

Der mysteriöse Turm

Tief im Wald verborgen liegt ein steinerner Turm. Niemand im Dorf weiß, wer ihn gebaut hat oder was sich hinter seinen Mauern verbirgt. Doch man munkelt, dass dort einst ein mächtiger Zauberer gelebt habe und zahlreiche wundersame Dinge zu finden seien.

Die Protagonisten des Abenteuers sind eine Gruppe, die sich zusammengeschlossen hat, um den Turm zu suchen und zu erkunden. Alle von ihnen haben einen Grund, warum sie sich dorthin wagen - ob sie nun aus dem kleinen Dorf am Rande des Waldes stammen oder Fremde aus der Ferne sind. Was werden sie in dem geheimnisvollen Turm finden?

- [Material für Spieler](#)
 - [Charakterbogen](#)
 - [Inspirationslisten](#)
- [Material für die Spielleitung](#)
 - [Das Abenteuer](#)
 - [Das Abenteuer \(Version 2\)](#)
 - [NPCs](#)
 - [Hintergrundinformationen zu den Charakteren](#)

Material für Spieler

Charakterbogen

Persönliche Eigenschaften

Name:

Geschlecht:

Alter:

Aussehen:

Wie siehst du aus? Wie kleidest du dich? Hast du besondere Merkmale?

Persönlichkeit:

Wie bist du so als Charakter? Wie verhältst du dich normalerweise?

Geschichte:

Wie ist dein Leben bisher verlaufen? Was hast du erlebt?

Sonstige Merkmale:

Gibt es noch etwas über dich zu sagen, was bis jetzt keinen Platz gefunden hat?

Motivation, den Turm zu suchen:

Schreibe hier auf, warum du den Turm suchen möchtest.

Fähigkeiten

Attribute

(14 Punkte zu verteilen; höchstens 5 je Attribut)

Stärke		Intelligenz	
--------	--	-------------	--

Geschicklichkeit		Willenskraft	
Ausdauer		Konzentration	
Kämpfen		Kommunikation	

Spezialfähigkeiten

Such dir 2 Dinge aus, die du besonders gut kannst und verteile 5 Punkte.

Kampf

Schaden: $1W6 + ? + ?$ (mit der Spielleitung abzusprechen)

Lebenspunkte: $25 + 1W6 + \text{Ausdauer}$

Manapunkte: $10 + \text{Intelligenz}$

Verteidigung: $10 + \text{Stärke}$

Geschwindigkeit: $10 + \text{Geschicklichkeit}$

Beutel

Du darfst dir 3 Gegenstände aussuchen, die du in deinem Rucksack/Beutel/deiner todschicken Tasche/etc. bei dir führst.

Zusätzlich dazu startest du das Spiel mit ___ Goldmünzen.

Trägst du etwas bei dir, was man als Waffe verwenden könnte?

Inspirationslisten

Motivation, den Turm zu suchen:

Hier habe ich einige Impulse aufgeschrieben. Du kannst sie gerne als Inspiration nutzen. Du kannst auch mehrere Impulse miteinander kombinieren.

- Ich werde von jemandem gezwungen. → Warum? Womit?
- Ich will mich beweisen.
- Ich will Ruhm und Ehre erlangen.
- Ich suche nach einem Abenteuer.
- Ich hoffe, in dem Turm Schätze zu finden.
- Ich bin einfach neugierig, was es mit dem Turm auf sich hat.
- Ich möchte jemandem helfen (das können Nichtspielercharaktere sein, aber auch andere Spielercharaktere).
- Ich will einen Fluch brechen, der auf mir / auf jemand anderem lastet.
- Ich suche ...
 - einen Hinweis auf meine eigene Vergangenheit / auf die Geschichte von etwas oder jemandem.
 - einen bestimmten Gegenstand, z.B. ein Heilmittel, ein Zauberding, ein altes Buch, ... → Warum?
 - eine Person, die ich dort finden könnte, z.B. jemanden, der vorher zum Turm aufgebrochen ist und nie zurückkam
- Ich mache das für jemanden, den ich liebe.
- Ich bin Zauberlehrling / Ritter / ... und wurde von meinem Meister / König / ... losgeschickt.
- Ich will eine Gefahr bekämpfen / bannen, die von dem Turm ausgeht und das Dorf / Königreich / ... bedroht.
- Ich bin eigentlich eine Fee und hoffe, im Turm eine Möglichkeit zu finden, ins Feenreich zurückzukehren.

Vorschläge für Spezialfähigkeiten

Hier habe ich ein paar Vorschläge bzw. Impulse für Spezialfähigkeiten aufgeschrieben. Zugehörige Attribute sind verhandelbar. ;)

Spezialfähigkeiten sind ein zusätzlicher Bonus für einen passenden Wurf.

z.B.: Steven möchte auf einen Baum Klettern. Er würfelt 3 sechseckige Würfel (=W6), addiert ein Attribut dazu (z.B. Stärke). Und weil er die Spezialfähigkeit Klettern hat, addiert er auch diese Punkte dazu.

Spezialfähigkeit	dazugehöriges Attribut (für die meisten Fälle)	Anmerkungen
Zaubern	Konzentration	
Alchemie	Intelligenz o. Konzentration	je nachdem, ob es um eine Handlung oder Wissen geht
Magiewahrnehmung	Wahrnehmung	
Adlerauge	Wahrnehmung	Beispiele für ähnliche Fähigkeiten: Riechen, Horchen, ...
Klettern	Stärke oder Geschicklichkeit	
Schwimmen	Stärke oder Ausdauer	
Tanzen	Ausdauer o. Geschicklichkeit	
Jagen	Geschicklichkeit oder Konzentration	z.B.: Fallen stellen, Spuren lesen
Schwertkampf	Kämpfen	
Bogenschießen	Kämpfen	Beispiele für ähnliche Fähigkeiten: Armbrustschießen.
Kochen	Geschicklichkeit o. Intelligenz	je nachdem, ob es um eine Handlung oder Wissen geht
Medizin	Geschicklichkeit o. Intelligenz	je nachdem, ob es um eine Handlung oder Wissen geht
Pflanzenkunde	Intelligenz	
Tierkunde	Intelligenz	
Mythen & Legenden	Intelligenz	
Schlösser knacken	Geschicklichkeit	
Verstecken / Tarnen / Schleichen	Geschicklichkeit	
Basteln	Geschicklichkeit	
Handwerk	Geschicklichkeit	z.B. Holzbearbeitung, Schmieden, ...
Malen / Zeichnen	Geschicklichkeit	
Lügen	Kommunikation	

Absicht erkennen	Willenskraft oder Wahrnehmung	= Erkennen, ob jemand lügt oder die Wahrheit sagt; erkennen, ob jemand dir freundlich oder feindlich gesonnen ist oder worauf gerade sein Fokus liegt
Überreden	Kommunikation	
Einschüchtern	Kommunikation	
Feilschen	Kommunikation	
Besänftigen	Kommunikation	
...		

Vorschläge für Besitztümer

Hier habe ich einige Impulse aufgeschrieben. Du kannst sie gerne als Inspiration nutzen.

- Laterne
- Zauberbuch
- Tagebuch
- Papier, Feder & Tinte
- Wanderstab
- Seil
- Messer
- Kompass
- Pfeife und Tabak
- Musikinstrument (z.B. Flöte, Laute, ...)
- ...

Vorschläge für Zauber

*Wenn du zaubern können möchtest, kannst du dir **bis zu 2 Zauber** aussuchen, die du beherrschst. Du kannst auch Ideen für eigene Zauber aufschreiben, sprich diese dann bitte mit mir ab. Du brauchst dafür die Spezialfähigkeit Zaubern **nicht**. Diese ist nur dafür da, falls du noch besser zaubern können möchtest.*

*Zauber wirkst du normalerweise mit **Konzentration**. Jeder erfolgreiche Zauber **kostet 2 Manapunkte**.*

Feuerball

schleudert einen Feuerball auf ein beliebiges Ziel; verursacht 2W6+4 Feuerschaden bei Erfolg

Schutz

gibt einem beliebigen Ziel in der Nähe für die nächsten 2 Runden +2 Verteidigung

Heilen

heilt ein beliebiges Ziel in der Nähe um 2W6+4 Lebenspunkte

Licht

erzeugt eine schwebende Lichtkugel (Lichtfarbe und Platzierung darf selbst bestimmt werden); kann maximal 5 Meter von dem/der Zaubernenden entfernt sein

Trugbild

beschwört eine Illusion (nur visuell, macht keine Geräusche o.Ä.); kann maximal 5 Meter von dem/der Zaubernenden entfernt sein und hält maximal 1 Minute; kann mit einer erfolgreichen Probe auf Willenskraft (Schwierigkeit: 12) durchschaut werden

Material für die Spielleitung

Das Abenteuer

Intro: Das Intro von *Moorhuhn - Der Fluch des Goldes* →

<https://www.youtube.com/watch?v=iCn5WX0hf0s>

alternativ die Musik aus dem Menü von *Moorhuhn - Der Schatz des Pharaos* →

<https://www.youtube.com/watch?v=kriF2QeQZps>

oder *Sphinx* (David Celeste) → <https://www.youtube.com/watch?v=ncbWyfdtCIQ>

oder etwas Ähnliches

Teil 1 - Aufbruch

Das Abenteuer beginnt in einem kleinen, namenlosen Dorf irgendwo im Nirgendwo am Rande eines dunklen Nadelwaldes.

Das Dorf besteht aus einer Ansammlung von Fachwerkhäusern und ein paar kleinen Gehöften, die sich um einen Dorfplatz mit Brunnen scharen.

Es gibt einen Schmied, einige Bauernhöfe, einen Bäcker einen Gerber, eine kleine Bierbrauerei und den Gasthof. Die Charaktere können bei den Leuten Waren kaufen (z.B. Essen als Reiseproviant bei den Bauernhöfen, beim Bäcker oder im Gasthof) oder für kleinere Arbeiten bezahlen (z.B. Reparatur und Pflege von Ausrüstung). Falls du Preise benötigst, kannst du dich in etwa an den Preisen für das Essen im Gasthof orientieren. Eine Übernachtung dort kostet ein Goldstück.

Aus dem Dorf heraus führt ein Weg Richtung Nordwesten. Folgt man ihm, gelangt man nach anderthalb Tagesmärschen zum nächsten Ort und zu einer Handelsstraße, die quer durch das Land führt. Die meisten Charaktere wissen das, da sie entweder von dort ins Dorf gekommen sind oder durch die Dorfgemeinschaft / Reisende davon erfahren haben.

Der andere Weg führt in den Wald hinein und später weiter zu einer alten Wassermühle an einem Fluss, wo das Mehl für das Dorf gemahlen wird.

Im Dorfgasthof

Beschreibung der Umgebung / Einführung in die Stimmung:

- kühler, grauer, wolkenverhangener Tag
- Die Charaktere befinden sich in einem kleinen, namenlosen Dorf am Rande eines großen dunklen Nadelwaldes.
- **Der Dorfgasthof:** eines der größten Gebäude im Ort; Erdgeschoss + oberes Stockwerk + Dachstuhl
 - innen warm und gemütlich, auch wenn es ein bisschen nach Rauch riecht; Es prasselt ein Feuer im Kamin.
 - mehrere grobe Stühle um vier Tische herum aufgestellt; auf den Tischen: kleine Kerzen auf Tontellerchen
 - An den Wänden hängen Felle und schmucklose Wandteppiche aus Wolle.
 - Eine Treppe führt nach oben, wo die Schlafkammern liegen. Sie knarzt, wenn man herauf- oder heruntergeht.
 - Eine Holztür führt vom Hauptraum in die Küche. Dort gibt es noch eine Treppe in den Keller, wo Vorräte und Werkzeug gelagert werden.
 - Oben gibt es einen Flur, von dem mehrere kleine Zimmer abzweigen. In den Zimmern stehen nur je ein Hocker aus Holz, ein Nachtopf und ein Feldbett, ein winziges Fenster mit Holzläden ermöglicht den Blick auf den Wald. Außerdem gibt es eine Luke, die hinauf zum Dachboden führt (verschlossen und verriegelt).
 - Man kann beim Wirt Essen und Trinken bestellen: Für eine Goldmünze bekommt man eine Mahlzeit bestehend aus einer Schale Gemüsesuppe mit Brot, einem Stück Käse und einem Apfel sowie ein Getränk der Wahl (ein Krug Bier, Wein, Wasser oder - für eine zusätzliche Goldmünze - heiße Milch mit Honig).

Die Charaktere befinden sich alle im Gasthof (oder kommen dort an) und warten auf den alten Joris, der ihnen noch einige Informationen zu dem Turm geben soll. Du kannst die Charaktere auch einzeln bzw. nach und nach einführen. Du kannst dazu die Charaktere fragen, wo sie sich gerade befinden und was sie tun oder alternativ eine Vorlage geben, mit der sie dann weiterspielen können.

Zum Beispiel: *"Grendel, du kommst gerade die Treppe aus dem ersten Stockwerk herunter, wo du geschlafen hast. Du siehst eine Gruppe aus Einheimischen und Fremden um einen Tisch sitzen, sonst ist der Gasthof bis auf den Wirt leer. Was möchtest du tun?"*

Vorlagensammlung - Charaktere können z.B.:

- im Gasthof übernachtet haben, weil sie von weiter weg angereist sind
- gerade den Gasthof betreten, weil sie nach einer Reise im Dorf angekommen sind oder weil sie im Dorf leben und den Gasthof aufsuchen
- im Dorf leben und für das Treffen oder etwas anderes in den Gasthof gekommen sein
- ...

Gründe für die Anwesenheit der Charaktere können sehr unterschiedlich sein. Du kannst dir im Vorfeld oder spontan etwas überlegen, was zu den Charakteren passt oder dies gemeinsam mit den Spielern konstruieren oder sie selbst konstruieren lassen.

>> *Was wollt ihr tun und/oder sagen, während ihr wartet?*

Der alte Joris

(Mehr über diesen Charakter steht im Dokument "NPCs" unter seinem Charakternamen.)

Joris hat den Turm einst im Wald gefunden und betreten. Das ist schon mehrere Jahrzehnte her. Er erinnert sich an nichts, was er im Turm gesehen und erlebt hat.

Was die Charaktere nicht wissen: Joris ist in Wahrheit kein Dorfbewohner, sondern ein Zauberer und er wohnt in dem alten Turm.

Ein Hinweis, wie man zum Turm kommt:

Joris erinnert sich, dass er das Dorf an einem ganz normalen Tag auf dem Pfad in Richtung *Alter Holzweg* verlassen hat und diesem eine Zeit lang gefolgt ist. An der Wegkreuzung ist er in Richtung Osten in den Wald gegangen. Warum, das weiß er nicht mehr so genau. Vielleicht hat er etwas im Wald gesucht. Auf seinem Weg durch den Wald sah er ein seltsames Licht und ging darauf zu. Nach einer Weile stand er auf einer Lichtung vor einem hohen steinernen Turm ohne Fenster und ohne Türen.

Ein Hinweis, wie man in den Turm hineinkommt:

Joris erinnert sich kaum daran, wie er den Turm betreten hat. Doch einige Dinge sind ihm im Gedächtnis geblieben. Er insistiert, dass die Charaktere auf jeden Fall klopfen müssten, um hineinzugelangen. Und er weiß aber auch noch genau, dass er einen Schlüssel benutzt hat, um die Tür aufzuschließen.

Die Tür des Gasthofs wird geöffnet. Zwei Personen, begleitet von einem kühlen Windhauch, treten ein: Der alte Joris wird von einer etwa vierzigjährigen Frau gestützt. Sie führt ihn zum Tisch der Gruppe, wo er sich auf einen der Stühle sinken lässt. Die Frau geht zum Wirt und kehrt mit einem Krug Wasser zurück.

Joris begrüßt die Gruppe und sagt, er sei gekommen, ihre Fragen zu beantworten. Er wartet dann auf die Fragen der Charaktere. Er wird auf ihre Fragen eingehen und ein wenig erzählen.

Es kann sein, dass Charaktere versuchen werden, Joris einzuschätzen oder ihn von etwas zu überzeugen o.Ä. In dem Fall könnt ihr eine vergleichende Probe würfeln. Die Attribute von Joris findest du in seinem Steckbrief im Dokument "NPCs".

Wenn jemand versucht, Joris einzuschätzen, kannst du das Würfelergebnis von Joris auch geheim halten und dem/der SpielerIn nur dessen Einschätzung mitteilen.

Sobald es keine Fragen mehr gibt, wird Joris sein Wasser austrinken, sich verabschieden und von seiner Begleiterin wieder hinausgeleiten lassen.

Bevor es richtig losgeht

>> *Was macht ihr, bevor ihr gemeinsam loszieht?*

Bevor sich die Gruppe nach dem Gespräch mit Joris in den Wald aufmacht, können sie noch die Gelegenheit nutzen, letzte Vorbereitungen zu treffen oder einfach Dinge ihrer Wahl zu tun. Sie können z.B. noch im Gasthof essen und/oder trinken, einkaufen gehen, ihre Waffen schärfen, eine Rüstung anlegen, ihr Gepäck überprüfen, plaudern, beten, usw.

Sobald alle bereit sind, kannst du zum nächsten Punkt übergehen:

Durch den Wald

Ambiente und/oder Musik: z.B. *DARK FOREST Ambience and Music - sounds of dark misty forest with ambient music* (Marta's Muses) → <https://www.youtube.com/watch?v=EUer-Tto1ZA>

oder *Autumn Sounds - Raven Bird Calls & Wind - 3 Hours - Pure Nature Ambience* (earthfm: nature sounds for sleep, calm, connection) →

<https://www.youtube.com/watch?v=la8W9iXFkzo>

oder *The Night of the Rabbit [OST] - Die Lichtung des Ersten Baumes* (Tilo Alpermann) →

<https://www.youtube.com/watch?v=WzoFz-iSYSA>

oder Ähnliches

Beschreibung der Umgebung / Einführung in die Stimmung:

- Eine Wolkendecke hängt über dem Wald.
- Das Sonnenlicht, das nicht von ihr verschluckt wird, dringt kaum durch die Wipfel der Fichten und Tannen zu den Charakteren hinunter.
- wenn sie Lichtquellen haben: Laternenlicht (o.Ä.) scheint (warm) durch das Halbdunkel
- Knacken dünner Zweige unter ihren Stiefeln, Krächzen von Raben und Hämmern von Spechten, sonst recht still
- leicht neblig, kühl

Falls jemand auf die Umgebung achten möchte:

Probe: Konzentration - Schwierigkeit 13



Erfolg: *Du hast das Gefühl, dass noch jemand außer euch hier ist/dass euch jemand folgt.*
(Auf Nachfrage, falls sich jemand umschaute, entdecken sie nichts. Joris folgt ihnen unsichtbar.)

Misserfolg: *Du hörst ein Rascheln ganz in der Nähe.*

Wenn sich der Charakter dorthin umdreht:

Du siehst eine Amsel, die durch das Unterholz hüpfte. Als sie dich sieht, flattert sie davon.

Die Wegkreuzung

Prüfung: Den sicheren Pfad verlassen

Die Gruppe erreicht eine Weggabelung, wo zwei Pfade von ihrem aktuellen Weg wegführen. Ein schiefer und schon etwas von Wind und Wetter mitgenommener Wegweiser aus Holz steht an der Kreuzung. In die Richtung, aus der die Gruppe kommt, steht ein längeres, unleserliches Wort. Zum Weg nach links deutet ein Schild mit der Aufschrift "Alte Mühle" und nach rechts ein Schild mit der halb verwitterten Aufschrift "...berg".

Die Charaktere müssen die richtige Richtung finden (= den Wald in Richtung Osten betreten):

Probe: Intelligenz oder Konzentration - Schwierigkeit 11 (mit Kompass 8)

(Die Charaktere können gern auch beschreiben, wie sie sich orientieren und ihren Erfolg oder Misserfolg mit ausspielen.)

Erfolg: Du kannst beschreiben (und/oder sie beschreiben lassen), wie sie sich orientieren (z.B. am Stand der Sonne, wobei das bei dem Wetter schwieriger ist, anhand von moosbewachsenen Bäumen, mithilfe eines Kompasses o.Ä.). Sie finden die richtige Richtung ohne große Probleme und du kannst zum Irrlicht überleiten.

Misserfolg: Sie finden zwar die richtige Richtung irgendwann, aber brauchen länger und/oder laufen einmal im Kreis, bevor du zum Irrlicht überleitest.

Das Irrlicht

Prüfung: Dem Etablierten nicht blind hinterherlaufen (trotz der Volksweisheit dem Irrlicht hinterherlaufen)

- alle sehen in einiger Entfernung ein Licht zwischen den Bäumen hervorscheinen

Probe: Intelligenz (evtl. mit der Spezialfähigkeit *Mythen & Legenden* (o.Ä.)) - Schwierigkeit 14

Erfolg: *Du hast von Irrlichtern gehört, die laut einer alten Volksweisheit Wanderer in die Irre führen. Man sagt ihnen nach, magisch zu sein.*

Misserfolg: *Du hast keine Ahnung, worum es sich bei diesem Licht handeln könnte. Vielleicht ist es die Laterne eines Hauses?*

Wenn die Charaktere dem Licht folgen, haben sie zwar das Gefühl, dem Licht immer näher zu kommen, doch sie erreichen es nie wirklich. Wenn sie kurz davor scheinen, das Licht zu erreichen, treten sie auf eine Lichtung und vor ihnen steht der Turm.

Wenn sie dem Licht nicht folgen, irren sie eine Weile im Wald umher. Lass ruhig etwas Zeit verstreichen. Du kannst ihnen das Licht noch einmal erscheinen lassen, wenn du möchtest.

Egal, ob sie dem Licht folgen oder nicht, erreichen sie irgendwann den Turm, aber wenn sie dem Licht nicht folgen, irren sie vorher mehrere Stunden herum, bekommen Hunger und sind am Turm etwas müde vom vielen Herumwandern.

Teil 2 - Der Turm

- Lichtung mit hohem Turm (ca. 50m hoch) aus grauem Stein, der auf den ersten Blick keine Fenster und Türen hat
- vor ihnen im Boden steckt ein Holzschild, auf dem geschrieben steht: Privatbesitz! Betreten verboten!!

Prüfung: Gegen die richtigen Regeln verstoßen (das Schild missachten und weitergehen)

Ein Weg hinein

Wenn die Charaktere den Turm untersuchen wollen, kannst du sie gern eine Probe auf **Konzentration o.Ä. (Schwierigkeit: 10)** würfeln lassen. In jedem Fall stellen sie fest, dass der Turm anscheinend wirklich weder Fenster noch Türen besitzt. Das ist allerdings ein Zauber. Wenn die Spieler an den Turm klopfen, erscheint unten eine metallbeschlagene Holztür und man kann sehr weit oben am Turm Fenster erkennen (das kannst du später abhängig von den ersten Proben machen oder ihnen einfach so sagen, wie du willst). Die Tür ist allerdings abgeschlossen. Es gibt nun mehrere Möglichkeiten:

- die Tür aufbrechen (das wird Joris später bemängeln)

- das Schloss knacken (das wird Joris später auch nicht genial finden, aber als mögliche Lösung akzeptieren und die Fertigkeit des Charakters anerkennen)
- den Schlüssel finden und benutzen (das wird Joris loben)
- (irgendetwas anderes, worauf die Spielerinnen und Spieler kommen könnten)

Den Schlüssel hat ein Tier deiner Wahl (z.B. Krähe, Frosch, Hirsch, Katze, ...) um an einem Band um den Hals hängen. Es ist im Prinzip der Schlüsselwächter. Wenn ein Charakter die Probe zum Untersuchen der Umgebung (siehe oben) geschafft hat, kann er/sie das Tier entdecken und die Gruppe kann entscheiden, wie sie versuchen wollen, an den Schlüssel zu kommen. Zum Beispiel: Das Tier fangen (**Probe mit Ausdauer**), das Tier anlocken (**Probe mit Kommunikation**), etc. Sie werden schnell merken, dass das Tier sprechen kann. Der Schlüssel-Wächter ist als kleine Prüfung gedacht und kann auch überredet werden oder auf einen Handel eingehen. Er könnte z.B. einen Gegenstand aus dem Besitz der Gruppe (kein Gold!) gegen den Schlüssel tauschen. An dieser Stelle kann auch eine **Probe mit Kommunikation (Schwierigkeit: 12)** gewürfelt werden.

Die Charaktere müssen also **Klopfen** (du kannst sie auch an die Worte von Joris erinnern, wenn sie das vergessen haben - wir gehen mal davon aus, dass die Charaktere sich das gemerkt haben, auch wenn die SpielerInnen das vielleicht vergessen haben) und **den Schlüssel bekommen oder die Tür anderweitig öffnen**. Sie können den Schlüssel auch finden, bevor die Tür erscheint.

Generell ist es nicht schlimm, wenn Misserfolge passieren. Du kannst auch entscheiden, dass sie bestimmte Dinge trotzdem schaffen und dafür eine Konsequenz in Kauf nehmen müssen. Zum Beispiel: Ein Charakter schafft es nicht, mit dem Tier zu verhandeln und muss einen für ihn schlechteren Handel eingehen. Oder: Ein Charakter schafft es, das Tier zu fangen, landet dabei aber im Matsch und ist nun von oben bis unten schlammig/verliert einen Gegenstand und bemerkt das aber erst später/wird von dem Tier verletzt (1W6 Punkte Schaden). Oder: Ein Charakter schafft es zwar, die Tür aufzubrechen, fällt dabei aber mit der Tür ins Haus und verletzt sich (1W6 Punkte Schaden). Oder: Ein Charakter schafft es zwar, das Schloss zu knacken, aber der dafür benutzte Gegenstand zerbricht dabei.

Du kannst da gerne auch selbst kreativ werden.

Das Erdgeschoss

Ambiente: z.B. *1 hour of Ambient Fantasy Music | Enchanted Lands - Volume 2* (The Guild of Ambience) → https://www.youtube.com/watch?v=zloj_yptWU0

- großer runder Raum mit Steinfußboden, auf dem ein Teppich mit einem bunten Muster liegt
- An der Decke hängt ein Kronleuchter aus Metall, auf dem Kerzen stecken (die erst aus sind und von selbst entflammen, sobald die Charaktere den Raum betreten)
- An den Wänden hängen Bilder von exotisch aussehenden Orten (was für die Spieler exotisch ist, kann unterschiedlich sein) - wenn man länger hinschaut, scheint sich auf den Bildern etwas zu bewegen, z.B. im Wind tanzende Blätter, fliegende Vögel, ein

dahinplätschernder Fluss / fließender Wasserfall etc.

- Neben der Tür steht ein Jackenständer mit einer Abstellmöglichkeit für Regenschirme und einer Hutablage (aus dunklem Holz und mit geschnitzten Verzierungen).
- Es gibt einen Treppenaufgang (steinerne Wendeltreppe), der nach oben führt. Links und rechts vom Anfang der Treppe steht jeweils eine Ritterrüstung.

Prüfung: Kampf

Sobald sich die Charaktere in Richtung Treppe nach oben bewegen wollen, erwachen die Ritterrüstungen zum Leben und greifen sie an. Selbst wenn die Charaktere an ihnen vorbeikommen und die Treppe hinauflaufen, folgen die Rüstungen ihnen. Sie müssen sie besiegen, um weiterzukommen. Wenn die Lebenspunkte der Rüstungen auf 0 fallen, zerfallen sie in ihre Einzelteile und bewegen sich nicht mehr. Die Charaktere können sie aber auch anderweitig außer Gefecht setzen, z.B. den Kronleuchter auf sie herabstürzen lassen oder sie entwaffnen, niederringen und anschließend fesseln oder jemand zaubert ein Trugbild von einem Zauberer, der den Rüstungen sagt, sie sollen aufhören zu kämpfen o.Ä.

Musik für den Kampf: z.B. *United we stand, divided we fall* (Two Steps from Hell) →

<https://www.youtube.com/watch?v=cwihowRMFJA>

oder *Goliath* (Scott Buckley) → <https://www.scottbuckley.com.au/2021/08/new-library-track-goliath/>

oder *The Storm Will Come* (Dream Cave) →

https://www.youtube.com/watch?v=AwsHYmRoo_4

oder etwas Ähnliches

Wenn die Rüstungen besiegt sind, kann die Gruppe einfach die Wendeltreppe nach oben gehen. Am Ende der Treppe finden sie eine Tür vor, die sich ohne Probleme öffnen lässt. Sie können den Raum dahinter betreten.

Das erste Stockwerk: Das Labor

Ambiente: z.B. *Mage's Tower | Will You Discover Their Secrets? Ambience | 1 Hour* (Michael Ghelfi) → <https://www.youtube.com/watch?v=F7k5rgeU6t8>

- großer runder Raum (ein klein wenig kleiner als das Erdgeschoss), keine Fenster
- gegenüber der Tür, aus der sie kommen, am anderen Ende des Raumes: Tür (verschlossen, bei näherer Prüfung abgeschlossen)
- an den Wänden: ein Schrank mit regulären Kochzutaten und Küchenwerkzeug, Regale aus dunklem Holz, die voll sind mit leeren und vollen Gläsern und Flaschen, Zaubertrankmaterialien in verschiedenen Behältern (z.B. Fledermauszähnen in Tonkrügen, Wurzelknollen in geflochtenen Körben, Rohrzucker in verschlossenen

Holzkästchen, einem Gewürzgläschen mit der Aufschrift "Gewürzmischung aus Indien - Vorsicht, scharf", ...) und Rollen mit (Zaubertrank-)Rezepten (z.B. Schrumpfungstrank, Durchlässigkeitstrank, Stärketrank, Trank des Feuerodems, Schlaftrunk, Rezept für Chili con Carne mit vegetarischem Hack)

- Von der Decke hängen Bündel vieler verschiedener getrockneter Kräuter.
- An einer Wand hängt ein Poster mit der Aufschrift: *Das Problem liegt in der Lösung.*
- in der Mitte des Raums: ein großer Tisch neben einem großen Eisenkessel über einem flackernden, knisternden Feuer
 - auf dem Tisch: Destillierapparat, Werkzeuge (z.B. Zangen, Messbecher, ...), eine halb ausgetrunkene Tasse Kaffee mit Milch, die da schon eine Weile zu stehen scheint
 - im Kessel: kochendes Wasser, das leise vor sich hin blubbert

Lösungen zum Weiterkommen

Die Charaktere können einen Trank brauen, der ihnen weiterhilft. Das kann ein Trank aus den Beispielen weiter oben sein oder eine Art von Trank, nach der sie fragen (z.B.: "Gibt es ein Rezept für einen Trank, der alles, was er berührt, in Gummi verwandelt?"). (Sie können auch einfach so einen Trank brauen, abfüllen und mitnehmen.)

Mögliche (Gruppen-)Probe zum Tränkebrauen: Intelligenz, Konzentration, Geschicklichkeit (je nachdem, was der Charakter tut) - Schwierigkeit 14 (+10 Schwierigkeit für jeden weiteren Charakter, der an der Probe teilnimmt, z.B. 34 bei 3 Charakteren)

Erfolg: Der Trank gelingt nach Wunsch.

Misserfolg: Der Trank gelingt, hat aber eine schlechtere/andere Wirkung als beabsichtigt, hält länger oder kürzer als beabsichtigt o.Ä. Alternativ kannst du beim Brauen etwas schiefgehen lassen, z.B.: Es fällt etwas ins Feuer, das eine Stichflamme hochgehen lässt, die einem Charakter die Augenbrauen versengt, etwas fällt herunter / kippt um und ...

Alternativ können sie versuchen, Tränke aus dem Schrank zu nehmen. Allerdings sind nicht alle von diesen Tränken (leserlich) beschriftet.

Wenn du Tränke improvisierst, nimm als Wirkzeit am besten eine Minute, wenige Minuten oder Ähnliches. Du kannst auch nach dem Erfolgsgrad des Tränkebrauens gehen und z.B. verpfuschte Tränke wirken lassen, aber sehr lang oder kurz (siehe oben). Die Charaktere können nur einen Trank brauen, danach ist das Wasser im Kessel alle.

Sie können auch versuchen, die Tür mit einer eigenen kreativen Lösung zu öffnen.

Zaubertrankrezepte (zwei Beispiele)

- 1 halbe Tasse Kaffee vom Vortag
- 1 Tüte Backpulver
- 2 Blätter Eisenkraut
- 1 halbe Alraunenwurzel, getrocknet und gemahlen
- 1 Prise Feenstaub

- 1 Sumpffroschauge (ganz - löst sich auf, wenn alles lange genug kocht)
- 1 zerstoßener Fledermauszahn
- 1 Schuss Kräuternessig (die Herbstmischung)
- 3 Tropfen Blut
- 7 Oleandersamen

Hinter der Tür führt eine Wendeltreppe weiter nach oben und endet schließlich vor einer weiteren Tür, die sich ohne Probleme öffnen lässt.

Das zweite Stockwerk: Die Bibliothek

Ambiente: z.B. *Wizard Room | Ambience | 2 hours* (Ambience Lab) →

<https://www.youtube.com/watch?v=lfQrDyqwRUQ>

oder *Magician's Study ❖ Fireplace Crackle and Mysterious Ambience | Fantasy (?)* (Blissful Existence) → <https://www.youtube.com/watch?v=ug3UFkytDI4>
oder etwas Ähnliches

- großer runder Raum (ca. 5 Meter Deckenhöhe), 3 Fenster in regelmäßigem Abstand zueinander (mit Glasscheibe, ohne Fensterläden → man kann nach draußen sehen)
- es ist angenehm warm, obwohl es keinen sichtbaren Kamin oder andere eine andere Wärmequelle gibt
- auf dem Boden: Steinboden mit einem Teppich in der Mitte, den ein buntes abstraktes Muster ziert. Sieht sehr selbstgemacht aus.
- an den Wänden:
 - Regale mit vielen verschiedenen Büchern und Schriftrollen (das **Grimoire** befindet sich auch hier)
 - eine Vitrine mit einer hübsch verzierten Holzflöte, einem Kelch aus grob gehauenen Kristallglas (leer), einer Maske mit Edelsteinen als Augen, einem steinernen Eichhörnchen, das eine Nuss umklammert und einem verschlossenen Kästchen aus Metall (in dem sich ein magisches Seil befindet)
- an der Decke: Man sieht eine Luke, die man öffnen könnte, wenn man rankommt (5 Meter über dem Boden)
- in der Mitte des Raums: Arbeitstisch bzw. Schreibtisch mit einem Stapel Bücher, etwas unbeschriebenem Papier, Feder & Tinte, einem Kaktus mit lila Blüten

- drei Schubladen mit Schreibwerkzeugen, zwei Lesebrillen, einer Lupe und einem Stapel Briefe und Postkarten
- eine Lesecke bestehend aus einem großen Ohrensessel, einem Beistelltisch (auf dem eine Kristallkugel auf einem Sockel steht) und einer von der Decke hängenden Laterne

Besonderes & Gefahren

Die **Kristallkugel** leuchtet, wenn man sich ihr nähert. Die Gruppe kann ihr insgesamt bis zu drei Fragen stellen, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Die Kugel wird mit einer sanften Stimme in ihren Köpfen wahrheitsgemäß antworten. Nach der dritten beantworteten Frage hört sie auf zu leuchten und bleibt stumm.

Die **Maske** in der Vitrine ist ein schwarzmagisches Artefakt. Sie ist aus dunklem, fast steinharten Holz gefertigt und besitzt Augen aus farblosem Kristall. Schaut man in diese Augen, muss man eine Probe auf Willenskraft ablegen.

Probe: Willenskraft (evtl. mit der Spezialfähigkeit *Schutzkette* (o.Ä.)) - Schwierigkeit 13

Erfolg: *Du fühlst dich ein wenig seltsam und musst kurz blinzeln. Du hast das Gefühl, dass du die Maske nicht zu lange ansehen solltest.*

Misserfolg: *Alles vor deinen Augen wird schwarz. Du kannst nichts mehr sehen. Der Effekt hält so lange an, bis der Charakter durch einen Zauber oder einen Gegenstand vom Einfluss dunkler Magie gereinigt wird.*

Der **Kelch** aus Kristallglas reinigt jeden, der daraus trinkt, vom Einfluss dunkler Magie.

Das **Kästchen** benötigt einen Schlüssel. Den Schlüssel kann man unter einem lockeren Stein des Fußbodens finden (**Probe** auf Konzentration, evtl. mit der Spezialfähigkeit *Suchen*; Schwierigkeit: 15). Im Kästchen befindet sich ein magisches Seil, das schlangenhaft nach oben steigt, wenn man auf einer Flöte spielt.

Die **Briefe** aus dem Schreibtisch: Eine Postkarte ist eine malerische Zeichnung in schwarzer Tinte, die einen Mann zeigt, der eine Schlange mit Flötenspiel besänftigt. Auf der Rückseite steht: *Herzliche Grüße aus dem Orient. Ich hoffe, mein kleines Mitbringsel sagt dir zu. Gruß, dein Vetter Basilius, PS: Von der Gewürzmischung immer nur einen gehäuften Teelöffel verwenden.*

Die anderen Briefe sind mit Wachs versiegelt, das sich unter keinen Umständen vom Papier lösen lässt.

Buchtitel (Beispiele)

- Lykanthropie - kein Grund zum Heulen
- Magische Unfälle
- Einführung in die Elementarmagie - Band I (und Folgebände)

- Schutz- und Bannkreise
- Das Einmaleins der Zahlenmystik
- Gegenstandsverzauberungen
- Wünsch dir was
- Schriftrollen mit Überschriften wie "Teleportationszauber", "Unsichtbarkeit", "Feueratem",
...
- ...

Möglichkeiten für den Aufstieg

in diesem Raum geht es einfach nur darum, die Luke zu öffnen und nach oben zu klettern. Die Gruppe muss selbst eine für sie passende Lösung finden. Man könnte z.B. Regale verschieben und daran nach oben klettern oder jemanden gemeinsam nach oben heben o.Ä. Man könnte eine Art Leiter improvisieren, Zauberei / Zaubertränke von unten / den indischen Seiltrick benutzen, oder oder oder ...

Im Raum befinden sich außerdem Dinge, die der ein oder andere Charakter sucht.

Die Turmspitze

Ambiente: z.B. *8 Hours Windy Forest For Sleep - Relaxing Sounds and Ambience - NO BIRDS ASMR* (The Sounds of Solitude) → <https://www.youtube.com/watch?v=ZfidKRE38A8>

Die Charaktere kommen wieder nach draußen. Ganz oben auf dem Turm weht der Wind um sie herum und sie sehen die Wipfel der Bäume unter sich. Sie sehen einen Tisch und mehrere Stühle und auf einem der Stühle sitzt Joris und trinkt eine Tasse Tee.

Du kannst abwarten, ob die Charaktere ihn selbst ansprechen oder du kannst sie ansprechen, wenn niemand die Initiative ergreift. Je nachdem, wie die Charaktere bis hierhin gehandelt haben, kann er sie loben und/oder tadeln. Er kann Charaktere für würdig oder unwürdig befinden und ihnen bei der Verfolgung ihrer Ziele helfen oder fragen, ob sie bei ihm in die Lehre gehen wollen. Er kann ihnen selbst dann helfen, wenn sie in seinen Augen unwürdig sind. Je nachdem, wie das Gespräch verläuft, können er und die Charaktere freundlich zueinander sein, aber es kann auch ein Konflikt entstehen.

Sollte es zu einem Kampf kommen, findest du die Werte und Fähigkeiten von Joris im Dokument "NPCs". Sollte Joris bei dem Kampf stark verletzt werden, wird er versuchen, zu fliehen (z.B. davonzufiegen, Illusionen zu benutzen o.Ä.). Er hat nicht die Intention, Leute zu töten, wird sich aber verteidigen, wenn er angegriffen wird.

Joris ist nicht sein richtiger Name, aber seinen richtigen Namen verrät er nicht.

Teil 3 - Epilog

Je nachdem, was die Charaktere erleben und wie ihr Gespräch mit Joris verläuft, kannst du das Abenteuer ausklingen lassen. Anbei ein paar Impulse, die du verwenden kannst, wenn du möchtest:

Freundliche Begegnung: Joris kann sie zurück zum Dorf bringen / begleiten. Vielleicht gibt er ihnen vorher Geschenke / Ratschläge etc. mit auf den Weg oder geht einen Handel mit jemandem ein. (Selbst wenn Joris Charaktere für unwürdig befindet, können sie einander freundlich begegnen.)

Nicht so freundliche Begegnung: Joris schnipst mit dem Finger und sie stehen unten vor dem Turm. Und/oder: Sie bekommen Hilfe oder etwas anderes von Joris, aber sie müssen auch etwas dafür geben und die Abmachung ist von Spannung geprägt. Und/oder: Joris gibt sich geschlagen und muss erkennen, dass die Charaktere stärker sind als er. Er gibt ihnen ihren Willen, ist ihnen aber jetzt feindlich gesonnen und schwört vielleicht sogar Rache. Vielleicht betrügt er die Charaktere auch und dreht ihnen ein "Geschenk" an, das einen Haken hat, z.B. ein Liebestrank, der zwar verliebt macht, aber auch gleichzeitig in einen Frosch verwandelt oder so. Oder er verschwindet einfach und die Charaktere bleiben allein auf der Spitze des Turms zurück.

Am **Ende** kannst du zusammen mit den Spielern und Spielerinnen einen Ausblick erzählen, wie es mit ihnen weitergeht. Gibt es Charaktere, die zusammen weiterziehen? Haben sie ihre Ziele erreicht und wenn ja, was wollen sie als nächstes tun? Haben sie etwas nicht erreicht und was wollen sie nun tun, um es vielleicht doch noch zu schaffen? Was nehmen sie sich aus ihrem Abenteuer mit?

Für den Ausklang des Abenteuers

Outro: Das Credits-Thema von *Moorhuhn - Der Schatz des Pharaos* oder *Der Fluch des Goldes*

→ <https://www.youtube.com/watch?v=ORtYb2HV814>

→ <https://www.youtube.com/watch?v=wVW4E8Qslx8>

oder *Forgotten Place* von Ulysse → <https://soundcloud.com/ulysseswork/forgotten-place>

oder *Ilumielle* von Jo Blankenburg → <https://www.youtube.com/watch?v=BPfzWZsszcw>

oder etwas Ähnliches

Das Abenteuer (Version 2)

Intro: Das Intro von *Moorhuhn - Der Fluch des Goldes* →

<https://www.youtube.com/watch?v=iCn5WX0hf0s>

alternativ die Musik aus dem Menü von *Moorhuhn - Der Schatz des Pharao* →

<https://www.youtube.com/watch?v=kriF2QeQZps>

Dieses Abenteuer ist düsterer/tragischer als das andere und hat einen anderen Twist. Variante mit "Joris hat seinen Namen verloren".

Teil 1 - Aufbruch

Im Dorfgasthof

Beschreibung der Umgebung / Einführung in die Stimmung:

Ambiente: *Fireplace Sounds - Medieval Tavern - Inn Ambience | 1 hour* (Guild of Ambience) →

<https://www.youtube.com/watch?v=cwihowRMFJA>

- kühler, grauer, wolkenverhangener Tag
- Die Charaktere befinden sich in einem kleinen, namenlosen Dorf am Rande eines großen dunklen Nadelwaldes.
 - **Ansammlung von Fachwerkhäusern scharf sich um einen Dorfplatz mit Brunnen?**
 - **Es gibt einen Schmied, einige Bauernhöfe, ...**
- **Der Dorfgasthof:** eines der größten Gebäude im Ort; Erdgeschoss + oberes Stockwerk + Dachstuhl
 - innen warm und gemütlich, auch wenn es ein bisschen nach Rauch riecht; Es prasselt ein Feuer im Kamin.
 - mehrere grobe Stühle um vier Tische herum aufgestellt; auf den Tischen: kleine Kerzen
 - An den Wänden hängen Felle und schmucklose Wandteppiche aus Wolle.
 - Eine Treppe führt nach oben, wo die Schlafkammern liegen. Sie knarzt, wenn man herauf- oder heruntergeht.

- Eine Holztür führt vom Hauptraum in die Küche. Dort gibt es noch eine Treppe in den Keller, wo Vorräte und Werkzeug gelagert werden.
- Oben gibt es einen Flur, von dem mehrere kleine Zimmer abzweigen. In den Zimmern stehen nur je ein Hocker aus Holz, ein Nachtopf und ein Feldbett, ein winziges Fenster mit Holzläden ermöglicht den Blick auf den Wald. Außerdem gibt es eine Luke, die hinauf zum Dachboden führt (verschlossen und verriegelt).
- Man kann beim Wirt Essen und Trinken bestellen: Für eine Goldmünze bekommt man eine Mahlzeit bestehend aus einer Schale Gemüsesuppe mit Brot, einem Stück Käse und einem Apfel sowie ein Getränk der Wahl (ein Krug Bier, Wein, Wasser oder - für eine zusätzliche Goldmünze - heiße Milch mit Honig).

Die Charaktere befinden sich alle im Gasthof (oder kommen dort an) und warten auf den alten Joris, der ihnen noch einige Informationen zu dem Turm geben soll. Du kannst die Charaktere auch einzeln bzw. nach und nach einführen. Du kannst dazu die Charaktere fragen, wo sie sich gerade befinden und was sie tun oder alternativ eine Vorlage geben, mit der sie dann weiterspielen können.

Zum Beispiel: *"Grendel, du kommst gerade die Treppe aus dem ersten Stockwerk herunter, wo du geschlafen hast. Du siehst eine Gruppe aus Einheimischen und Fremden um einen Tisch sitzen, sonst ist der Gasthof bis auf den Wirt leer. Was möchtest du tun?"*

Vorlagensammlung - Charaktere können z.B.:

- im Gasthof übernachtet haben, weil sie von weiter weg angereist sind
- gerade den Gasthof betreten, weil sie gerade nach einer Reise im Dorf angekommen sind oder weil sie im Dorf leben und den Gasthof aufsuchen
- im Dorf leben und für das Treffen oder etwas anderes in den Gasthof gekommen sein
- ...

Gründe für die Anwesenheit der Charaktere können sehr unterschiedlich sein. Du kannst dir im Vorfeld oder spontan etwas überlegen, was zu den Charakteren passt oder dies gemeinsam mit den Spielern konstruieren oder sie selbst konstruieren lassen.

>> *Was wollt ihr tun und/oder sagen, während ihr wartet?*

Der alte Joris

Joris ist **[hier Personenbeschreibung einfügen]**.

Joris hat den Turm einst im Wald gefunden und betreten. Er erinnert sich an nichts, was er im Turm gesehen und erlebt hat. Was die Charaktere nicht wissen: Joris hat im Turm seinen Namen verloren **[+ elaborieren]**.

Ein Hinweis, wie man zum Turm kommt:

Joris erinnert sich, dass er das Dorf an einem ganz normalen Tag auf dem Pfad in Richtung *Alter Holzweg* verlassen hat und diesem eine Zeit lang gefolgt ist. An der Wegkreuzung ist er in Richtung Osten in den Wald gegangen (WArum?) Er sah ein seltsames Licht und ging darauf zu. Nach einer Weile stand er auf einer Lichtung vor einem riesigen steinernen Turm ohne Fenster und ohne Türen.

Ein Hinweis, wie man in den Turm hineinkommt:

Joris erinnert sich kaum daran, wie er den Turm betreten hat. Doch ihm schweben die Worte "Klopft an, so wird euch aufgetan" im Kopf herum, wenn er daran denkt, wie er hineinkam.
+Der richtige Schlüssel öffnet die Tür.

Die Tür des Gasthofs wird geöffnet. Zwei Personen, begleitet von einem kühlen Windhauch, treten ein: Der alte Joris wird von einer etwa vierzigjährigen Frau gestützt. Sie führt ihn zum Tisch der Gruppe, wo er sich auf einen der Stühle sinken lässt. Die Frau geht zum Wirt und kehrt mit einem Krug Wasser zurück. Sie schenkt Joris ein Glas ein.

Joris begrüßt die Gruppe und sagt, er sei gekommen, ihre Fragen zu beantworten. Er wartet dann auf die Fragen der Charaktere. Er wird auf ihre Fragen eingehen und ein wenig erzählen.

Es kann sein, dass Charaktere versuchen werden, Joris einzuschätzen oder ihn von etwas zu überzeugen o.Ä. In dem Fall könnt ihr eine vergleichende Probe würfeln. Die Attribute von Joris findest du hier: ...

Wenn jemand versucht, Joris einzuschätzen, kannst du das Würfelergebnis von Joris auch geheim halten und dem/der SpielerIn nur dessen Einschätzung mitteilen.

Sobald es keine Fragen mehr gibt, wird Joris sein Wasser austrinken, sich verabschieden und von seiner Begleiterin wieder hinausgeleiten lassen.

Bevor es richtig losgeht

>> Was macht ihr, bevor ihr gemeinsam loszieht?

Bevor sich die Gruppe nach dem Gespräch mit Joris in den Wald aufmacht, können sie noch die Gelegenheit nutzen, letzte Vorbereitungen zu treffen oder einfach Dinge ihrer Wahl zu tun. Sie können z.B. noch im Gasthof essen und/oder trinken, einkaufen gehen, ihre Waffen schärfen, eine Rüstung anlegen, ihr Gepäck überprüfen, plaudern, beten, usw.

Sobald alle bereit sind, kannst du zum nächsten Punkt übergehen:

Durch den Wald

Beschreibung der Umgebung / Einführung in die Stimmung:

- Eine Wolkendecke hängt über dem Wald.
- Das Sonnenlicht, das nicht von ihr verschluckt wird, dringt kaum durch die Wipfel der Fichten und Tannen zu den Charakteren hinunter.
- wenn sie Lichtquellen haben: Laternenlicht (o.Ä.) scheint (warm) durch das Halbdunkel
- Knacken dünner Zweige unter ihren Stiefeln, Krächzen von Raben und Hämmern von Spechten, sonst recht still
- leicht neblig, kühl

Falls jemand auf die Umgebung achten möchte:

Probe: Konzentration - Schwierigkeit 12

Erfolg

Misserfolg

Die Wegkreuzung

...

Die Charaktere müssen die richtige Richtung finden:

Probe: Intelligenz oder Konzentration - Schwierigkeit 12 (mit Kompass 8)

Erfolg

Misserfolg

Das Irrlicht

- alle sehen in einiger Entfernung ein Licht zwischen den Bäumen hervorscheinen

Probe: Intelligenz (evtl. mit der Spezialfähigkeit *Mythologie*) - Schwierigkeit 14

Erfolg

Teil 2 - Der Turm

Ein Weg hinein

...

Das Erdgeschoss

...

Das erste Stockwerk: Das Labor

...

Das zweite Stockwerk: Die Bibliothek

...

Die Turmspitze

...

Teil 3 - Epilog

...

Für den Ausklang des Abenteuers

Outro: Das Credits-Thema von *Moorhuhn* - *Der Schatz des Pharaos* oder *Der Fluch des Goldes*

→ <https://www.youtube.com/watch?v=ORtYb2HV814>

→ <https://www.youtube.com/watch?v=wVW4E8Qslx8>

NPCs

Der Wirt

Name: Thore

- Mensch, Mitte 30, männlich
- Aussehen: groß und schlank; dunkle, kurze, strubbelige Haare; kantiges Gesicht; nussbraune Augen; trägt ein Leinenhemd mit einer Weste darüber und eine Hose aus Wolle sowie ein Paar Mokkasins aus Leder
- hat den Gasthof von seinem Vater geerbt, der vor einigen Jahren verstorben ist (an einer Krankheit) und führt ihn zusammen mit seiner Mutter und seiner Frau; hat 3 Kinder im Alter von 3 bis 10 Jahren
- ist an sich zufrieden mit dem ruhigen Leben im Dorf und dankbar dafür, aber manchmal hat er auch ein wenig Fernweh und beneidet die Reisenden, die bei ihm einkehren, oder langweilt sich, weil so wenig passiert

Attribute

Stärke	2	Intelligenz	2
Geschicklichkeit	1	Willenskraft	2
Ausdauer	2	Konzentration	1
Kämpfen		Kommunikation	4

Die Begleiterin von Joris

Name: Nima

- Mensch, Anfang 40, weiblich
- Aussehen: dünn, fast schon hager; heller Hautton, der aber durch das viele Arbeiten draußen ein wenig dunkler geworden ist; lange braune Haare, die sie meist in einem geflochtenen Zopf trägt; dunkelbraune Augen; bisschen große, gerade Nase und herzförmiges Gesicht mit hohen Wangenknochen; raue Hände (vom vielen Arbeiten); trägt ein einfaches Kleid aus Leinen, darüber eine Jacke aus Wolle, um den Hals ein Lederband mit einem geschnitzten Holzanhänger und auf dem Kopf ein Kopftuch

- ist die Schwester eines Bauern aus dem Dorf und bereits verwitwet; hat bereits fünf erwachsene Kinder; lebt und arbeitet auf dem Hof ihres Bruders
- ist eine ruhige, fast schon stille Person, die sich aber viel um andere kümmert und auch den alten Joris ab und an besucht und unterstützt

Attribute

Stärke		Intelligenz	3
Geschicklichkeit	2	Willenskraft	3
Ausdauer	2	Konzentration	1
Kämpfen		Kommunikation	3

Joris

Joris ist von der Erscheinung her ein Mann von etwa sechzig Jahren. Er wäre wohl etwas über 1,80m groß, wenn er nicht so einen krummen Rücken hätte. Seine Haut ist wettergegerbt, sein Haar silberfarben und schon etwas dünner. Er trägt seinen Bart etwas länger, in einem kleinen geflochtenen Zopf. Joris trägt ein einfaches Hemd und eine Hose aus Leinen, darüber einen langen Mantel aus Wolle und halbhohe Lederstiefel. Seine Augen sind wasserblau und wirken, oberflächlich betrachtet, etwas trüb. Ab und an funkeln sie jedoch wie die neugierigen Augen eines unternehmungslustigen Kindes.

Tatsächlich sieht Joris in seiner echten Gestalt fast genauso aus. Jedoch ist viel von seiner Vergesslichkeit, körperlichen Trägheit, Altersschwäche und Trübheit seines Blicks nur gespielt. Und dieses Verhalten legt er ab, wenn er sich zu erkennen gibt. Trotzdem ist er noch von einigen Problemen des Alters geplagt: Sein Rücken macht ihm zu schaffen und seine Sinne sind nicht mehr so scharf wie früher - um diese zu verbessern nutzt er meist ein Schlückchen Zaubertrank im Frühstückstee.

Attribute

Stärke		Intelligenz	4
Geschicklichkeit		Willenskraft	4
Ausdauer		Konzentration	4
Kämpfen		Kommunikation	2

Spezialfähigkeiten

Zaubern (mit *Konzentration*)+2

Alchemie (mit *Intelligenz* oder *Konzentration*)+2

Kräuterkunde (mit *Intelligenz*) +1

Kampf

Lebenspunkte: 40

Manapunkte: 24

Verteidigung: 10

Geschwindigkeit: 10

Zauber

Feuerball

schleudert einen Feuerball auf ein beliebiges Ziel; verursacht 2W6+4 Feuerschaden bei Erfolg

Schutz

gibt einem beliebigen Ziel in der Nähe für die nächsten 2 Runden +2 Verteidigung

Heilen

heilt ein beliebiges Ziel in der Nähe um 2W6+4 Lebenspunkte

Licht

erzeugt eine schwebende Lichtkugel (Lichtfarbe und Platzierung darf selbst bestimmt werden); kann maximal 5 Meter von dem/der Zaubernenden entfernt sein

Trugbild

beschwört eine Illusion (nur visuell, macht keine Geräusche o.Ä.); kann maximal 5 Meter von dem/der Zaubernenden entfernt sein und hält maximal 1 Minute; kann mit einer erfolgreichen Probe auf Willenskraft (Schwierigkeit: 12) durchschaut werden

Doppelgänger

erzeugt einen Doppelgänger von sich selbst (Platzierung darf selbst bestimmt werden); kann mit einer erfolgreichen Probe auf Willenskraft (Schwierigkeit: 12) durchschaut werden

Unsichtbarkeit

der Zaubernde wird unsichtbar; hält maximal 1 Minute; kann mit einer erfolgreichen Probe auf Willenskraft (Schwierigkeit: 12) durchschaut werden

Schweben

versetzt den Zaubernden in den Zustand des Schwebens; derjenige kann sich frei im Raum bewegen, jedoch nicht mehr als 100m über dem Erdboden

Telekinese

der Zaubernde kann einen Gegenstand seiner Wahl innerhalb von 5 Metern beliebig bewegen

Wahrheit

kann auf ein beliebiges Ziel innerhalb von 5 Metern gewirkt werden; das Ziel muss eine Willenskraft-Probe (Schwierigkeit: 12) bestehen, sonst kann er/sie für 1 Minute nicht lügen

Inventar

Als Joris der Alte trägt er nichts weiter bei sich. Wenn die Charaktere ihn auf dem Turm antreffen, hat er einen **Heiltrank** (heilt bei Benutzung 10 LP) und einen **Manatrank** (füllt bei Benutzung 10 MP auf) dabei.

Ritterrüstung

Attribute

Stärke	3	Intelligenz	
Geschicklichkeit	2	Willenskraft	
Ausdauer	5	Konzentration	
Kämpfen	3	Kommunikation	

Kampf

Schaden: 1W6+7

Lebenspunkte: 35

Verteidigung: 12

Geschwindigkeit: 9

Hintergrundinformationen zu den Charakteren

Lady Sansa

Die Halskette

Sie ist schon seit mehreren Generationen in der Familie - seit sie einen Handel mit Akáshia eingegangen sind, einer mächtigen Zauberin. Sie haben immense Macht und großen Wohlstand er- und behalten. Dafür müssen die Erben immer ihr erstgeborenes Kind an Akáshia übergeben, sobald dieses volljährig wird.

Der Zauber von Akáshia verleiht dem Erben bzw. der Erbin der Familie die Schutzfähigkeit. Sie funktioniert also auch ohne das Schmuckstück, solange es mindestens einmal feierlich von der Erbin / dem Erben getragen wurde.

Das Verschwinden von Sansas Eltern

Der Gedanke, Sansa hergeben zu müssen, brach ihren Eltern fast das Herz. Sie entschieden gemeinsam, Sansa nicht zu Akáshia zu bringen und suchten sie auf, um mit ihr zu verhandeln. Akáshia war unzufrieden damit, doch sie ging auf den Handel ein, den Sansas Eltern ihr vorschlugen: Sie beide würden an Sansas Stelle gehen.

Joris weiß von diesen Hintergründen nichts, aber er kann Sansa anbieten, ihr bei der Suche zu helfen. Laut ihm ist das Gerücht, dass sein Turm etwas mit ihrer Familie zu tun hat, tatsächlich nur ein Gerücht und nichts weiter. Wenn er Sansas Halskette genauer untersucht, kann er feststellen, dass diese von Akáshia gemacht wurde.

Vargan

Das Artefakt

Der Gral, den Vargas sucht, befindet sich tatsächlich in dem Turm. Wer daraus trinkt, der wird von dunkler Magie gereinigt. Er sieht aus wie ein großer, grob gehauener Kelch aus Kristallglas ohne besondere Verzierungen.

Der Fluch, den Vargan brechen will, wurde von der Zauberin Akáshia über seinen Stamm gesprochen, weil der Anführer der Orks einen geheimen Vertrag mit ihr geschlossen hatte, jedoch seinen Teil der Abmachung nicht eingehalten hat.

Sein Buch

Das Buch ist alt und schon ein bisschen zerfleddert, eine Ansammlung von vergilbten Pergamentseiten in einem braunen Ledereinband, auf dem nichts draufsteht. Wenn man das Buch aufschlägt, sieht man, dass die Seiten mit (für die Charaktere) unleserlichen Symbolen vollgeschrieben sind.

In dem Buch ist das gesammelte Wissen der Ork-Schamanen aufgeschrieben. Allerdings sind sie auch die einzigen, die die Schrift in dem Buch lesen können.

Seine Tränke

Türkisfarbener in einem eckigen Fläschchen: 3 Schlucke.

Wer einen Schluck aus der Flasche trinkt, kann eine Minute lang nur die Wahrheit sagen. Man ist nicht gezwungen zu sprechen, kann aber beim Sprechen nicht lügen.

Orangefarbener in einem runden Fläschchen: 3 Schlucke.

Wer daraus trinkt, kann 5 Minuten lang Unsichtbares sehen.

Grüner in einem zylinderförmigen Fläschchen: 5 Schlucke.

Wenn man einen Schluck nimmt, verwandelt man sich für 5 Minuten in ein Tier. Welches Tier, das ist bei jedem einzelnen Schluck zufällig. Du kannst einen W6 würfeln und die entsprechende Zahl aus der Tabelle nehmen oder einfach selbst bestimmen:

1	Kaninchen
2	Spatz
3	Igel
4	Eidechse
5	Hirschkäfer
6	Frosch

Vargan kann im Labor einen Hinweis auf seinen türkisfarbenen Wahrheitstrank finden. Joris weiß zu den anderen Tränken nichts, da sie aus geheimen Ork-Schamanen-Rezepturen hergestellt wurden. Doch er kann anbieten, bei der Analyse zu helfen. Die Rezepte stehen auch in Vargans Buch, doch dieses kann ja nur von Ork-Schamanen gelesen werden...

Torukmakto Exelsior

Ein Ring aus Onyx mit einem orangefarbenen Kristall als Schmuckstein war Teil seines Kriegsbeutels. Torukmakto mag gedacht haben, dass es einfach ein außergewöhnliches Schmuckstück ist, doch der Magier Rasmund Rifaltas sucht danach, um die verborgenen magischen Eigenschaften des Rings für sich zu nutzen...

Anna

Lexikon mit Heilpflanzen

Detailreiche Zeichnungen der verschiedenen Pflanzen und ihres Aufbaus schmücken die sonst dicht beschriebenen Seiten. Bei einigen Einträgen sind ein paar Passagen durchgestrichen und mit Kritzeleien versehen worden.

Anna kann die meisten typischen Heilpflanzen (z.B. Salbei, Beinwell, Kamille, Ringelblume) darin nachschlagen. Durch die Bilder und Beschreibungen zu ihrem Vorkommen (z.B. typische Standorte, Blütezeit etc.) kann man so eine Hilfe beim Zuordnen von Pflanzen in der Wildnis bekommen und auch einige Informationen über deren Wirkung nachlesen, die man nicht im Gedächtnis hat.

Gerald Hans von Amücken, der Erste

Das Grimoire

Das Grimoire ist von außen ein unscheinbares, in dunkles Leder gebundenes Buch. Auf der Vorderseite ist mit goldener Farbe ein Symbol aufgemalt, das alle vier Elemente in sich vereint. Wenn man das Buch aufschlägt, scheinen die Seiten zuerst leer, füllen sich aber nach und nach mit magischen Runen und Schrift. Blättert man durch das Buch, erkennt man, dass die letzten Seiten fehlen und es ist deutlich sichtbar, dass sie herausgerissen wurden.

Das Buch befindet sich schon länger im Besitz von Joris, der es hütete und studierte. Allerdings fehlen einige wichtige Seiten am Ende des Buches, die laut Joris vom Zauberer Rasmund Rifaltas herausgerissen und gestohlen wurden. Ohne sie ist das Grimoire nicht vollständig.

Die anderen Zauberer: Akáshia und Rasmund Rifaltas

Joris kennt sie beide. Sie sind weder gut noch böse, verfolgen aber ihre eigenen Ziele und Moralvorstellungen. Joris sieht sie beide eher als Rivalen, auch wenn er nicht im direkten Konflikt mit ihnen steht und in gewissen Situationen auch mit ihnen zusammenarbeiten würde. Beide sind seiner Ansicht nach sehr mächtig und gefährlich.

Akáshia

Sie macht gerne Pakte / magische Verträge mit anderen. Wenn sie ihr Wort gibt, steht sie auch dazu und sie kann es gar nicht leiden, wenn jemand sein Wort bricht. Sie ist eine der Wenigen, die Rifaltas aufspüren können. Warum sie dazu in der Lage ist ... sagen wir, das ist ihr Geheimnis. Joris kennt dieses Geheimnis nicht, aber er weiß um ihre Fähigkeit. Wenn die Charaktere mit ihm über Rifaltas sprechen, könnte er sie darauf hinweisen.

Rasmund Rifaltas

Er ist ein aufstrebender Magier, der die Grenzen der Welt und des Möglichen sprengen will. Von seinen Unternehmungen weiß so gut wie Niemand und auch Joris kann nur erahnen, was er vorhat. Zudem kann Joris nicht sagen, wo Rifaltas sich gerade aufhält und weiß nur, dass Rasmund Rifaltas die letzten Seiten aus dem Grimoire herausgerissen und gestohlen hat.

Akáshia und Rasmund Rifaltas sind beide zusammen mögliche Überleitungen in eine Fortsetzung bzw. deren Aufhänger. Beide haben mit den Hintergrundgeschichten einiger Charaktere zu tun und die vollständige Auflösung dieser Geschichten liegt nicht am Ende dieses Abenteuers.