



EIN 4-SEITEN-DUNGEON

DER TURM DES STURMRUFERS

EIN DS-ABENTEUER VON AGONIRA FÜR DIE STUFEN 1-4

Der Turm des Sturmrufers ist dazu gedacht, als Auftaktabenteuer einer Kampagne auf der **Insel der Stürme** (siehe *Insel2Go Die Insel der Stürme*) gespielt zu werden und enthält Hinweise zu dem *Dungeon2Go Die verlassene Hütte im Spinnensumpf* und den *Szenario2Gos Die Pilgerreise zu Hefrachs Thron* und *Das Geheimnis in Hefrachs Auge*, kann aber auch unabhängig davon gespielt und an einem beliebigen anderen Ort angesiedelt werden.

HINTERGRUND

Der Elementarist und Sturmrufer Anarioth war ein Außen-seiter und Einzelgänger. Selten sah man ihn außerhalb seines Turms – die meiste Zeit forschte er abgeschottet und eigenbrötlerisch in seinem Magierturm an der obskuren Inselmagie herum und sorgte für den ein oder anderen Sturm über der Elfenstadt Valen Coladris. Als er eines Tages versuchte, Hefrach höchstpersönlich zu beschwören, erzeugte er ein „ungeplantes Nebenprodukt“: Einen ausgewachsenen Orkan, der einen halben Stadtbezirk verwüstete. Die Coladri handelten schnell und entschlossen und verbannten den Sturmrufer noch am selben Tag ins Exil – den offenen Ozean. Seitdem steht der unversehrte Magierturm unangetastet in den Trümmern des Viertels. Doch Anarioths Dienerschaft und Versuchsobjekte bewohnen noch immer die Gemäuer.

ABENTEUERBEGINN

Als Einstieg in die Kampagne wird den SC – getrennt oder auch schon gemeinsam – vom Stadtrat je ein versiegelter Umschlag durch einen Luftelementarboten übermittelt. Das enthaltene Dokument belegt das Verwandtschaftsverhältnis zwischen dem jeweiligen SC und dem Sturmrufer Anarioth. Die SC sind nun also gemeinsame Erben von Turm und Eigentum des in der ganzen Stadt verpönten Sturmrufers. Der Stadtrat will den Turm jetzt abreißen, um Valen Coladris von diesem „Schandmal“ zu befreien. So enthält das Schreiben auch eine Aufforderung, den Turm binnen einer Woche zu räumen. In Gesprächen mit Stadtbewohnern können die SC unabhängig davon Gerüchte über unheimliche Geräusche aus dem Turm hören (siehe **Gerüchertetabelle** im *City2Go Valen Coladris*, S. 10). Jeder anständige Coladri würde den SC davon abraten, das trümmerumgebene, von Hefrach verfluchte Gemäuer zu betreten.



ERDGESCHOSS

Die SC betreten den Turm über eine steinerne Treppe. Zunächst befinden sie sich im Empfangsraum, in dem der – äußerst seltene – Besuch des Sturmrufers in der Regel sehr lange auf den Hausherrn warten musste. Ein **Luft-elementardiener** begrüßt die SC förmlich und bittet sie, Platz zu nehmen, damit er den „ehrenwerten Anarioth“ suchen und über ihre Ankunft informieren könne. Das Verwandtschaftsverhältnis interessiert ihn nicht und er wird nicht auf das Thema eingehen. Er verlässt den Raum durch die einzige weitere Tür und wird fortan den ganzen Turm absuchen. Werden die SC des Wartens überdrüssig und erkunden den Turm auf eigene Faust, wird das Luftelementar bei erneutem Treffen darauf bestehen, dass die SC den Turm umgehend verlassen („Meister Anarioth ist zur Zeit leider nicht zugegen. Bitte hinterlasst eine Nachricht nach dem Windstoß – pffff.“) Fast schon mechanisch wird es diese Aufforderung wiederholen, den SC folgen und sofort angreifen, sollten die SC sich an den Habseligkeiten des Sturmrufers zu schaffen machen. Mit seinem letzten Atemzug wird er laut „Eindringlinge!“ rufen, woraufhin sich das **gebübte Luftelementar I** (GRW S. 111, inkl. **Slayo2**, S. 2) aus der ersten Etage sowie **zwei Luftimelementardiener** aus der zweiten Etage auf den Weg machen.

Sollte die SC stattdessen versuchen, den Diener davon zu überzeugen, dass sein Meister fort und **er nun frei ist**, wird auf **Überzeugen** GEI+AU+Charmant (2)+Schlitzohr (3) gewürfelt. Gelingt die Probe, würfelt das Luftelementar auf GEI+VE(=4) +Ergebnis der Überzeugen-Probe. Gelingt auch dies, wird es ihnen danken und sich in Luft auflösen. Es gilt damit als überwunden und die EP können verteilt werden, als wäre es besiegt worden. Das Prozedere kann bei allen anderen (nicht wahnsinnigen) Luftelementaren im Turm angewandt werden.

In den beiden Beistelltischen im Empfangsraum sind **jeweils W20 Pergamentblätter** zu finden. Das Erdgeschoss enthält ansonsten einen Esstisch, eine kleine Kochecke mit einer Feuerstelle und einige Vorräte, von denen aber nur noch lange Haltbares genießbar ist (insgesamt nicht mehr als **W20/2 Tagesrationen**). Die verstärkte (Kraftakt-Probe -4) Tür zum Keller ist verschlossen (SW: 8) und kann mit Anarioths Schlüssel aus der zweiten Etage geöffnet werden. Wenn man lauscht, hört man teils klagende, teils aggressive Laute (Drache).

ERSTE ETAGE

Am Rand der Badewanne gegenüber der Treppe liegen **W20/4 Stücken Seife und Badezubehör**. An der Tür zum Schlafgemach hält ein **geübte Luftelementar I** (GRW S. 111, inkl. **Slay02**, S. 2) Wache. Es kann wie der Luftelementardiener von seiner Freiheit überzeugt werden (GEI+VE=1), greift allerdings sofort an, sollten die SC versuchen, in seiner Anwesenheit das Schlafgemach zu betreten. In diesem können im Kleiderschrank feine Seidenkleidung und in der mit einer **Schockfalle** (TW: 4, Zielzaubern 10) gesicherten Truhe am Fußende des Bettes **136GM und 248SM** gefunden werden. Auf dem Nachttisch liegt ein abgegriffenes Exemplar der **Chronicaera** (RvC S. 31, aber nur bis zum Jahr 252GF) – eine sehr ungewöhnliche Lektüre für einen Coladri. Im Ankleideraum gegenüber dem Schlafgemach liegt auf einem Hocker eine **runenbestickten Roben** (AU+1). In den abgeschlossenen Kleiderschränken hängen eine **Sturmrobe** (GRW S. 99) (SW: 4) sowie die zum **Ornat des Orkans** gehörige **Orkanrobe +1** (siehe Insel2Go *Die Insel der Stürme*, S. 3) (SW: 6, Schrank ist verstärkt: zum Aufbrechen Kraftakt-Probe -4).

ZWEITE ETAGE

Im ausgedehnten, ziemlich unordentlichen Arbeitszimmer des Sturmrufers sind zwei **Luftelementardiener** neben den Türen postiert und warten (seit Wochen) auf den nächsten Befehl ihres Meisters. Sie sind friedlich und nicht sonderlich gesprächig, können aber wie der Luftelementardiener im Erdgeschoss von ihrer Freiheit überzeugt werden. Mit einer halbstündigen Suche (2 Proben) kann man **2x Heiltrank, 1x Abklingtrank, 1x Zauberwechseltrank, 1x Schutztrank, 2Z1, 1Z2 und 1Z3** sowie zahlreiche coladrische Bücher finden. Einer der Schreibtische hat ein Geheimfach, in dem der **Schlüssel für den Keller** versteckt ist (TW: 2). Außerdem liegen im ganzen Raum **Aufzeichnungen** verstreut, die Anarioths aktuellste Forschungserkenntnisse enthalten. Kurzfristige Studien fördern mit einer Suchen-Probe +Bildung (2) folgende Hinweise je nach geschafftem Modifikator zutage (vorangegangene Informationen jeweils inklusive):

 LUFTELEMENTARDIENER					
KÖR:	5	AGI:	5	GEI:	2
ST:	2	BE:	0	VE:	2
HÄ:	2	GE:	1	AU:	0
					
					
Bewaffnung			Panzerung		
Luftstoß (WB+1;  -1/2m)			Keine feste Gestalt (PA+8)		
		Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.			
		Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.			
GH:	1	GK:	kl	EP:	53



MOD.	ERKENNTNISSE AUS DEN UNTERLAGEN
±0	Im Spinnensumpf lebt ein Einsiedler, der daran forscht, wie man die Insel der Stürme verlassen kann.
-2	Die Inselmagie ist für die starken Stürme auf Valen Coladris verantwortlich.
-4	Die Inselmagie schirmt Valen Coladris von Caera ab.
-6	In Hefrachs Auge liegt das Epizentrum der Inselmagie.
-8	Mit einem mit der Inselmagie aufgeladenen Artefakt könnte man vielleicht ein Portal in Hefrachs Auge öffnen.

Intensive Studien der Unterlagen offenbaren nach mindestens 10-VE Stunden Anarioths aktuelle Einblicke (alle Erkenntnisse) und verleihen WG: Religion – Hefrach +I.

DACHGESCHOSS

Jeder, der das mit blitzförmigen, weiß leuchtenden Runen übersäte Dachgeschoss betritt, würfelt aktionsfrei auf GEI+AU+WG: Religion – Hefrach (3). Bei Misserfolg bekommt man **von den Runen eine gewischt** und erhält abwehrbaren Blitzschaden mit Zielzaubern 15. Unabhängig davon manifestiert sich im Verlauf von 3 Runden nach Betreten des Raums ein **Sturmelementar I** (siehe Insel2Go *Die Insel der Stürme*, S. 6) und greift sofort an. Mit einer Bemerken-Probe fällt einem eine Luke zum Dach auf. Die Magie der Blitzrunen ist deutlich spür- (GEI+AU+2) und identifizierbar (GEI+VE+Runenkunde (1)+Blitzmacher/Sturmmagier (1)+2): Wer hier W20/2 Stunden ungestört meditiert, erhält einmalig W20/2 Tage Blitzmacher/Sturmmagier +I und einen Bonus von +2 +2/WG: Religion – Hefrach (1) auf Bemerken-, Suchen- und Zauberwechseln-Proben.

DACH

Betritt man das Dach, wird einem sofort bewusst, dass ein Sturz vom Turm höchstwahrscheinlich tödlich enden würde (abwehrbarer Sturzschaden 60).

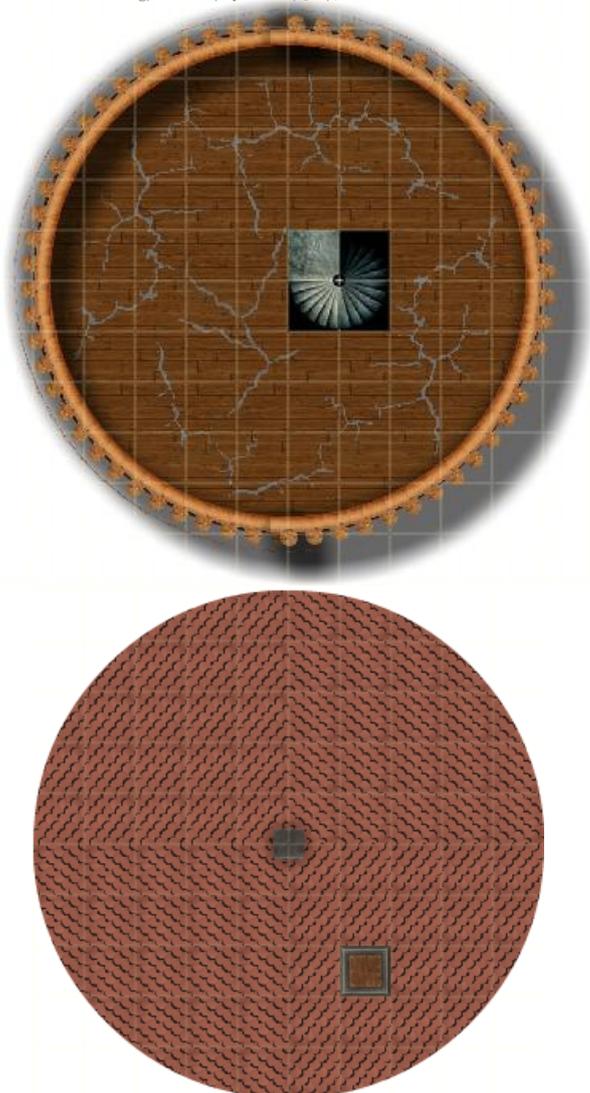
Jeder auf dem Dach muss pro Runde auf GEI+HÄ +Einstecker (1) würfeln, um keine **Höhenangst** zu erleiden (alle Proben -2 bis man das Dach verlässt).

Um sich auf dem Dach mit Laufen/2 **fortzubewegen**, ist jede Runde eine Klettern-Probe -4 notwendig. Die Turmspitze ziert ein ungewöhnlicher Blitzableiter: Es handelt sich um die Artefaktwaffe aus dem **Ornat des Orkans** (siehe Insel2Go *Die Insel der Stürme*, S. 3). Um den **Blitzableiter +1** zu bergen, ist eine Kraftakt-Probe nötig und er ist mit einer **Kettenblitzfalle** gesichert (TW: 4, bei Berührung *Kettenblitz* mit Zielzaubern 15, bis zu 4 weitere Ziele mit max. Abstand 3m).

Im Falle eines Sturzes kann man sich mit AGI+BE +Schnelle Reflexe (1)+Akrobat (2)+Wahrnehmung (2) gerade noch so am Dachsim festhalten und sich mit einer Kraftakt-Probe -6 selbst oder mit einer Kraftakt-Probe -2 von anderen hochgezogen werden. Ist man mit einem Seil gesichert, gilt die Probe zum Festklammern automatisch als bestanden und die Kraftakt-Probe zum Hochziehen wird um +2 erleichtert. Der Hängende muss nach KÖR/2 Runden jede Runde eine Kraftakt-Probe ablegen, um nicht vor Erschöpfung loszulassen (entfällt mit Seilsicherung).



Abbildung von **shiprock**: „Portfolio: Elminster“ (<http://www.deviantart.com/art/Portfolio-Elminster-492523582>) unter CC BY-NC-ND 3.0-Lizenz (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>).



KELLER

Hier hielt Anarioth seine bemitleidenswerten Versuchsobjekte fest: In den Wahnsinn getriebene Luftelementare sowie ein durch Fusion mit einem der Elementare entstellter, blauer Drachenswelp. Letzterer ist stark abgemagert, sitzt in einem kleinen, magischen Gefängnis und kann kaum die deformierten Flügel spreizen. Er klagt lauthals sein Leid und schreit wie am Spieß – die Geräusche, welche die Anwohner gelegentlich hören. Die Elementare sind ebenfalls in einen solchen magischen Käfig eingepfercht. Die Zwinger können mit einem **Schalter an der Wand neben der Treppe** geöffnet werden (dann beginnt der Endkampf, siehe unten). Ansonsten befinden sich in dem Kellerraum ein Hefrachscrein und einige Arbeitsflächen. Zu finden sind hier **Bücher über Elementarbeschwörung**, allerhand **magisch-elektrische Messinstrumente**, **W20 blaue Verlensteine** (Edelsteine aus dem Magen eines blauen Drachen, je W20GM wert), **W20/2 Kerzen** und längst vertrocknete Aromakräuter.

DER ENDKAMPF

Der Endkampf hat drei Phasen: Betätigen die SC den Schalter für die Käfige, werden zunächst die 1/SC **wahnsinnigen Luftelementare I** freigelassen (wie Luft-elementar I, GRW S. 111, allerdings wirkt auf sie permanent der Zauber *Verwirren* mit Zielzaubern 20) (Phase 1). In Runde 6 öffnet sich der Käfig des **deformierten Drachenswelpen** (Phase 2). Dieser wird die SC nicht sofort angreifen, sondern zuerst *Elementare Aufzehrung* wirken, bis alle wahnsinnigen Luftelementare aufgezehrt oder getötet wurden. Für jedes aufgezehrte Elementar erhält er eine Aufladung von *Elementare Freisetzung*. Anschließend greift er die SC an und wirkt alle 5 Runden *Elementare Freisetzung*, bis er keine Aufladungen mehr hat (Phase 3). Dann beginnt er wieder mit Phase 2. Die wahnsinnigen Luftelementare sind immun gegen den Schaden der *Elementaren Freisetzung*.

DER ABRISS

Eine Woche nach Zustellung der Depesche rückt ein Abrisstrupp aus fünf Elementaristen und mehreren Luft- und Erdelementaren im Auftrag des Stadtrats dem Turm zu Leibe. Die Elementare tragen den Turm von oben nach unten ab und brauchen für jedes Stockwerk zwei volle Arbeitstage (Sturmtag, Abendlang und Wochend zählen auf der Insel der Stürme nicht als Arbeitstage). Die Luftelementare in den oberen Stockwerken besiegen sie ohne Probleme, stellen den Erben des Turms aber für jede Eliminierung **10GM in Rechnung**. Sollten der deformierte Drachenswelp und die wahnsinnigen Luftelementare noch am Leben sein, fordert der Kampf das Leben von 1+W20/5 Elementaristen und W20/2 Zivilisten. Der Welp hat während des Kampfes viele aufzehrbare Luft-elementare in Reichweite und kann mit PW 10 sogar Richtung Drachenswelpberge fliehen. In jedem Fall haben die SC eine **Anklage** wegen Verletzung der Sorgfaltspflicht am Halse, da sie zur angemessenen Räumung des Turms verpflichtet waren. Zudem muss der eventuell entlaufene Welp wieder eingefangen werden. Nicht auszumalen, wie der blaue Drachenschwarm auf die Misshandlung eines ihrer Artgenossen reagieren wird...



 DEFORMIERTER DRACHENWELPE			
KÖR:	5	AGI:	5
ST:	1	BE:	1
HÄ:	2	GE:	2
GEI:	2	VE:	1
		AU:	2
 51	 70	 6	 6,5
		 9	 10
Bewaffnung		Panzerung	
Mehrere Angriffe; WB+3; GA-2		Drachenschuppen (PA+3)	
	Elementare Aufzehrung: Kann pro Runde ein Elementar aufzehren (sofortiger Tod), in dieser Runde aber nichts anderes machen. Jede Aufzehrung bringt eine Aufladung von <i>Elementare Freisetzung</i> .		
	Elementare Freisetzung: Kann alle 5 Runden mit einer Aufladung aus <i>Elementare Aufzehrung</i> detonieren: Alle Umstehenden erhalten abwehrbaren Schaden auf PW 20 und ein wahnsinniges Luft-elementar wird freigesetzt.		
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Biss, Klaue, Odem oder Schwanzhieb) in jeder Runde aktionsfrei ausführen. Bis auf die Klauen dürfen alle Angriffsarten nur einmal pro Runde angewendet werden.		
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
Beute:	Trophäe (BW 2A: W20+10)		
GH:	6	GK:	gr
		EP:	173

Erfahrungspunkte:

Pro Raum	1EP
Pro Kampf	(besiegte EP/SC)EP
Luft-elementare befreien	je 10EP
Im Dachgeschoss meditieren	15EP
Lärmursache beseitigen	15EP
Für das Abenteuer	25EP