



**DER TURM VON LOWAR**

**Start**

# Der Turm von Lowar

By Stephane Nolet

## Quest Background

Auf einem einsamen Hügel nördlich von Riverwatch ragt der Lowar Turm über das Land. Vor 200 Jahren erbaut von einem wohlständigen Händler um sich dem Studium der Magie zu widmen, diente er seither als Zufluchtsort für angehende Zauberer. Der Mächtigste unter ihnen und der jetzige Besitzer ist Arkaeth der Weise. Arkaeth hat Riverwatch vor ein paar Monaten verlassen um die Geheimnisse der westlichen Länder zu erkunden. Die Aufsicht während seiner Abwesenheit übergab er seinem eifrigsten Schüler Aziraz. Aziraz, jung und mächtig aber viel zu waghalsig begab sich gleich nachdem sein Meister nicht mehr in Blickweite war in den obersten Stock um seinen Wissensdurst an den verbotenen Büchern zu stillen. Wie wenig er doch wusste. Nur durch das alleinige Aufschlagen des Buches der Ewigen Finsternis, dem wertvollsten und zugleich gefährlichsten Buch das sein Meister in den Elbak Ruinen fand, sollte ihm Leid und Schande widerfahren. In dem Moment als Aziraz die erste Seite des Buches aufschlug löschten sich die Fackeln, Dunkelheit breitete sich aus und die Räume des Turmes füllten sich mit einem Schwefelgestank. Schreckliches Heulen und Schmerzensschreie gingen durch die Räume und selbst ausserhalb des Turmes waren sie noch zu hören. Ein Name durchdrang den Geist Azirazs als er panisch fliehte: "Du hast Kah in diese Welt beschworen. Komm zurück um mir zu dienen und du wirst belohnt werden. Fliehe und du wirst wie eine Ratte zerschmettert werden." Aziraz verließ den Turm, und kehrte nie mehr zurück. Seit diesem Tage werden die Bewohner von Riverwatch von der dämonischen und blutdürstigen Präsenz des Großen Kahs heimgesucht und hoffen auf Rettung und Beistand. Seit ihr diejenigen die den Lowar Turm vom Bösen reinigen, ihm Frieden und Licht in das Innerste seiner steinigen Wände tragen könnt?

## Quest Goals

Die Bürger von Riverwatch hegen große Zuversicht in euch. Sie haben euch den Turm und seinen Eingang gezeigt und erwarten das ihr das Land von dieser neuen und beängstigsten Macht des Bösen befreit. Informiert von ein paar Zauberjünglingen, die dem Fluch im Turm mit knapper Not entkommen konnten, wisst ihr das ihr dem Treiben nur ein Ende setzen könnt indem ihr das Buch der Ewigen Finsternis im Oberstenstock wieder verschließt. Ihr beginnt mit 5 Questmarkern. Solltet sie euch je ausgehen, so haben die Bürger ihre einzige Hoffnung verloren und der Große Kah wird in dieser Welt verbleiben. Möge das Licht mit euch sein.

## Gebiet 1: Das Quartier der Lehrlinge

Nur die tanzenden Flammen eurer Fackeln erhellen die niedrigste Ebene des Turmes. Die Luft ist heiß und trocken. Als ihr den Turm betretet kommt euch ein starker Schwefelgeruch entgegen der euch nur schwer atmen lässt. Menschliche Knochen liegen hier und dort auf dem

Marmorboden.

Plötzlich ertönt ein schrilles Geräusch von der hohen Decke, was euch das Blut in den Adern gefrieren lässt. Ihr hört große Flügel schlagen. Etwas Bedrohliches näher sich euch.

## Gebiet 2: Bibliothek

Dies ist der Ort an dem das Unterrichten und Studieren vollzogen worden ist.

Einst ein Platz der Ordnung und Ruhe. Nun regieren Chaos und Wut diesen Teil des Turmes. Der Raum wird von einem roten Licht ausgeleuchtet was aus dem flammenden Mund einer schrecklichen Bestie ausströmt. Aus einer dunklen Ecke könnt ihr das Zischen einer Schlange wahrnehmen und eine kehlige Stimme ertönt. Die Stimme spuckt hassende Worte in einer Sprache aus, der ihr froh seit nicht mächtig zu seien.

Die Helden können nicht diagonal von einer Treppe zur Anderen gehen, noch haben sie eine diagonale Sichtlinie zwischen den Treppen. Zum Betreten der blauen Stufen wird der blauen Runenschlüssel benötigt.

## Gebiet 3: Das Gemach des Meisters

Die Luft ist heiß und dick in Rauch gehüllt. Flammen sind überall, selbst auf den Steinwänden des Raumes. Südlich im Raum könnt ihr das Buch der Ewigen Finsternis auf einem Leseständer aufgeschlagen liegen sehn, umhüllt von einer rotglühenden Energieblase. Östlich erwartet euch bereits eine große Gestalt mit Flügeln auf den Rücken. "Hierher zu kommen war eure Bestimmung" spricht eine dunkle Stimme, "aber da ihr nun Kah gesehen habt, ist eure Zukunft als Diener an meiner Seite. Eure Seelen gehören mir!"

Der Begegnungsmarker stellt das Buch dar. Um zu ihm Zugang zu erhalten müssen die Helden zuerst Kahn töten. Sobald Kahn besiegt ist, verschwindet das Energiefeld und jeder Held der 3 Bewegungspunkte vor dem Buch ausgibt kann es schließen und die Quest abschließen.

**Lies dies, wenn das Buch geschlossen worden ist.**

Flammen werden urplötzlich gelöscht. Ein frischer Wind weht durch die Wände des Gemäuers und reinigt die Luft von der Fäulnis des Kah. Zum Westen hin scheint ein Sonnenstrahl durch das Holzfenster und durchdringt die Finsternis. Ihr geht darauf zu und öffnet die Klappen. Ihr könnt die Umgebung um den Lowar Turm sehn, die Stadt Riverwatch und eine Gruppe Dorfbewohner die laut singen und lachen als sie näher kommen.

Die Helden erhalten 3 Questmarker für das Schließen des Buches.

## Schatztruhen:

Leicht oder mittelschweres Spiel:

Kupfer 1 = 2 Flüche, 2 Questmarker, 1 Kupferschatz

Kupfer 2 = 1 Fluch, 1 Questmarker, 1 Kupferschatz

Kupfer 3 = 1 Fluch, 2 Kupferschätze

Silber 1 = 2 Flüche, 2 Questmarker, 1 Silberschatz, 200 Münzen

Silber 2 = 2 Flüche, 1 Questmarker, 1 Silberschatz, 100 Münzen

Silber 3 = 1 Fluch, 1 Questmarker, 2 Silberschätze

Schweres Spiel:

Kupfer 1 = 1 Questmarker, 1 Kupferschatz

Kupfer 2 = 1 Questmarker

Kupfer 3 = 1 Kupferschatz

Silber 1 = 1 Questmarker, 1 Silberschatz, 100 Münzen

Silber 2 = 1 Questmarker, 100 Münzen

Silber 3 = 1 Silberschatz

**Originalquest von Stephane Nolet  
übersetzt von Tobias Mrosek**