

Der vergessene Turm

Einführung

„Der vergessene Turm“ ist ein kurzes D&D – Abenteuer für 4 Charaktere der 3. Stufe. Du kannst das Abenteuer leicht an deine Gruppe oder in deine Kampagne anpassen, indem du die Anzahl der Gegner entweder verringerst oder erhöhst. Die NSC's kannst du in einer der Klassenstufen steigern oder reduzieren. Der in *Kursiv – rot* geschriebene Text sollte entweder der Runde vorgelesen oder mit eigenen Worten vorgetragen werden.

Hintergrundgeschichte

Ein dunkler Magier namens Varus Berlyne (Magier 19) hatte vor 3 Jahrhunderten einen Magierturm im Wald inne, den er hauptsächlich für das Studium an den Ebenen sowie der Ausbildung seiner Schüler nutzte. Als dieser Ort immer mehr zum Mittelpunkt des Bösen wurde und sich die Überfälle von Dämonen auf die umliegenden Dörfer häuften, sendete der damalige König ein Herr aus, um den Turm vom Antlitz der Welt zu tilgen. Nach dem ruhmreichen Sieg des königlichen Heeres und dem angeblichen Tod des Turmherrn wurde dank der Druiden, das Leben im Wald wieder normalisiert und der Turm geriet im Laufe der Zeit in Vergessenheit.

Aktuell

Die Gruppe bekommt in einem kleinen Dorf Informationen über eine geheimnisvolle Person, die Abenteurer anwerben soll, um ein gefundenes Portal im Wald zu durchschreiten. Gold und noch größere Schätze würden auf diejenigen warten, die genug Mut aufbrächten.

Die Person ist ein alter Mann mit grauem Bart, der die Gruppe bittet, ihm ein altes in Ziegenleder gebundenes Buch aus den Ruinen zu bergen, zu denen man durch das Portal gelangt. Er wird auf Fragen über den Zielort und die Beteiligung an diesem Unternehmen nur antworten, dass er zu alt und zu schwach für eine solche Aufgabe sei. Als Belohnung erhält jeder Charakter der Gruppe 800 GM. Natürlich können alle Schätze, die gefunden werden, auch behalten werden.

Der alte Mann ist Dearex Prestyn (Magier 18), der letzte Schüler des Magiers, der den Turm bewohnte. Bevor er der Schlacht um den Turm entkommen konnte, sah er noch wie sein stark geschwächer Meister unter einer einstürzenden Mauer begraben wurde. Ob der Meister in den Gewölben des alten Turms die Zeit überdauert hat, weiß er nicht. Die Druiden haben vor diesen vielen Jahren gute Arbeit geleistet und so hat er bis jetzt noch nicht den ehemaligen Standort des Turms herausfinden können. Über Zauber kann man den alten Turm nicht betreten, da dieser vor einfachen Teleportationszaubern geschützt ist und der genaue Standort bekannt sein muss. Er selbst benötigte Jahrzehnte, um zu mindest das Portal, umschlossen von zwei riesigen Eichen, finden zu können. Nun hat er es endlich freilegen und aktivieren können. Somit ist der Eingang in die Gewölbe des alten Turms frei aber der Ausgang auch? Den einzigen Gegenstand, den er der Gruppe mit auf den Weg geben kann, ist ein Papyrus, das einen unbekanntes Zauber enthält. Was dieser Zauber bewirkt, kann er nicht sagen, da das Papyrus so alt wie der Turm selbst ist. Er fand das Papyrus nach seiner Flucht in einer seiner Robentaschen. Wie war es nur da herein gelangt?

Das unterste Stockwerk des Turms ist magisch geschützt worden und somit gegen Wasser, Pilze und Kleintiere unempfindlich. Alle Türen, Gänge und Ausrüstungsgegenstände wurden, soweit nicht anders beschrieben, nach den Standardwerten des Spielleiter Handbuchs gestaltet.

1. *Sobald eine Lichtquelle diesen quadratisch kleinen Raum erhellt, fällt euch direkt die alte schwere, gut gearbeitete Tür in der Südwand ins Auge. Die Wände bestehen aus solidem Mauerwerk und der Boden ist mit aufeinander abgestimmten Steinblöcken gepflastert. Die Luft ist trocken und den Boden bedeckt eine dicke graue Staubschicht.*
Durch das Portal gibt es kein Zurück. In der Südseite des Raumes befindet sich eine verschlossene alte Holztür (Zerbrechen SG 18 / Schlösser öffnen 20).
2. *Durch die geöffnete Tür seht ihr nur noch Reste des zerstörten Portals aus einem Berg voller Schutt und Geröll ragen.*
Das Portal, welches das Gegenstück zu dem in Gebiet 1 darstellt, wurde beim Einsturz der Decke völlig zerstört.
3. *Dieser Raum ist mit zwei staubbedeckten leeren Regalreihen ausgestattet.*
Dieser alte Lagerraum ist leer.

Der vergessene Turm

4. *Nachdem ihr die alte Holztür geöffnet habt, wandert euer Blick von einem Bett an der Westwand über einen Tisch mit Stuhl zu einer kleinen Kommode mit Gravuren an der Ostwand.*
Das einzig interessante in diesem Zimmer eines Schülers ist die Kommode mit seinem wenigen Hab und Gut. Eine der Kommoden ist mit einer einfachen Feuerfalle (Feuerschaden 1W4+2; automatisches Rücksetzen; Suchen SG:17; Falle entschärfen SG: 18) gesichert. Das Hab und Gut dieses Lehrlings besteht aus einer normalen rauhen Wollrobe, festem Schuhwerk, sowie einigen persönlichen Sachen wie beispielsweise einer Familienbrosche oder einigen Gold- bzw. Silbermünzen im Gesamtwert von 5W20+100 GM.
5. *Nachdem die Tür von euch geöffnet wird, erscheint eine Wendeltreppe aus feinstem Marmor im Schein der Kerzen der Wandleuchter.*
Auf den Kerzen liegt der Zauber „Dauerhaftes Licht“. Der natürlich gearbeitete Türrahmen zu diesem Raum ist ein Portal auf eine andere Ebene, wo nur eine Treppe existiert. Diese unendliche Treppe endet immer an der Ausgangsposition. Wird der Zauber von der Papyrusrolle vor der Tür laut vorgelesen, wird der Zauber für 1W4 Runden gebannt und man kann die tatsächliche Treppe sehen und benutzen.
Wie ein Schleier verschwindet die Marmortreppe und eine Steinwendeltreppe aus massiven Blöcken kommt zum Vorschein die nach oben führt. Nur eure Lichtquellen erhellen den Raum.
Das Erklimmen der Treppenstufen stellt keine besonderen Herausforderungen an die Gruppe. Der untere Raum war magisch vor dem Verfall der Jahrhunderte geschützt worden. Der Gegensatz zeigt sich in der oberen Etage (weiter Gebiet 15).
6. *An beiden Enden dieses mit dem Staub der Jahrhunderte bedeckten Ganges befindet sich ein Symbol in die südliche Wand eingelassen. Dieses kopfgroße Symbol ist meisterhaft mit einer unglaublichen Präzision aus dem Stein gehauen worden. Bei dem Anblick läuft es euch eiskalt den Rücken herunter, aber ihr seid auch auf eine gewisse Art und Weise von dieser Handwerkskunst fasziniert.*
Dieses in die Wand eingelassene Gebilde ist das Siegel einer chaotisch – bösen Gottheit (Wissen Religion SG: 10). Die verborgene Drehtür kann nur geöffnet werden, indem der versteckte Knopf am göttlichen Siegel betätigt wird (Suchen SG: 19). Die Tür schließt sich nach einer Runde automatisch. Falls sich zu diesem Zeitpunkt Charaktere im Türbereich aufhalten, erleiden diese einen Schaden von 1W6 SP. Bei erfolgreichem Reflexwurf halbiert sich der Schaden.
7. *Nachdem ihr das Schloss der Holztür aufgebrochen habt, blickt ihr in einen Raum, dessen Wände mit Schiefer verkleidet sind. An der östlichen Wand steht eine Art Lesepult und ihr könnt noch schwach weiße magische Zeichen und Symbole auf dem schwarzen Schiefer ausmachen.*
Der steckende Schlüssel hat sich im Schloss verkeilt (Schlösser öffnen SG: 17). Dieser Raum ist früher als Unterrichtsraum genutzt worden. Durch die nördliche Ausrichtung des Altars des Chaotisch – bösen Gottes in Gebiet 11 versuchte Varus Berlyne, seine Schüler in seinen Einflussbereich zu ziehen und sie zu verdorbenen Untergebenen zu bekehren. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Zauberkunde (SG: 10) findet man heraus, dass der Zauber „magisches Geschoss“ als letztes unterrichtet wurde.
8. *Als ihr die Eisentür öffnet, die an den Innenseiten mit Stoff ausgelegt ist, kommt euch ein Schwall an Gerüchen von Gewürzen bis zu Salzen entgegen. Der Raum beherbergt drei Regale, in denen die unterschiedlichsten Zauberkomponenten gelagert werden. Viele verderbliche Komponenten haben nur noch einen farbigen Rand auf dem Holz hinterlassen oder sind einfach zu Staub zerfallen.*
Die verschlossene Eisentür (Schlösser öffnen SG:21) ist mit einer Falle gesichert. Diese „Blitzfalle“ verursacht 3W6 Punkte Elektrizitätsschaden. Bei erfolgreichem Reflexwurf halben Schaden (Suchen SG:23, Falle entschärfen SG:20). Dieser Raum dient als Vorratslager für Zauberkomponenten sowie Zauberkomponenten. Die Utensilien wie Stecken oder Stäbe sind bei dem Kampf um den Turm verwendet worden. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Suchen (SG:20) findet man hier noch einige brauchbare Komponenten (Phiole mit Schwarzpulver bietet sich für Gebiet 15 an, wenn SL möchte, dass die Gruppe den Treppenausgang nimmt).

Der vergessene Turm

9. *Als ihr diesen Teil der Etage des Turm betretet, fällt euch direkt eine Auswölbung an der Südwand auf. Dieses spiegelverkehrte Siegel habt ihr bereits gesehen aber dieses Mal bedeckt es einen ganzen Wandabschnitt. Es sieht so aus, als wäre die Wand mit dem Symbol aus einem einzigen Steinquader gehauen worden. Auch dieses mal seit ihr von dieser Handwerkskunst fasziniert. Als ihr vor das Siegel tretet, wird Euch kalt und ihr merkt, wie ihr eine gewisse Neigung verspürt, einige Köpfe einzuschlagen.*

Dieser Gang ist von beiden Seiten durch eine Illusionswand geschützt. Wird der Zauber gebannt (SG:20) oder angezweifelt (RW Wille:15) wird der Gang sichtbar. Das Siegel auf der südlichen Wand ist bis auf die Größe identisch mit denen in Gebiet 6. Der Altar aus Gebiet 12 strahlt eine starke Aura chaotisch – böser Energie durch das Siegel in Richtung Unterrichtsraum (Gebiet 7).

10. *Diese kunstvoll geschnitzte schwarze Holztür ist mit grausigen Schlachtszenen geschmückt. Die Klinke hat die Form eines Totenschädels.*

Die erste angebrachte „Feuerfalle“ (Feuerschaden 1W4+5; automatisches Rücksetzen; Suchen SG:18; Falle entschärfen SG: 20) kann durch einen Knopf in der Nasenhöhle des Schädels deaktiviert werden. Die zweite „Feuerfalle“ (Feuerschaden 1W4+5; automatisches Rücksetzen; Suchen SG:22; Falle entschärfen SG: 22) ist gesinnungsbezogen. Bei jeglicher Berührung durch eine Kreatur, die nicht Chaotisch Böse ist, wird die Feuerfalle ausgelöst und die Tür bleibt verschlossen. Wird die Tür aufgebrochen (Härte 18; Schadensreduzierung -/Stich + Hieb; TP 100; Zerschlagen SG:28), so fängt sie an den beschädigten Stellen an zu bluten.

Dieses edel eingerichtete Zimmer kann nur einer Person gehört haben; dem Turmbesitzer selbst. An der Nordwand steht ein Ledersessel mit einem kleinen Bestelltisch. Die Pfeife des Magiers liegt immer noch in seiner Halterung, dessen Pfeifenkopf wie ein Totenschädel geformt ist. Auf einem Lesepult im hinteren Teil des Zimmers liegt ein graues aufgeschlagenes Buch und im süd-östlichen Teil des Raumes befindet sich ein elegant gearbeiteter Kleiderschrank. An der Ostwand steht eine kleine Kommode mit einer Figur einer fünfköpfigen Hydra. Die Köpfe der Kreatur lauern auf Beute.

Das Magierbuch enthält 7 Zauber des 3. – 5. Grades und ist nicht an dieses Zimmer oder diese Etage gebunden. Der Kleiderschrank beherbergt 3 einfache Roben aus Wolle und eine Winterrobe (Kälteresistenz +10). Die Köpfe der Hydra sind mit einem Mechanismus für das Öffnen von Geheimtüren gekoppelt (nicht magisch). Mit zwei der Köpfe betätigt man die Türen zum Gebiet 11 und den Flur zu Gebiet 13. Ein Kopf öffnet die Hinterwand des Kleiderschranks sowie das Bücherregal auf der Westseite von Gebiet 9. Die verbliebenen zwei Köpfe sind mit Elektroschockfallen belegt (Elektrizitätsschaden 1W6+5; automatisches Rücksetzen; Suchen SG:20; Falle entschärfen SG: 22).

11. *Nachdem ihr die schwere Holztür geöffnet habt schweift euer Blick über einige Reihen leerer Bücherregale. In der Mitte des Raumes steht eine Säule, die die Form einer abstoßenden Kreatur hat. Um die Säule stehen vier schwere Eichentische mit den passenden Stühlen. Diesen Raum hat schon lange niemand mehr betreten.*

Auf den Bücherregalen der Bibliothek liegt der Zauber „dauerhaftes Trugbild“. Wird der Zauber gebannt (SG:20) oder angezweifelt (RW Wille:15) ist erkennbar, dass die Regale doch nicht so leer sind, wie es schien.

Die Leere der Regale scheint vor euren Augen zu verschwimmen und ihr könnt schemenhaft die Umrisse von Bücherreihen erkennen. Nach wenigen Augenblicken sind die Regalreihen mit den unterschiedlichsten Arten von Büchern gefüllt.

Beim durchforsten der Regale (Suchen SG:12, Zauber „Magie entdecken“: Aufleuchten der Zauberbücher) entdeckt man 3 Zauberbücher mit insgesamt 20 Zaubern des 0. – 2. Grades. Zahlreiche andere Bücher berichten von Gerüchten und Geschichten über längst verschollene magische Artefakte, verschwundene Königreiche und deren Schätze als auch über Kräuter- und Heilkunde. Diese Bücher können alle gelesen und kopiert werden. Wird jedoch versucht, sie über die Türschwelle der Bibliothek zu tragen, teleportieren sie sich selbst an den angestammten Platz zurück. Wird auf die Zauberbücher der Zauber „Magie bannen“ Teleportationszauber angewandt, aktiviert sich eine Feuerfalle, die ausschließlich auf das Buch gerichtet ist und dieses zerstört. Hinter dem letzten Bücherregal an der West- als wohl auch an der Ostwand befindet sich ein Durchgang zu Gebiet 13 bzw. zu einem Flur, der zu Gebiet 12 führt. Das Regal schwenkt wie eine Tür zur Seite, wenn ein versteckter Schalter in einem Astloch betätigt wird (Suchen SG:20).

Der vergessene Turm

12. *Als ihr einen Blick in den Raum hinter der offen stehenden Tür wagt, fällt euch direkt ein Altar aus grauem Granit auf, der in an der nördlichen Wand direkt unter dem Siegel in all seiner Verdorbenheit erstrahlt. Der Altar sowie das Siegel sind mit zwei Fackeln an den Wänden flankiert. Ihr fühlt euch unwohl und ihr spürt in euch einen kalten Zorn gegen Kreaturen anschwellen, die euch vor langer Zeit einmal Unrecht getan haben.*

Auf die Fackeln an den Wänden ist der Zauber „Dauerhafte Flamme“ gewirkt worden. Im Tempel und im Gang davor ist die Gruppe in diesem ungeschützten Wirkungsbereich dem Einfluss des Altars ausgeliefert. Der permanente Zauber „Unheiliger Ort“ (kann nicht gebannt werden) sowie die ständige Einflüsterung Böses zu tun und ein lange vergessenes Unrecht endlich zu rächen, wirken hier sehr stark auf die Gruppenmitglieder ein. Je länger sich eine einzelne Kreatur in diesem Wirkungsbereich aufhält, so wahrscheinlicher wird es, dass einige Gruppenmitglieder Streit provozieren werden (RW alle 3 Runden: Wille SG:15). Bei dreimaligem Versagen des RW (muss nicht nacheinander geschehen) verschiebt sich die Gesinnung des Charakters eine Stufe Richtung Chaotisch – Böse.

13. *Dieser Gang endet nach einigen Metern. Der einzige Ausgang ist in Form einer starken Eichentür auf der Ostseite in die gemauerte Wand eingelassen.*

Die Tür in der Ostwand führt zu Gebiet 14. Gegenüber dieser Tür befindet sich eine Geheimtür, die zu dem Flur von Gebiet 12 führt. Diese Tür öffnet sich nur, wenn der Name des zutreffenden Gottes des Tempels in Gebiet 12 laut gelobpreist wird. (Härte 22; Schadensreduzierung -/Stich + Hieb; TP 120; Zerschlagen SG:20)

14. *Die offen stehende Tür offenbart einen schwachen flackernden Lichtschein, der von zwei Fackeln an der Nord- und Südwand stammt. Ein in den Steinboden eingeätztes Pentagramm bildet den Mittelpunkt des Raumes, worauf ein feines Pulver fachmännisch verteilt wurde. Ihr erkennt keinerlei Unregelmäßigkeiten in den Pulverformen und Symbolen, welche das Pentagramm schmücken. Umringt von den Symbolen erkennt ihr im Schein der Fackeln die Silhouette einer wunderschönen Frau. Sie steht genau im Zentrum des Pentagramms.*

Auf die Fackeln an den Wänden ist der Zauber „Dauerhafte Flamme“ gewirkt worden. Der Zauberstaub befindet sich immer noch genau an der Stelle, an der Varus Berlyne ihn vor so vielen Jahren verteilt hatte. In der Mitte des Pentagramms befindet sich seit dieser Zeit ein „Succubus“ Dämon. Er hat die Gestalt einer humanoiden Frau angenommen, als er die Stimmen von Menschen vernommen hat (Wenn die Gruppe nur aus Nichtmenschen bestehen sollte, muss die Gestalt vom SL angepasst werden). Ihm ist seit seiner Beschwörung jeden Tag der erfolgreiche RW versagt worden, und so sitzt er seit über dreihundert Jahren in dieser Falle. Er wird versuchen, einige Charaktere zu verführen und ihnen einen Tauschhandel vorzuschlagen. Er verspricht ihnen Macht und Reichtum und andere schöne Beigaben, wenn sie den Schutzkreis aufheben oder den Kreis beschädigen (RW Wille SG:17). Gehen einige Charaktere auf diesen Vorschlag ein, entsteht Zwietracht in der Gruppe und der Dämon versucht, die Gruppe nach seiner Befreiung nach und nach zu schwächen (Lebenskraftentzug durch Kuss) und zu dezimieren. Er hofft aber auch, seinen Beschwörer und Peiniger in diesen Gemäuern ausfindig machen zu können.

Bei den weiteren Begegnungen hält er an seiner Rolle fest und sucht den Schutz der Gruppe. Wenn die Gruppe von dem alten Mann berichtet, nimmt der Dämon an, dass es sich bei diesem um Varus Berlyne handelt. Wird der Dämon vor der Begegnung mit Dearex Prestyn enttarnt, nimmt er seine wahre Gestalt an und kämpft, bis seine TP unter 10 sinken. Danach ergreift er die Flucht und versucht sich an einen anderen Ort auf der Etage zu teleportieren oder ihn zu verlassen (Da der Turm durch Teleportationszaubern nicht betreten werden kann, können diese auch nicht benutzt werden, um ihn zu verlassen).

Kreaturen: - Dämon „Succubus“; 37 TP; Werte im Monsterhandbuch Englisch 3.5 S. 47

Der vergessene Turm

15. *Als ihr die Tür am oberen Treppenabsatz öffnet, kommt euch kalte und feuchte Luft entgegen. Ihr habt das Gefühl, als würdet ihr ein Grab betreten. Durch den Moos- und Flechtenbewuchs auf dem Boden und an den Wänden könnt ihr immer noch die präzise Steinmetzkunst bestaunen, die auch in dieser Etage angewandt wurde. Vereinzelt bilden sich Rinnsale an den Wänden und ihr seht kleine Echsen sowie Maden und andere Würmer in den Ecken und Kanten der Steinplatten. Baumwurzeln haben sich durch die Decke gegraben und hängen nun bis Augenhöhe in diesem Treppenraum. Der Treppenteil, welcher weiter hinauf führt, ist durch Geröll, Erde und Wurzeln versperrt.*

Hier wurde das Portal auf den letzten Treppenabsatz gewirkt, welches auf die Ebene mit nur einer Treppe führt. Sie funktioniert wie die in Gebiet 5. Der obere verschüttete Treppenteil ist von dem Portal nicht betroffen und führt aus den Turmkellern an die Oberfläche. Man befindet sich ungefähr 2 m unter der Erde. Es befindet sich kein Baum direkt über dem Treppenausgang. Eine andere Möglichkeit ist, sich den Weg frei zu sprengen oder zu graben (Herabfallende Gesteinsbrocken SP 2W6; RW: Reflex SG:15 Schaden halbiert; die Chancen zum Freilegen eines Ausgangs aus den Kellergewölben liegt beim SL). Wenn ein Zauberkundiger oder Kleriker den Zauber „Magie entdecken“ anwendet, erscheint ein schwaches Leuchten durch das Geröll. Das Zeichen stammt von dem Streitkolben eines Angreifers, dessen rechte Hand in Form von Knochen die Waffe immer noch umschließen. Es handelt sich bei der Waffe um einen „guten silbernen Streitkolben +2“ (Bei bösen Kreaturen doppelter Schaden).

16. *Die Garniere der Tür baumeln an der Innenseite des Türrahmens, der Rest dieses Raums ist mit drei länglichen Holzhaufen geschmückt, die sich von Westen nach Osten ziehen. Zwischen den von der Decke hängenden Wurzeln hat sich eine dicke Schicht Spinnenweben gelegt. Fast die ganze Decke ist damit überzogen.*

Dies ist ein alter Vorratsraum, der jetzt von einer riesigen monströsen Spinne beansprucht wird. Sie lässt die Charaktere erst näher kommen, um dann den Überraschungseffekt zu nutzen, wenn sie aus ihrer Behausung in der süd- westlichen Ecke durch die Wurzeln geschützt einen Sturmangriff wagt.

Kreaturen: - Riesige monströse Spinne; 56 TP; Werte im Monsterhandbuch Englisch 3.5 S. 289

17. *Nachdem ihr das verrostete Schloss der schweren Eisentür geöffnet habt, findet ihr die ehemalige Waffenkammer des Turms vor. In den Schwerthalterungen an der Ost- und Westwand finden sich nur noch verrostete Klingen und die Armbrüste. In den Gestellen an der Westwand sind bereits alle verrottet. An der Nordwand seht ihr noch die Überreste des Regals, welches die Rüstungen vor so ewig langer Zeit vor Schmutz und Wasser schützen sollte. Jetzt liegen auch die restlichen Rüstungsgegenstände, die sich noch im Regal befunden haben, verrostet unter den Resten des Regals.*

Das verrostete Schloss (Öffnen SG:18) ist das einzige Hindernis, welches zwischen den Charakteren und der ehemaligen Waffenkammer liegt. Die alte Eisentür (Härte 14; Schadensreduzierung -/Stich + Hieb; TP 65; Zerschlagen SG:18) kann aber auch roher Gewalt nicht lange Stand halten. Alle Gegenstände sind verrostet und haben keinen nennenswerten Wert mehr.

18. *Von der ehemaligen Holztür hängen nur noch die Garniere in der Wand. Das Schloss liegt mit einigen vermodernden Holzresten auf dem mit Moos bewuchernden Steinboden. Einige kleine Spinnen laufen darüber. Im Raum selbst seht ihr nur noch die Überbleibsel der alten Einrichtung. Einige Stühle, sowie zwei Tische und eine alte Kommode die in ihre Bestandteile zerfallen vor sich hin modern. In den oberen Ecken und in den Wurzeln haben sich einige Spinnen eingenistet. Es riecht modrig und verfault.*

Dieser Raum diente früher als Aufenthaltsraum für die nicht Dienst habende Wache. Massenhaft kleine monströse Spinnen haben sich hier eingenistet. In den verwitternden Resten der alten Einrichtung findet man noch einige Gold- (5W12) und Silbermünzen (8W12) und eine alte verrostete Laterne.

Kreaturen: - 5W6 kleine monströsen Spinne; 4-6 TP; Werte im Monsterhandbuch Englisch 3.5 S.

Der vergessene Turm

19. *Als ihr versucht, die alte verklemmte Eisentür zu öffnen, bricht der Türsturz ein. Ihr hört, wie nach und nach die Decke des ganzen Raumes einstürzt und den Zugang unpassierbar macht. Was auch immer dieser Raum beherbergte, es ist mit dem Einsturz für euch unerreichbar geworden.*
Durch den Einbruch des Türsturzes entsteht im Umkreis von 3m vor der Tür Schaden durch herabfallende Gesteinsbrocken (SP 2W6; RW: Reflex SG:15 Schaden halbiert) des Türsturzes und der Decke. Der Zugang zu diesem Gebiet ist verschüttet und bei dem Freilegungsversuch würde erneut Schaden durch nachbrechendes Geröll entstehen. Der Gang ist noch passierbar (Klettern SG:14; sonst nachrutschendes Geröll; SP 1W6; RW: Reflex SG:18 Schaden halbiert).
20. *Dieser lang gezogene in Nischen abgetrennte Raum war früher als Unterkunft für die Wache bestimmt. Jetzt ist der ganze Raum durch herabhängende Wurzeln und eingestürzte Deckenteile gekennzeichnet. In der Westwand ist eine offen stehende, verrostete Eisentür eingelassen und Geröll hat die Eisentür im Osten verschüttet. In einigen Nischen befinden sich noch die Holz- und Eisenreste von Truhen und einigen Betten.*
Die mit Geröll verschüttete Eisentür im Osten kann nicht bewegt werden. Hier und dort findet man unter den Trümmern aus Stein und Holz noch Reste der Vorratstruhen mit deren Inhalt. In diesen Truhen haben die Wachen ihr wenig Hab und Gut aufbewahrt. Hier finden sich kleinere Gegenstände aus Gold und Silber bis zu einem Gesamtwert von 12W10 + 500 GM (Suchen SG: 17).
21. Dieser Raum war wohl früher die Bleibe des Kommandanten der Turmwache gewesen. Jetzt ist er mit Geröll und Trümmern verschüttet. Die Eisentür im Süden hängt nur noch an einer Angel und die im Osten ist durch Geröll verschüttet.
22. *Dieser Gang ist genau so kalt und nass wie der Rest der ganzen Etage. Die Wurzeln, die aus der Decke sprießen wie Pilze aus dem Boden, sind mit einem Netz verwoben, das durch die Tropfen den Schein eurer Lichtquellen in allen möglichen Farben wieder spiegelt.*
In den Spinnenweben zwischen den Wurzeln lauern etliche mittelgroße monströse Spinnen und einige große monströse Spinnen.
Kreaturen: - 2W6 mittelgroße monströsen Spinne; 11-13 TP; Werte im Monsterhandbuch Englisch 3.5 S. 288
- 1W3+1 große monströsen Spinne; 23-26 TP; Werte im Monsterhandbuch Englisch 3.5 S. 289
23. *Die Reste der alten Holztür liegen auf einem Berg aus Geröll, Erde und wuchernder Wurzeln.*
Dieser Raum ist bis zur Tür voll von Geröll, Erde und Wurzeln, wo sich allerdings viele Schreckensratten ein Nest gebaut haben.
Kreaturen: - 3W4 Schreckensratten; 6-7 TP; Werte im Monsterhandbuch Englisch 3.5 S. 64
24. *In diesem Raum gibt es nichts weiter als einen großen Erdhaufen, der aus Holz, Stein, Erde, Gras und Blättern besteht.*
In dem aufgehäuften Berg aus Holz, Stein, Erde, Gras und Blättern haben sich zwei Schreckensdachse ihr Nest gebaut. Sobald die Gruppe den Raum betritt, greift einer den am nächsten stehenden Charakter an. Wenn seine TP bis auf 10 gefallen sind, lässt er sein Nest und Revier im Stich und flüchtet durch einen Riss zwischen Decke und Wand oberhalb seiner Behausung. Der Zweite greift erst eine Runde später in den Kampf ein und versucht den Charakter in die Zange zu nehmen. Der Riss ist so hinter den herabhängenden Wurzeln versteckt, dass man ihn nur sehen kann, wenn man das Nest betritt oder gezielt die Wand und Decke absucht (Suchen SG:19). Kleine Kreaturen passen ohne jegliche Mühe hindurch und können auf allen Vieren 3 m bis an die Oberfläche klettern (SG:14). Mittelgroße Kreaturen müssen den Gang verbreitern (Aufwand ca. 3 Stunden ohne Geräte; Klettern SG:18).
Kreaturen: - 2 Schreckensdachse; 31-33 TP; Werte im Monsterhandbuch Englisch 3.5 S. 62

Der vergessene Turm

Als ihr die Schenke des kleinen Städtchens betretet zieht euch ein angenehmer Geruch von gebratenem Huhn in die Nase und ihr seht, wie gerade ein neues Fass Bier angeschlagen wird. Der alte Mann wartet bereits in einer Ecke an einem runden Tisch auf euch und sein Buch. Der Tisch hat genau die Anzahl freier Stühle, wie Gruppenmitglieder vorhanden sind. Vor jedem Stuhl liegt ein gut gefüllter Lederbeutel auf dem Tisch und ein gefüllter Humpen Bier steht mit einer weißen Schaumkrone daneben.

Wenn der Dämon die Gruppe immer noch begleitet:

Dearex Prestyn hat durch einige Erkenntniszauber bereits ausfindig machen können, dass die Gruppe erfolgreich bei der Suche war und noch einen unangenehmen Gast mit sich führt.

Als euer neues Gruppenmitglied die Schenke betritt, erstarrt es wie von Geisterhand zu einer lebenden Salzsäule. Der alte Mann erhebt sich von seinem Stuhl und lässt mit einer Handbewegung die Maskerade des Dämonen fallen. Ihr blickt in ein düsteres Gesicht einer humanoiden Frauengestalt mit langen Fingern und Fledermausflügeln. Durch die entblößten Reißzähne tropft Speichel aus den Mundwinkeln. Das rote Haar, welches sonst wie züngelnde Flammen auf dem Kopf herumtanzt, steht senkrecht hoch. Nach einigen Augenblicken löst sich die Kreatur langsam in Nichts auf und der alte Mann setzt sich wieder auf seinen Platz.

Dearex Prestyn nimmt das Buch entgegen und verabschiedet sich, nachdem er noch in einem letzten Zug seinen Humpen geleert hat.

Als Dearex Prestyn durch seine Erkenntniszauber wusste, dass seine Abenteurer erfolgreich waren, vernichtete er das Portal zwischen den Eichen und machte sich danach auf den Weg in die Schenke.

Wenn der Dämon die Gruppe nicht mehr begleitet:

Dearex Prestyn nimmt das Buch entgegen und verabschiedet sich, nachdem er noch in einem letzten Zug seinen Humpen geleert hat.

Als Dearex Prestyn durch seine Erkenntniszauber wusste, dass seine Abenteurer erfolgreich waren, vernichtete er das Portal zwischen den Eichen und machte sich danach auf den Weg in die Schenke.

Der vergessene Turm

ANHANG

◆ **Dearex Prestyn:** Elf; Magier 18; HG 18; TW 18W4+18; TP 64; INI +2; BR 9 m.; RK 24 (GE +2, Magierrobe +5, Rüstungsarmschienen +3, Amulett der natürlichen RK +4); A Nahkampf +11/+6 (1W6+2, Kampfstab +2), Fernkampf +11/+6; BA; BE Dämmerlicht, RW +2 Zauber, Immunität gegen Schlaf-Effekte; GES N; RW REF +8, WILL +12, ZÄH +7; ST 10, GE 14, KO 12, IN 22, WE 12, CH 12.

Fertigkeiten & Talente: Konzentrieren +26, Schrift entschlüsseln +27, Wissen (Arkane) +27, Wissen (Geographie) +22, Wissen (Geschichte) +27, Wissen (Gewölbe) +22, Wissen (Lokales) +27, Zauberkunde +31; Schriftrollen anfertigen, Neigung zur Magie, Abhärtung, Im Kampf zaubern, Waffenfokus „Energiestrahl“, Waffenfokus „Magiegeschoss“, Trank brauen, Zauber ausdehnen, Zauber verstärken, Zauberreichweite erhöhen.

Ausrüstung:

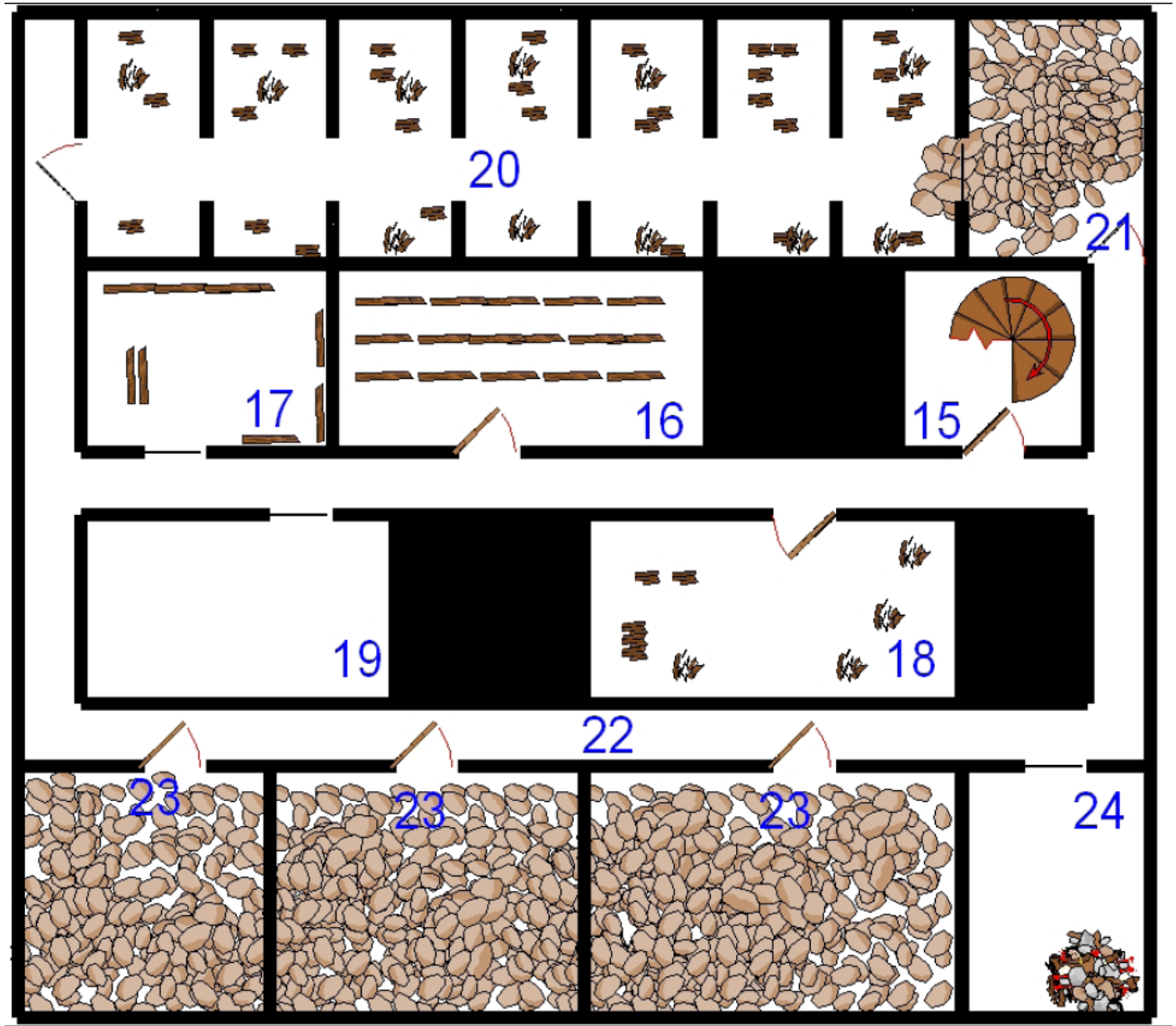
Vorbereitete Zauber (4/6/6/5/5/5/3/3/2): Grad 0 – Magie entdecken (2), Magie lesen (2); 1. Grad – Magisches Geschoss (3), ; 2. Grad – ; 3. Grad – ; 4. Grad – ; 5. Grad – ; 6. Grad – ; 7. Grad – ; 8. Grad – ; 9. Grad – ;

Zauberbuch: Grad 0 – Alle Zauber aus dem Spieler – Handbuch; 1. Grad – Alle Zauber aus dem Spieler – Handbuch; 2. Grad – Alle Zauber aus dem Spieler – Handbuch; 3. Grad – Alle Zauber aus dem Spieler – Handbuch; 4. Grad – Alle Zauber aus dem Spieler – Handbuch; 5. Grad – Alle Zauber aus dem Spieler – Handbuch; 6. Grad – Alle Zauber aus dem Spieler – Handbuch; 7. Grad – Alle Zauber aus dem Spieler – Handbuch; 8. Grad – Dimensionsschloss, Regenbogenwand, Flammende Wolke, Mächtiger Bindender Ruf, Monster herbeizaubern VIII, Aufspüren, Moment der Eingebung, Mächtiges Brüllen, Polarstrahl, Sonnenfeuer, Abschirmung, Mächtigere Untote erschaffen, Verdorren, Antipathie, Magische Bande, Sympathie; 9. Grad – Befreiung, Einkerkelung, Regenbogensphäre, Monster herbeizaubern IX, Tor, Zuflucht, Schatten, Entzug von Lebenskraft, Gestaltwandel, Massen-„Monster festhalten“;

Der vergessene Turm

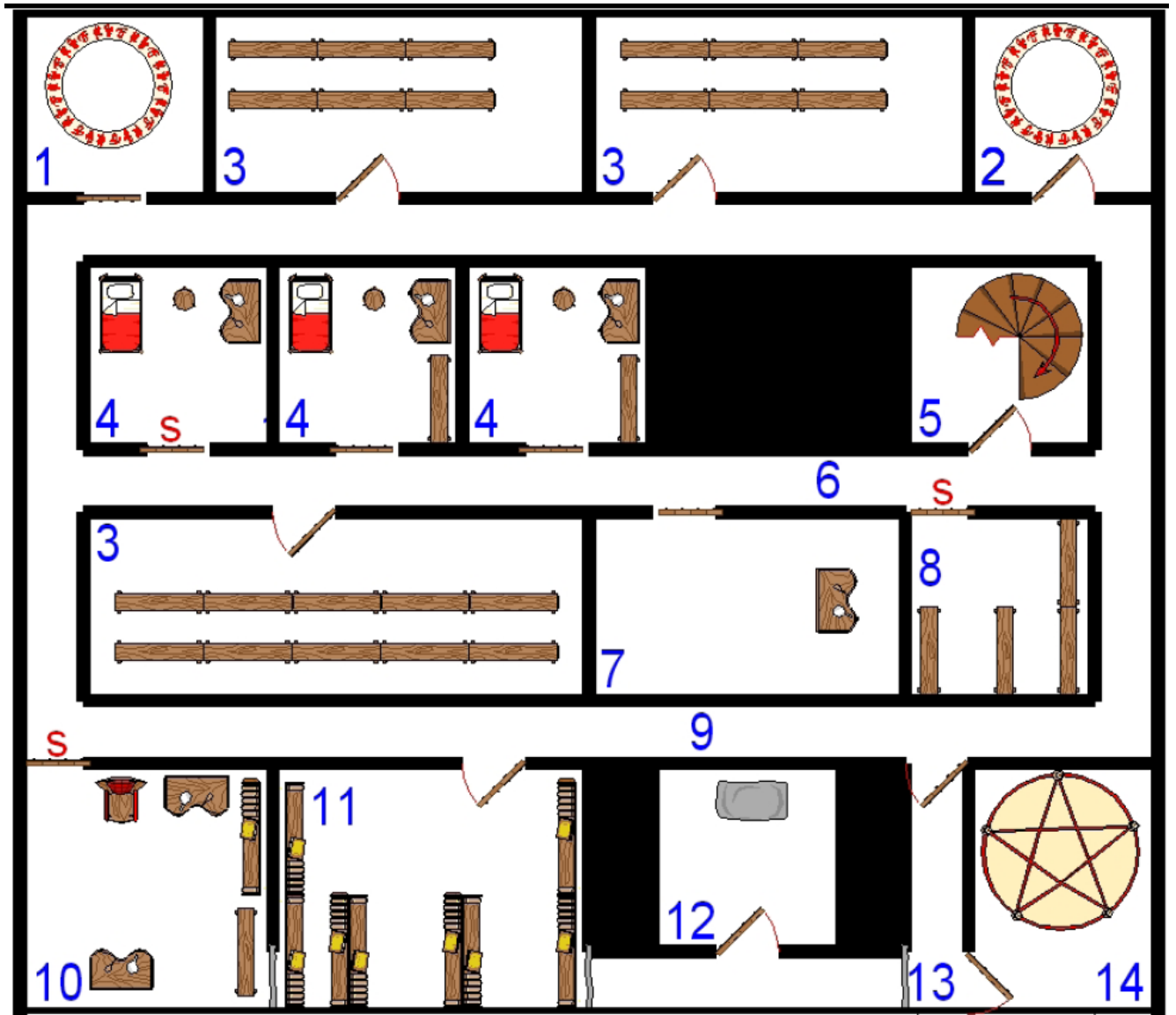
KARTEN

Karte. Der vergessene Turm – Etage 1



Der vergessene Turm

Karte: Der Turm – Etage 2



Nachwort:

Diese Abenteuer wurde von Michael Ringel verfasst und hat am D20 Abenteuer Contest 2004 der von www.DnD-Gate.de veranstaltet wurde, teilgenommen.

Das Abenteuer darf zu Spielzwecken verwendet werden. Änderungen müssen jedoch mit dem Autor abgesprochen werden.

Die Kontaktadresse lautet: Micha@familie-ringel.de

Das Abenteuer unterliegt der D20 Lizenz und der OGL von Wizards of the Coast.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.