

# TURM DER SAGEN



# Turm der Sagen

By A.J. Pearsons

## Quest Background

Das Flusstal von KarakSpyre liegt zwischen den gefährlichen Doppelgänger Bergen. Man sagt, wenn du tief in die Wildnis des Tales vordringst, urplötzlich kein einziges Geräusch mehr zu vernehmen ist und alle Kreaturen, klein wie groß, diese Fläche verlassen haben, dann musst du ziemlich nahe am Turm sein. Weder die Stadtbewohner noch die einfachen Tagelöhner wissen wer diesen Turm errichtet hat, was für Böses in ihm haust oder welche Geheimnisse sich dort verbergen. Viele tun diese ganzen Erzählungen als Mythen ungläubig ab. Das älteste Anwesen der Stadt behauptet das ihn ein gieriger Baron gebaut habe um dort seine Reichtümer zu verschließen, die er seinen Vasallen abgenommen hat. Der Pferdetrainer behauptet das der Turm als Unterkunft für rießige Kreaturen mit Flügeln diene, welche sich Nachts von dort erheben. Offensichtlich kommen sie sogar soweit hervor um seine Pferde anzugreifen, um das Fleisch der armen Tiere innerhalb von Minuten zu zerreißen. Der Totengräber glaubt das der Turm ein Gebäude der Verdammten geworden ist. Er fürchtet das Kriminelle, welche nicht schnell und tief genug vergraben worden sind um Mitternacht auferstehen und dort hin wandern. Wenn man den Holzfäller betrunken genug bekommt, wird er erzählen wie die ganze Umgebung um den Turm Nachts in ein schauriges rotes Licht gehüllt wird, als ob der Turm brennen würde. Er sagt, man könne grauenvolle Dämonen durch die Fenster erkennen, bevor er verrückt aufschreit und wimmernd in den Trunkenschlummer fällt. Der lokale Schreiber glaubt das es ein Magierturm sei. Während dem späten Arbeiten in der Bücherrei ist er aufgewacht und konnte Gestalten in Roben gehüllt dabei beobachten wie sie den Turm mit dunklem Gemurmel öffneten und uralte Bücher mit sich nahmen.

Eine dieser Sagen muss wohl wahr sein. Ihr hofft das es die mit dem Baron und seinen Schätzen ist, als ihr euch bereit macht die Wahrheit über den Turm der Sagen herauszufinden.

## Quest Goals

Ihr seid auf der Suche nach Reichtum und Ruhm zum Turm gegangen.

Ihr hofft soviel Schätze wie möglich zu finden und alle Monster die euch dabei im Wege stehn nieder zuschlachten. Wenn ihr ein paar der alten Transportglyphen im Turm reaktivieren könnt umso besser. Ihr beginnt mit 5 Questmarker. Wenn sie euch ausgehen habt ihr auf eurem Abenteuer versagt. Viel Glück.

**Important:** Die folgenden Sonderregeln gelten für den Overlordspieler. Der altertümliche Turm wurde seit Jahren nicht mehr gewartet noch repariert. Um diesen baufälligen Zustand darzustellen kosten Fallgruben im ersten, zweiten und dritten Stock 2 Drohmarker mehr als sonst. Allerdings wenn ein Held in eine Fallgrube fällt erleidet er nicht nur den normalen Schaden sonder fällt auch ein Stockwerk tiefer. Ein Held kann aus dieser Grube nicht herausklettern, sondern muss die Treppe in den nächsten Stock nehmen.

## Erdgeschoss: Heimat der Toten

Der Turm ist in der Tat alt. Die verrottete Tür leistet wenig Widerstand als ihr sie unter knarrenden Geräuschen öffnet. Das Erdgeschoss stinkt nach Tod, ein paar Särge liegen am Boden. Unglücklicherweise ruhen die Toten in ihnen nicht friedlich und mit eurem Eintreten beginnen sich die Knochen zu bewegen.

### 1. Stock: Lager der Fledermäuse

Als ihr die Tür öffnet, erwacht der erste Stock gleich zum Leben als lauter Fledermäuse in allen Formen und Größen quitschend über euren Köpfen fliegen. Ein paar der kleineren Fledermäuse fliehen direkt aus den größeren Fenster in diesem Raum hinaus in die Nacht. Aber im Raum hausen auch die gefürchteten Razierklingenflüger. Rießige Fledermäuse und die sind nicht so leicht einzuschüchtern.

### 2. Stock: Wächter des Tors

Je höher ihr in den Turm steigt, desto dämonischer werden seine Bewohner.

Höllenhunde heulen euch bei eurer Ankunft entgegen und ein Manticore bewacht die Tür zum nächsten Stockwerk. Um seinen massives Genick trägt er ein leuchtenden Runenschlüssel. Altertümliche Schätze liegen in diesem Raum verstreut, und als sie euch entgegen schimmern wisst ihr, die Sage um den Baron war kein Mythos!

### 3. Stock: Der Magierturm

Ihr zittert am ganzen Leibe als ihr den Schlüssel des Manticore in die Runentüre steckt. Rotes Licht und magische Symbole baden diesen Raum in dämonisches Leuchten. Murmelnde Zauberer haben ein Portal zu einer höllischen Unterwelt geöffnet und einen Dämonen beschworen. Ihr fühlt euch bestimmt diesem Wahnsinn ein Ende zubereiten!

Wenn die Zauberer und der Dämon besiegt sind, lies folgendes.

Mit den getöteten Zauberern und dem vernichteten Dämonen schließt sich das Portal und die magischen Inschriften an den Wänden beginnen langsam zu verschwinden als die dämonische Kraft die diesen Raum einst eingenommen hat immer schwächer wird. Ihr kamt an diesen mystischen Ort um Reichtum zu finden und ihr wart erfolgreich. Von all den Gefahren denen ihr euch die Erzählungen hat weiß machen wollen, habt ihr nie geglaubt das alle diese Sagen wahr sein können. Nachdem ihr zurück in der Stadt seit, streiten sich die Bewohner über die wahre Natur des mysteriösen Turmes. Aber diesmal, hört ihr den Sagen verängstigter Tagelöhnern nicht nur ruhig zu, sondern zeigt eure Narben vom Kampf und beginnt eure eigene Geschichte zu erzählen.

## Schatztruhen

Kupfer 1 = 2 Questmarker, 1 Fluch, 1 Kupferschatz  
Kupfer 2 = 1 Questmarker, 100 Münzen, 1 Kupferschatz  
Silber 1 = 3 Questmarker, 1 Fluch, 1 Silberschatz

**Originalquest von A.J. Pearsons**  
**übersetzt von Tobias Mrosek**