



DER TURM ÜBER DEN WOLKEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. September 2026



INHALT

Der Turm über den Wolken	3
Allgemeines	3
Geschichte	3
Personen	7
Gebäude und Räume	8



DER TURM ÜBER DEN WOLKEN

- **Wo spielt das Abenteuer?** Irgendwo in Deutschland, in dem Dorf Bäumligen in der Nähe eines Waldes mit besagten Turm
- **Wann spielt das Abenteuer?** In der Gegenwart, 2018
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?** How to be a Hero Grundregeln
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?** 2-5
- **Schwierigkeit für den Spielleiter** mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler** einfach
- **Spieldauer:** 3-5 Stunden

ALLGEMEINES

Vorbereitung

Ein paar Würfel in W10 und W100, Stift und Zettel, los gehts!

Module und Regeln

Grundsätzlich ist dieses Abenteuer mit dem Grundregelwerk spielbar. Module sind möglich, für dieses Einstiegsabenteuer aber nicht konzipiert.

Prolog

Es ranken sich viele Legenden um den Turm. Der Turm, der so hoch ist, dass seine Spitze bis über die Wolken reicht. Ihr seid natürlich aufgeklärte Menschen der Moderne und glaubt nicht an diesen Unfug. Als jedoch ein alter Mann euch den Schlüssel für den Turm in die Hand drückt, überkommt euch die Abenteuerlust...

Wichtig ist, dass jeder Charakter einen Grund hat, zu dem Turm zu wollen. Deshalb darf jeder Spieler am Anfang eine Legende äußern, von der er gehört haben soll. Der Spielleiter selbst kann auch eine Legende äußern, um zur Not die Spieler noch auf die richtige Fährte zu bringen und seinen geplanten Plot zu teasen. Die Spieler haben am Anfang 50 Euro dabei sowie einen Gegenstand.

GESCHICHTE

Möglicher Anfang

Damit meine Spieler mit deren Charakteren warm werden, hab ich sie zusammen in einen Bus zur Stadt gesteckt. Nach Bäumligen kommt man nämlich aufgrund des Naturschutzgebietes des Waldes nicht mit dem Auto hin. Im Bus können die Charaktere schon miteinander interagieren und sich kennen lernen. Grundsätzlich kann sich der Spielleiter auch einen eigenen Weg in die Stadt ausdenken.



In der Stadt

Eure Gruppe steht da, auf dem Marktplatz des beschiedenen Dorfes namens Bäumligen. Es ist in der Nähe des geheimnisvollen Turmes, der sich in einem Waldgebiet befindet. Während ihr noch auf die aufgestellte Karte des Gebietes schaut, kommt ein alter Mann über den Platz gelaufen. Er sieht aus wie eine Art Hausmeister, ist in einen Blaumann gekleidet und wirkt etwas älter. Ihr könnt sein Gemurmel deutlich verstehen: "Wenn ich den gesamten Turm fegen soll, bin ich raus aus diesem Hausmeisterjob. Und vor allem für dieses Geld! Ich kündige!" mit diesen Worten drückt er einen von euch, einen Schlüssel in die Hand (alle würfeln einen W100 und der mit der höchsten Zahl bekommt den Schlüssel).

Was machen die Spieler?

Es ist 11 Uhr (Vormittags), und um 12 Uhr (Mittags) schließen alle Geschäfte und öffnen erst am nächsten Tag. Diesen Luxus können sich die touristenverwöhnten Bewohner mittlerweile leisten (und hält die Spieler davon ab, zu lange in der Stadt zu verweilen.) Das heißt, die Spieler können nur einen Ort im Dorf besuchen, bevor alle Orte schließen. (Tipp von mir: Nur zwei Gruppen als Aufteilung erlauben, sonst habt ihr viel zu viel Szenen parallel und werdet keiner gerecht.)

Marktplatz

Das Zentrum des kleinen Dorfes Bäumligen. Rund herum sind ein paar Gebäude angeordnet. Auf dem Platz steht ein großes Schild, welches den Weg zum Turm erläutert.

Wanderladen Wunderlich

Ein kleines Geschäft mit ziemlich viel überteuerten Krempel. Es gibt Rucksäcke, Wasserflaschen, Müsliriegel und Taschenlampen. Die Spieler haben die Möglichkeit ein was davon zu kaufen (50 Euro kostet ein Gegenstand) oder für mehr zu feilschen, aber gegen den harten Knochen von Verkäufer gibt es eine Erschwerung um 30 darauf.

Dorfkirche

Das größte Haus im Dorf, jedoch etwas mit Moos und Efeu bewachsen und besitzt einen natürlichen Charme. Wenn die Spieler durch die Türen eintreten, treten sie in den dunklen Kirchensaal. Dort sitzen eine alte Nonne und ein Priester und unterhalten sich. Da die beiden schwerhörig sind, habt ihr die Möglichkeit sie zu belauschen. Dafür könnt ihr eine passende Fähigkeit wie Schleichen verwenden oder den Handelwert um 30 erleichtert. Wenn dies missglückt, drehen sich die beiden um und verschwinden in ein Nebenzimmer. Wenn es gelingt, bekommt ihr folgendes Gespräch zu hören: "Haben Sie schon die neuesten Gerüchte gehört? Angeblich sollen schon wieder Touristen in der Nähe des Turms verschwunden sein! Und die Polizei unternimmt nichts!" "Ja, aber wir können auch nichts tun, Schwester Agnes. Nur für die Seelen beten." Mehr Informationen können die Spieler nicht aus den beiden bekommen, da sie auch einfach nicht mehr wissen. Bei einer gelungenen Probe auf Wahrnehmung oder einer Wissensprobe auf Kunstwissen o.ä. kann jedoch ein Spieler bei den Kirchenmalereien und der bunten Kirchenfenster etwas interessantes entdecken. Dort ist ein großes Wesen mit Flügeln abgebildet, das von einer Menschenmenge verehrt wird.

Rathaus

Ein unauffälliges Haus, an dem nur an der Tür in kleinen Buchstaben "RATHAUS" steht. Wenn man das Gebäude betritt, steht man an der Information. Hinter der Theke steht eine junge blonde Frau mitte 20, adrett gekleidet. Hier können die Spieler für 10 Euro einen Flyer mit nützlichen Informationen kaufen inklusive einer Karte, werden aber nicht weiter in das Gebäude gelassen.

-Der Turm ist 3000 Meter hoch.

-Die Kuppel ist über der Wolkendecke, obwohl hier kein schwüles Klima für so tiefe Wolken herrscht.

-Ursprung unbekannt, der Anfang der Bauung hat wohl schon in der Eisenzeit begonnen.



Post/Kiosk

Ein kleiner Laden, in dem die Spieler Briefe versenden oder etwas zu Essen kaufen können. Natürlich ist auch hier alles überteuert, aber durch feilschen oder betören lässt sich die alte Kioskbesitzerin auch auf einen humanen Preis ein. Ohne Erleichterung kostet bei ihr ein Lunchpaket 50 euro.

Gaststätte zum goldenen Pferd

Hier können die Spieler sich zum Mittagessen niederlassen und auch bei Nachfrage, Essen einpacken lassen. Bei der Nachfrage auf ein Zimmer, muss der Wirt aufgrund von Renovierungsarbeiten ablehnen. Das Essen kostet 40 Euro und mit einpacken lassen 60 Euro.

Puff

Eine rote Leuchtreklame weist den Weg zu den "Golden Girls". Wenn ihr eintretet, steht ihr erstmal einem Türsteher gegenüber. Dieser verlangt 150 Euro, damit eine Person erstmal rein darf. Wenn ihr mit ihm feilschen oder manipulieren o.ä. machen wollt, ist das um 25 erschwert. Ihr könnt aber mit ihm über den Turm reden und er sagt euch, dass er den Turm und den Hausmeister ziemlich merkwürdig findet, der in der Nähe des Turms seine Hütte hat.

Weg zum Turm

Weg A - Langsam und sicher?

Die Spieler nehmen den Weg, der sich zum Turm schlängelt. Damit kommen die Spieler, sofern sie mittags auch losgehen, erst ca. 15 Uhr an. Aber der Weg ist nicht ereignislos. Die Gruppe trifft auf eine Person.

1.Möglichkeit: Der Räuber, der versucht die Gruppe zu überfallen.

Ein Mann kommt aus dem Hinterhalt und bedroht einen Spieler mit einem Messer. Er kann aber durch eine Wahrnehmungsprobe oder ähnliches schon vorher entdeckt werden. Wenn er eine Person bedroht, müssen die Spieler ihr Geld geben oder sich eine List einfallen lassen.

2.Möglichkeit: Der Verrückte, der die Gruppe panisch vor dem Turm warnen will.

Ein Mann kommt auf dem Wald gerannt und erzählt der Gruppe panisch, sie sollen nicht zu dem Turm gehen, denn dort hause ein riesiges Monster. Weiterhin erzählt er, dass das Monster einen großen Schatz bewacht und schon einige Abenteurer nicht zurückgekehrt sind.

Weg B - Schnell und effektiv?

Die Spieler kürzen durch den Wald ab, ohne weitere Proben wenn sie eine Karte haben. Wenn sie mittags losgehen, sind auch schon am späten Mittag da (ca.13:30). Jedoch müssen die Spieler einen Fluss überqueren. Hier ist eine gute Idee oder eine Probe auf Handeln für jeden gefragt, um das Gewässer zu überwinden.

Unter dem Turm

Am Turm angekommen, können die Spieler mit dem Schlüssel sofort den Turm erkunden. Wenn sie aber zuerst den Turm von außen umrunden, sehen sie eine kleine Hütte neben dem Turm, etwas im Wald versteckt. Die Tür dieser Hütte ist jedoch verschlossen und auf Klopfen folgt keine Antwort. Wenn die Spieler die Tür aufbrechen, stehen sich in einer Art Wohnzimmer mit Bett, Schreibtisch und Gartengeräten.

Im Turm

Die Spieler betreten den Turm, der aus dunklem Gestein gehauen (aus der Steinzeit), eine Wendeltreppe führt an der Mauer hinauf. Alle 10 Meter ist ein Loch im Turm. Durch diese Löcher pfeift ein kühler Wind durch das Gemäuer. Wenn die Spieler den Weg durch den gesamten Turm gehen, brauchen sie 24 Stunden



zum Laufen. Sie haben aber eine Möglichkeit abzukürzen.

Wenn sie laufen, dann finden sie bei der Hälfte den Anfang eines Schachtes in der Mitte und zwei Skelette. Wenn diese berührt werden, dann kommen von den Wänden lange Fäden, die versuchen die Spieler einzuschließen. Die Fäden sehen aus wie lange Tentakeln und sind ziemlich stark, jedoch empfindlich für Feuer --> 100 Schaden machen und sie verziehen sich

Bei Proben auf z.B. Archäologie sind nach und nach folgende Epochen zu erkennen.

- 1.Steinzeit
- 2.Bronzezeit
- 3.Eisenzeit
- 4.Zeit der Griechen
- 5.Zeit der Römer
- 6.Frühmittelalter

Die Möglichkeit zum Abkürzen: Wenn die Spieler die immer wieder in den Turm eingeritzten Zeichnungen erkennen, sehen sie ein Blutritual. Dort wird Blut an den Turm geopfert. Wenn die Spieler dies tun, schalten sie den Blutfahrstuhl frei. Je mehr Blut sie opfern, desto weiter bringt er sie nach oben. Jedoch verlieren sie aufgrund des Blutverlustes auch Lebenspunkte und kommen oben geschwächt an.

Ein leichter Schnitt in die Hand --> 1W10 Schaden

Schwerer Schnitt in die Hand --> 2W10 Schaden, min. 5 Schaden

Schnitt den Arm entlang --> 3W10 Schaden, min. 10 Schaden

Sonst Schaden nach eigenen Ermessen des Spielleiters, bei Schaden ab W30 mit auswürfeln, ob langfristigster Schaden (z.B. Sehne zerschnitten) entsteht.

Oben in der Kuppel

Die Spieler öffnen eine schwere große Tür und stehen in einer riesigen Kuppel. Es scheint die Sonne, und sie bricht sich im Glas der Kuppel. Ihr seid also mittlerweile über der Wolkendecke angekommen. Der Kuppelraum ist groß und rund, in der Mitte steht eine Drachenstatue aus schwarzen Stein. Um sie herum türmen sich Berge von Kostbarkeiten. Schmuck, Waffen, Vasen, Kelche, ein Thron,... alles aus purem Gold. Wenn die Spieler die Schätze oder die Statue anfassen, erwacht diese zum lebendigen Endgegner. Auch wenn sie dies nicht tun, aber offene blutende Wunden haben, wittert der Drache dies und erwacht. Wenn er dies tut, sieht man, dass vor ihm eine Falltür in dem Boden eingelassen ist mit kleinem Hebel daneben (der Schacht führt weit in die Tiefe und am Ende warten angespitzte Eisenstangen, also bitte nicht die Spieler ohne kleine Warnung reinspringen lassen ;))

Die Spieler haben mehrere Möglichkeiten:

- 1.Drache töten
- 2.Drache in Falltür locken
- 3.Fliehen

Nach Option 1&2 fängt der Turm langsam an sich selbst zu zerstören, die Spieler müssen so schnell wie möglich rauskommen (der Blutfahrstuhl funktioniert noch). Ich lasse sie rennen und knapp entkommen, sodass sie aus den Turm rausrennen können und hinter ihnen der Turm einstürzt. Mit dieser meist erfolgreichen Flucht endet dann das Abenteuer.



Plotterklärung für den Spielleiter

NUR FÜR SPIELLEITER VOR DEM ABENTEUER ZU LESEN!

Der Turm ist ein Opfer für einen alten Drachendämonen, der von uralten Völkern verehrt wurde. Über Jahrhunderte hinweg hat dieser Dämon die Menschen manipuliert, sodass sie ihm dieses Denkmal erschaffen haben. Blutopfer erhalten den Turm und den Drachendämon am Leben. Der Hausmeister ist vom Drachen manipuliert worden und dazu bestimmt, neue Menschenopfer anzulocken, denn in letzter Zeit kamen wenige Touristen nach Bäumlingen. Deshalb ist es euch überhaupt möglich den Dämon zu töten. Wenn er dann tot ist, zerfällt buchstäblich nach und nach sein Konstrukt der Turm mit all seinen Fallen, die der Dämon eingebaut hat. So ist auch der Fahrstuhl nur eine Möglichkeit für den Dämon, schnell geschwächte Opfer zu erhalten.

PERSONEN

Der Hausmeister

Ein älterer Mann, in einem Blaumann gekleidet. Er wirkt ungefährlich, nur ein wenig aufbrausend. Weiterhin redet er im bayrischen Dialekt.

100 Lebenspunkte

Handeln: 18		Wissen: 7		Soziales: 7	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 1	
Gärtnern	$80 + 18 = 98$	Dämonologie	$70 + 7 = 77$	Lügen	$70 + 7 = 77$
Handwerken	$60 + 18 = 78$				
Ringen	$40 + 18 = 58$				

Der Räuber

Ein etwas ungepflegter Mann Ende 30, der die Gruppe mit einem Messer bedrohen und ausrauben möchte.

100 Lebenspunkte

Handeln: 12		Wissen: 7		Soziales: 18	
Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 2	
Messerangriff	$50 + 12 = 62$	Spuren lesen	$70 + 7 = 77$	Bedrohen	$75 + 18 = 93$
Angeln	$35 + 12 = 47$			Handeln	$60 + 18 = 78$
Hinterhaltsangriff	$30 + 12 = 42$			Betrügen	$45 + 18 = 63$

Der Verrückte

Seine Augen glänzen vor Fanatismus, aber seine Stimme spricht klar zu euch und warnt die Spieler davor, den Turm zu betreten. Angeblich haust dort ein gefährlicher Dämon und wird sie umbringen.

100 Lebenspunkte



Handeln: 6		Wissen: 16		Soziales: 18	
Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 2	
Rennen	$60 + 6 = 66$	Archäologie	$30 + 16 = 46$	Manipulieren	$65 + 18 = 83$
		Theaterwissenschaft	$30 + 16 = 46$	Begeistern	$70 + 18 = 88$
		Latein	$30 + 16 = 46$	Überreden	$40 + 18 = 58$
		Dämonologie	$70 + 16 = 86$		

Das Drachenwesen

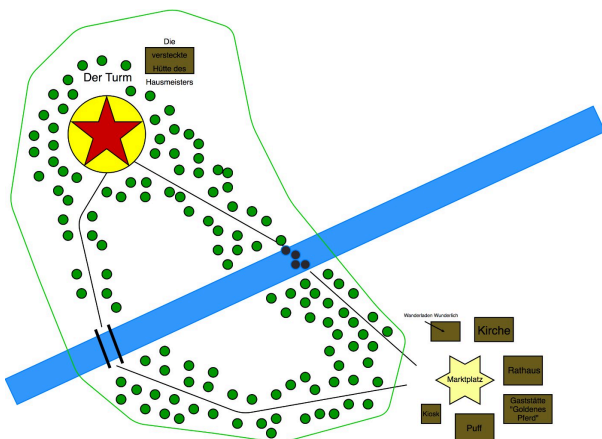
Ein großes, schwarzes Wesen mit Klauen und schwerem Schwanz, also vorne wie hinten gefährlich.

250 Lebenspunkte

Handeln: 14		Wissen: 4		Soziales: 22	
Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 0		Geistesblitzpunkte: 2	
Klauenangriff	$70 + 14 = 84$	Geografie	$40 + 4 = 44$	Bedrohen	$77 + 22 = 99$
Schwanzangriff	$70 + 14 = 84$			Führen	$73 + 22 = 95$
				Manipulieren	$70 + 22 = 92$

GEBÄUDE UND RÄUME

Edit von Schuermi7: Neue Übersicht erstellt, eventuell etwas besser zu erkennen, was wo ist



Nummer	Ort / Gebäude
der untere Weg	Der lange Weg über die Brücke
der obere Weg	Die Abkürzung ohne Brücke

(Kreise stellen Bäume und Wälder da)

Karte von Bäumlingen und dem Turm



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. September 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., <https://howtobeahero.de>

ENTHALTENE SEITEN

1. Der Turm über den Wolken – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Der+Turm+%C3%BCber+den+Wolken&oldid=33682>

