke sind ähnlich, du findest Kartoffeln über Kartoffeln. Auch, wenn du gern etwas essen würdest, nützen sie dir im Rohzustand nicht viel.

Mehr Erfolg hast du bei den Gläsern. Bei vielen stellen sich deine Nackenhaare auf, denn du erkennst abgetrennte Finger, Augen irgendwelcher armen Kreaturen und wer weiß was noch für Scheußlichkeiten. Aber auch zwei kleinere Flaschen mit einer rötlich schimmernden Flüssigkeit. Du ziehst bei beiden den Korken und machst eine kurze Geruchs- und Geschmacksprobe, dann ist klar, dass du zwei Heiltränke gefunden hast. Du steckst beide Flaschen ((G16) und (G17)) in deine Tasche.

Wenn du der Treppe folgen willst, gehe zu [205]. Wenn du eine der anderen Türen ausprobieren willst, gehe zu [191].

194 - Ich gehe nach Norden. Du öffnest die nördliche Tür und gibst den Weg in eine kleine Bibliothek frei. Der Raum hat die Form eines Kreisviertels und die Wände sind von hohen Regalen voller Bücher verdeckt. Einige der Buchrücken sind alt und abgegriffen, andere sehen aus als wären sie heute erst gekauft worden. Immer wieder sind Papierfetzen und Notizen dazwischen gepresst. Auf dem Boden liegen weitere Bücher aufgeschlagen herum. In der Mitte des Raums steht ein roter Leder-

sessel, auf dem eine leichte Staubschicht liegt. Über dem Sessel schwebt wie von Geisterhand eine kleine Laterne in der Luft und wirft ein warmes Licht auf die Szenerie.

Wenn du dir den Raum genauer ansehen willst, gehe zu [195]. Wenn du dir einen der anderen Räume ansehen willst, gehe zu [189].

195 - Ich interessiere mich für Bücher. Vorsichtig betrittst du die kleine Bibliothek. Bei näherer Betrachtung sind viele der Bücher mit Spinnweben und Staub bedeckt. Die meisten Buchrücken tragen merkwürdige Runen, mit denen du nichts anfangen kannst. Es ist nicht, dass du sie nicht lesen kannst - du hast derartige Runen sogar noch nie zuvor gesehen. Du zweifelst daran, dass sie von einem Lebewesen geschrieben sein können. In gewisser Weise ähneln sie der harten Keilschrift der Zwerge, doch da ist noch mehr. Die Runen sind... zu sauber. Zu gleichmäßig. Es ist ein leichtes gleiche Runen zu finden, denn sie sind wie exakte Kopien voneinander. Selbst ihre Größe unterscheidet sich innerhalb einer Seite nicht!

Du blätterst durch einige Bücher, doch weder der Text noch die Abbildungen helfen wir weiter. Dann weckt ein Buch dein Interesse, denn es unterscheidet sich von den anderen. Schon der Buchrücken ist nicht so hart und gleichmäßig, sondern in dunkles Leder gebunden. Auf der ersten Seite erkennst du die Zeichen "vyr freya", die vermutlich mit einer heißen Nadel in das Leder gebrannt wurden. Interessiert schlägst du das Buch auf. Zwar kannst du auch hier die Schrift nicht lesen, doch diese Zeichen wurden eindeutig mit einer Feder geschrieben. Mehrere Seiten sind mit überaus kunstvollen Handzeichnungen von Frauen versehen. Nein, Moment, von einer einzigen Frau. Es scheint immer die selbe Person zu sein. Ein Frau mit langen, dunklen Haaren und einem bezaubernden Lächeln.

Je weiter du blätterst, desto weniger Text ist auf den Seiten und die Zeichnungen der

Frau nehmen zu. In verschiedenen Posen, aus unterschiedlichen Winkeln und mit anderen Gesichtsausdrücken. Wer auch immer der Autor dieses Buches ist, war offensichtlich von dieser Frau besessen. Auf der letzten Seite findest du eine Zeichnung, die die Frau schlafend darstellt. Eine kleine fein verzierte goldene Haarnadel wurde in das Papier gesteckt. Du denkst kurz nach beschließt dann, dass du das Buch (G20) und die Haarnadel (G13) mitnimmst. Dein Gefühl sagt dir, dass du es nicht hier lassen solltest.

Du schlägst das Buch zu und steckst es ein. Dein Blick schweift wieder durch den Raum, doch du kannst nichts mehr erkennen, das von Interesse wäre. Gehe zu [189].

196 - Ich gehe nach Westen. Du versuchst dich an der westlichen Tür. Doch die Tür rührt sich nach den ersten paar Zentimetern nicht mehr, sie klemmt. Und zwar ziemlich fest. Vielleicht könntest du sie mit etwas Gewalt dazu bewegen dir den Weg freizugeben.

Wenn du es lieber nicht versuchen willst, gehe zu [190]. Wenn du versuchen willst die Tür gewaltsam zu öffnen, gehe zu [197].

197 - Ich breche durch. Du versuchst die Tür mit Gewalt zu öffnen und wirfst dich mit der Schulter dagegen. Langsam bewegt sich die Tür und knallt beim dritten Versuch weit auf. Ein modriger Geruch steigt dir in die Nase, wie von abgestandenem Wasser. Wenig überraschend, denn vor dir siehst du eine Art Badezimmer. In der Mitte steht eine randvolle große Wanne aus weißem Stein, auf der sich eine grüne Decke aus kleinen Wasserpflanzen ausgebreitet hat. Am Stein entlang ranken sich Schlingpflanzen und die Wände sind mit Moos und mehrfarbigem Schimmel bedeckt. Aus einem goldenen Wasserhahn tropft gemächlich Wasser in die Wanne und schickt leichte Wellen durch die grünliche Suppe.

Nicht nur die klemmende Tür, auch die unbändige Vegetation und der mordige Geruch schreien danach, dass dieser Raum

seit Jahren von niemandem mehr betreten wurde. Du kannst dir vorstellen, dass er einst sehr prunkvoll und ansprechend war, doch davon ist nicht mehr als eine Ahnung geblieben.

Wenn du dich hier genauer umsehen willst, gehe zu [198]. Wenn nicht, gehe zu [203].

198 - Wenn die Tür schon offen ist, kann ich mich auch umsehen. Vorsichtig trittst du in den Raum. Unter deinen Füßen spürst du, wie das weiche Moos nachgibt und du ein kleines Stück versinkst. Der große Spiegel an der Wand ist komplett beschlagen und lässt dich nichts erkennen. Ohne groß darüber nachzudenken wischst du mit der Handfläche darüber, um ein kleines Stück freizugeben. Als du dein Spiegelbild siehst, erschrickst du und taumelst einen Schritt zurück. Die verzerrte, von Mäden zerfressene Fratze die dich im Spiegel ansieht ähnelt dir zwar und macht deine Bewegungen nach, sieht aber aus wie eine über Jahre vergessene Leiche.

Als du versuchst dir das Bild etwas genauer anzusehen, fühlt es sich an, als würde sich dein Magen umdrehen. Das sollst definitiv du sein, selbst die zerissene Kleidung ähnelt deiner. Sicherlich nur eine Illusion, doch eine finstere! Angewiedert wendest du dich ab.

Wenn du den Wasserhahn zudrehen möchtest, gehe zu [199]. Wenn du den Raum lieber verlassen willst, gehe zu [202].

199 - Ich halte das nicht aus. Das beständige Tropfen des Wasserhahns fängt an dich zu nerven. Du beugst dich über die Wanne und drehst den Hahn zu. Du wartest kurz ab, ob weitere Tropfen ihren Weg finden, doch du hast den Wasserhahn zum schweigen gebracht. Zufrieden drehst du dich um, als du plötzlich hinter dir ein lautes Platschen hörst. Wasser läuft in einem Schwall über den Rand der Wanne und noch bevor du dich umdrehen kannst packen dich zwei kräftige Arme und ziehen dich nach hinten!

Du wirst in die Wanne gezogen und warmes Wasser umhüllt deinen Körper. Die Wanne muss magisch sein, denn das Innenleben ist größer, viel, viel größer - du fühlst dich wie in einem See. Du windest und wehrst dich, noch immer umklammern dich die kräftigen Arme und reißen dich unerbittlich Meter um Meter in die Tiefe!

Du windest dich und trittst nach hinten, bis dein Fuß etwas Hartes trifft. Sofort trittst du erneut zu und kannst den Griff ausreichend lockern, um dich umzudrehen. Dein Verstand braucht einen Moment, um zu verarbeiten, was du siehst. Eine nackte Frau, mit langen, schwarzen Haaren starrt dich mit leeren, weißen Augen an. Ihre Haut ist selbst in dem grünlichen Licht des dreckigen Wassers bleich und ihr Griff fühlt sich an, als würde dich ein großer Ork packen!

Wir einen Stärkerettungswurf mit DC 15. Wenn du es schaffst, gehe zu [200]. Wenn nicht, gehe zu [201].

200 - Ich werde nicht ertrinken. Du kämpfst um dein Leben und stößt dem Weib mehrmals mit deiner Stirn ins Gesicht, bis dunkles Blut herausläuft. Nur für den Bruchteil einer Sekunde lockert sich ihre Umarmung. Sofort schlägst du um dich, bis du frei bist, und schwimmst zur Oberfläche! Als das Weib unter dir nach deinem Fuß packt, trittst du erneut nach ihr und kannst so etwas Abstand zwischen euch bringen. Gerade als dir die Luft ausgeht erreichst du die rettende Oberfläche. Deine Hand packt den Rand der Wanne und mit einem einzigen Schwung ziehst du dich aus dem Wasser und über den Wannrand!

Du keuchst angestrengt und spuckst mehrmals Wasser aus, dass seinen Weg in deine Lungen gefunden hat. Du hast 8 Lebenspunkte verloren. Schnell krabbelst du weg von der Wanne! Es dauert mehrere Minuten, bis du wieder ruhiger atmen kannst. Erst jetzt fällt dir auf, dass deine Kleidung durch die Wärme schon beinahe wieder trocken ist. Angestrengt richtest du dich auf und beobachtest misstrauisch die Wanne. Der Wasserhahn hat wieder ange-

fangen zu tropfen, aber du wirst den Teufel tun das Ding noch einmal anzufassen!

Gehe zu [202].

201 - Ich will nicht ertrinken. Du kämpfst um dein Leben und stößt dem Weib mehrmals mit deiner Stirn ins Gesicht, bis dunkles Blut herausläuft. Nur für den Bruchteil einer Sekunde lockert sich ihre Umarmung. Sofort schlägst du um dich, bis du frei bist, und schwimmst zur Oberfläche! Als das Weib unter dir nach deinem Fuß packt, trittst du erneut nach ihr doch du kannst sie nicht abschütteln. Mit unerbitterlicher Kraft zieht sie dich wieder in die Tiefe!

Verzweifelt greifst du nach der rettenden Oberfläche, als sie ihre kalten Lippen auf deine presst. Sofort spürst du, wie die Luft aus deinen Lungen gesaugt wird und deine Kraft schwindet. Das grausame Weib lässt von dir ab, denn es ist hoffnungslos. Langsam sinkst du hinab in dein feuchtes Grab.

Ende.

202 - Ich muss mich nicht weiter umsehen. Du hast nicht das Bedürfnis länger als nötig in diesem Raum zu bleiben. Wenn hier so lange niemand war, wird es vermutlich ohnehin nichts wertvolles zu holen geben.

Wenn Ereignis (E11) bereits eingetreten ist, gehe zu [190]. Ansonsten gehe zu [204].

203 - Ich muss mich nicht umsehen. Du hast nicht das Bedürfnis dich durch die blühende Fauna dieses Raums zu kämpfen. Wenn hier so lange niemand war, wird es vermutlich auch nichts wertvolles zu holen geben.

Wenn Ereignis (E11) bereits eingetreten ist, gehe zu [190]. Ansonsten gehe zu [204].

204 - Ich war zu laut. Offensichtlich ist nicht unbemerkt geblieben, dass du die Tür eingerammt hast. Die südliche Tür ist offen und ein blasser, dünner Mann in schwarzer Robe blickt dich verbissen an. Wenn du

jemals jemanden gesehen hast, auf den die Beschreibung "Hexer" gepasst hat, dann muss es dieser alte Mann sein. Bevor du reagieren kannst, hebt er seinen Arm, in der Hand einen Zauberstab, und wirft dir mit einem Schrei ein magisches Geschoss entgegen!

Der Hexer hat dich überrascht und greift zuerst mit einem Eldritch Blast an. Du hast Nachteil auf deinen Stärkewurf.

DER HEXER

Der alte Hexer hat einen irren Blick - er ist niemand, mit dem man reden kann. Du bist dir sicher, dass er mit aller Kraft versuchen wird dich umzubringen!

Immer wieder wirft der Hexer Blitze aus grünem Licht nach dir und zückt seinen Dolch, wenn du ihm zu nahe kommst. Wirf je eine Probe auf Stärke (DC 14), Geschicklichkeit (DC 16) und Charisma (DC 15). Wenn du mindestens zwei der drei Proben bestehst, gehe zu [184]. Wenn du nur eine Probe oder weniger bestehst, gehe zu [101].

205 - Ich gehe weiter. Du gehst die Treppe hinauf und befindest dich nun 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. Instinktiv siehst du dir an, wovon das Licht ausgeht. Auf einem Podest, das sich wie eine Pyramide zuspitzt, befindet sich in Brusthöhe ein faustgroßer Edelstein. Er ist in eine kleine Metallkralle gefasst, von der Metallfäden verschiedenster Farbe ausgehen. Du hast selten größere Juwelen gesehen, doch besonders das rote Licht, welches dieser Stein ausstrahlt, zieht dich in seinen Bann.

Wirf einen Charismarettungswurf mit DC 16. Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [166]. Wenn du Erfolg hast, gehe zu [206].

206 - Ich muss mich abwenden. Für 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. Der Zwang wird schwächer und du bekommst

langsam wieder einen klaren Kopf. 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 aufgehängt ist. Sie scheint bewusstlos, ihr blondes Haar ist blutverschmiert und hängt nach unten. Immer wieder fallen kleine Blutropfen von ihr hinab auf den Edelstein, zweifelsohne absichtlich.

Wenn du das Podest mit dem Edelstein genauer untersuchen willst, gehe zu [160]. Wenn du die Elfe genauer betrachten willst, gehe zu [145]. Wenn du den Raum lieber wieder verlassen willst, gehe zu [228].

207 - Ich sehe mir das ganz genau an. Wenn es sich wirklich um eine Maschine handelt, dann kannst du vielleicht mit viel Glück... ja, da ist ein kleiner Schalter. Als du mit dem Finger über die kleine Platte fährst, gibt diese leicht nach. Du suchst noch etwas weiter, kannst aber keine anderen Schalter finden. Du könntest natürlich auch an einem der bunten Metalldrähte ziehen.

Wenn du den Schalter drücken willst, gehe zu [209]. Wenn du dich an den Drähten versuchen willst, gehe zu [208]. Wenn du lieber nichts machst und den Raum verlassen willst, gehe zu [228].

208 - Ich weiß, was ich tue. Um das Podest herum sind verschiedene Metalldrähte zu erkennen, die vom Boden zum Podest verlaufen. Du siehst zwei rote, einen schwarzen, vier graue und einen gelben Draht.

Wenn du einen roten Draht herausreißen willst, gehe zu [210]. Wenn du am schwarzen Draht ziehen willst, gehe zu [211]. Wenn du einen der grauen Drähte auswählen willst, gehe zu [212]. Wenn du

dein Glück mit dem gelben Draht versuchen willst, gehe zu [213]. Wenn du doch lieber den Schalter drücken willst, gehe zu [209]. Wenn du lieber nichts machst und den Raum verlassen willst, gehe zu [228].

209 - Ich drücke zu. Du siehst nicht viel Sinn darin an den Drähten herumzuspielen. Am Ende richtest du noch größeren Schaden an, als du dir vorstellen kannst. Aber der kleine Schalter scheint dir ein vertretbares Risiko zu sein. Wenn es einen Schalter gibt, wird er dafür gedacht sein, dass man ihn benutzt.

Behutsam legst du deinen Finger auf die kleine Metallplatte und atmest tief ein und aus. Dann drückst du zu. Sofort hörst du ein leichtes Surren, das den Raum erfüllt. Dann beginnt das Podest langsam im Boden zu versinken. Bevor du dich aber genauer damit befassen kannst, hörst du plötzlich ein lautes Knacken über dir. Als du hochsiehst, siehst du, dass dir die gefesselte Elfe entgegenfällt.

Wirf eine Athletikprobe mit DC 14. Wenn du Erfolg hast, gehe zu [222]. Wenn nicht, gehe zu [221].

210 - Ich sehe rot. Du zögerst kurz und greifst dann nach einem der roten Drähte. Es erfordert mehr Kraft, als du gedacht hättest, doch als du kräftig an dem Draht ziehst, reißt er aus der Verbindung am Podest. Erwartungsvoll hältst du die Luft an.

Es passiert nichts. Sekunden vergehen und du bist dir nicht sicher, ob das etwas bewirkt hat. Du weißt auch nicht genau, was du erwartet hast. Vielleicht einfach... *irgendetwas*. Doch es passiert nichts. Also greifst du zum zweiten roten Draht und reißt auch diesen aus der Halterung, wieder ohne erkennbaren Effekt.

Wenn du jetzt am schwarzen Draht ziehen willst, gehe zu [211]. Wenn du einen der grauen Drähte herausreißen willst, gehe zu [212]. Wenn du dich am gelben Draht versuchen willst, gehe zu [213]. Wenn du jetzt den Schalter drücken willst, gehe zu [209]. Wenn du es dabei belassen und den

Raum verlassen willst, gehe zu [228].

211 - Ich sehe schwarz. Du ziehst kräftig am schwarzen Draht. Noch während du das Ende des Drahts ansiehst, nachdem du es aus seiner Halterung gelöst hast, spürst du ein Zittern im Boden. Innerhalb eines Herzschlags wandert dein Blick nach unten und du siehst, wie dir einer der riesigen Steine geradewegs entgegen kommt! Benommen fällts du rückwärts, doch du landest nicht. Unter dir tut sich die Pforte zur Hölle auf, eine sengende Flammenwand schießt nach oben und verwandelt alles in ihrem Weg zu Asche. Auch dich.

Ende.

212 - Ich sehe grau. Wahllos nimmst du einen der grauen Drähte und ziehst an ihm, sodass er sich aus der Halterung am Podest löst. Noch während du das Ende des Drahts ansiehst, spürst du ein Zittern im Boden. Kein Zweifel, der ganze Turm beb!

Du verschwendest keinen Moment und rennst sofort zur Treppe. Wirf einen Geschicklichkeitsrettungswurf mit DC 16. Wenn du Erfolg hast, gehe zu [217]. Ansonsten gehe zu [216].

213 - Ich sehe gelb. Wie heißt es im Volksmund? "Alle guten Dinge sind gelb"... oder so ähnlich? Du greifst nach dem gelben Draht und ziehst kräftig, sodass er aus der Halterung am Podest gerissen wird. Ein kurzes Zittern geht durch das Podest, dann siehst du, wie sich die Metallkralle um den Edelstein langsam zurückzieht. Der Stein verliert seinen Halt und fällt zu Boden. Du willst instinktiv zugreifen und ihn auffangen, hältst dann aber doch kurz inne. Ein lautes Klirren durchdringt den Raum, als der Edelstein auf dem harten Steinboden auftrifft und mehrmals auf und ab springt. Als er endlich ruhig liegen bleibt, siehst du, wie das rötliche Leuchten langsam verschwindet und der Steine eine weißliche, trübe Färbung annimmt.

Wenn du den Edelstein vorsichtig aufheben willst, gehe zu [214]. Wenn du den

Schalter drücken willst, gehe zu [215]. Wenn du es dabei belassen und den Raum verlassen willst, gehe zu [228].

214 - Ich hebe ihn auf. Du überlegst kurz, ob es eine gute Idee ist den Stein aufzuheben. Allerdings hast du nicht mehr dieses unbändige Verlangen ihn anzufassen, wenn du ihn betrachtetest. Und ohne das Leuchten wirkt er auch nicht mehr so bedrohlich. Vorsichtig tippst du den Stein mit dem Finger an und zuckst sofort zurück.

Nachdem eine Weile nichts passiert, atmest du tief ein und greifst nach dem Stein. Es passiert nichts und du steckst da gute Stück ein (G15).

Wenn du den Schalter drücken willst, gehe zu [215]. Wenn du es dabei belassen und den Raum verlassen willst, gehe zu [228].

215 - Ich drücke endlich drauf. Du siehst nicht viel, was du hier noch tun könntest. Da ist nur noch der Schalter am Podest. Du bist darauf gefasst, dass gleich etwas passiert, als sich dein Finger dem Schalter nähert. Du siehst dich noch einmal im Raum um, dann drückst du den Schalter nach Innen.

Du wartest einen Moment. Doch nichts passiert. Also drückst du erneut. Und nochmal. Und nochmal. Doch das Ergebnis bleibt das gleiche, deine Aktion hat keinen für dich erkennbaren Effekt. Du siehst noch einmal hoch zur Elfe, die noch immer an der Decke aufgehängt ist. Dann wieder zum Podest. Ein wenig enttäuscht machst du dich auf den Weg um den Raum zu verlassen. Gehe zu [228].

216 - Ich renne um mein Leben. Du rast die Treppe hinab und durch den kleinen Lagerraum. Um dich herum fallen Steine aus den Wänden, die Decke und der Boden scheinen sich in ihre Einzelteile aufzulösen und du hörst ein ohrenbetäubendes Dröhnen. Im Gang angekommen hast du die nächste Treppe im Blick, als dir plötzlich ein großer Stein vor den Fuß fällt und dich ins Stolpern bringt. Verzweifelt

kommst du wieder auf die Beine, doch da trifft dich der nächste Stein, diesmal auf die Schulter. Und noch einer. Dir bleibt keine Zeit, dich zu erholen.

Es dauert einige Minuten, bis sich die gigantische Staubwolke legt. Vom einst bedrohlichen schwarzen Turm ist nur noch ein riesiger Trümmerhaufen geblieben. Für dich gibt es keine Hilfe mehr. Dein lebloser Körper liegt unter mehreren Metern Gestein begraben.

Ende.

217 - Ich fliehe sofort. Du rast die Treppe hinab und durch den kleinen Lageraum. Um dich herum fallen Steine aus den Wänden, die Decke und der Boden scheinen sich in ihre Einzelteile aufzulösen und du hörst ein ohrenbetäubendes Dröhnen. Im Gang angekommen hast du die nächste Treppe im Blick, als dir plötzlich ein großer Stein vor den Fuß fällt. Im letzten Moment kannst du ausweichen und rennst weiter. Bei der nächsten Treppe gehst du mehr Risiko ein und nimmst mehrere Stufen auf einmal. Mit Erfolg, du kommst in den Raum mit den leuchtenden Säulen. Von diesen ist nicht mehr viel geblieben, überall liegen große Glassplitter und die reglosen, schleimbedeckten Körper von nackten Männern auf dem Boden in einer riesigen Lache aus der seltsamen Flüssigkeit.

Du siehst durch den Raum und begreifst sofort, dass du den Turm nicht lebend verlassen wirst. Plötzlich gerät das offene Fenster wieder in dein Blickfeld. Du siehst nicht einmal nach, ob der Sprung sicher wäre, du springst einfach. Dir bleibt keine Wahl, jede noch so kleine Chance ist besser als der sichere Tod!

Du landest in einem Dornenbusch und spürst den heftigen Aufprall in jedem Knochen. Wirf 3D6 und zieh dir das Ergebnis von den Lebenspunkten ab. Wenn du den Aufprall überlebst, gehe zu [219]. Andernfalls gehe zu [218].

218 - Ich bin heftig gestürzt. Du bist dir nicht sicher, was es am Ende war.

Welcher Knochen gebrochen ist und dein Schicksal besiegelt hat. Während der Turm hinter dir in einer riesigen Staubwolke versinkt, die dich komplett umhüllt, kriechst du voller Schmerzen über den Boden und versuchst zu entkommen. Einige Minuten kämpfst du noch qualvoll mit deinem Schicksal, bis deine Kräfte schwinden und du erschöpft die Augen schließt.

Ende.

219 - Ich bin tief gefallen. Du bist dir sicher, dass du dir einige Knochen gebrochen hast, als du auf dem Boden aufkommst. Mit letzter Kraft zerrst du dich vom Turm weg und kriechst so weit du kommst, als dich die riesige Staubwolke des Zusammenbruchs einhüllt. Es dauert eine Weile, bis sich der Staub legt und der Krach abebbt. Vom vormals furchteinflößenden schwarzen Turm ist nichts als ein gigantischer Schutthaufen geblieben.

Du bist noch nicht außer Gefahr. Hier draußen bist du leichte Beute für Wölfe, besonders in deinem angeschlagenen Zustand. Verzweifelt versuchst du zum nächsten Baum zu kommen, doch dich verlassen vorher die Kräfte. Ohnmächtig sackst du zusammen.

Gehe zu [220].

220 - Ich wurde gerettet. Als du wieder zu dir kommst, starrst du eine Zimmerdecke aus Holz an. Es braucht einen Moment, bis du dir deiner Situation bewusst wirst. Du liegst in einem weichen Bett in einem Zimmer im... ja, im "Zum Nimmerleer" in Greifenheim! Deine verletzten Glieder wurden versorgt, du bist in dicke Bandagen gehüllt. Als du den Kopf nach rechts drehst und leicht stöhnst, hörst du plötzlich eine helle Stimme: "Bei den Göttern, was für ein Glück, ihr seid wach!". Du siehst den Sohn des Wirts, der gerade durch die Tür kam und dich anstrahlt. "Vater war sehr besorgt, ihr habt ganze drei Tage geschlafen! Wir fürchteten schon, dass ihr nicht mehr aufwacht."

Nach einem kurzen Gespräch bringst du

in Erfahrung, dass ein anderer Abenteurer, eine große Schildkröte, dich gefunden und nach Greifenheim gebracht hat. Er hat auch für deine Versorgung und das Zimmer bezahlt für eine ganze Woche bezahlt. Leider weiß niemand, wie dein mysteriöser Retter heißt, denn nachdem er dich ablieferte verschwand er sogleich wieder. Scheinbar ist es wie der junge Wirtssohn gesagt hat, die Götter waren dir gnädig gestimmt. Du hast dieses Abenteuer überlebt und kannst die Geschichte weitererzählen.

Ende.

221 - Ich reagiere nicht schnell genug. Du fängst die Elfe in letzter Sekunde, allerdings mit deinem vollen Körper. Du verlierst 2 Lebenspunkte, als sie aus mehreren Metern Höhe auf dich fällt. Nachdem du dich davon erholst hast, prüfst du die Atmung der Elfe. Endlich eine gute Nachricht, sie lebt, ist aber bewusstlos. Eilig löst du die Fesseln und entdeckst dabei ein dicke Nadel, die mittig in ihrer Brust steckt. Vorsichtig entfernst du das Werkzeug (G18) und drückst auf die kleine Wunde. Sie ist tief, aber nicht besonders breit, sodass du dir keine großen Sorgen machst. Es ist offensichtlich, dass das Ziel war die Elfe so langsam wie möglich ausbluten zu lassen.

Wenn (E11) bereits eingetreten ist, gehe zu [223]. Wenn keines der Ereignisse eingetreten ist, gehe zu [224].

222 - Ich reagiere sofort. Du kannst gerade noch die Arme ausstrecken und die Elfe abfangen, bevor sie auf dem Boden aufschlägt. Zum Glück ist sie relativ leicht, ansonsten wäre dir dieses Kunststück vermutlich nicht ohne weiteres gelungen. Eilig prüfst du die Atmung der Elfe. Endlich eine gute Nachricht, sie lebt, ist aber bewusstlos. Du löst ihre Fesseln und entdeckst dabei ein dicke Nadel, die mittig in ihrer Brust steckt und aus der frisches Blut tropft. Vorsichtig entfernst du das Werkzeug (G18) und drückst auf die kleine Wunde. Sie ist tief, aber nicht besonders breit, sodass du dir keine großen Sorgen machst. Es ist offensichtlich, dass das Ziel war die Elfe so

langsam wie möglich ausbluten zu lassen.

Wenn (E11) bereits eingetreten ist, gehe zu [223]. Wenn nicht, gehe zu [224].

223 - Wir sollten gehen. Du siehst dich im Raum um. Hier gibt es nichts mehr, was du noch tun könntest. Gehe zu [227], um die Turmspitze mit der Elfe zu verlassen.

224 - Ich wurde entdeckt. Bevor du weiter darüber nachdenken kannst, was du jetzt tun solltest, hörst du plötzlich einen entsetzten Schrei von der Treppe. Du erkennst einen dünnen, alten Mann in einer langen, dunklen Robe, der dich wütend anschreit: "WIE KANNST DU ES WAGEN?". Das hagere, eingefallene Gesicht ist von tiefen Augenringen gekennzeichnet, die bei der blassen Haut besonders auffallen. Auch die weite Robe kann nicht verbergen, welcher knochiger Körper sich unter ihr befindet. Du hast selten einen Mann gesehen, auf den die Beschreibung "Hexer" so gut gepasst hat.

Es ist offensichtlich, dass der Hexer nicht einverstanden ist mit dem was du getan hast. Mit wackligen Schritten rennt er auf dich zu und hebt dabei seinen Arm. In seiner Hand hält er einen kleinen Holzstab, dessen Spitze grün zu leuchten beginnt. Doch du lässt dich nicht einfach überraschen, du bist längst aufgestanden und zum Kampf bereit!

DER HEXER

Der alte Hexer hat einen irren Blick - er ist niemand, mit dem man reden kann. Du bist dir sicher, dass er mit aller Kraft versuchen wird dich umzubringen!

Immer wieder wirft der Hexer Blitze aus grünem Licht nach dir und zückt seinen Dolch, wenn du ihm zu nahe kommst. Wirf je eine Probe auf Stärke (DC 14), Geschicklichkeit (DC 16) und Charisma (DC 15). Wenn du mindestens zwei der drei Proben bestehst, gehe zu [225]. Wenn du nur eine Probe oder weniger bestehst, gehe zu [101].

225 - Ich lasse mich nicht überraschen. 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 harten Steinboden aufschlägt, hört er auf zu zucken. Reglos bleibt er liegen. Er ist tot.

Markiere Ereignis (E11).

Wenn du den Hexer durchsuchen willst, gehe zu [226]. Wenn du den Raum mit der Elfe verlassen willst, gehe zu [227].

226 - Was sein war soll mir gehören.

Du zögerst keine Sekunde und durchsuchst den Toten nach Dingen, die dir helfen könnten. Kurze Zeit später kannst du einen Zauberstab (G10), einen geschwungenden Dolch (G9), einen kleinen Kupferschlüssel (G8) und einen goldenen Ring (G7) 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 wieder, offensichtlich besteht ein Zusammenhang. Viele kleine Narben und Schnitte durchbrechen die Muster, einige scheinen noch recht frisch und gerade erst verheilt zu sein.

Gehe zu [227], um den Raum mit der Elfe zu verlassen.

227 - Wir sollten gehen. Vorsichtig hebst du die Elfe über deine Schulter, so dass du sie einigermaßen tragen kannst. Du kannst so zwar nicht rennen, aber du kannst halbwegs sicher laufen. Du trägst jetzt die Verantwortung für euch beide, wortwörtlich. Markiere das Ereignis (E12).

Du gehst zurück zur Treppe und bist kurz darauf ein Stockwerk tiefer. Vor dir liegt der kleine Lagerraum mit der Tür auf der anderen Seite. Rechts von dir befinden sich einige Fässer und braune Leinensäcke. Auf der linken Seite steht ein größeres Regal, in dem sich dutzende Gläser befinden, manche befüllt, andere leer und verstaubt. Da du die Elfe auf der Schulter hast, hast du aber wenig Spielraum um den Raum zu erkunden. Du gehst zur gegenüber liegenden Tür.

Gehe zu [232].

228 - Es geht die Treppe hinab. Du gehst zurück zur Treppe und bist kurz darauf ein Stockwerk tiefer.

Wenn Ereignis (E6) eingetreten ist, gehe zu [229]. Ansonsten kannst du gehen zu [230].

229 - Ich wieder im Lager. Du befindest dich wieder in dem kleinen Lagerraum, den du auf dem Weg in das obere Stockwerk durchqueren musstest. Ohne lange zu zögern machst du ein paar große Schritte durch den Raum zur gegenüberliegenden Tür. Die Fässer und Säcke sind für dich nicht interessant.

Gehe zu [232].

230 - Ich bin in einem Lager. Vor dir liegt der kleine Lagerraum mit der Tür auf der anderen Seite. Rechts von dir befinden sich einige Fässer und braune Leinensäcke. Auf der linken Seite steht ein größeres Regal, in dem sich dutzende Gläser befinden, manche befüllt, andere leer und verstaubt.

Wenn du zur Tür gehen willst, gehe zu [232]. Wenn du dich im Raum umsehen willst, gehe zu [231].

231 - Ich durchsuche den Raum. Du nimmst dir einen Moment Zeit und siehst dir den Raum genauer an. Nachdem du die Deckel von drei Fässern abgenommen hast, vermutest du, dass auch die restlichen Fässer den gleichen Inhalt haben - säuerlich riechender Wein und leicht abgestandenes Wasser. Beides ist nicht von Interesse für dich. Die Leinensäcke sind ähnlich, du findest Kartoffeln über Kartoffeln. Auch, wenn du gern etwas essen würdest, nützen sie dir im Rohzustand nicht viel.

Mehr Erfolg hast du bei den Gläsern. Bei vielen stellen sich deine Nackenhaare auf, denn du erkennst abgetrennte Finger, Augen irgendwelcher armen Kreaturen und wer weiß was noch für Scheußlichkeiten. Aber auch zwei kleinere Flaschen mit einer rötlich schimmernden Flüssigkeit. Du ziehst bei beiden den Korken und machst eine kurze Geruchs- und Geschmacksprobe, dann ist klar, dass du zwei Heiltränke

gefunden hast. Du steckst beide Flaschen ((G16) und (G17)) in deine Tasche. Danach gehst du zur Tür.

Gehe zu [232].

232 - Ich kenne den Weg. Du bist wieder im kleinen Vorraum mit den vier Türen und dem Gang. Da dein Bauchgefühl dir sagt, dass du nicht mehr Zeit als nötig an diesem Ort verbringen solltest, gehst du direkt den Gang entlang und die anschließende Treppe hinab.

Am Fuß der Treppe siehst du durch das Fenster kurz nach draußen. Inzwischen ist finstere Nacht und du kannst nur mit Mühe den Boden am Fuß des Turms erkennen. Nein, bei dieser Dunkelheit ist der Weg durch das Fenster keine Option. Du wendest dich ab und läufst durch den Raum, vorbei an den schimmernden Säulen, die ein Gefühl des Unbehagens in dir auslösen. Glücklicherweise lässt sich die nächste Tür von dieser Seite ganz einfach öffnen. Wieder führt dich dein Weg über deine Treppe und wenig später bist du im Treppenzimmer des Erdgeschosses.

Wenige Schritte vor dir führt eine weitere Treppe tiefer hinab, doch du wendest dich der Tür zu und öffnest sie. Vor dir liegt die Eingangshalle des Turms. Direkt gegenüber, knapp 10 Meter entfernt, befindet sich das große Eingangstor. Wenn Ereignis (E7) bereits eingetreten ist, gehe zu [234]. Wenn das Ereignis (E8) bereits eingetreten ist, gehe zu [235]. Wenn beides nicht zutrifft, gehe zu [233].

233 - Ich eile zum Tor. Mit eiligen Schritten durchquerst du den Raum, um zum Tor zu gelangen. Plötzlich hörst du über dir ein lautes Knacken und das Raseln 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 WOLFSPINNE

Auch wenn Wolfsspinnen kleiner als die großen Netzspinnen sind, ist ihre Länge von fast 2 Metern furchteinflößend! Sie nutzen ihre Netze nur als Versteck und jagen ihre Beute selbst.

Die Spinne versucht immer wieder dich mit ihren Greifarmen zu packen und zu beißen! Wirf je eine Probe auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution mit DC 16. Wenn du mindestens zwei der drei Proben bestehst, gehe zu [236]. Wenn du nur eine Probe bestehst, gehe zu [115] und wenn du keine Probe bestehst, gehe zu [79].

234 - Mein Spinnensinn warnt mich.

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 (oder DC 19, wenn Ereignis (E12) eingetreten ist). Wenn du erfolgreich bist, gehe zu [239]. Wenn du es nicht schaffst, gehe zu [241].

235 - Alle Beine zum Himmel. Vor dir liegt der monströse Kadaver der Wolfspinne, deren Leben du so grausam beendet hast. Allerdings ist das keine Situation für Mitleid, sie hätte dich mit Sicherheit ohne Zögern gefressen, 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 [243].

236 - Ab jetzt 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 emporzustei-

gen. 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.

Wenn Ereignis (E12) eingetreten ist, gehe zu [238]. Ansonsten gehe zu [237]

237 - Ich sollte endlich verschwinden. Du wartest nicht, um zu sehen, was der Turm noch für dich bereit hält. Du gehst 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 [243].

238 - Wir sollten endlich verschwinden. Du wartest nicht, um zu sehen, was der Turm noch für dich bereit hält. Du gehst zum geschlossenen Tor und ziehst mit aller Kraft. Zentimeter um Zentimeter öffnet sich der Weg in die Freiheit, bis die Tür weit genug geöffnet ist. Du nimmst die Elfe wieder auf deine Schulter und trägst sie aus dem Turm in die Freiheit.

Gehe zu [243].

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

Um die Tür zu öffnen wirst du kräftig ziehen müssen. Dir ist klar, dass das unweigerlich Geräusche machen wird. Wenn Ereignis (E12) eingetreten ist, gehe zu [240]. Ansonsten wirf eine Athletikprobe mit DC 14. Wenn du Erfolg hast, gehe zu [113]. Schaffst du es nicht, gehe zu [108].

240 - Ich laufe nicht mehr weg. Du erkennst sofort, dass es wenig Sinn macht

die Tür mit Gewalt aufzuzerren. Da du die Elfe bei dir hast, wirst du niemals rechtzeitig die Tür geöffnet haben und mit ihr entkommen, bevor sich die Spinne auf dich stürzt. Nein, das wäre wie ein Geschenk für diese Bestie und du hast nicht vor jetzt aufzugeben!

Vorsichtig lässt du die Elfe von deiner Schulter auf den Boden sinken und machst dich kampfbereit. Es ist schwer abzuschätzen, wo sich die Bestie in diesem riesigen Netz befindet, doch du versuchst dein Glück und schleichst einige Meter durch den Raum, bis zur nächsten Wand. Du hebst einen der kleinen Steine auf und wirfst ihn gegen die Tür. Sofort danach presst du dich dicht an die Wand!

Du hörst ein Rascheln im Netz und kurz darauf trifft der schwere Leib des Untiers auf dem harten Boden auf. Dein Plan geht auf, der Hinterleib des Untiers ist dir zugewandt und du hast den ersten Angriff!

Du hast Vorteil auf deinen Geschicklichkeitswurf.

RIESIGE WOLFSSPINNE

Auch wenn Wolfsspinnen kleiner als die großen Netzspinnen sind, ist ihre Länge von fast 2 Metern furchteinflößend! Sie nutzen ihre Netze nur als Versteck und jagen ihre Beute selbst.

Die Spinne versucht immer wieder dich mit ihren Greifarmen zu packen und zu beißen! Wirf je eine Probe auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution mit DC 16. Wenn du mindestens zwei der drei Proben bestehst, gehe zu [236]. Wenn du nur eine Probe bestehst, gehe zu [115] und wenn du keine Probe bestehst, gehe zu [79].

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

Wenn Ereignis (E12) eingetreten ist, gehe zu [242]. Ansonsten gehe zu [110], wenn du zum Tor rennen willst, oder zu [114], wenn du dich dem Kampf stellen willst!

242 - Nur über deinen Kadaver. Du erkennst sofort, dass es mit der Elfe keinen Sinn macht zur Tür zu rennen und dem Biest den Rücken zuzuwenden. Nein, das wäre wie ein Geschenk für diese Bestie und du hast nicht vor jetzt aufzugeben!

Schnell lässt du die Elfe von deiner Schulter auf den Boden sinken und machst dich kampfbereit. In diesem Augenblick trifft der schwere Leib des Untiers auf dem harten Boden auf. Mit erhobenen Greifarmen stürmt es kreischend auf dich zu!

RIESIGE WOLFSPINNE

Auch wenn Wolfsspinnen kleiner als die großen Netzspinnen sind, ist ihre Länge von fast 2 Metern furchteinflößend! Sie nutzen ihre Netze nur als Versteck und jagen ihre Beute selbst.

Die Spinne versucht immer wieder dich mit ihren Greifarmen zu packen und zu beißen! Wirf je eine Probe auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution mit DC 16. Wenn du mindestens zwei der drei Proben bestehst, gehe zu [236]. Wenn du nur eine Probe bestehst, gehe zu [115] und wenn du keine Probe bestehst, gehe zu [79].

243 - Ich rieche frische Luft. Dein Herz macht einen Freudensprung, als dir die feuchte Nachtluft ins Gesicht schlägt. Du bist wieder in Freiheit! Es besteht kein Zweifel, das war ein echtes Abenteuer und du warst mehr als einmal kurz davor dein Leben zu verlieren. 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 sicher nicht mehr betreten.

Wenn Ereignis (E12) eingetreten ist, gehe zu [245]. Ansonsten gehe zu [244].

244 - Heimweg nach Greifenheim. Vor dir liegt ein langer und 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. Und sicherlich wirst du mit der Geschichte deines Abenteuers das ein oder andere Freigetränk in den Gasthäusern erwerben können. Ganz zu schweigen davon, was du vielleicht noch bei den Händlern verdienen könntest, wenn du deine Beute verkaufst. Doch das sind Aufgaben für einen anderen Tag. Du gehst nach Hause.

Ende.

245 - Ich habe es geschafft. Erschöpft schleppst du dich zu einem nahen Baum und lehnst die Elfe behutsam gegen den Stamm. Du setzt dich neben sie und atmest kurz tief durch, bevor du sie beobachtest. Ihr Brustkorb hebt und senkt sich und du hast das Gefühl, dass ihre Wangen wieder etwas rosiger aussehen. Dem ersten Eindruck nach scheint es ihr gut zu gehen und du seufzt erleichtert.

Etwas erschöpft lehnst du dich auch gegen den Baumstamm. Du hast ein ganzes schönes Abenteuer hinter dir. Auch wenn du keine zweihundert Meter vom Turm entfernt bist, hast du das seltsame Gefühl, dass du hier sicher bist. Du versuchst noch einen Moment wach zu bleiben und kämpfst gegen den Schlaf an, doch keine zwei Minuten später sinken deine Augenlider schwer nach unten. Gehe zu [246].

EINE GEGLÜCKTE RETTUNG

246 - Ich bin erholt. Du schläfst tief und fest. Und du hast einen seltsamen Traum, in dem du auf einem Schimmel sitzt und über die Wolken reitest. All die Menschen, Dörfer und Städte sind so unbeschreiblich winzig unter dir und es ist, als könntest du sie nur mit einem Finger zerquetschen wie Ameisen. Plötzlich spürst du Finger, die zärtlich über deine Schultern wandern und die Szene verändert sich. Du sitzt nicht mehr auf dem Pferd, sondern auf einem kleinen Bett. Der Raum kommt dir seltsam vertraut vor, doch du kannst dich nicht erinnern, schon einmal hier gewesen zu sein. Noch mysteriöser sind die Finger, die die streicheln. Du drehst dich um und siehst den Körper einer Frau, nein, eines Mannes. Vor deinen Augen verschwimmen und verändern sich die Konturen und Körperformen! Als du den Blick nach oben wandern lässt, um in das Gesicht deine Begleitung zu sehen, trifft dich ein Schwall kaltes Wasser direkt ins Gesicht!

Als du langsam wieder zu Sinnen kommst, starrt dich eine grüne Fratze mit spitzen Zähnen breit grinsend an. Augenblicklich schreckst du hoch! Der kleine Goblin quiekt kurz erschrocken und stolpert dann nach hinten über einen kleinen Holzeimer, sodass er auf seinem Hintern landet. Verwirrt wischst du dir die kalten Wassertropfen aus dem Gesicht.

Wenn Ereignis (E9) eingetreten ist, gehe zu [248]. Ansonsten gehe zu [247].

247 - Ich lerne jemanden kennen. Du versuchst die Müdigkeit abzuschütteln und zu verstehen, woher der Goblin kommt. Scheinbar will er dir nichts Böses, doch die letzten Ereignisse haben dir gezeigt, dass man immer auf der Hut sein sollte. Erst jetzt fällt dir auf, dass du nicht mehr an dem Baum nahe des schwarzen Turms lehnst, sondern dich auf einer kleinen Waldlichtung befindest. Wildblumen wiegen sich im warmen Wind und ein süßlicher Geruch steigt dir in die Nase. Vögel zwit-

schern vergnügt und dem leisen Plätschern nach zu urteilen muss sich ein kleiner Bach in der Nähe befinden.

Der Goblin hast sich von seinem Schock erholt und sagt mit einem vorsichtigen Lächeln: "Du... Hilfe! Du Alba gerettet!". Kurz darauf hörst du hinter dir eine sanfte Stimme: "Das ist wahr, du hast mich gerettet."

Gehe zu [249].

248 - Ich erinnere mich an dich. Natürlich erinnerst du dich an den kleinen Goblin. Zuletzt hast du ihnen im Kerker des Turms gesehen. Wie er von dort entkommen ist, ist dir allerdings ein Rätsel. Erst jetzt fällt dir auf, dass du nicht mehr an dem Baum nahe des schwarzen Turms lehnst, sondern dich auf einer kleinen Waldlichtung befindest. Wildblumen wiegen sich im warmen Wind und ein süßlicher Geruch steigt dir in die Nase. Vögel zwit-schern vergnügt und dem leisen Plätschern nach zu urteilen muss sich ein kleiner Bach in der Nähe befinden.

Der Goblin hast sich von seinem Schock erholt und sagt mit einem vorsichtigen Lächeln: "Du... Hilfe! Du Alba gerettet!". Kurz darauf hörst du hinter dir eine sanfte Stimme: "Das ist wahr, du hast mich gerettet."

Gehe zu [249].

249 - Ich bringe Glück. Hinter dir befindet sich der kleine Bach, vor dem die Elfe kniet. Ihr Haar ist nass und hängt schwer hinab. Einzelne Wassertropfen fallen herab und brechen die Sonnenstrahlen, wodurch ihre Gestalt in ein leichtes Funkeln gehüllt ist. Sie richtet sich auf und wringt mit beiden Händen ihre Haar aus, bevor sie es nach hinten schwingt. Einige Tropfen fallen hinab und perlen von ihrem blauen Seidengewand ab, das sich an ihren Körper schmiegt.

"Es freut mich, dass du wieder wach bist!", sagt sie mit einem strahlenden Lächeln zu dir. "Ich weiß nicht, wie du es

geschafft hast, aber ich bin dir so unendlich dankbar, dass du mich gerettet hast! Ich dachte wirklich, dass ich in diesem Turm sterben würde und der arme Heinrich unten im Kerker verhungert. Aber das Glück war auf unserer Seite und hat dich geschickt!"

Während sie spricht, ist sie Schritt für Schritt auf dich zugekommen und kniet nun vor dir, sodass eure Augen auf einer Höhe sind. Aus der Nähe sieht ihre Haut makelos aus und ihr Mund wirkt wie ein süßes Versprechen. Nur ihre Augen wollen nicht ganz zum Rest passen, sie wirken kalt und hart.

Wenn du sie fragen willst, wer sie ist, gehe zu [251]. Wenn du fragen willst, in was du da hineingeraten bist, gehe zu [252]. Wenn du wissen willst, wo du bist, gehe zu [250]. Wenn du dich verabschieden willst, gehe zu [256].

250 - Ich kenne diesen Ort nicht. Du lenkst deinen Blick von der Elfe und siehst dich um, während du fragst, wo du bist. Ihr seid offensichtlich nicht mehr im Wald um den Turm herum.

Die Elfe bestätigt diese Vermutung und sagt: "Ich bin aufgewacht, nachdem du uns aus dem Turm geschliffen hast. Es grenzt für mich noch immer an ein Wunder, dass du das geschafft hast und noch mehr, dass du mich nicht einfach zurückgelassen hast. Ich kenne nicht viele, die ihr Leben für jemanden riskieren würden, ganz zu schweigen von jemandem, den sie nicht kennen. Zum Glück waren meine Kräfte nicht vollkommen erschöpft und ich konnte den kleinen Heinrich befreien und uns weit weg von diesem grausigen Ort bringen. Wir sind in der Nähe des kleinen Dörfchens Wrakenberg, zwei Tagesreisen östlich von Greifstadt."

Wenn du sie fragen willst, wer sie ist, gehe zu [251]. Wenn du fragen willst, in was du da hineingeraten bist, gehe zu [252]. Wenn du dich verabschieden willst, gehe zu [257].

251 - Ich will wissen wer sie ist. Als du fragst, wer sie ist, antwortet die Elfe: "Eine gute, aber nicht ganz einfach zu beantwortende Frage. Ich lebe jetzt schon so lange, dass man mir viele Namen gegeben hat. Ich weiß, das klingt wie ein Klischee, aber leider ist es die Wahrheit. Ein Name, der mir immer gut gefallen hat, ist Alba. In deiner Sprache bedeutet es 'Die Sanfte', das beschreibt mich ganz gut."

Während sie spricht, fällt dir auf, dass der Ausschnitt ihres Kleids den Blick auf eine faustgroße, runde Narbe freigibt. Als Alba deinen Blick bemerkt, seufzt sie. "Ja, das ist eine unschöne Geschichte. Es ist schon einige Monate her, dass mir diese Narbe zugefügt wurde. Eine Hexe hat mich überfallen und versucht zu töten. Wie du siehst, war sie nicht erfolgreich, aber ich spüre noch oft den Schmerz dieser Nacht, wenn ich daran denke. Leider sehe ich in meiner Zukunft, dass ich ihr eines Tages wieder begegnen werde."

Als sie die leichte Verwirrung in deinen Augen beim letzten Satz bemerkt, fügt sie hinzu bevor du etwas sagen kannst: "Oh, ja, ich bin eine Hexe, aber keine Sorge, ich setze meine Kräfte für das Gute in der Welt ein!". Den letzten Satz sagt sie mit einem unbeschwerten Lachen, sodass du versucht bist ihr zu glauben. Vermutlich würdet ihr sonst auch nicht hier sitzen und einfach reden.

"Aber wir reden nur von mir. Wie du dir vorstellen kannst, habe ich auch einige Fragen, allen voran wem ich eigentlich verdanke, dass ich noch lebe.". Du siehst keinen Grund, warum du ihr nicht antworten solltest und sagst ihr, wer du bist. Natürlich hast du im Laufe deiner Abenteurerkarriere gelernt, dass es immer klug ist, einige Informationen für dich zu behalten. Alba kommt dir zwar sympathisch vor, doch ein wenig Misstrauen schadet nie. Die Elfe hört dir aufmerksam zu und fragt hin und wieder Kleinigkeiten nach, besonders deine Zeit in Greifenheim scheint sie zu interessieren.

Wenn du fragen willst, in was du da hin-

ingeraten bist, gehe zu [252]. Wenn du wissen willst, wo du bist, gehe zu [250]. Wenn du dich verabschieden willst, gehe zu [257].

252 - Ich will wissen was passiert ist.

Es wird Zeit, sich mit den wirklich wichtigen Fragen auseinanderzusetzen. Nämlich was genau eigentlich im Turm passiert ist und ob die Elfe weiß, warum man dich entführt hat. Und natürlich, warum sie dort oben ausbluten sollte.

Sie atmet schwer aus und antwortet bedrückt: "Ich kann dir sagen, was ich weiß, doch es ist nicht viel. Ähnlich wie du wurden Heinrich und ich entführt, von zwei grausigen Kreaturen. Sie kamen mitten in der Nacht durch das Fenster unserer Herberge. Ich war wach, weil ich in den letzten Monaten unter Schlafstörungen leide. Zuerst dachte, es wären zwei gewöhnliche Einbrecher, zwei Männer, doch das war ein gewaltiger Irrtum. Aus ihren Händen wurden riesige Krallen und ihre Gesichter verzogen sich zu furchtbaren Fratzen mit mehreren Augen, die in der Dunkelheit leuchteten! Ich habe versucht mich zu wehren, doch sie haben mich überwältigt und bewusstlos geschlagen.

Als ich wieder zu Sinnen kam, lag ich gefesselt in einem Raum mit einem riesigen Edelstein auf einem Podest. Neben mir stand diese Missgeburt von einem Hexer, der sich als der große Loedriger vorstellte. Er sagte, er habe in dem Turm endlich das Geheimnis gefunden und mein Blut sei der Schlüssel. Er stach mir eine Nadel in die Brust und ließ mich von seinen beiden Schergen an der Decke aufhängen... danach erinnere ich mich nur noch daran, wie ich neben dir in Freiheit aufgewacht bin."

Wenn du (G20) hast und ihr zeigen möchtest, gehe zu [253]. Wenn du sie fragen willst, wer sie ist, gehe zu [251]. Wenn du wissen willst, wo du bist, gehe zu [250]. Wenn du dich verabschieden willst, gehe zu [257].

253 - Ich habe das hier gefunden. Du zeigst der Elfe das Buch, dass du in der kleinen Bibliothek des Turms gefunden hast.

Zwar kannst du mit der Schrift nicht viel anfangen, doch das scheint bei ihr nicht der Fall zu sein. Mit ausgestrecktem Zeigefinger geht sie Rune für Rune ab und formt mit ihren Lippen stumme Worte. Als du sie fragst, ob sie etwas erkennen kann, schreckt sie hoch und sagt: "Entschuldige, ich... das ist unglaublich... interessant! Es scheint eine Art Tagebuch zu sein, aber hier sind auch Texte, deren Bedeutung mir noch nicht ganz klar ist."

Sie blättert weiter durch das Buch und sieht sich auch die Zeichnungen genau an. Nach einigen Minuten sagt sie: "Es ist schwer, das innerhalb so kurzer Zeit zu sagen, es würde vermutlich Wochen dauern, bis ich alles gelesen habe und noch länger, um es zu verstehen... aber es scheint um eine Frau zu gehen, Freya.". Sie deutet mit dem Finger auf die kleinen Runen unter einer Zeichnung und fügt hinzu "Scheinbar war der Schreiber, Osmonias, ganz besessen von ihr. Er hat für sie einen Tempel errichtet, einen Ort der... vielleicht soll das auch Gruft bedeuten, schwer zu sagen. Auf jeden Fall ist das unglaublich! Siehst du diese Zeichnung hier? Und diese?"

Während sie spricht, zeigt sie immer wieder auf Seiten des Buches, die mit Kritzeleien übersät sind. Zumindest dachtest du das, doch die Elfe erklärt dir, dass es sich um Pläne handelt. "Ähnlich wie Magier ihre Runenkreise konstruieren, haben die Bewohner der alten Welt die Maschinengötter geschaffen. Mit Plänen, mit Anleitungen! Dies scheint ein Teil einer solchen Anleitung zu sein. Vielleicht war Osmonios ein Maschinenpriester? Oh, eine Frage jagt die nächste..."

Plötzlich schießt ihr Blick nach oben zu dir. Du kannst ein Funkeln in ihren Augen erkennen, als sie vorsichtig fragt: "Ich weiß, es ist viel verlangt, aber... würdest du mir dieses Buch überlassen?"

Wenn du ihr das Buch schenken möchtest, gehe zu [254]. Wenn du das Buch behalten möchtest, gehe zu [255].

254 - Ich kann damit ohnehin nichts anfangen.

Natürlich gibst du der Elfe das Buch, wenn sie es haben will. Es ist offensichtlich, dass sie mehr Nutzen daraus ziehen kann als du. Vor Freude fällt sie dir direkt um den Hals und bedankt sich überschwänglich. Sie hat zwar nichts, dass sie dir im Tausch geben könnte, doch sie hofft, dass sich das Schicksal irgendwie bei dir erkenntlich zeigen wird.

Wenn du sie fragen willst, wer sie ist, gehe zu [251]. Wenn du wissen willst, wo du bist, gehe zu [250]. Wenn du dich verabschieden willst, gehe zu [257].

255 - Ich könnte das noch brauchen.

Es ist offensichtlich, dass sie mehr Nutzen aus dem Buch ziehen kann als du. Aber dein Gefühl sagt dir, dass du das Buch noch behalten solltest und dein Gefühl liegt oft richtig. Die Elfe wirkt zwar etwas enttäuscht, sagt aber, dass sie dich verstehen kann. "Vielleicht ist es vom Schicksal so gewollt und gegen das Schicksal sollte man sich nicht stellen. Ich bin schon dankbar, dass du mein Leben gerettet hast, wie könnte ich noch mehr von dir fordern, wo ich doch nichts habe, um mich zu bedanken."

Wenn du sie fragen willst, wer sie ist, gehe zu [251]. Wenn du wissen willst, wo du bist, gehe zu [250]. Wenn du dich verabschieden willst, gehe zu [257].

256 - Ich muss gehen. Du warst noch nie für Zärtlichkeiten und aufgesetzte Freundlichkeit zu haben. Vorsichtig rutschst du ein paar Zentimeter zurück und stehst behutsam auf. Du hast keine Schmerzen, im Gegenteil, du fühlst dich körperlich fit. Der Blick der Elfe folgt deinen Bewegungen und sie fragt: "Alles in Ordnung bei dir?". Du nickst ihr zu und erklärst dann, dass du froh bist, dass du helfen konntest. Du willst auch nicht unhöflich sein, aber es ist an der Zeit für dich nach Greifenheim aufzubrechen.

Die Elfe wirkt überrascht, nickt dann aber nach einem Moment und antwortet: "Ich verstehe. Ich hoffe du hältst mich nicht für undankbar, mir ist bewusst, dass ich

dir mein Leben verdanke. Doch ich habe nichts, das ich dir geben könnte, um das zu zeigen. Ich hoffe, dass das Schicksal einen Weg findet, um dich zu belohnen!"

Sie steht auf und deutet tiefer in den Wald hinein. "Wenn du in diese Richtung gehst, solltest du in ungefähr zwei Tagen in Greifenheim ankommen. Ich hoffe, dass du sicher und wohlbehütet an deinem Ziel ankommst."

Du nickst der Elfe zu und verabschiedest dich von ihr und dem Goblin. Dann machst du dich auf den Weg in die gezeigte Richtung. Gehe zu [244].

257 - Unsere Wege trennen sich.

Du findest die Elfe zwar sehr nett, aber während ihr euch unterhaltet vergeht mehr Zeit, als dir bewusst ist. Der Himmel wird in ein warmes orange getaucht, als dir bewusst ist, dass die Dämmerung eingesetzt hat und ihr irgendwo in der Wildnis seid.

Als du deine Gedanken äußerst, steht deine Gesprächspartnerin auf und deutet tiefer in den Wald hinein. "Wenn du in diese Richtung gehst, solltest du in ungefähr zwei Tagen in Greifenheim ankommen. Allerdings, wie du so treffend festgestellt hast, wird es schon dunkel. Vielleicht wäre es klüger, wenn du uns nach Wrakenberg begleitest und heute Nacht dort bleibst. Morgen früh sollte es sicherer sein."

Wenn du mit den beiden nach Wrakenberg gehen willst, gehe zu [261]. Wenn du dich trotz der Dunkelheit auf den Weg nach Greifenheim machen willst, gehe zu [258].

258 - Ich fürchte die Dunkelheit

nicht. Natürlich ist es nicht ungefährlich nachts durch den Wald zu marschieren. Aber du willst nicht noch mehr Zeit verschwenden als nötig, sicherlich wirst du unterwegs eine Rastmöglichkeit finden.

Du nickst der Elfe zu und verabschiedest dich von ihr und dem Goblin. Dann machst du dich auf den Weg in die gezeigte Richtung. Du bist vermutlich knapp drei Stunden unterwegs, als du zwischen den Bäumen das tanzende Licht eines Lagerfeu-

ers sehen kannst. Leise dringt das klimpern eines Saiteninstruments an deine Ohren. Vorsichtig näherst du dich und erkennst zwei große Pferdewagen und eine kleine Gruppe, die vor dem Feuer tanzt. Du erkennst drei Männer und zwei Frauen, die alle lange schwarze Haare und ausfallende Kleidung aus Stofftüchern tragen. Überall hängen kleine Talismane und Münzen aus den Haaren und die Stimmung scheint ausgelassen, was wohl der Grund dafür ist, dass sie dich noch nicht bemerkt haben.

Wenn du dich der Gruppe zu erkennen geben willst, gehe zu [259]. Wenn du unerkannt weiterziehen willst, gehe zu [260]

259 - Ich tanze gern. Du trittst aus dem Schatten der Bäume hervor und gibst dich der Gruppe zu erkennen. Es dauert keine fünf Minuten, bis du lachend zwischen den anderen sitzt, mit einem Bier in einer Hand und einem Brot in der anderen.

Die kleine Gruppe besteht aus Nomaden, die, zu deinem Glück, gerade auf dem Weg nach Greifenheim sind. Die Feier geht über Stunden, bis die Sonne das Dunkel der Nacht durchbricht. Müde, aber zufrieden, sinkst du in einem der weichen Betten in den Schlaf. Als du wieder wach wirst, befindet ihr euch bereits kurz vor Greifenheim. Du dankst deinen Gastgeber überschwänglich und wirst genau überschwänglich von ihnen verabschiedet. Dann wird es Zeit, dass sich eure Wege wieder trennen.

Schnellen Schrittes gehst du zum "Zum Nimmerleer". Du hast dir Ruhe und Erholung verdient. Und sicherlich wirst du mit der Geschichte deines Abenteuers das ein oder andere Freigetränk in den Gasthäusern erwerben können. Ganz zu schweigen davon, was du vielleicht noch bei den Händlern verdienen könntest, wenn du deine Beute verkaufst. Doch das sind Aufgaben für einen anderen Tag. Du gehst nach Hause.

Ende.

260 - Mir steht nicht der Sinn nach lauter Musik. Du wendest dich von dem bunten Treiben ab und setzt deinen Weg nach Greifenheim fort. Vermutlich würde dich die Gruppe willkommen heißen, aber man weiß nie.

Du kommst ein gutes Stück voran, bevor dich die Müdigkeit einholt. Du findest einen Baum, der sich gut eignet um unerkannt eine Rast einzulegen und bist wenige Stunden später hungrig, aber ausgeruht. Du kletterst wieder zum Waldboden und streckst dich. Gehe zu [244].

261 - Ich sollte rasten. Natürlich ist es nicht ungefährlich nachts durch den Wald zu marschieren. Und das ist dir auch klar, du hast bei diesem Abenteuer oft genug dein Glück herausgefordert. Nun solltest du nicht übermütig werden, das kann schlimm ausgehen. Nein, du gehst lieber sicher und gehst mit der Elfe und dem Goblin zum kleinen Dorf Wrakenberg.

Nach nichteinmal einer Stunde seid ihr am Wall des Dorfes angekommen. Die Elfe und der Goblin laufen einige Meter vor dir und nach wenigen Minuten seid ihr im Gasthaus des Dorfes. Es ist sehr ruhig, ihr seid die einzigen Gäste wie es scheint. Dir ist nicht klar, wie sie es anstellt, aber nach einem kurzen Gespräch mit dem Wirt willigt dieser ein euch heute Nacht umsonst hier schlafen zu lassen. Warum solltest du ein kostenloses Bett ausschlagen?

Am nächsten Morgen wachst du erholt auf. Als du dein Zimmer verlässt, warten die Elfe und der Goblin bereits auf dich. Mit einem Lächeln sagt sie: "Hier trennen sich leider unsere Wege. Wenn du das möchtest, ich habe einen Händler gefunden, der nach Greifenheim aufbricht und dich mitnehmen würde. Unser Weg führt uns leider in eine andere Richtung, doch ich werde nie vergessen, was du für uns getan hast!"

Sie umarmt dich ein letztes Mal und der Goblin winkt dir etwas schüchtern zu, bevor beide aufbrechen. Die versprochene Mitfahrgelegenheit bricht kurze Zeit später

auf und schon zwei Tage danach bist du endlich zurück in Greifenheim.

Schnellen Schrittes gehst du zum "Zum Nimmerleer". Du hast dir Ruhe und Erholung verdient. Und sicherlich wirst du mit der Geschichte deines Abenteuers das ein oder andere Freigetränk in den Gasthäusern erwerben können. Ganz zu schweigen davon, was du vielleicht noch bei den Händlern verdienen könntest, wenn du deine Beute verkaufst. Doch das sind Aufgaben für einen anderen Tag. Du gehst nach Hause.

Ende.

APPENDIX

GEGENSTÄNDE

#	Name	Beschreibung	Wert
G1	Kartoffel	Runzlige, faustgroße Kartoffel	1 cp
G2	Dolch	Waffe, +1 auf Stärkeproben	2 gp
G3	Kurzschwert	Waffe, +2 auf Stärkeproben	10 gp
G4	Trank der größeren Heilung	Bei Benutzung +4 auf Konstitutionsproben	215 gp
G5	Kleiner Kieselstein	Kleiner, brauner Stein	0 cp
G6	Knochendolch	Waffe, +1 auf Stärkeproben. Nach der Benutzung zerbricht der Dolch.	0 cp
G7	Goldring	Goldener Ring mit feiner, geheimnisvoller Gravur	110 gp
G8	Kupferschlüssel	Schmuckloser kleiner Schlüssel aus Kupfer	5 cp
G9	Geschwungener Dolch	Waffe, +1 auf Stärkeproben	2 gp
G10	Stab des Hexers	Kleiner Holzstab, an dessen Ende sich kleine Äste um einen klaren Edelstein schlingen	660 gp
G11	Silberring	Silberner Ring, mit elfischen Runen verziert. +1 auf Charismaproben	6 gp
G12	Vielfarbiger Stein	Kleiner Stein, der in den verschiedensten Farben strahlt und dir ein warmes Gefühl gibt	2120 gp
G13	Goldene Haarnadel	Fein verzierte Haarnadel aus Gold	6 gp
G14	Großer Edelstein	Großer Edelsteinstein, der rötlich leuchtet und dir ein ungutes Gefühl gibt	34200 gp
G15	Großer Edelstein	Großer, trüber Edelsteinstein	120 gp
G16	Trank der Heilung	Bei Benutzung +2 auf Konstitutionsproben	50 gp
G17	Trank der Heilung	Bei Benutzung +2 auf Konstitutionsproben	50 gp
G18	Aderlassnadel	Waffe, +1 auf Stärkeproben. Eine dicke Nadel, um Blut abzulassen	2 gp
G19	Säckchen voller Diamanten	Kleiner Beutel, der eine handvoll Edelsteine enthält	350 gp
G20	Ledergebundenes Buch	Buch mit der Aufschrift "vyr freya"	0 gp

EREIGNISSE

Kennung **Name**

(E1) Ich las das Intro

(E2) Ich habe ihre Gesichter gesehen

(E3) Da war es nur noch der eine

(E4) Da war es nur noch der andere

(E5) Da waren beide weg

(E6) Ich bin auf mich allein gestellt

(E7) Es war kein Kronleuchter

(E8) Ich bin kein Abendessen

(E9) Ich habe Hilfe angeboten

(E10) Ich bin ein Schauspieler

(E11) Es war Notwehr

(E12) Ich trage Verantwortung

D&D BEYOND

Silvana Diara

CHARACTER NAME

Bard 4

CLASS & LEVEL

PLAYER NAME

Human

Soldier

(Milestone)

RACE

BACKGROUND

EXPERIENCE POINTS

STRENGTH

-1

9

DEXTERITY

+3

16

CONSTITUTION

+0

11

INTELLIGENCE

+1

13

WISDOM

+2

14

CHARISMA

+3

17

- 1 Strength
- +5 Dexterity
- +0 Constitution
- +1 Intelligence
- +2 Wisdom
- +5 Charisma

Saving Throw Modifiers

SAVING THROWS

- +7 Acrobatics DEX
- +3 Animal Handling WIS
- +2 Arcana INT
- +1 Athletics STR
- +4 Deception CHA
- +3 History INT
- +3 Insight WIS
- +5 Intimidation CHA
- +3 Investigation INT
- +4 Medicine WIS
- +2 Nature INT
- +3 Perception WIS
- +4 Performance CHA
- +7 Persuasion CHA
- +2 Religion INT
- +5 Sleight of Hand DEX
- +4 Stealth DEX
- +3 Survival WIS
- _____
- _____
- _____

SKILLS

+4

INITIATIVE

ARMOR

13

CLASS

DEFENSES

INSPIRATION

+2

PROFICIENCY BONUS

ABILITY SAVE DC

30 ft. (Walking)

SPEED

Max HP **23** Current HP Temp HP **--**

HIT POINTS

Total **4d8**

HIT DICE

SUCCESSSES

FAILURES

DEATH SAVES

=== ARMOR ===
Light Armor

=== WEAPONS ===
Crossbow, Hand, Longsword, Rapier, Shortsword, Simple Weapons

=== TOOLS ===
Flute, Lute, Lyre, Playing Card Set, Vehicles (Land)

=== LANGUAGES ===
Common, Elvish

PROFICIENCIES & LANGUAGES

=== ACTIONS ===

Standard Actions

Attack, Cast a Spell, Dash, Disengage, Dodge, Help, Hide, Ready, Search, Use an Object, Opportunity Attack, Grapple, Shove, Improvise, Two-Weapon Fighting, Interact with an Object

=== BONUS ACTIONS ===

Bardic Inspiration • 3 / Long Rest

As a bonus action, a creature within 60 ft. that can hear you gains an inspiration die (1d6). For 10 minutes, the creature can add it to one ability check, attack roll, or saving throw. This can be added after seeing the roll, but before knowing the outcome.

=== REACTIONS ===

Cutting Words

As a reaction when a creature (that's not immune to being charmed) you can see within 60 ft. makes an attack roll, ability check, or damage roll, you can expend one use of Bardic Inspiration, roll the die, and subtract the number from the creature's roll. You can do so after the roll but before knowing the result.

ACTIONS

13 PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

13 PASSIVE WISDOM (INSIGHT)

13 PASSIVE INTELLIGENCE (INVESTIGATION)

SENSES

NAME	HIT	DAMAGE/TYPE	NOTES
Unarmed Strike	+1	0 Bludgeoning	

WEAPON ATTACKS & CANTRIPS