

Der Turm von Gonofir

Dieser Abenteuerschauplatz basiert auf einer frei verfügbaren Karte, welche du dir hier herunterladen kannst:

<https://angelamaps.com/2020/11/10/wizard-tower/>

Dieses und andere Szenarien für Spiele mit der Year Zero Engine findest du unter: <http://yearzero.rpg.systems>

Übersicht

Irgendwo in der weiten Ebene steht der Schwarze Turm von Gonofir dem Weisen. Man sagt, dass der alte Zauberer auf jede erdenkliche Frage eine Antwort wüsste und sein Turm voller Wunder sei. Und doch sollte man sich tunlichst vom Turm fernhalten, denn der Weg ist gefährlich: Schon Viele haben sich aufgemacht, Gonofir zu suchen. Nur Wenige haben ihn gefunden und kaum Jemand kam lebend zurück, um davon berichten zu können.

Der Turm ist in Wahrheit eine Manifestation des Dämons Gonofir, der seit mehreren Jahrhunderten durch einen winzigen Spalt im Weltengefüge aus der Dämonenwelt Charmog in diese Welt eindringt. Nach und nach wird seine Macht größer: Über Reisende, die sich zu ihm wagen, hat er viel über diese Welt erfahren: Wie ein Vampir saugt er die Erfahrungen und das Wissen seiner Opfer aus. Und diejenigen, die er nicht mehr gehen lässt, werden Teil des Turms: Ihre Körper werden Teil seines Turms: Seien es absonderliche Gegenstände, mysteriöse Mittelchen und Tränke, oder aber Bücher, in denen er sein gesammeltes Wissen manifestiert.

Gonofir strebt danach, den hauchdünnen Riss zwischen den Sphären zu erweitern, um den Dämonenhorden einen neuen Weg in die Welt der Rabenlande zu ebnet. Und sein Ziel ist nahe: Bereits jetzt dringen vereinzelt Blutlinge und andere geist- oder gasförmige Dämonen in diese Welt ein. Schon bald wird er über genügend Macht verfügen, um den Riss zu öffnen und endlich der neue Dämonen-Herrscher über die „Verbotenen Lande“ werden.

Die wahre Gestalt des Turms

Der Gonofir zeigt nach Außen eine Illusion seines Turmes:

Sobald die Illusion fällt, zeigt sich der Turm in einem anderen Licht:

<https://www.pinterest.de/pin/724868502507899837/>



Wege zum Turm von Gonofir

- Die Gruppe kann von der Legende um den Turm gehört haben und möchte den weisen Zauberer aufsuchen, weil sie sich Antworten auf ungelöste Rätsel oder mächtiges Wissen erhofft.
- Jemand könnte die Gruppe damit beauftragen, eine Person ausfindig zu machen, welche den Zauberer aufgesucht hat, aber nie zurück gekommen ist...
- Der Turm könnte mitten im Wald und unvermittelt auftauchen...

Orte

Ebene 1 – Eingang

In der Mitte des Raums steht ein großer Tisch mit 6 Stühlen, daneben ein Regal mit einigen Büchern und eine Kommode, auf der Schalen mit Steinen platziert wurden, die in verschiedenen Farben schimmern. Eine verschlossene Tür und eine Holzterrasse führen in einen weiteren Raum und das Obergeschoss. Bei der Treppe wurde eine gemütliche Sitzecke vor einem Kamin eingerichtet, in dem ein wärmendes Feuer den Raum erhellt.

Die Einladung

Kurz nachdem die Gruppe den Turm betreten hat, hört sie von oben die heisere Stimme eines alten Mannes: „Aaaah, Besuch! Wie schön! Fühlt euch wie zuhause – schaut euch in Ruhe um! Ich bin noch etwas beschäftigt...“

Die Sammlung

Hinter der Tür stapelt sich in einem unfassbaren Chaos - Ein Sammelsurium an Unmöglichkeiten: Holzsärgen, Köpfe riesiger Steinstatuen, Truhen, Steinbrocken, Vasen und sogar ein 3 Meter langer ausgestopfter Fisch sind nur einige der merkwürdigen Artefakte, die sich hier finden lassen.

Gonofir bekämpfen: Die Sammlung zerstören

Wenn die Abenteurer die Sammlung zerstören wollen, so haben sie alle Hände voll zu tun. Am besten gelingt dies mit Feuer, aber auch mit Würfeln auf KRAFT kann der Raum verwüstet werden.

Wenn dem Raum durch Feuer oder KRAFT Würfel 10 Schaden zugefügt wurde, gilt die Sammlung als zerstört und Gonofir wird schwächer (siehe „Gonofirs Schwächen“).

Würfle in jeder Runde auf die folgende Tabelle um zu ermitteln, ob währenddessen nicht ein paar merkwürdige „Unfälle“ geschehen. Würfelst du eine Zahl erneut, geschieht in dieser Runde nichts:

W6	Auswirkung
1	Ein Seil auf dem Boden schlingt sich um die Beine eines Abenteurers und bringt ihn zu Fall: Wurf auf BEWEGEN, sonst 1 SCHADEN (Stumpf)
2	Einige Fässer kommen in Bewegung und drohen einen Abenteurer zu überrollen: Wurf auf BEWEGEN, sonst 1 SCHADEN (Stumpf)
3	Die scharfen Splitter einiger zerstörter Vasen fliegen in alle Richtungen durch den Raum und drohen einen Abenteurer zu treffen: Fernkampfangriff 5, Schaden 1 (Schnitt)
4	Eine Öllampe an der Wand fällt von der Wand und ein Feuer breitet sich in der Nähe eines Abenteurers aus: Feuer der Stärke 4. Das Feuer erlischt nach 3 Runden von selbst, obwohl es in diesem Raum genug Nahrung finden würde...
5	Ein zerstörtes Gefäß beinhaltete offenbar eine giftige Substanz: Grüner Nebel breitet sich aus und alle Abenteurer in direkter Nähe erleiden Hustenanfälle und einen lähmenden Giftangriff der Stärke 4.
6	Aus einem alten Sarg entsteigt ein Guhl, der die Gruppe sofort angreift

Die Eingangstür

Wird die Tür im Erdgeschoss nicht selbst geschlossen, so schließt sie sich wie von Geisterhand und ist danach fest verrammelt: Die mit schweren Eisenbeschlägen gesicherte Eichentür lässt sich nicht so ohne weiteres wieder öffnen.

Sollten die Abenteurer versuchen, die Tür mit Gewalt zu öffnen, so hören sie erneut Gonofirs Stimme, die darum bittet ihn doch besuchen zu kommen.

Sollte sie dies nicht davon abbringen, so erscheint Gonofir auf der Treppe zur Ebene 2 und fragt die Gruppe, warum sie schon wieder gehen möchte.

Sollte auch dies nicht helfen, so schießen wild umherpeitschende Ranken aus dem Gemäuer rund um die Tür, und versuchen die Abenteurer aufzuhalten: Die Gruppe wird von einer „Würgeranke“ (SL-Buch S.122) angegriffen.

Es ist schwierig, aber die Tür kann mit roher Gewalt geöffnet werden: Ein Abenteurer würfelt auf KRAFT. Jeder Erfolg fügt der Tür 1 Schaden zu. Die Tür hat eine Robustheit von 10. Sobald die Tür aufgebrochen wurde, verliert Gonofir 1 Punkt STÄRKE und die Illusion des Turmes bricht in sich zusammen: Zum Vorschein kommt ein altes dunkles Gemäuer, im Würgegriff fleischiger schwarzer Dornenranken. Sämtliche Untoten in der Nähe werden sofort zum Turm gelockt...

Ebene 2 – Zoo

In dieser Etage wurden mehrere tote sowie lebendige Tiere wie in einer Ausstellung aufgestellt: In Käfigen finden sich hier ein zweiköpfiges Wildschwein, zwei Ratten in der Größe von Schweinen, einen kleinen Vogel mit einem Gefieder in den Farben des Regenbogens, ein Teich mit einer Vielzahl verschiedener Fische, ein ausgestopfter Minotaurus, sowie die zusammengesetzten Knochen zweier Drachen.

Die Tiere

Die Ratten, Fische und das Wildschwein sind in der Tat quicklebendig. Dies gilt auch für den Vogel im Käfig – doch dieser ist etwas ganz Besonderes (siehe „Grulfur“).

Gonofir bekämpfen: Die Tiere töten

Sollten die Abenteurer versuchen, die Tiere zu töten, so brechen die Käfige wie von Zauberhand entzwei – die beiden Ratten und das zweiköpfige Wildschwein greifen sofort die Gruppe an.

2 Riesenratten:

STÄRKE 3 / Nahkampf 2

GESCHICK 4 / Bewegen 2

Waffe: Biss 1 (Schnitt)

Zweiköpfiges Wildschwein (2 Initiativekarten):

STÄRKE 4 / Nahkampf 3

GESCHICK 3 / Bewegen 1

Waffe: Hauer 1 (Schnitt)

Die Fische im Teich müssen mit einfachen Hilfsmitteln, bzw. der Hand (Wurf auf ÜBERLEBEN) oder mit einem Speer (Wurf auf NAHKAMPF) erlegt werden. Das Wasser des Teichs wird daraufhin blutrot und jeder Abenteurer, der einen Fisch erlegt hat, erleidet einen Furchtangriff der Stärke 3.

Verliert Gonofir seine Tiere, so wird er schwächer (siehe „Gonofirs Schwächen“).

Grulfur der dämonische Vogel

Der Vogel ist in Wirklichkeit der Dämon Grulfur, der von Gonofir gefangen gehalten wird. Er ist in der Lage wie ein Papagei zu reden und sagt beständig: „Lasst mich frei!“

Details zu Grulfur findest du unter **NSCs**.

Ebene 3 – Ritual-Raum

Der Raum knistert voll magischer Energie: In der Mitte glimmt Kohle in einer Feuerschale. An der Wand wurde einem unbekanntem Gott mit Widderhörnern und Skelettschädel ein gewaltiger Altar errichtet, auf dem 5 Kerzen brennen. Auf kleinen Tischchen liegen diverse Utensilien wie Messer und Knochen bereit. Unbekannte mechanische Apparaturen zeigen Dinge jenseits eurer Vorstellungskraft. Eine gläserne Kugel leuchtet in grell violettem Licht.

Der Altar

Magisch begabte Charaktere erkennen, dass hier eine hohe Konzentration magischer Energie vorherrscht. Eine Untersuchung mit dem Zauber „Magie erkennen“ enthüllt, dass sich hier ein Sphärenriss bildet: Ein Tor in die Dämonenwelten.

Gonofir bekämpfen: Den Altar entweihen

Wenn der Altar entweiht oder beschädigt wird, so wird die Ebene mit blutrotem Nebel geflutet: Ein BLUTLING (SL-Buch S.78) erscheint, der durch die kleinen Risse im Sphärengefüge in diese Welt drängt und die Gruppe angreift.

Die Seelen-Kugel

Bei näherer Betrachtung formen sich inmitten des violetten Nebels immer wieder die Gesichter unterschiedlichster Völker. Sie alle haben gemein, dass ihre Gesichter schmerzverzerrt und voller Angst sind.

Ein Abenteurer, der die Kugel betrachtet, kann auf MENSCHENKENNTNIS würfeln. Bei einem Erfolg formen sich klagende wispernde Geisterstimmen in seinem Kopf. Würfle mit einem W6 und lies die Spalte „Geist“:

W6	Geist	Hilfe-Effekt nach der Befreiung
1	Alter Mann mit Bart und Robe: „Flieh, solange du noch kannst!“	Hilft bei einer Aktion, die zur Flucht aus dem Haus dient, mit einem W12 Artefakt-Würfel.
2	Junge Frau mit wild zerzausten Haaren und schreckgeweiteten Augen: „Lass mich gehen! Ich will, dass es endlich endet!“	Eine geisterhafte Erscheinung blickt einen Abenteurer an und flüstert ein herzerwärmendes „Danke!“. Zustand „Unterkühlt“ aufgehoben und alle Punkte auf VERSTAND werden wiederhergestellt.
3	Wolfsmenschen-Frau mit Schnittverletzungen, ihr fehlt ein Ohr: „Räche mich! Diese Schmach ist nicht zu ertragen! ALLES kann getötet werden! AUCH ER!“	Unterstützt einen Angriff auf ein physisches Ziel mit einem W12 Artefakt-Würfel.
4	Halbelfe mit ausgestochenen Augen: „Traue ihm nicht! Glaube ihm nicht! Er ist bereits in deinen Gedanken! Er ist überall!“	Verleiht für einen FURCHTANGRIFF das Talent „Furchtlos – Stufe 1“ mit einem zusätzlichen Bonus in Form eines W12 Artefakt-Würfels.
5	Alte Frau mit wirrem Gesichtsausdruck, irre kichernd: „Nicht ist wie es zu sein scheint! Nichts! Alles! Der Turm ist alles! Und er ist nichts!“	Der Geist verleiht einen Bonus in Form eines W12-Artefakt-Würfels, wenn eine Illusion Gonofirs mit MENSCHENKENNTNIS durchschaut werden soll.
6	Goblinmann mit Knochenkettchen behangen: „Er schaut in deinen Kopf und nimmt sich was ihm beliebt! Er will, was du bist! Er braucht es! Es ist sein Elixir! Lass es dir nicht nehmen! Bleibe stark!“	Verleiht für einen FURCHTANGRIFF das Talent „Furchtlos – Stufe 1“ mit einem zusätzlichen Bonus in Form eines W12 Artefakt-Würfels.

Die Befreiung der Seelen

Wenn die Kugel zerstört wird, wirbelt ein Sturm aus nebelhaften Geistergestalten durch den Raum: Alle Kerzen brennen lichterloh und dennoch wird es eiskalt. Alle Abenteurer im Raum müssen auf AUSDAUER würfeln, bei einem Misserfolg werden sie UNTERKÜHLT.

Die Geister schwirren weiterhin durch den Turm und unterstützen die Abenteurer, solange sie Gonofirs Wirken ausgesetzt sind: Würfle zu Beginn jeder Runde mit dem W6. Der jeweilige Geist erscheint im Laufe der Runde einem Abenteurer und unterstützt ihn mit dem in der Tabelle genannten Effekt. Sie SL sollte einen Abenteurer auswählen, der von dem jeweiligen Effekt am meisten profitiert. Wenn der gewürfelte Effekt in der laufenden Runde nicht genutzt werden kann, so erscheint kein Geist und es geschieht nichts.

Ebene 4 – Labor

Tische voller Kolben, Tigelchen, Pasten und Kräuter. Auf einem Kaminofen blubbert eine goldgelbe Flüssigkeit in einem Kessel, die einen belebenden Duft verströmt. Inmitten von Tigelchen und Flaschen finden sich mehrere Fläschchen mit der Aufschrift „Trink mich!“.

Alle haben verschiedene Farben und Konsistenzen – riechen aber absolut neutral:

W6: Trankfarbe	Auswirkung
1: schwarz, ölig	Die STÄRKE des Abenteurers steigt für einen Tagesabschnitt um +2 (auch über den maximalen Wert hinaus). Allerdings sinkt sein VERSTAND für diese Zeit um 1 ...und er gibt ständig mit seiner Kraft an.
2: violett, mit Bröckchen	Der Abenteurer erhält für einen Tagesabschnitt sofort 2 Willenskraftpunkte. Allerdings sinkt seine EMPATHIE für diese Zeit um 1 ...und er hält sich für absolut unbesiegbar.
3: gelb, buttrig	Der Abenteurer erhält für einen Tagesabschnitt das Talent „Berserker“ auf Stufe 3 und muss sofort einen Wurf auf MENSCHENKENNIS ablegen: Bei einem Misserfolg greift er die nächstliegende Person an, oder zerstört das Inventar des Raumes, in dem er sich gerade befindet.
4: rosa, dünnflüssig	Der Abenteurer erleidet einen FURCHTANGRIFF der Stärke 10. Wird er durch diesen Angriff nicht GEBROCHEN, so ist er für einen Tagesabschnitt immun gegen alle FURCHTANGRIFFE.
5: grün, schleimig	Der Abenteurer erhält eine borkige Haut, die ihm für einen Tagesabschnitt eine Panzerung von 4 verleiht. Allerdings sinkt seine GESCHICKLICHKEIT für diese Zeit um 1 ...und er bewegt sich äußerst langsam.
6: weiß, pulvrig	Der Abenteurer leidet an den Auswirkungen eines TÖDLICHEN Giftes mit Gift-Stärke 9. Wenn der Abenteurer durch das Gift nicht GEBROCHEN wird, so regeneriert er im während des nächsten Tagesabschnittes in jeder Runde 1 SCHADEN auf STÄRKE.

Der Kessel

Die goldgelbe Flüssigkeit bildet immer wieder große Blasen, die einem Gesicht ähneln (dem Gesicht Gonofirs, der auf Ebene 6 verweilt). Die Flüssigkeit riecht äußerst belebend und kräftig.

Wer die Flüssigkeit trinkt, heilt sofort sämtlichen Schaden, jedoch hat der Abenteurer nun Gonofirs Essenz in sich aufgenommen: Jede Runde kann Gonofir die Handlung von einem dieser Abenteurer wie eine Puppe lenken. Der Abenteurer kann einen Wurf auf MENSCHENKENNTNIS ablegen, um sich dagegen zu wehren. Bei einem Bonus-Erfolg gilt dies nicht als Aktion.

Gonofir kann in jeder Runde abseits seiner regulären Aktion aus der Monster-Angriffs-Tabelle nur einen weiteren Abenteurer kontrollieren. Die Wirkung hält einen Tagesabschnitt an.

Gonofir bekämpfen: Die Essenz verschmutzen

Die Essenz ist sehr zähflüssig und kann nur schwer aus dem Kessel geschüttet werden. Sie verdampft nicht und verteilt sich als blubbernde Pampe über den ganzen Raum. Wenn die Essenz des Kessels mit Mittelchen aus dem Labor verunreinigt wird, so erleidet Gonofir Schaden, da er mit der Essenz direkt verbunden ist.

Ebene 5 – Bibliothek

Der Raum ist voller Regale, die bis zum Bersten mit Büchern und Schriftrollen gefüllt sind. Ein gemütlicher Sessel lädt zum Lesen ein. Auf einem kleinen Beistelltisch neben dem Sessel liegt ein Buch in einem aufwändig verzierten Ledereinband.

Das Buch neben dem Sessel

Der Abenteurer, der es nimmt, kann darin lesen (selbst wenn er des Lesens gar nicht mächtig ist): Er erkennt, dass das Buch seine Lebensgeschichte enthält – Von seinen ersten Erinnerungen bis zu dem Moment, an dem er dieses Buch gefunden hat. Das Buch hat noch eine ganze Reihe leerer Seiten. Lass den Spieler einige Anekdoten seiner Kindheit erzählen: Wie ist er aufgewachsen, was war die erste Gefahr, der er sich stellen musste?

Ein Abenteurer, der in dem Buch liest, erleidet einen FURCHTANGRIFF der Stärke 8. Sollte der Wurf keinen Schaden verursachen, so wird sich der Abenteurer bewusst, dass Etwas seine Gedanken liest – das Buch selbst? Er kann es sofort weglegen, aber auch weiterlesen. Ansonsten muss dem Abenteurer ein Wurf auf MENSCHENKENNTNIS gelingen - erschwert um den erlittenen Schaden in VERSTAND – um sich von dem Buch lösen zu können: Es ist erschreckend und faszinierend zugleich.

Ein offenes Buch

Alles, was der Abenteurer über sich in dem Buch liest, ist danach Gonofir bekannt und kann später gegen ihn verwendet werden. Sollte der Abenteurer das Buch bis zum Ende lesen, so wird Gonofir ihm keinen Wunsch mehr erfüllen: Er weiß bereits alles über ihn.

Auf der anderen Sekte erfährt auch der Abenteurer so Einiges über das Wesen, das in seinen Geist eingedrungen ist: Je mehr Gonofir den Geist des Opfers erforscht, desto mehr gibt er auch über sich selbst preis: Dem Abenteurer wird klar, dass die Entität in seinem Kopf von seinen Gedanken und Erfahrungen zehrt. Bei einem etwaigen MANIPULATION-Wurf gegen Gonofir erhält er einen Bonus in Form eines W10 Artefakt-Würfels.

Die Bücher

In der Bibliothek finden sich viele spannende Bücher. Einige davon sind echt: Gonofir hat sein erworbenes Wissen in ihnen manifestiert. Viele Bücher sind jedoch in unlesbaren Glyphen unbekannter Sprachen verfasst.

W6 - Buchtitel	Inhalt
1: Die Mystik der Elfen	Enthält Teile der wahren Geschichte über Stanengist und die ersten Elfen. Teile einen Abschnitt aus dem Kapitel „STANENGIST“ im Buch „Zorn der Raben“.
2: Die Kraft der Elemente	Beschreibt die Zauber der Elementarmagie (siehe „Frostweiten“). Das Buch gilt als Lehrmeister für die erste Stufe des Zauber-Talents.
3: Monster und Ungetüme	Geschichten über alte Monster und ihre Bezwinger. Der Besitzer dieses Buches erhält einen Ausrüstungsbonus von WISSEN +2 bei Würfeln auf Monster.
4: Tränke und Tinkturen: Geheimnisse der Alchemie	Das Wissen um die Herstellung von Giften, Heiltränken und vielem mehr: Das Buch gilt als Lehrmeister für die erste Stufe des Alchimist-Talents (siehe Bestien-Handbuch“).
5: Ein altes, zerfallenes Buch mit einer Schatzkarte	Die Karte zeigt ein X auf der Karte der „Verbotenen Lande“, auf der Rückseite der Karte ist eine verblasste Inschrift zu erkennen, die mit etwas Aufwand entziffert werden kann: Die Karte zeigt einen beliebigen Abenteuerschauplatz mitsamt seiner passenden Legende.
6: Von Nord nach Süd – Von Ost nach West	Enthält eine Vielzahl von Redewendungen, Riten und Gebräuchen unterschiedlichster Völker und Kulturen. Der Besitzer dieses Buches erhält einen Ausrüstungsbonus von MANIPLUATION +2, wenn er mit einer fremden Kultur oder einem fremden Volk verhandeln muss.

Gonofir bekämpfen: Die Zerstörung der Bibliothek

Während die Bücher in den äußeren Regalen eher vor sich hin glimmen, brennen die Bücherregale in der Mitte des Raumes wie Zunder: In Windeseile brennt die ganze Ebene, dicke Rauchschwaden behindern die Sicht, das Atmen fällt schwer:

- Wurf auf AUSDAUER, um keinen Schadenspunkt in GESCHICKLICHKEIT durch den Rauch zu erleiden
- Wurf auf ÜBERLEBEN, um die Ebene schnellstmöglich zu verlassen. Ansonsten ist ein Wurf auf BEWEGEN notwendig, um den in Flammen stehenden Regalen auszuweichen, die rings um die Abenteurer bereits zusammenbrechen. Wem der Wurf nicht gelingt, erleidet einen Feuerangriff der Stärke 6.

Ebene 6 – Wohnraum

Der Raum ist mit zwei Türen wieder in mehrere Räume aufgeteilt. Er beherbergt ein Sofa, einen seltsamen großen Kasten mit weißen und schwarzen Hölzern und einen großen Schreibtisch, hinter dem ein alter Mann mit langem weißem Haar sitzt, der in eine blaue Robe gekleidet ist.

In den anderen beiden Räumen finden sich ein großzügiger Waschraum, wo das Wasser aus einem Rohr aus der Wand läuft, sowie ein großzügiges Schlafzimmer mit einem wunderschönen Himmelbett.

Gonofir bekämpfen: Die Einrichtung zerstören

Sobald die Abenteurer damit beginnen, Gonofirs Einrichtung zu zerstören, wird er versuchen sie mit aller Macht daran zu hindern. Es hat ihn schließlich viel Mühe und Liebe gekostet, es sich so heimelig einzurichten. Er ist sogar zu Verhandlungen bereit: Hauptsache die schöne Einrichtung wird nicht zerstört. Hilft all das nichts, greift Gonofir erbarmungslos an. Zusätzlich sprießen tentakelartige Ranken von der Decke und aus den Wänden: Die Abenteurer müssen sich zusätzlich zu Gonofirs regulären Angriffen einer „Würgeranke“ (SL-Buch S.122) stellen.

Der Turm ist eine Falle!

Sobald die Abenteurer den Turm betreten haben, sitzen sie in Gonofirs Falle. Er lässt seine Besucher erst wieder gehen, wenn er etwas Neues erfahren – und jeder seinen Preis bezahlt hat.

Dies stellt dich als SL vor eine besondere Herausforderung: In den „Verbotenen Landen“ sollte eine Gruppe immer die Möglichkeit haben, aus einem Konflikt zu flüchten, wenn sie realisiert, dass sie es mit einem zu starken Gegner zu tun hat. Gonofir ist ein solcher Gegner.

Wenn die Gruppe fliehen will, so kann sie die Ranken am Eingangportal zerstören und danach (eventuell durch eine Horde Unoter) die Flucht antreten.

Wenn die Gruppe Gonofir bekämpfen will, so stelle sicher, dass sie schnell bemerkt, dass dieser kein einfacher und gewöhnlicher Gegner ist, dem man mit dem blanken Schwert beikommen kann. Der Dämon Grulfur auf Ebene 2 und die gefangenen Seelen auf Ebene 3 können hier genutzt werden um den Abenteurern Tipps zu geben. Du kannst auch Hinweise über Bücher in Ebene 5 einstreuen.

Außerdem steht es dir frei, die Schwierigkeit an die Gruppengröße anzupassen: Du kannst Gonofir beispielsweise nur alle zwei Runden angreifen lassen, und weitere auftauchende Monster etwas abschwächen.

NSCs

Gonofir der Weise

<https://www.pinterest.de/pin/371476669237004269/>

STÄRKE 10

VERSTAND 7 / Wissen 5, Menschenkenntnis 5

EMPATHIE 3

Kann nicht von physischen Waffen verwundet werden.

Nur der Zauber „Dämon bannen“ mag Gonofir regulär zu verletzen.

W6	Angriff
1	Gonofirs Monster Gonofir manifestiert ein Monster oder andere traumatische Gefahr aus der Erinnerung seines Opfers, alternativ eine WÜRGERANKE: Er führt einen FURCHTANGRIFF der Stärke 8 auf einen Anwesenden in Reichweite KURZ durch. Bei Erfolg erleidet das Ziel keinen Schaden auf VERSTAND, jedoch manifestiert sich für [Erfolge] Runden ein Monster aus den Alpträumen des Opfers: Die Gefahr ist real, greift regulär an und kann von allen in Reichweite KURZ gesehen werden. Wird der Bedrohung insgesamt [Erfolge x 3] SCHADEN zugefügt, so verschwindet sie sofort. Solange Gonofir durch ein Monster angreift, führt er keine weiteren Angriffe durch.
2	Gonofirs Turm Stumpfer Angriff der Stärke 7 auf ein Ziel in Reichweite KURZ, Schaden 1. Die Decke oder ein Treppen-Abschnitt stürzen ein, Steine lösen sich aus den Wänden, oder Regale und andere Einrichtungsgegenstände fallen auf das Opfer. Der Abenteurer kann auch in eine tiefere Ebene stürzen. Ausweichen/Fall abfedern mit BEWEGEN.
3	Gonofirs Puppe FURCHTANGRIFF der Stärke 8 auf ein Ziel in Reichweite KURZ. Gonofir dringt in den Kopf seines Opfers ein und übernimmt für eine Runde die Kontrolle über einen Abenteurer. Bonus-Erfolge des FURCHTANGRIFFs verursachen Schaden auf VERSTAND.
4	Gonofirs Schrecken FURCHTANGRIFF der Stärke 7 auf ein Ziel in Reichweite KURZ. Gonofir dringt in die Gedanken seines Opfers ein und verbreitet Angst und Schrecken. Regulärer Furchtangriff: Erfolge verursachen Schaden auf VERSTAND.
5	Gonofirs Starre FURCHTANGRIFF der Stärke 8 auf ein Ziel in Reichweite KURZ. Gonofir lässt das Opfer erstarren - es ist für eine Runde zu keinerlei Aktionen fähig. Bonus-Erfolge des FURCHTANGRIFFs verursachen Schaden auf VERSTAND.
6	Gonofirs Macht Gonofir führt Angriff #1 und einen weiteren Angriff in der gleichen Runde aus. Würfle erneut auf diese Tabelle.

Gonofirs Schwächen

An mehreren Orten im Turm hat Gonofir sein Wissen manifestiert. Jeder dieser Orte kann zerstört werden und fügt Gonofir Schaden zu:

- Seine STÄRKE sinkt permanent um 2
- Alle seine Angriffe werden um 1 Punkt schwächer
- Gonofir windet sich vor Schmerz und ist für 1 Runde außer Gefecht gesetzt: Der Turm bebt gefährlich, Steine bekommen Risse, Gonofirs wütende Stimme ertönt...

Die Orte sind (für Details siehe die einzelnen Ebenen):

- Die Sammlung auf Ebene 1 muss vernichtet werden, währenddessen kommt es zu „Unfällen“...
- Die Tiere auf Ebene 2 müssen getötet werden, doch diese wehren sich...
- Der Altar auf Ebene 3 muss entweiht werden, doch etwas manifestiert sich...
- Die Essenz auf Ebene 4 muss verunreinigt werden
- Die Bibliothek auf Ebene 5 muss verbrannt werden
- Die Einrichtung auf Ebene 6 kann zerstört werden

Grulfur der dämonische Vogel

<https://playgroundai.com/post/cllrktxklodyws6orlaffysk>

Bei dem Vogel im Vogelkäfig auf Ebene 2 handelt es sich in Wirklichkeit um den Dämonen Grulfur, der von Gonofir gefangen gehalten wird. Er ist in der Lage wie ein Papagei zu reden und sagt beständig: „Lasst mich frei!“

Magiebegabten Abenteurern könnte auffallen, dass etwas mit dem Vogel nicht stimmt...

Sollte er befreit werden, so flattert der Vogel schnell über die Treppe ins Erdgeschoss. Gonofir erscheint daraufhin auf dieser Ebene und ist überhaupt nicht erfreut, dass man „Seinen Piepmatz“ befreit hat.

Grulfur wird die Abenteurer bei einer Flucht aus dem Turm unterstützen und ihnen verraten, wie Gonofir geschwächt werden kann. Immer wieder (jede Runde) gibt er einen kurzen Satz von sich:

W6	Ruf	Bedeutung
1	„Vernichtet seine kostbare Sammlung!“	Die Sammlung auf Ebene 1
2	„Erschlagt seine seltenen Viecher!“	Die Tiere auf Ebene 2
3	„Entweihet seinen heiligen Altar!“	Der Altar und die Kerzen auf Ebene 3
4	„Beschmutzt sein wertvolles Blut!“	Die goldene Essenz auf Ebene 4
5	„Verkohlt sein vereintes Wissen!“	Die Bibliothek auf Ebene 5
6	„Zertrümmert seine liebsten Stücke!“	Die absonderliche Einrichtung auf Ebene 6

Wenn Grulfur mit den Abenteurern aus dem Turm fliehen kann, so verwandelt er sich in einen gewaltigen über zwei Meter hohen, fetten Geier mit buntem Gefieder samt säbelförmigen Krallen und fliegt mit einem schrillen Krächzen davon, während faulige Federn gen Boden segeln, die innerhalb von Augenblicken zu stinkender Asche zerfallen...

Werte:

STÄRKE 6 / Nahkampf 2

GESCHICK 5 / Bewegen 4

Waffe: Schnabel, Schaden 2 (Schnitt)

Ereignisse

Die Toten in den Wäldern

Wenn sich die Gruppe dem Turm nähert, so zieht Nebel auf – und bleiche Gestalten wanken zwischen den hohen kränklichen Bäumen auf die Gruppe zu: Untote! Und sie sind überall!

Die Gruppe kann, wenn sie sich geschickt anstellt, mit einem Wurf auf BEWEGEN die Untoten umgehen und zum Turm gelangen, hinter dessen Fenstern Fackelschein zu sehen ist: Jemand muss zuhause sein!

Doch die Türe ist verschlossen und schon sind einige Untote heran...

Gerade, als die Gruppe den Turm wieder verlassen will, oder weitere Untote sich nähern, öffnet sich die Tür wie von Geisterhand...

Der Tod von Gonofir

Falls die Gruppe Gonofir direkt angreift, so sinkt er vom ersten Schlag tödlich getroffen zu Boden. Mit großen traurigen Augen schaut er seinen Mörder an und gibt nur noch ein leises "Warum..." von sich, bevor er in einer Blutlache verstirbt. Selbst der beste Wurf auf HEILEN oder der beste Zauber vermögen es nicht, ihn zu retten.

Wenn die Gruppe danach den Turm durchsucht, wird sie aber feststellen, dass viele Schatztruhen leer und die Seiten der meisten Bücher unbeschrieben sind. Im nächsten Augenblick wird Gonofir wieder im Raum stehen und seine Hilfe anbieten: Wenn ein Abenteurer auf der Suche nach einem mächtigen Schatz sei, so möge man ihm nur beschreiben, was er sucht und für eine kleine Gegenleistung wird der Wunsch gewährt... Auf die Frage nach seinem Tod antwortet er nur: "Nun, du hast dir gewünscht, mich zu töten - und ich habe deinen Wunsch erfüllt. Zumindest für eine Weile. Ich erfülle gerne Wünsche - aber nie ohne eine gewisse Gegenleistung!"

Waffenstillstand!

Wenn Gonofir die Hälfte seiner STÄRKE verloren hat, schlägt er den Abenteurern einen Waffenstillstand vor: Er ist bereit sie sofort gehen zu lassen: Die Haustür im Erdgeschoss steht offen und auch die Untoten sind nicht zu sehen. Obendrein gewährt er ihnen außerdem einen Wunsch.

Gonofir respektiert und bewundert willensstarke Kreaturen. Und wer weiß, vielleicht benötigen die Abenteurer ja eines fernem Tages noch einmal seine Hilfe und besuchen ihn erneut? Wenn er wieder zu vollen Kräften gekommen ist...

Die Vernichtung des Turms

Wenn Gonofirs STÄRKE auf 0 sinkt, dann bricht der gesamte Turm unter schrillum Schreien und Quiaken in einer schwarzen Aschewolke in sich zusammen. Es stinkt bestialisch nach Schwefel und verbranntem Fleisch. Abenteurer, die sich dann noch im Turm befinden, erleiden durch die Trümmer einen Angriff der Stärke 8, Schaden 1 (Stumpf), der mit einem Wurf auf BEWEGEN abgeschwächt werden kann.

Erst allmählich senkt sich die Aschewolke und gibt den Blick auf verbrannte, verdrehte Fleischbrocken frei, die in einem Umkreis von 50 Metern um einen 5 Meter tiefen Krater verstreut liegen. Inmitten der Überreste finden sich diverse Knochen und zerfetzte Ausrüstungsgegenstände früherer Opfer des Dämons.

Hier können mehrere einfache und wertvolle getragene Funde gemacht werden.

Der Hüter der Geheimnisse

Gonofir beantwortet tatsächlich Fragen und erfüllt Wünsche. Für kleine Gefallen verlangt er nur geringe Gegenleistungen, doch jeder kann nur einen Wunsch äußern:

- Eine Begebenheit aus seiner Kindheit, an die sich der Abenteurer heute noch gut erinnern kann
- Eine gute Geschichte, die ein Abenteurer wahrhaftig so erlebt hat: Er ist sehr an Heldengeschichten mit spannenden Kämpfen interessiert.
- Einen Schluck Wasser aus dem Wasserbeutel oder ein Stück Brot aus dem Brotbeutel eines Abenteurers
- Eine Haarlocke oder ein persönlicher Gegenstand
- Ein Geheimnis, das bislang niemand weiß.

Größere Wünsche verlangen größere Opfer:

- Einen Fingernagel oder kleinen Zeh des Abenteurers
- Ein Ohrläppchen oder eine Brustwarze des Abenteurers
- Ein Auge oder die Zunge des Abenteurers
- Das Versprechen des ersten Kindes des Abenteurers
- 10 Jahre Lebenszeit

Der Preis

Was immer ein Charakter Gonofir für Geschichten und Geheimnisse preisgibt: Nachdem er sie erzählt hat, verblasen die Erinnerungen und schon bald ist da nichts mehr wie eine Ahnung an eine Geschichte, die einst ein Barde in einer Schenke vortrug...

Jedes Mal, wenn Gonofir einen Wunsch erfüllt, erleidet der „Beglückte“ einen FURCHTANGRIFF. Je nach Größe des Wunsches variiert die Stärke des Furchtangriffs zwischen 3 und 9. Der erste Erfolg verursacht allerdings keinen Schaden auf VERSTAND, stattdessen verliert der Charakter einen Erfahrungspunkt: Er spürt, wie sich etwas in seinem Verstand einnistet darin genüsslich liest wie in einem Buch. Stellen, die ihm besonders gut gefallen, reißt er begeistert heraus....

In VERSTAND gebrochene Charaktere erleiden eine kritische geistige Verletzung und sind dem Dämonen-Wesen vollständig verfallen: Er kann einen Charakter wie mit dem Zauber „Puppenspieler“ steuern, solange dieser in VERSTAND gebrochen ist.

Abenteurer, die den Furcht-Angriff vollständig abwehren, erhalten einen winzigen Einblick auf die wahre Gestalt Gonofirs. Würfle mit einem W6:

W6	Wahrnehmung
1	Der Geschmack von Schwefel in der Nase.
2	Ein starker Würg-Reiz, den der Abenteurer nur mit Mühe unterdrücken kann.
3	Alles ist in blutroten Nebel gehüllt.
4	Die Augen Gonofirs leuchten blutrot auf – seine Gestalt wirkt durchsichtig und unwirklich.
5	Die Stimme Gonofirs ertönt düster und verzerrt.
6	Für einen Moment ist die Ebene des Turms leer und kahl: An den Wänden und an der Decke winden sich tentakelartige dornenbewehrte Ranken.

Die Belohnung

Gonofir hat Kenntnis über sämtliche Legenden der Verbotenen Lande und kennt so manches Geheimnis, das er Preis gibt. Er hat daher Zugriff auf sämtliche Legenden und die vollständige Geschichte der „Verbotenen Lande“.

Er ist in der Lage, Wissen zu vermitteln und kann somit regeltechnisch einem Abenteurer das Erlernen eines jeglichen Talents zu ermöglichen. Das Erlernen von einer Talentstufe entspricht dabei einem kleinen Wunsch.

Gonofir kann auch mächtige Mittelchen herstellen: Über einen Trank, der einen Toten wieder ins Leben zurück bringt bis zu einem Fluch-Elixier, welches ein Opfer sofort qualvoll tötet, sobald es die Tinktur auch nur berührt hat: Alles ist möglich! Das Elixier wird vom Abenteurer selbst unter Anleitung Gonofirs hergestellt.

Der Schwarze Turm

Irgendwo in der weiten Ebene steht der Schwarze Turm von Gonofir dem Weisen. Man sagt, dass der alte Zauberer auf jede erdenkliche Frage eine Antwort wüsste und sein Turm voller Wunder sei. Und doch sollte man sich tunlichst vom Turm fernhalten, denn der Weg ist gefährlich: Schon Viele haben sich aufgemacht, Gonofir zu suchen. Nur Wenige haben ihn gefunden und kaum Jemand kam lebend zurück, um davon berichten zu können.