Aventurien

Turm über Kopf

Ein inoffizielles DSA-Gruppenabenteuer für 3 - 5 Helden
von Marc-André Karpienski und Markus Lütkemeyer

Das Schwarze Auge

Turm über Kopf

Ein Abenteuerszenario in Punin und im Limbus
von Marc-André Karpienski und Markus Lütkemeyer

Mit Dank an Bernadette und Nadine für Geduld und Kritik,
sowie an unsere Spielgruppe.

Einleitung für den Meister

Stichworte zum Abenteuer: Zwei Fraktionen streiten um die Schätze einer Minderglobule. Sie müssen gegen die Tücken eines kippenden Turmes und einen selbst ernannten Wächter bestehen.
Ort: Punin, Durthans entrückter Turm
Zeit: Beliebig.
Helden: 3 bis 5 tollkühne Entdecker sind gefragt, Magier mit Sphärenwissen bereichern und Kampferfahrung ist allenfalls nur zweitrangig.
Erfahrung: Einsteiger bis erfahren
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

»Die Erkundung der Astralebene ist die größte Aufgabe, die jemals vom Kosmos an die Gildenzauberer gestellt wurde. Der Limbus ist die tiefere Essenz jeder Sphäre und Globule, nur weil er existiert, können Welten existieren. Er trennt und verbindet zugleich, er eröffnet dem Wagemutigen undenkbar viele Wege und Pfade - wer seine Bedeutung verkennt ist ein Narr.«
– Die Astralebene, Durthan von Erkenstein, um 200 BF, Übertragung ins moderne Garethi

Kaiser Raul und seine Nachfolger führten das Neue Reich in seinen ersten drei Jahrhunderten nach Bosparans Fall weise und umsichtig. In dieser Periode der so genannten Klugen Kaiser entrückte der brillante Limbusforscher und Erzmagier *Durthan von Erkenstein* seinen Magierturm in eine Minderglobule. Er wollte mit dem neuen Mini-Kosmos seine Sphärologie beweisen, ein temporales Limbusphänomen urbar machen und ein Rätsel der Geschichte lösen. In der Gegenwart werden die Helden angeheuert, Durthans geheimes Erbe zu erkunden. Doch sie müssen feststellen, dass der Turm auf wackeligen Füssen steht...

Was bisher geschah

Zeit seines Lebens hatte sich der Puniner Meistermagus Durthan von Erkenstein gefragt, wie es nur sein konnte, dass der ominöse Sphärenreisende *Onithios von Teremon* in seinem berüchtigten Zauberbuch *Porta Aitherica* vor fast drei Jahrhunderten auf Ereignisse aus der Gegenwart der Klugen Kaiser verweisen konnte. Und so entrückte der Limbusforscher noch im hohen Alter als Krone seiner Schaffenskraft seinen Magierturm in eine mindere Globule und nutzte sie als einmaliges Zeitreise-Vehikel in das Jahr 122 v. BF (**Durthan und der Zeitenberg**). Doch der Wächter der Zeit Satinav rächte sich schrecklich. Es stellt sich heraus: Onithios hatte niemals gelebt. Vielmehr erkannte Durthan, dass er dazu verdammt war, fortan dessen Leben zu leben. Zwanzig Jahre lang suchte er als Onithios einen Weg zurück in die Zukunft und kehrte schlussendlich in seine Zeit zurück. Während alle glaubten, er sei 72 Jahre alt, war Durthan nun in Wahrheit 92. Und als er starb, ging schnell die Legende, die Erschaffung seiner drei erstaunlichen Ätherspären habe ihn zu Tode entkräftet.
In der Gegenwart der Helden ist nun schon seit Jahren der verschrobene Brabaker Schwarzmagier *Emigurdos Momdurnu* auf der Suche nach Durthans Turm. Der versehrte Veteran der Seeschlacht von Andalkan (siehe das Abenteuer **Schatten im Zwielicht**) hat Durthans heute weitestgehend verschollenes Werk *Die Astralebene* bei Convocatus Primus Salpikon Savertin studieren können und entschlüsselte die geheimen und noch theoretischen Hinweise betreffend der Schaffung von Globulen. Er glaubt zu Recht, der Erzmagus habe seine Pläne in die Tat umgesetzt und sucht seitdem nach Durthans entrücktem Magierturm. Er betrachtet das vermutete Weltenherz der Turm-Globule als Grundstock für seine zukünftigen Forschungen: Er äußert diesen ketzerischen Gedanken niemals laut, aber er möchte mit dem alten Wissen irgendwann selber einen Kosmos bauen, einen, der weniger betrüblich ist, als diese Welt. Bislang konnte er trotz Dämonenhilfe Durthans Turm nicht finden – zu tief liegt er im Limbus verborgen.

Was geschehen wird

Zufällig aber ist vor Kurzem die junge Adeptin des Arcanen Instituts zu Punin *Sefira Helida Schlehwein* beim Katalogisieren einer Artefaktkammer auf ein Erbe des Erzmagiers gestoßen: Eine Dunkle Pforte direkt in die Turm-Globule. Um den Ruhm für diese Entdeckung nicht mit ihren Lehrern teilen zu müssen und weil sie sich selbst nicht traut das Tor zu betreten, wirbt sie Helden für eine Expedition in die Nebenwelt an, die „drüben“ altes Wissen sicherstellen sollen.
Weil es aber keine Kleinigkeit ist, eine unabhängige Blase im Sphärengefüge zu erschaffen, unterliefen selbst dem Meistermagus Durthan Fehler bei der Erschaffung einer

separaten Sphärenblase. Einer davon führte dazu, dass der hohe Turm fortan nur noch auf einer winzigen fliegenden Scholle stand und gewissermaßen darauf über einem großen Nichts balanciert. Der fliegende Fels ist durch das im Felsen ruhende Weltenherz der Minderglobule quasi in der Luft wie festgenagelt. Wenn die Helden nun den Turm besteigen, verlagert sich dadurch sein Gleichgewicht minimal, was dazu führt, dass die Landzunge mit der Dunklen Pforte in das Bodenlose abbricht und verloren ist. Jetzt erst recht aus dem Ungleichgewicht, kippt der Turm erst langsam, dann ganz schnell mitsamt dem Felsenfundament seitlich um und hängt fortan kopfüber in seiner kleinen Globule. Während der lädierte Turm langsam nach unten in das Bodenlose abbröckelt, müssen die Helden sich mit einem Astralgeist auseinandersetzen, der das Weltenherz beseelt. Zu guter Letzt hat der verhärmte Schwarzmagier Emigurdos Momdurnu die Aktivierung der Dunklen Pforte durch die junge Adeptin im Gefüge der astralen Ströme bemerkt und schickt nun seinerseits eine Söldnergruppe in die Minderglobule. Werden sich beide Gruppen arrangieren oder bis auf das Blut bekämpfen?

Ein Wort zu den Helden

Geeignet ist fast jeder Heldentyp, solange er nur tollkühn genug ist, eine fremde Welt zu betreten. Nicht jeder Held wird verstehen, was ein „Limbus“ sein soll, oder gar eine „Globule“. Aber die Auftraggeberin wird es ihnen notfalls in bildhaften Worten vermitteln und sich dabei der beim Volk bekannten kirchlichen Vokabeln bedienen, also vom „Nirgendmeer“ zwischen Dere und Alveran sprechen und einer kleinen Welt, die Durthan auf dieses Meer versetzt hat und die noch immer dort schwimmt. Es empfiehlt sich dennoch, zumindest einen Gelehrten in der Gruppe zu haben. Ansonsten sind weniger die Fähigkeiten der Helden gefragt, als der Einfallsreichtum und die räumliche Vorstellungskraft ihrer Spieler.

Durthan und der Zeitenberg

In diesem Kapitel erfahren Sie als Meister die historischen Hintergründe der Minderglobule. Die Helden werden im Verlauf des Abenteuers durch Durthans Hinterlassenschaften und den Wächter des Turmes Hinweise auf diese Geschichte erhalten.

> **Zeitreisekoller**
> Sphärologie, Arkanologie und erst recht Zeitreiselogik ist nicht einfach. Sie können das Abenteuer auch ohne all die temporalen Wirren spielen, die einem mitunter den Kopf verknoten. Auch wenn dann der historische Beweggrund für ein solches Jahrhundertritual fehlt, wie es die Erschaffung einer jeder Minderglobule ist, und die Helden im Turm weniger entdecken können, bleibt der Dungeon gefährlich und spannend.

Was über Durthan bekannt ist

Die langjährige Puniner Spektabilität wurde 140 BF geboren und seine bahnbrechende Forschung mündete in der Wiederentdeckung des Sphärenreisen-Zaubers schlechthin, nämlich der PLANASTRALE-Formel. Der Cantus geriet in den Magierkriegen wieder in Vergessenheit, wurde erneut rekonstruiert und ist heute ein verbotener Zauber. Durthan hat die Thesis im heute weitestgehend verschollenen Werk *Die Astralebene* (**WdZ 102**) festgehalten. Eigenen Aussagen zufolge hatte die Koryphäe der Sphärologie und Arkanologie einen Turm im Raschtullswall, der jedoch nie gefunden wurde. Mit großem Kraftaufwand schuf der Hochmagier ab 209 BF drei Durthanische Sphären, gläserne Gebilde, die Reisen durch den Limbus ermöglichen (**Schatten im Zwielicht** S. 194). Angeblich kostete ihn die Schöpfung dieser hochmagischen Artefakte nahezu die gesamte Zauberkraft, so dass er 212 BF an plötzlicher Erschöpfung starb.

Dieses Wissen können Spielermagier, Schriftgelehrte oder Hesinde-Geweihte mit *Magiekunde*-Proben (eventuell spezialisiert auf Magiehistorie) abfragen. Je mehr TaP* sie ansammeln, desto mehr Details können sie als Meister weitergeben.

Onithios von Teremon

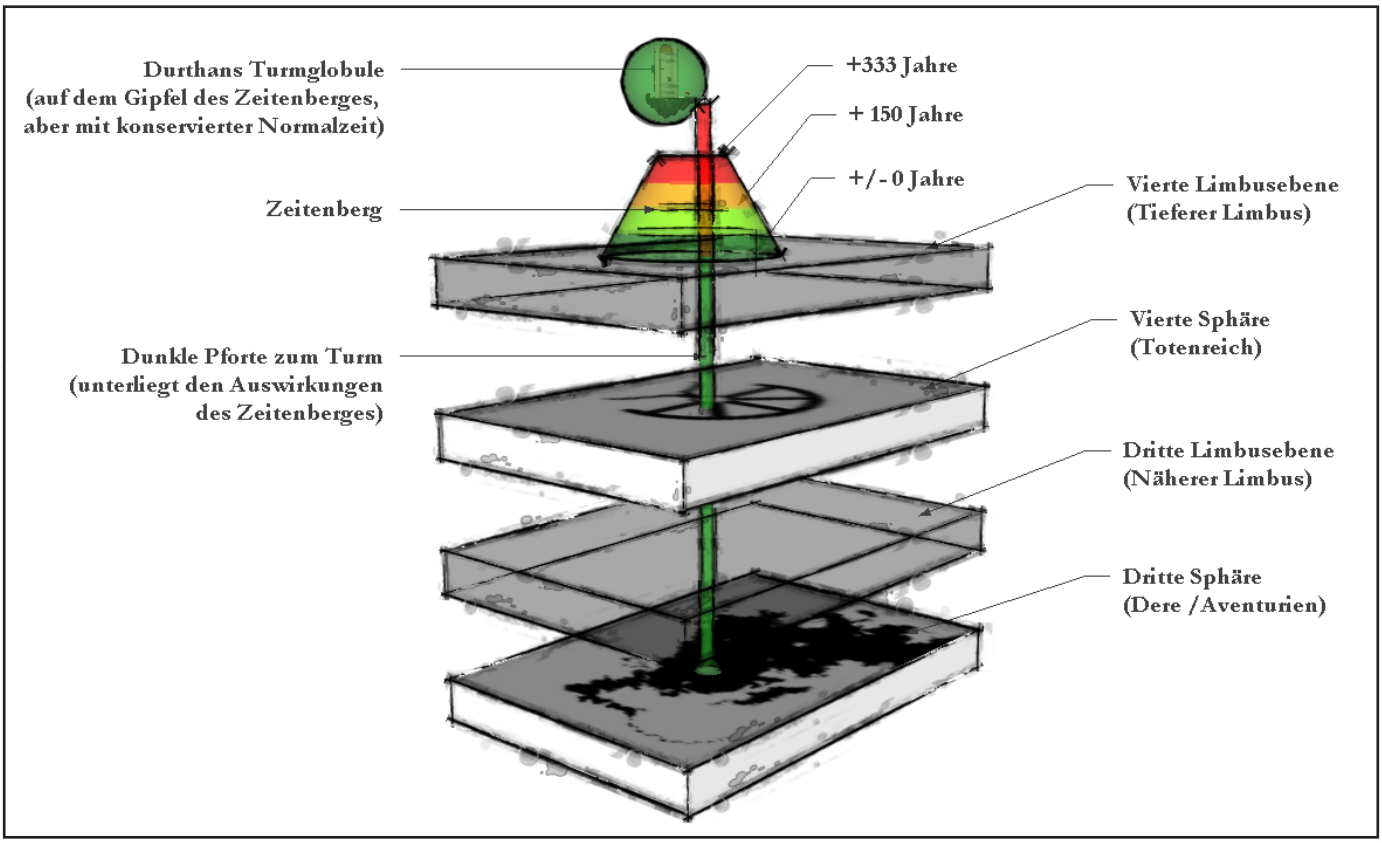
Unbekannt dagegen ist, dass sich nicht nur heutige Gelehrte, sondern schon Durthan Zeit seines Lebens über einige Ungereimtheiten im Werk von Onithios von Teremon wunderte. Der ominöse Sphärenreisende deutete in seinem Werk nämlich offensichtlich für ihn noch zukünftige Ereignisse bis in die Kluge-Kaiser-Zeit an. Sein berüchtigtes und Jahrhunderte altes Zauberbuch *Porta Aitherica* (**WdZ 97**) war stets Durthans Forschungsgrundlage.

Die Entdeckung des Zeitenberges

Nach der Erschaffung der Durthanischen Sphären war der Erzmagus in Wahrheit zwar schon sehr entkräftet, aber nicht dem Tode nahe. Er vollendete gar eine neue Edition der Encyclopaedia Magica und unternahm noch als 70-Jähriger eine wagemutige Sphärenreise mit seinem neuen Gerät und stieß dabei als erster Mensch seit Onithios in den tieferen Limbus vor.

Weit von Dere entfernt fand er auf der vierten Limbus-Ebene ein Gebiet mit starker Zeitverzerrung: Eine Art „Zeitenberg“. Die grauen Schwaden des Limbus sahen zwar aus wie überall, aber mächtige Hellsicht offenbarte, dass derjenige, welcher sich zum Zentrum des temporal gestörten Gebietes bewegt und dabei bildlich gesprochen den Gipfel des Zeitenberges bestieg, zugleich mit der räumlichen Bewegung auch bis zu 333 Jahre in die Zukunft reist. Der Abstieg von der temporalen Beule führt den Reisenden aber wieder 333 Jahre zurück in die Vergangenheit und somit heim in die Gegenwart.

Sinnvolle Zeitreisen ermöglicht das nicht, denn auf dem Gipfel in der Zukunft stehend kann man den Limbus an dieser Stelle nicht in Richtung Dere verlassen: Wer auf der



vierten Limbus-Ebene einen PLANASTRALE wirkt, landet nämlich nicht wie im näheren Limbus auf der dritten Sphäre Dere, sondern in der vierten Sphäre, also im Totenreich. Diesen Schritt wagte der Idealist Durthan (noch) nicht. Und jemand, der vom Gipfel aus zunächst einmal in den näheren Limbus reisen will, um dann in das zukünftige Dere wechseln zu können, müsste den Gipfel dabei ja vorher erst wieder hinabreisen und wäre damit schnell wieder in der Gegenwart.

Hinabsteigen, ohne vorher hinaufzusteigen?

Nun hatte Durthan aber schon lange den Plan, seinen weitestgehend geheimen Magierturm in eine mindere Globule zu entrücken und hatte die theoretischen Grundlagen dazu auch in dem Buch *Die Astralebene* verschlüsselt angedeutet. Die weltliche Herrschaft über den Raschtullspass bei Erkenstein (die einem Magier in der Zeit vor den Magierkriegen noch erlaubt war) hatte den Meistermagus reich gemacht, so dass er sich die erforderlichen Ritual-Edelsteine leisten konnte. Eigentlich wollte er die Minderglobule erschaffen, um die Natur der Sphären im Kleinen nachzustellen und so seine vorrohalische Sphärentheorie von einer Weltenspirale (**WdZ 357**) zu belegen.

Jetzt aber nutzte Durthan die Minderglobule vorrangig, um in ihr zum Gipfel des Zeitenberges zu reisen – und zwar ohne ihn dabei gleichzeitig zu besteigen! Denn eine Globule ist vor den äußeren Zeiteinflüssen des Limbus geschützt: Das vergleichbare echsische Großritual zur Schaffung von Minderglobulen ist nicht umsonst eine legendäre Formel der Zeit. Von vielen Minderglobulen ist bekannt, dass sie einen anderen Zeitfluss als Dere haben. Weil sich also folgerichtig Minderglobulen eine Eigenzeit unabhängig von der umgebenden Zeit erhalten und sich damit wie ein „Zeittresor“ verhalten, reist die Minderglobule bei einer Reise auf den Gipfel der zeitlichen Verzerrung nicht in die Zukunft. So also verließ er die Globule unbeeinträchtigt auf dem Gipfel des Zeitenberges und stieg ihn herab und reiste damit 333 Jahre zurück in die Zeit, ohne zuvor jene eigentlich unvermeidbaren 333 Jahre in die Zukunft aufgestiegen zu sein, die ansonsten jede Zeitreise nivellieren. Er landete so im Jahre 122 v. BF.

Diese bislang unbekannten Dinge kennt auch **Das Dungeon-Gehirn** (siehe S. 7). Im Studierzimmer (13) des Turmes gibt es zudem Aufzeichnungen, aus denen sich Durthans Globulen-Plan erschließen lässt. Die obenstehende Skizze von der Position der Zeitenberges mit den farbigen, temporalen „Höhenlinien“ mag als Interpretationshilfe dienen. Übrigens: Weil Besucher die Minderglobule über eine Dunkle Pforte erreichen, welche den Turm mit Dere über den Limbus verbindet (was einen Aufstieg auf den Zeitenberg beinhaltet), kann der Mini-Kosmos heute niemandem mehr als Zeitreise-Fahrzeug dienen.

Gestrandet in der Vergangenheit

Drei Jahre lang suchte Durthan die Vergangenheit nach Onithios von Teremon ab, dann sah er ein, dass Satinav ein Spiel mit ihm getrieben hatte. Er erkannte: Es war vielmehr ihm selbst bestimmt, Onithios zu sein. Zwanzig Jahre lang lebte Durthan fortan unter falschem Namen in der Vergangenheit und umgab sich zur Tarnung mit einem abschreckenden Nimbus, trug sogar purpurne Kleidung um die Leute zu vergraulen und gab sich mit düsteren Druiden ab (vgl. **WdZ 97**).

Als Onithios schrieb Durthan selbst die Porta Aitherica, nicht ohne hier und dort in den Dialekt der Klugen-Kaiser-Zeit zu verfallen oder vom Fall Bosparans zu sprechen. Er erkundete Feenwelten und wurde immer mehr zu dem was er nur vorgeben wollte: Ein böser, skrupelloser Sphären-

schänder, der auch Dämonen beschwor, weil seine eigene Zauberkraft beinahe verbraucht war.

Rückkehr in die Zeit der Klugen Kaiser

Kurz vor seinem Tod bereute Durthan seine dunklen Taten und wollte nicht als Onithios von Teremon in der Vergangenheit sterben, sondern als der einstmals gute Durthan von Erkenstein. Die Bewohner von Teremon sahen nur noch, dass Onithios Höhle in den Limbus gerissen wurde. Für seine Reise in die Zukunft nutzte Onithios/Durthan den ketzerischen Weg durch das Totenreich, um den Zeitenberg erneut als Einbahnstraße nutzen zu können – bis heute kennen Limbusreisende eine bestimmte Pforte in die Vierte Sphäre unter dem Namen „Onithios Pforte" (vgl. **Das Pergament des Reisenden**, **WdZ** S. 364). Durthan bestieg also den Zeitenberg über den Limbus, befand sich damit zeitlich in seiner alten Gegenwart, und verließ den Zeitenberg dann, ohne ihn hinabzusteigen, durch das Totenreich. Obschon er ganze zwei Jahrzehnte in der Vergangenheit verlebt hatte, richtete es Durthan so ein, dass er nur ein Jahr nach seinem Verschwinden in seine Gegenwart zurückkehrte. Mittlerweile 92 Jahre alt starb schon kurz darauf. Für die nichtsahnende Gildenwelt sah es so aus, als ob Durthan mit 72 Lebensjahren an plötzlicher Entkräftung gestorben war.

Der Weg ins Abenteuer

Die Helden treffen auf eine junge Adeptin der Akademie der Hohen Magie zu Punin, welche sie anheuern möchte, einem alten Geheimnis nachzuspüren. Klassisch beginnt das Abenteuer abends in einer Taverne.

Eine solche Taverne könnte die Weinstube *Löwin und Einhorn* sein (**HdR 157**, eine genaue Beschreibung liefert zum Beispiel das Abenteuer **Stein der Mada**). Das Etablissement liegt zentral gelegen in der Nähe der Akademie, ist hell, gepflegt und empfängt seine Gäste mit jenem unverkennbaren Mix des mittelreichischen Stiles mit dem tulamidischen, der für Almada so typisch ist. Man fühlt sich hier fast wie in eine Weinlaube auf einer Terrasse oberhalb des Yaquirs versetzt.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Das habt ihr euch verdient! Die überaus freundliche Wirtin hat euch eure Getränke persönlich gebracht und auch die Holzschalen und -teller sind gut gefüllt mit den Geschenken Peraines und Travias. Wahre Dufttentakel wabern euch entgegen, haften sich an eure Nasen und lassen euch innerlich jauchzen, ob des Genusses, der euch erwartet. Ein letztes Mal blickt ihr vom Teller auf, um der Vorfreude genüge zu tun, als euer Blick auf eine junge Frau fällt, die gerade scheu ihren Kopf durch die Tür steckt. Ihr Blick gleitet durch den Raum, sie schiebt sich vorsichtig hinein in das Halbdunkel der Gaststube und geht zur Wirtin.
> Diejenigen, die nicht wie die Barbaren ihren Kopf tief in der Schüssel versenken, sondern ab und an mal aufschauen, können die junge Frau sehen, wie sie ein Gespräch mit der Wirtin anfängt. Erst weist diese zu einem Tisch in einer anderen Ecke des Raumes, wo ein paar abgerissene Gestalten sitzen, und schließlich weist sie auf euren Tisch. Die junge Frau, gerade noch mit einem verkniffenen Gesichtsausdruck, lächelt leicht, als sie zu euch kommt und euch etwas scheu entgegenhaucht: „Werte Doms und Domnas, möge der Segen der Zwölfe mit Euch sein. Seid ihr mutige Questadores, die mir vielleicht helfen können?"

Die junge Dame, die hier versucht die Helden anzuwerben, ist *Sefira Helida Schlehwein*. Mit ihrem langen brünetten Haar und ihrem zierlichen, doch weiblichen Körper, ist sie ein Blickfang. Ihre graue Robe mit Schlangenmustern auf den Ärmeln lassen eine hesindegefällige Scholarin vermuten. Tatsächlich wird sich Sefira als Adeptin der Puniner Akademie vorstellen, die Hilfe von weitgereisten Recken benötigt. Wie sie ausführt, ist sie bei ihrer Arbeit auf ein altes Geheimnis gestoßen. Sie hat, so vermutet sie, den Weg zu einem verschollen geglaubten Domizil eines Magiers gefunden. Sie würde gerne die Helden anheuern, dieses Domizil zu suchen. Sie würde auch, wie sie versichert, jedem Teilnehmer dieser Expedition 10 Dukaten zahlen. Falls die Helden nicht anbeißen, (a) betont sie, dass ungeahntes Wissen dort zu bergen wäre, (b) sie nicht weiß, an wen sie sich sonst wenden soll (wobei sie ihren verführerischen Augenaufschlag sehr bewusst einsetzt), (c) sie notfalls bereit wäre, bis zu 20 Dukaten pro Person zu zahlen.

Wenn die Helden den Auftrag annehmen, können sie Weiteres erfahren: Sie ist sich sehr sicher, dass sie den Weg zu Durthan von Erkensteins Turm gefunden hat, der im Raschtullswall vermutet wird. An dieser Stelle können sie den Helden einige Informationen zu Durthan verfügbar machen (**Was über Durthan bekannt ist**).

Sie hat Fremde angeworben, weil sie nicht will, dass ihr Lehrmeister davon erfährt. Wenn er davon erführe, risse er alles an sich und der Ruhm und die wissenschaftliche Erkenntnis wären ihr verschlossen. Stattdessen möchte sie sich einen Namen machen. Wenn ein Magier Teil der Heldengruppe ist, sollte sich dieser zur Überlassung der aufgefundenen Materialien bzw. zur gemeinsamen Publikation der Ergebnisse bereit erklären. Die Helden sollen also in das Domizil des Durthan von Erkenstein eindringen und es erforschen.

Sefira will morgen Abend die Helden abholen, um aufzubrechen.

Ein doppeltes Eindringen

Falls die Helden sich am nächsten Tag in Punin umschauen möchten, können sie die Stadt als quirlige Metropole mit einem bunten Völkergemisch schildern. Womöglich werden sich die Helden auf eine Reise in den Raschtullswall einstellen wollen und sich genau dafür ausrüsten. Genauere Informationen zur Stadt und seiner Akademie finden sie in **HdR 150ff**.

Die Sonne ist schon untergegangen, als Sefira am nächsten Abend erscheint. Sie hat keinerlei Ausrüstung bei sich und weist auch die Helden an, die Tiere im Stall zu lassen und sich nur leicht zu rüsten. Wenn die Helden bisher noch nicht irritiert sind, wird Sefira die Helden zu Haus in der Nähe der Akademie führen. Von dort sollen sie in eine der berühmten Artefaktkammern der Akademie gelangen, welche in verschiedenen fenster- und türenlosen Häusern in der Innenstadt untergebracht sind.
Wenn die Helden nachfragen, wie man zu dem Turm des Magiers gelangen soll, erklärt Sefira:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Werte Questadores, mir ist bewusst, dass ihr euch auf eine längere Reise eingestellt habt, aber tatsächlich wird die Reise was die Dimension der Zeit angeht nur eine sehr kurze. Ich konnte dieses Faktum nicht vorher preisgeben, um nicht zuviel Aufmerksamkeit zu erregen. Aber da ihr nun hier für diese Queste versammelt seid, ist die reine hesindegefällige Wahrheit für euch zu verkraften. Durthan von Erkensteins Turm war bisher unauffindbar, weil er sich nicht mehr auf Dere befindet. Der Turm befindet sich wohl in einer Minderglobule, was den Zugang erwartbar erschwert. Aber mir ist es gelungen, einen direkten Zugang zu dieser minderen Globule zu finden. In der Akademie befindet sich ein Portal, dass den direkten Zugang gewährt. Dieses Portal verbindet über den Limbus die Akademie direkt mit dem Turm.“

Sefira hat vor einiger Zeit ein steinernes Portal gefunden, dass verborgen und vergessen in einer Artefaktkammer der Akademie stand und konnte sich keinen Reim darauf machen, wozu es dient. Später ist sie mehr aus Zufall auf einen besonderen Schatz der Puniner Bibliothek gestoßen: Das Buch *Die Astralebene* des Durthan von Erkenstein. Mit den Hinweisen aus dem Buch konnte sie die richtigen Schlüsse ziehen.
Die Helden werden von ihr zu einem Haus in der Nähe der Akademie geführt. Das steinerne Gebäude besitzt im Erdgeschoß weder Türen noch Fenster. Alle Öffnungen sind vermauert. Über eine Holztreppe im ersten Obergeschoß können die Helden eine verlassene Werkstatt betreten. Die Räume in dieser Etage sind leer. Sefira kann den Helden erklären, dass hier bis vor kurzem ein Schuster ansässig war. Glücklicherweise habe sie erfahren, dass dieser Mann sein Gewerbe aufgegeben habe und so habe sie für kurze Zeit diese Räume angemietet, um einen leichten Zugang zum Artefakt zu haben. Wenn die Helden immer noch an diesem Abenteuer beteiligt sein möchten, holt Sefira Spitzhaken, Hämmer und anderes Werkzeug, dazu Laternen und Seile und wird am Ende einen SILENTIUM wirken, nicht ohne die Helden vorher zum Aufbrechen einer Wand eines Kaminschachtes zu animieren, was mithilfe des bereitgelegten Werkzeugs gelingen sollte. Wenn die Arbeit getan ist, können die Helden in einen Schacht sehen, der aus dem Erdgeschoß nach oben führt. Unter Verwendung der von Sefira bereitgelegten Seile kann das Hinabklettern beginnen. Im engen Schacht kann man sich immer abstützen, so dass sie auf eine *Klettern*-Probe verzichten können. Sefira führt die Helden dann über eine Treppe in den Keller und von dort durch verschiedene Gänge und über manch eine Treppe bis zu einem Raum der mit den bosparanischen Lettern *XIV* gekennzeichnet ist. Die Helden haben in ihrem halbstündigen Marsch wohl die halbe Innenstadt Punins unterquert, manch eine verschlossene Kammer gesehen und noch mehr Rätsel links liegen gelassen.
Der Raum ist voll gestellt mit Kisten und Fässern. Vorbei an antiken Statuen, seltsamen Moha-Götzen und einigen großen, wie kleinen und mitunter gefährlichen Artefakten steuert Sefira einen großen hölzernen Rahmen mit der Aufschrift *XIV III Por.Dim.* an. Schnell ist das Holz entfernt und ein steinernes Portal kommt zu Vorschein. Das recht schmucklose Tor wurde wohl in der Kammer aufgestellt und irgendwann abgedeckt. Auch bei näherem Hinsehen hat das Portal nicht viel mehr zu bieten als sauber behauene Steine.
Sefira eröffnet den Helden, dass sie sie nicht begleiten kann, wenn sie durch das Tor treten, da sie von dieser Seite das Portal offen halten wird. Die Helden können eine *Menschenkenntnis*-Probe -2 ablegen, um zu erkennen, dass sie außerdem Angst hat, durch das Portal zu schreiten. Einen ersten Hinweis auf ein Weltenherz gibt sie den Helden mit (**Q0**).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist alles vorbereitet. Sefira sitzt im Schneidersitz vor dem steinernen Artefakt. Die letzte halbe Stunde hat sie sich durch eine Meditation auf die bevorstehende Öffnung des Portals vorbereitet. Sie schaut euch noch einmal an, während sie durchatmet und „Ich hoffe, ich habe im Buch alles richtig verstanden“ murmelt. Mit verschlossenen Augen spricht sie die Worte, die das Portal öffnen sollen. Es passiert nichts, durch das Portal ist immer noch die dunkle, steinerne Rückwand zu sehen. Sefira beginnt schwerer zu atmen, sie schüttelt leicht den Kopf, bis sie innehält. Innerhalb von wenigen Augenblicken beginnt die Luft zu flimmern und es scheint so, dass ihr euch im Portaldurchgang spiegeln könnt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du trittst an das Tor. Je näher du kommst, desto deutlicher siehst du es: du spiegelst dich in diesem Durchgang. Deine Hand gleitet ohne Widerstand durch die Spiegelung und verschwindet im Nichts. Du spürst deine nun nicht mehr sichtbaren Fingerspitzen, die von Kälte umfangen sind.
Ein Schritt musst du nur gehen und ein wahnsinniger Sog reißt dich fort. Du wirbelst durch ein graues Wabern, selbst du bist in deinen Augen nur eine Mischung aus verschiedenen Grautönen, dein erstaunter Aufschrei bleibt geräuschlos, einzig das Rauschen in den eigenen Ohren begleitet als Melodie den Fall ins Nichts. Rasend schnell nähert sich ein spitzgiebliges helles Steinportal, durch das du hindurchfällst. Davor breitet sich eine grüne Wiese aus, die sich als äußerst harte Landefläche entpuppt, als du dort aufschlägst.

Nachdem alle Helden durch das Portal getreten sind und den harten Aufschlag überstanden haben, können sie mit der Beschreibung der Globule und des Turmes fortfahren. Übrigens hat die Aktivierung des Portals soeben ein Leuchtfeuer im Limbus erzeugt. In den letzten Jahren hatten sich für den Schwarzmagier *Emigurdos Momdurnu* die Hinweise verdichtet, dass Passagen in Durthans Werk Die Astralebene zur Erschaffung einer neuen Sphärenblase samt Weltenherz nicht nur rein theoretischer Natur waren. Immer wieder schickte er Dämonen aus, Durthans Turm-Welt aufzuspüren. Aber erst als Sefira das Portal reaktiviert, gelingt es endlich. Sofort ruft er angeworbene Söldner (**Anhang I – Die Antagonisten-Gruppe**) zusammen und lässt sich vom „Zerreißer der Sphären" *Yo'ugghatugythot* (ein unabhängiger Dämon, siehe die Spielhilfe **Tractatus contra Daemonis 122**) eine Pforte in den Limbus und von dort eine weitere in die Nebenwelt errichten. Mittels des Dienstes „Bindung" bannt er den Dämon in einen Südweiser, der die Antagonisten durch den Limbus führt. Sie sollen ihm das Weltenherz beschaffen.

Alternative: Anwerbung in Fasar

Falls ihre Helden gerade südlich des Raschtullswalls verweilen, können sie die Anwerbung nach Fasar verlegen, wo sie von *Esmalda saba Byalabeth*, einer jungen Scholarin der *Al'Achamie*-Akademie angesprochen werden. Beim Einstieg ins Abenteuer müssen sie nur wenige Korrekturen vornehmen, da auch die Fasarer Akademie über Lager und Laboratorien außerhalb des eigentlichen Akademiegeländes verfügt.

Alternative: Im Dienste von Momdurnu

In diesem Abenteuer werden gleich zwei Heldengruppen auf das gleiche Dungeon gehetzt: Während die unerfahrene und naive Sefira Helida Schlehwein auf dem oben geschilderten Weg ihre Helden losschickt, sendet der verbitterte und skrupellose Magus Emigurdos Momdurnu seine eigene Truppe Richtung Turm. Sie können die Verhältnisse aber auch umkehren und ihre Helden via Momdurno in die Globule bringen lassen. Der einbeinige Veteran der Borbarad-Kriege ist zwar ein rauer, zynischer Geselle, aber nicht wirklich böse, wenn er sich auch moralisch äußerst fragwürdiger Mittel bedient. Mit der Aussage, dass ihn die schwarze Gilde einst vor Andalkan im Stich gelassen habe, weil ein jeder nur noch floh und sich selbst der Nächste war, kann er auch bei manchem Geweihten und Weißmagier punkten. Ein Dämonenbündler ist Momdurnu (noch) nicht, aber weil er den verbotenen PLANASTRALE nicht beherrscht, ist er bei Sphärenreisen auf Yo'ugghatugythot angewiesen. Der Magus wird die Mithilfe von Dämonen an seinem Projekt aber keinesfalls zugeben oder offen vorführen – vom Yo'ugghatugythot ahnen auch die eigentlichen Söldner von Momdurnu nichts.

Durthans Dungeon

Einst stand Durthans Magierturm in der weiteren Umgebung von Erkenstein im Raschtullswall. Jetzt steht der Turm in einer von Dere abgetrennten Welt nur noch auf einer kleinen, mürben Felsenscholle und ist an genau jener Stelle wie in der Luft festgenagelt, wo sich das Weltenherz der Globule befindet. Das sollte eigentlich nicht so sein. Eigentlich simulieren Minderglobulen eine viel größere Ausdehnung als sie wirklich besitzen und stehen normalerweise auch solide auf festem Grund. Aber das Ritual ist komplex und noch bevor es später in den Magierkriegen mehrfach erfolgreich angewendet wurde, war Durthan neben Basilius dem Großen einer der Ersten, der das alte Wissen der Hochelfen und Echsen in die Gildenmagie überführte.

Die vier Wendeltreppen

Statt weißem Außenputz und viel Dekor erwartet die Helden der nüchterne Befreiungsstil der Klugen Kaiser, der damals als Emanzipation von der Bosparanischen Herrschaft Verbreitung fand. Das wuchtige Auftreten des Turmes erzeugen besonders die vier Wendeltreppentürme, die erst über der großen Kuppel enden. Ein Clou dieses Abenteuers ist, dass die Helden, um in den Keller zu gelangen, erst in den siebten Stock des Turmes steigen müssen. Nur in diesem obersten Stockwerk befindet sich ein Eingang zur *Wendeltreppe D*, die von ganz oben bis nach ganz unten in den Keller führt.

Die *Wendeltreppen A, B* und *C* sind dagegen in ihrem Verlauf teilweise recht kompliziert. Ein Pfeil auf den Karten gibt an, ob der entsprechende Wendeltreppenturm auf dieser Etage nur hinauf, nur hinunter oder in beide Richtungen führt.

Die Madaphasen

Durthan von Erkenstein entwarf die Etagen des Turmes so, dass jede der acht Etagen von seinem Raumschnitt her in etwa einer der acht Mondphasen entspricht. Nicht immer ist das offensichtlich. Und auch eine fortlaufende Reihenfolge gibt es nicht, denn die Puniner Spektabilität war bei der Raumaufteilung praktischen Zwängen unterworfen. Damit die Madaphasen trotzdem halbwegs erkennbar sind, ließ sich Durthan nicht lumpen und hat in jeder Etage jene Raumdecken mit Blattgold verzieren lassen, die das Madamal auf diesem Stockwerk abbilden sollen. Ein praktischer Nutzen dieses Zierrats ergibt sich daraus, dass an jedem Wendeltreppenzugang die Reliefs jener Mondphasen abgebildet sind, dessen entsprechende Räume über diese Treppe

auch unmittelbar zu erreichen sind. Diese Angaben finden sich auch auf der Karte.

Die Kartierung des Turmes

Der Aufbau des Turmes ist mit seinen vier Wendeltreppen relativ komplex und soll es auch sein. Regen sie deswegen bei ihren Helden an (vielleicht als Nebenauftrag durch die NSC-Figur Sefira Helida Schlehwein), den Turm von Anfang an gründlich zu kartieren. Dies wird im Verlauf des Abenteuers die Vorstellungskraft unterstützen und vermeidet Missverständnisse. Außerdem merken die Helden schneller, wenn sie einen möglicherweise wichtigen Raum übersehen haben.
Ein Handout mit dem grundsätzlichem Grundriss des Turmes, in welches die Spieler dann nur noch die Räume und Veränderungen an den Treppen eingetragen müssen, befindet sich im Anhang (**Anhang II: Kartierungsvorlage**).

Das Dungeon-Gehirn

Minderglobulen sind nur Pickel oder – für romantischere Gemüter – Tränen auf der Haut der Dritten Sphäre. Nichtsdestotrotz haben Minderglobulen einen eigenen Kosmoskern, der einer ersten Sphäre gleich ihre Eigenschaften festlegt. Als Herzstein dieser Turm-Globule diente Durthan ein gewaltiger Diamant aus den Minen von Fasar, nur er konnte die notwendige Magie fassen. Aber das Ritual zur Erschaffung dieses Weltenherzes entlud astrale Kräfte, die im Inneren des Diamanten ein astrales Muster manifestierten, das man ein eigenes Bewusstsein nennen kann. Dieser Astralgeist versteht sich als Wächter der Globule. Er kann keineswegs die (in größten Teile sowieso von Dere „geborgten") grundsätzlichen Naturgesetzte des Miniatur-Universums verändern. Aber es kann sie für kurze Zeit in Teilen beugen. Regeltechnisch bedeutet das: Die Artefaktseele im Weltenherz kann alle Zauber mit dem Merkmal Umwelt sprechen. Vermutlich werden die Helden zunächst vermuten, bei den Attacken handle es sich um magische Sicherungen aus Durthans Hand. Das wird sich aber ändern, wenn das Dungeon-Hirn als klare, klirrende weibliche Stimme in den Köpfe der Helden herumspukt. Auf Fragen reagiert die Stimme nicht, erst wenn die Helden direkt im Keller vor dem Weltenherz stehen, ist ein Dialog möglich.
Wir haben für jeden Raum Vorschläge gemacht, wie sich das Weltenherz der Eindringlinge erwehren wird. Scheuen sie sich aber nicht, weitere Ideen einzubauen. Außerdem können sie jederzeit als Stimme des Weltenherzes auftreten.

Das Geheimnis lüften?

Der Turm-Dungeon hat einen komplexen geschichtlichen und arkanologischen Hintergrund. Aber es ist längst nicht ausgemacht, dass die Helden ihn auch zwingend entschlüsseln. Reine Goldgräber und Schlagetots kommen vermutlich auch ohne viel Hirnschmalz durch das Abenteuer.
Reizvoll ist es aber, wenn sich den Charaktere mit jeder neuen Tür, jeder neuen Etage und jeden neuem Hinweis die schockierende Wahrheit über Durthans Leben und Tod offenbart. Zu diesem Zweck sind überall im Turm Brotkrummen zur Lösung der Vorgeschichte verstreut.

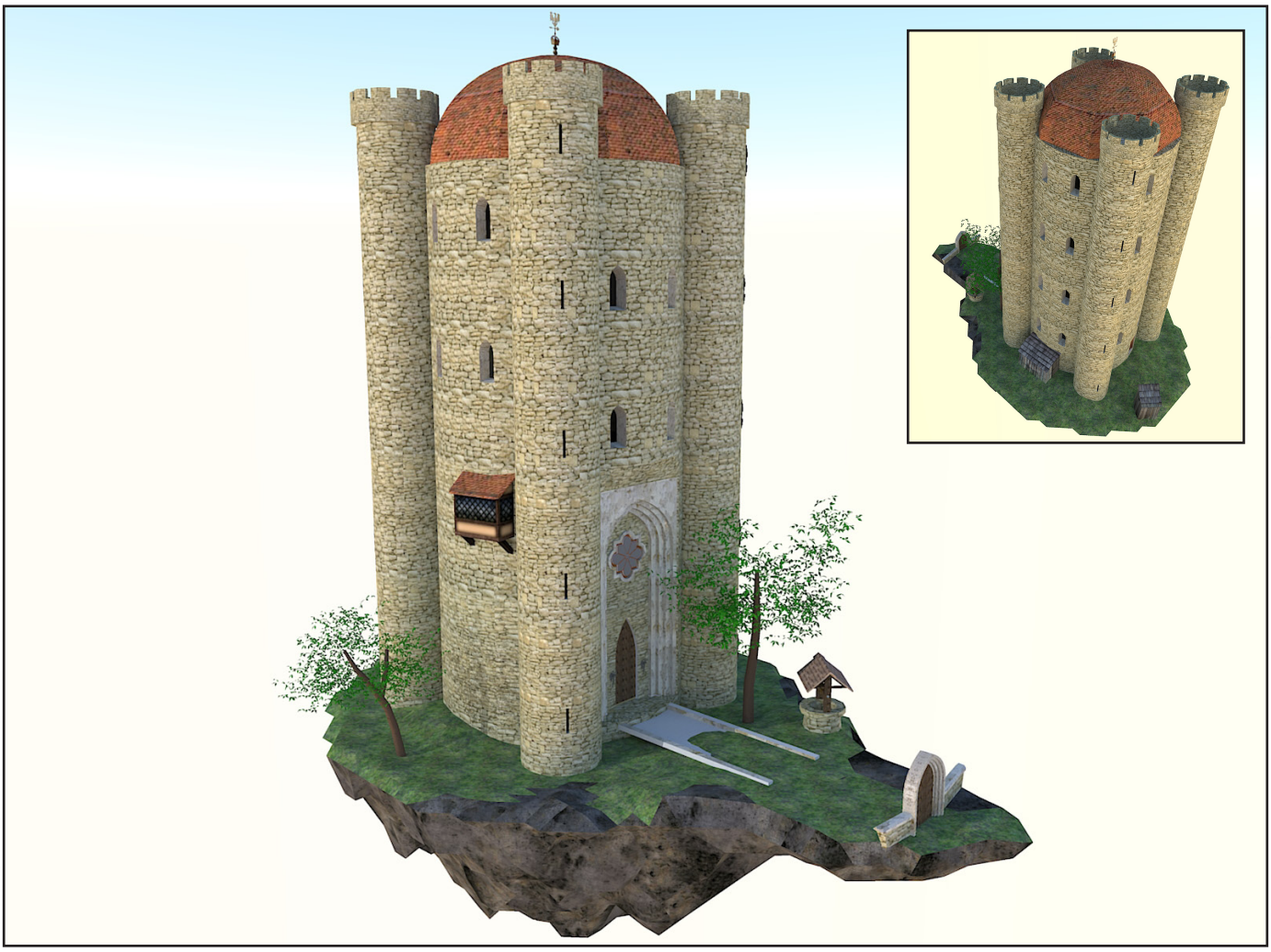
Absturz ins Bodenlose

Wo landet eigentlich jemand, der von der fliegenden Insel herab stürzt? Nun, das kommt darauf an, welches Sphärenmodell denn das richtige ist. Hätte Durthan von Erkenstein mit seinem Modell von der Weltenspirale recht, dann müsste der Sturz erst in die separate Sternensphäre dieser Minderglobule führen und dann in die mit Dere gemeinsamen Niederhöllen. Nach anderen Modellen würde man zunächst im Limbus landen. Wir wollen in diesem Abenteuer davon ausgehen, dass ein herunterfallender Held oder Feind so oder so verloren ist. Aber: Fallen, die sofort tödlich sind, frustrieren nur (vgl. **Katakomben und Kavernen 58**). Lassen sie es also erst gar nicht zu einem Absturz kommen, sondern spielen sie nur mit der Gefahr. Warnen sie die Helden vor möglichen tödlichen Aktionen, indem sie noch einmal dezent auf die Gefahr hinweisen. Immer wenn es in diesem Abenteuer zu Kletterpartien direkt über dem bodenlosen Abgrund kommt, wurden Sicherungsmaßnahmen im Sinne eines doppelten Bodens bemüht, der Schlimmeres verhindern kann: Rettende Baumkronen, herabhängende Seile oder dichte Dachbalken verhindern in letzter Instanz den Totalausfall eines Helden.

Das Außengelände

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr euch aufrappelt, bemerkt ihr, dass die Wiese, auf der ihr gelandet seid, gar nicht so groß ist. Tatsächlich seid ihr nur wenige Schritte von einer schweren hölzernen Tür entfernt, die den Eingang zu einem Turm markiert. Über der Tür ist ein Rundfenster eingelassen und als ihr nach oben schaut, könnt ihr die von roten Schindeln bedeckte Kuppel eines Turmes erblicken. Kleinere Türmchen flankieren dieses eher wuchtige als almadanisch verspielte Gebäude, das von einem diffusen Licht eines blauen Himmels beleuchtet wird. Als ihr euren Blick zum Horizont senkt, seht ihr, dass in einiger Entfernung das Blau in ein dunkles Grau übergeht. Ungewöhnlich ist nicht nur dies, sondern auch, dass ihr wohl auf einer kleinen Landzunge steht. Der Blick über den Rand zeigt euch weiter unten ein dunkles Nichts...

Helden mit *Platz-* oder *Höhenangst* sind an dieser Stelle an ihre Ängste zu erinnern. Die Besucher haben die Minderglobule durch das Portal auf der Landzunge der fliegenden Felseninsel betreten. Eigentlich gehörte das Tor zur Grundstücksumfriedung, die ist aber längst in das Bodenlose hinabgebrochen. Außer dem Magierturm steht in der minderen Globule nicht mehr viel: Ein Brunnen, zwei Bäume, ein Werkzeugschuppen und ein Toilettenhäuschen. Der Brunnenschacht führt in dieser Welt nur noch einmal durch den Felsen hindurch und bricht dann ab, der Rest des Brunnens steht noch irgendwo im Raschtullswall. Im Schuppen rosten ein paar Gartenwerkzeuge vor sich hin. Das stille Örtchen hinter dem Turm ist lebensgefährlich: Es ist kurz davor von der Insel zu stürzen. Zwei Türen führen vom Außengelände



in den Turm. Das Hauptportal gegenüber der Landzunge führt in die Eingangshalle (1), ein Dienstboteneingang hinter dem Gebäude führt in die Lagerräume (2). Aber diesen Trakt sollten die Helden nicht unbedingt sofort erreichen: Die Ränder der Insel sind lebensgefährlich, denn der von den magischen Rupturen des Globulenrituals geschwächte Fels ist mürbe und ein falscher Schritt kann hier den Tod bedeuten (siehe **Absturz in das Bodenlose**). Fordern sie von allzu unvorsichtigen Helden an den engsten Stellen eine GE-Probe. Das Klettern an der senkrechten Außenwand kann mit einer *Klettern*-Probe +3 abgehandelt werden.

Der Turm kippt: Sobald die Helden in der Bibliothek (12) stöbern, bricht die Landzunge mit dem Portal in den Abgrund und die Insel neigt sich bedrohlich nach hinten (siehe **Der fünfte Stock**). Das Toilettenhäuschen wird spätestens dann Opfer der Schwerkraft und fällt zusammen mit etwas Erdreich von der Insel.

Der Turm steht Kopf: Haben die Helden den siebten Stock erreicht, kann der Turm sein Gleichgewicht nicht länger halten. Die gesamte Insel dreht sich einmal um das Weltenherz auf den Kopf (siehe **Der siebte Stock**). Das Brunnendach verliert seine Schindeln. Seil und Eimer baumeln in der Luft auf Höhe des ersten Stockes. Langsam aber sicher fällt der Schuppen auseinander und stückchenweise in die Tiefe.

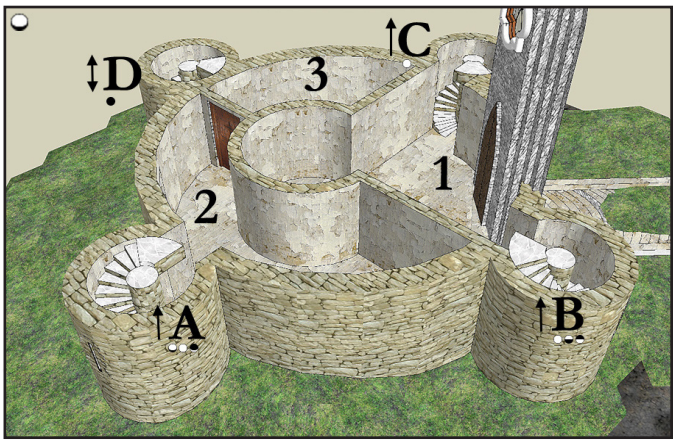
Die Gegenspieler: Kurz nachdem der Turm Kopf steht, erreicht die Expedition von Emigurdos Momdurnu die Globule und durch einen vom Dämon vorbereiteten Sphärendurchbruch werden sie auf den „Gipfel" der jetzt umgedrehten Insel geworfen. Sie werden nach dem ersten Schrecken durch den Brunnenschacht klettern und das Hauptportal erreichen (siehe **Finale: Die Rückkehr**).

Das Erdgeschoss - Das abnehmende Rad

1 Eingangshalle

Dieser grob dreieckige Raum erstreckt sich in der Höhe über zwei Etagen und ist bis auf die runde Ausbuchtung an der Spitze des Dreiecks leer. Dort stehen auf einem tulamidischen Teppich ein paar zierliche Holzstühle um einen runden Tisch. Eine leere Silberschale komplettiert das Ensemble. Achtlos auf dem Boden liegt eine Kladde mit brüchigen Papyri (Q1), die einen Hinweis auf die Konstruktionsmerkmale der Globule liefern. Die Wände im runden Wartebereich sind mit altertümlichen Wandmalereien (Wälder, Tiere, zwölfgöttliche Mythen, usw.) geschmückt. Zwei Treppen links und rechts führen nach oben.

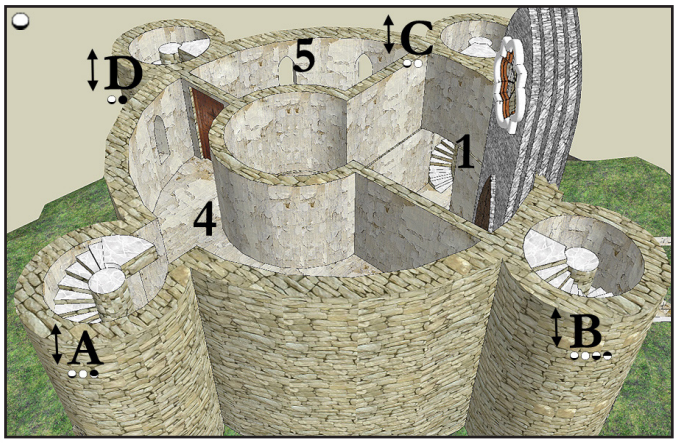
Dungeon-Hirn: Wenn die Helden die Tür zur Eingangshalle öffnen, vernehmen sie in ihrem Kopf eine kalte weibliche Stimme, die in ihrer Muttersprache spricht: „Haltet ein Fremde! Dieser Turm gehört dem Meister, dem großen Erzmagus Durthan von Erkenstein. Ich werde nicht zulassen, dass ihr sein Werk und mich vernichtet. Verschwindet oder spürt meinen Zorn." Exorzisten mögen sofort von einer Geistererscheinung ausgehen und Bannpulver zücken. Vergeblich: Der Astralgeist kann nur im Keller wirksam bekämpft werden. Und erst dort reagiert die Stimme auf Fragen oder Vorwürfe.



Der Turm kippt: Die Möbel fallen um.
Der Turm steht Kopf: Die Tür kann nur mithilfe einer *Klettern*-Probe +2 (vergessen sie nicht die BE der Helden) erreicht werden. Sollten ihre Spieler Möbel stapeln, sollten sie den Einfallsreichtum mit Erleichterungen auf diesen Wurf belohnen.

2 + 3 Lagerräume
Hier ist nicht viel zu entdecken. Die Regale und Kisten sind zum großen Teil leer, der Rest ist verrottet. Eine Tür führt ins Außengelände, eine Treppe führt zur Küche (4). Die zweite Tür führt in einen weiteren Lagerraum, wo sich ein ähnliches Bild bietet.
Dungeon-Hirn: Wenn die Helden Lagerraum 3 betreten haben, tritt das Dungeonherz in Aktion: Es spricht zu einem Helden: „Näher werdet ihr mir nicht kommen. Euer Weg endet hier." Ein AEROFUGO entzieht dem Raum die Luft und lässt die Tür zu Raum 2 zuschlagen. Pro KR erleiden die gefangenen Helden 1W6+2 SP(A), bis nach 10 KR der Zauber automatisch endet und Luft wieder hineinströmt oder bis zu zwei Helden die Tür zur Flucht geöffnet haben (je eine KK-Probe pro KR bis insgesamt 20 Punkte Überschuss angesammelt wurden). Auch bei geöffneter Tür dringt während der Wirkungsdauer keine Luft in den Raum ein.
Der Turm kippt: Alles fällt um.
Der Turm steht Kopf: Alles liegt zerstört auf dem Boden.

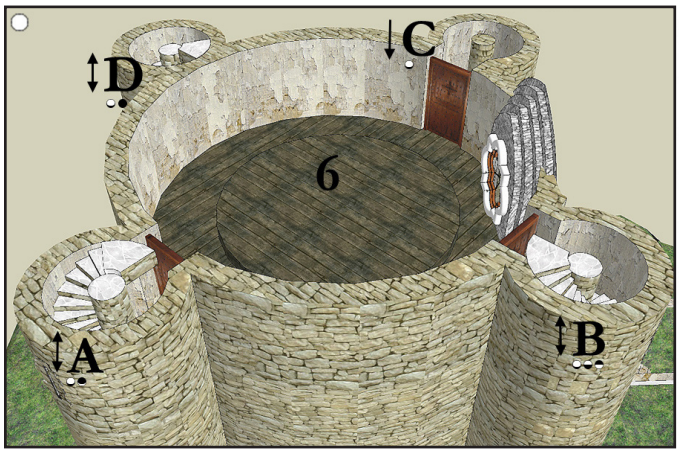
Erster Stock - Das zunehmende Rad



4 Küche
Die Küche wurde seit Jahrhunderten nicht mehr benutzt. Die Nahrungsmittel, die hier gelagert wurden, sind verrottet, vertrocknet oder zu einer undefinierbaren Masse geschrumpft. Eine an der Außenwand angebrachte Feuerstelle ermöglicht das Kochen und Braten. Ein großer Arbeitstisch, ein paar Hocker und Regale voller Geschirr (Ton, Zinn, Silber) und Kochutensilien (Töpfe, Bratwerkzeug usw.) komplettieren die Ausstattung.
Die Treppe aus dem Lagerraum (2) führt weiter nach oben. Eine Tür zur Kammer des Knechtes (5) ist zugänglich.
Dungeon-Hirn: Das beseelte Weltenherz wird die Helden mit einer WINDHOSE stören. Urplötzlich hebt ein starker Wind an, der alles im Raum umherwirbelt (Windstärke 12, 20 KR Dauer). Messer, Hocker, Getreidekörner und Tontöpfe fliegen umher, für jeden Helden sind mehrere *Ausweichen*-Proben (erschwert um die BE) nötig, um nicht getroffen zu werden (W6-W6+2 TP). Um sich auf den Beinen zu halten, ist alle 2 Aktionen eine KK-Probe +2 nötig (Ansonsten: Umherwirbeln bei W6-1 SP). Dosieren sie die Stärke und den Schaden nach der Aufenthaltsdauer im Wirbel und der Stärke ihrer Helden.
Der Turm kippt: Alles fällt aus den Regalen.
Der Turm steht Kopf: Jeder zerbrechliche Behälter ist zerstört, der Boden gleicht einem Hindernisparcours.

5 Kammer des Knechtes
Dieser Raum ist im vorderen Bereich mit einem kleinen Tisch, einem Stuhl und einer leeren, unverschlossenen Truhe ausgestattet. Im hinteren Bereich steht ein Bett, das Bettzeug ist staubig und brüchig, wenn man es anfasst.
Der Turm kippt: Bett und Bettzeug werden zerstört.
Der Turm steht Kopf: Alles liegt auf dem Boden.

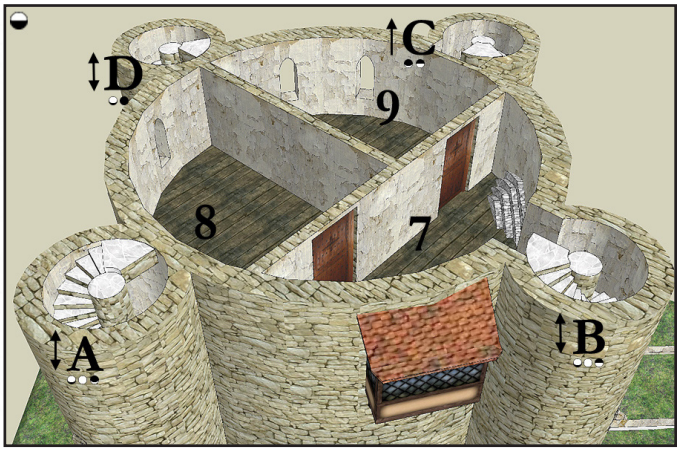
Zweiter Stock – Das Rad / Vollmond



6 Empfangsraum/Teestube
Durch die beiden Treppenaufgänge aus der Eingangshalle und den Treppenaufgang aus der Küche (4) gelangt man in den Empfangsraum, der auch als Teestube dient. Im Gegensatz zu der eher spartanisch eingerichteten Eingangshalle (1) ist hier die frühere Pracht zu spüren. Der Boden ist bedeckt mit einem Mosaik, das Elfen in der Wildnis darstellt, während die Wände eine Gartenlandschaft zeigen. Teile des Bodens sind bedeckt mit tulamidischen Teppichen. Von der Decke hängt eine mehrarmige Öllampe. Drei Mohagoni-Tische mit Schnitzereien und angelaufenen Silbereinlegearbeiten stehen zwischen mehreren Lehnstühlen, die ebenso reiche Schnitzarbeiten aufweisen. Auf den Tischen stehen

silberne Schälchen. Im den Treppen abgewandten Raumteil stehen fünf marmorne Statuen, die verspielt herumtollende Elfen zeigen (sollen).
Drei Treppen gibt es hier. Eine Treppe führt von hier, das dritte Stockwerk überspringend, in das Materiallager (10) auf der vierten Etage. Die Treppe C aus der Eingangshalle (1) endet hier, während die Treppe D nach oben weiterführt.
Dungeon-Hirn: Die weiche Stimme des Astralgeistes meldet sich bei einem Helden zu Wort: „Mein Turm war geheim, niemals waren Gäste hier. Dabei bin ich doch so schön. Denn der Meister war reich, so reich: Er hatte die Hoheit über den Raschtullspass."
Der Turm kippt: Aufgrund der Größe des Raumes rutscht beim Kippen des Turms das ganze Mobiliar in eine Ecke. Marmorstauen, Tische und Teppiche bilden dann ein kaum entwirrbares Knäuel.
Der Turm steht Kopf: Wenn die Helden den Raum wieder durchqueren, könnten sich aus dem ehemaligen Bodenmosaik Teile lösen, die über die Jahrhunderte brüchig geworden sind. Eine gelungene Ausweichen-Probe kann Schlimmeres verhindern (je nach Größe des Mosaikstücks W6-2W6+4 TP).

Dritter Stock – Madas Helm / Halbmond

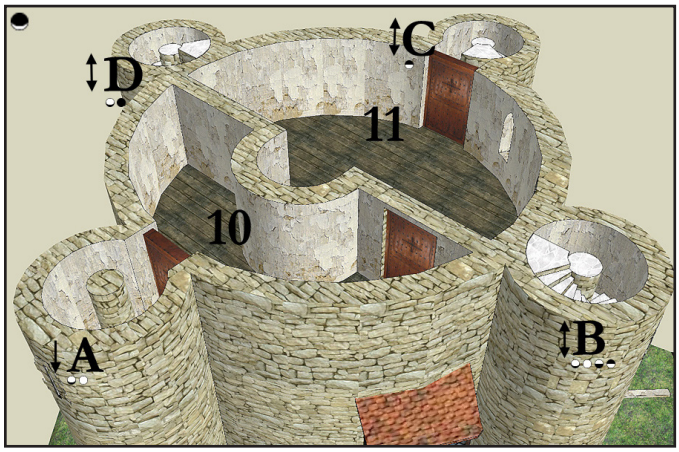


7 Vorraum und Abtritt
Ein schlichter Raum ermöglicht den Zugang zu zwei Gästezimmern. Hinter einer weiteren Holztür befindet sich der Abort, der sich in einer Holzkonstruktion außerhalb des Turmes verbirgt.
Dungeon-Hirn: Das Dungeonherz kann hier und in den Räumen 8 und 9 die Temperatur mittels eines Effekts ähnlich des CALDOFRIGO auf eine niederhöllische Kälte (-150° C) absenken. Helden erleiden 2W6 kTP(A)/2 KR. Oder mehr, wenn sie *Kälteempfindlich* sind. Die Temperaturveränderung hält eine Stunde an. Die Kälte wirkt sich auf die umliegenden Stockwerke aus: Das Holz der Fußböden wird spröde und brüchig, siehe Materiallager (10).

8 Gästezimmer
Das Gästezimmer besitzt neben Bett, Truhe, Tisch und Stuhl keine weiteren Möbel. Der Hingucker ist die vergoldete Decke, die genauso leuchtet wie vor Jahrhunderten.
Möglicherweise landen die Helden hier, wenn sie durch das Materiallager (10) in diese Etage durchbrechen.
Der Turm kippt: Alles rutscht zu einer Seite.
Der Turm steht Kopf: Alles liegt durcheinander und zerbrochen auf dem Boden.

9 Gästezimmer
Wie Gästezimmer (8). Wendeltreppe C ist nur durch eine dünne Wand von diesem Gästezimmer getrennt und endet von oben aus der Werkstatt (11) kommend auf dieser Etage. Mit einem Spionage-Artefakt (wiederaufladbarer Spruchspeicher mit einem PENETRIZZEL in der Variante *Zusätzlicher Sinn: Gehör*) konnte Durthan das Gästezimmer unbemerkt beobachten und belauschen: Berührt ein Held die Wand im Treppenturm C, wird sie durchsichtig, geräuschdurchlässig und aus Metall gegossene Zhayad-Glyphen leuchten rundherum auf der Wand gelb auf.

Vierter Stock – Die Sichel des Kelches



10 Materiallager
Die Decke dieses Raumes ist allen Ernstes vergoldet – nur damit in dieser Etage eine Mondsichel angedeutet wird. Die Tür in Richtung Wendeltreppe A lässt sich nur aus Richtung des Materiallagers öffnen, sie hat nur auf dieser Seite eine Klinke. Derart konnte Dienstpersonal den Raum mit den wertvollen Vorräten nur betreten, wenn Durthan ihnen vorher die Tür von innen geöffnet hatte. In massiven Regalen lagern einige alchimistische Schätze. Es gibt zum Beispiel eine umfassende Mineraliensammlung. Die Bestände seltener Hölzer und eine raumfassende Sammlung von Brennmitteln (Zwergenkohle, Pasten, etc.) ist nach all der Zeit völlig unbrauchbar geworden. Gefährlich ist ein großer Porzellanbehälter, in dem Säure aufbewahrt wurde. In all den Jahrhunderten ist das Königswasser zu minder ätzenden Flüssigkeiten zerfallen. Von einigem Wert sind Vorräte zur Herstellung von Kristallglas und Proben verschiedenster Metalle und Legierungen (**SRD 113f.**).
Der Turm kippt: Sollten die Helden den Raum nicht durch den Lieferanteneingang der Wendeltreppe A betreten haben, werden die Helden den Raum nur im gekippten Zustand kennen lernen – und der ist ein verwüsteter. Die massiven Regale haben sich quer im Raum verkeilt. Der Porzellanbehälter für Säuren ist zerbrochen und die Säurerückstände haben noch genügend Kraft, die überall auf dem Boden verteilten Metalle, Hölzer und Mineralien anzugreifen. Die Lösungskraft reicht aber nicht, um sie völlig aufzulösen oder gar ein Loch in den Boden zu fressen. Ver-

bunden mit der niederhöllischen Kälte in der unteren Etage, die das Holz spröde und brüchig werden lässt, reicht die Lösungskraft aber, um die Bodenbretter derart anzugreifen, dass ein Held hindurchbrechen könnte (der Sturzschaden beträgt 2*1W6-1 SP, pro TaP* einer *Körperbeherrschung*-Probe wird ein gewürfelter W6 aus der Wertung genommen). Die Säuren erzeugen giftige Dämpfe (KO-Probe, bei Misslingen 1W6 SP).

Der Turm steht Kopf: Das Chaos verlagert sich auf die goldene Decke. Und damit auch die Säuregefahr.

11 Werkstatt und Labor

Erreichbar nur über das Materiallager (10) oder die Treppe C, sie führt zur Bibliothek (12) nach oben, aber auch weiter nach unten in die Gästeetage (siehe 9).

In diesem Raum erledigte der Erzmagus die grundlegende Materialforschung für seine Durthanischen Sphären, hier erschuf er aus Kristall, Meteoreisen und Arkanil superfestes Glas. Mit Säuren wurden magische Glyphen auf magische Metalle appliziert, aber als die Arbeiten an den Ätherspähren abgeschlossen waren, wurde alles von Wert nach Punin geschafft. Es findet sich höchstens noch ein Gran tiefblaues Meteoreisen. Spannend ist eine kleine, reich geschmückte Esse (orientieren sie sich am Cover von **SRD**) an der Wand links des Treppenturmes C und die zurückgelassenen Werkzeuge eines meisterlichen Thaumaturgen, der sich auf Glasbläserei und die Verarbeitung von Meteoreisen spezialisierte. In der Nische in der Mitte des Raumes steht ein prunkvolles, leeres Lesepult. Hier lag früher eine Erstausgabe aus der Feder von *Drakhard dem Geisterschmied.*

In diesem Raum gibt es einen recht offensichtlichen Öffnungsmechanismus für die Sperrplatte im Treppenturm D (**Siebter Stock**). Weil aber sowohl das Handrad, als auch Zahnradübersetzung hinter der Wand durch Rost miteinander verbacken sind, braucht es beim ersten Ruck eine *Körperkraft*-Probe+2, sonst bewegt sich nichts.

Dungeon-Hirn: Es spricht im Kopf von einem Helden: „Hier hat der Erschaffer festes, festes Kristall für seine Ätherspähren gegossen. Oben in der Kuppel hat er sie zusammengebaut. Doch dieses Werk war wenig im Vergleich zur ungezügelten Macht mit der er mich erschuf. “

Der Turm kippt: Die schweren Arbeitstische rutschen in die linke obere Ecke der Karte, es herrscht ein heilloses Chaos, das unmöglich macht, Durthans Arbeitsschritte zu rekonstruieren.

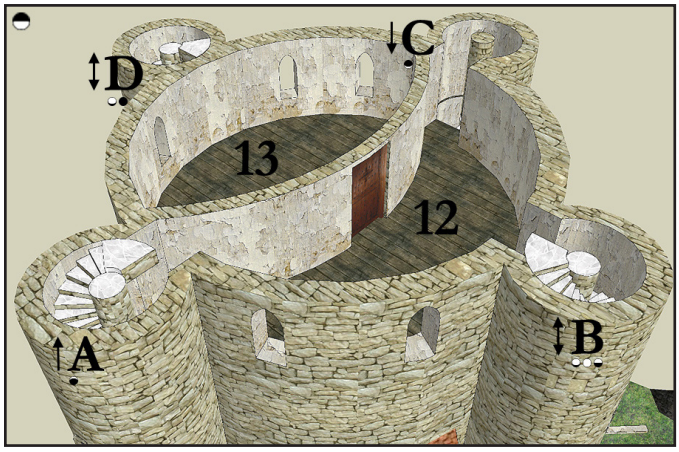
Der Turm steht Kopf: Die schweren Arbeitstische fallen auf die Decke und hauen die eine oder andere Holzbohle zum fünften Stock durch.

Fünfter Stock – Madas Kelch / Halbmond

12 Bibliothek

Über die Wendeltreppe B gelangt man aus der dritten Etage und über die Treppe C aus der vierten Etage in die Bibliothek. Nur die Treppe A führt von hier nach oben in die sechste Etage.

Der Raum ist angefüllt mit Regalen und einem kleinen Schränkchen. In den Regalen lagern brüchige Schriftrollen mit magietheoretischem Inhalt in Bosparano, Ur-Tulamidya

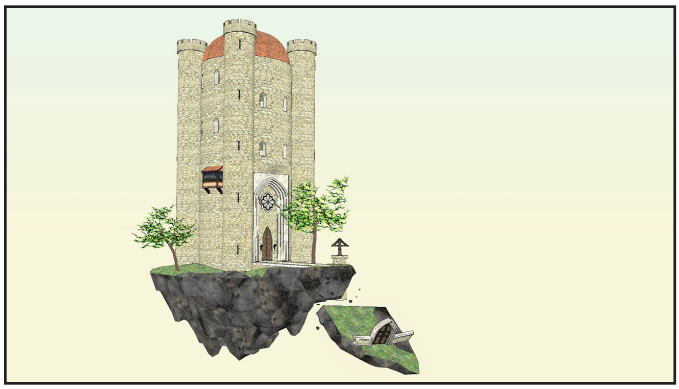


und Aureliani. Das Schränkchen umfasst die wahren Schätze mit Werken zur Limbusmagie. Die Decke ist mit Blattgold verziert.

Fallen: Der erste Held, der den Raum betritt, kann mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe+3 den dünnen im Boden eingelassenen Metalldraht sehen. Eine magische Analyse kann einen Schutzzauber identifizieren. Tatsächlich hat Durthan seine Bibliothek vor ungebetenen Besuchern durch einen SOMNIGRAVIS geschützt (3 Ladungen, 4 ZfP* = MR<5).

Das Schränkchen ist magisch geschützt. Wenn ein Unbefugter (nicht Durthan) eine Tür öffnen möchte, aktiviert sich ein OBJECTOFIXO (4 ZfP*) der die Bücher an die Bodenbretter bindet.

Der Turm kippt: Wenn die Helden die fünfte Etage erreicht haben, sich vielleicht schon ein wenig umgesehen haben, bricht die Landzunge mit dem Portal ab, was eine abrupte Turmneigung (ca. 30 Grad) zur Folge hat.



In allen Räumen rutscht die Einrichtung in Richtung der Treppen A und D. Regale kippen um, rutschen durch den Raum, der Bücherschrank entwickelt sich zu einem gefährlichen Geschoss. *Körperbeherrschungs*-Proben +3 bis +6 oder erschwerte *Ausweichen*-Proben können die Helden vor schmerzhaften Buch- und Möbeltreffern bewahren (W6 bis 3W6 TP). Die Tür zum Studierzimmer ist nun durch die Möbel blockiert, bis sie freigeräumt wurde.

Der Turm steht Kopf: Alles liegt zerstört auf dem Boden.

13 Studierzimmer

Ein großer, schwerer Schreibtisch steht an der Wand vor der Treppe D. An den Wänden sind abstrakte Skizzen/Arkanogramme vom Zeitenberg geschlagen und überall finden sich lose Notizen. Darunter sind auch die beiden Quellen Q2 und Q3. Ein Magier könnte die hochkomplexen Wand-

skizzen mit einer *Magiekunde*-Probe+6 soweit durchschauen, dass sie ihm als Ergebnis seiner Untersuchungen die Abbildung vom Zeitenberg auf Seite 3 (**Durthan und der Zeitenberg**) als Handout auslegen können. Je nach übriggebliebenen TaP* kann der Magie Durthans Pläne durchschauen: Die Turm-Globule diente als Zeitreise-Vehikel, um 333 Jahre in die Vergangenheit zu reisen.

Der Turm kippt: Befindet sich zum Zeitpunkt des Kippens ein Held in der Schreibstube, könnte der Schreibtisch ihn zerquetschen (*Ausweichen*-Proben).

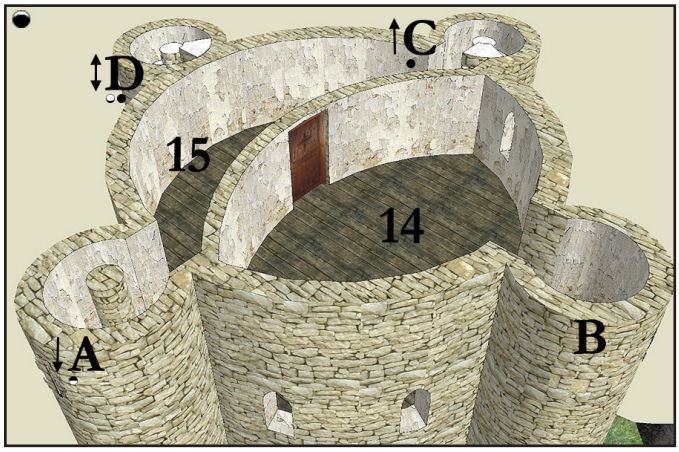
Der Turm steht Kopf: Der massige Schreibtisch durchschlägt die Decke in den sechsten Stock und liegt auf der Decke des Flurs (15).

Dungeon-Hirn: Betreten die Helden den Raum wenn der Turm schon Kopf steht, wird das Weltenherz eine absoluten DUNKELHEIT auf den Raum legen, damit die Helden durch das Loch stürzen, welches der Schreibtisch in die Decke geschlagen hat.

Das Spiel mit der Schräge

Als die Helden die fünfte Etage erreichen, bricht das Portal ab und der Turm neigt sichbedenklich. Handeln sie die Schwierigkeiten, die sich aus dieser neuen Sitation ergeben, nicht nur über *Klettern-* und *Körperbeherrschungs*-Proben ab, sondern fordern sie die Phantasie der Spieler: Wie und womit kämpfen sie sich die schrägen Ebenen hoch? Hauen sie ihre Äxte in die Dielen, stapeln sie Möbelstücke, um die Aufstiege zu überwinden? Thematisieren sie die Ängste der Helden. Wie lange kann sich der Turm in dieser Scheiflage halten, wann zerfällt er? Gerade ist ihr Rückweg ins Nichts weggebrochen. Die erste Reaktion wird Panik sein. Aber vermutlich werden gebildete Helden hoffen, dass Durthan eine Ätherspähre irgendwo im Turm zurückgelassen hat.

Der sechste Stock – Die Sichel des Helmes



14 Schlafzimmer

Ein prächtiges Himmelbett und tiefblaue Wände. In zwei Kleidertruhen verfallen Magierroben im Stil der Zeit der Klugen Kaiser. In der prächtig ausgestalteten Nische stand einmal auf einer Staffelei ein „Porträt der Mächtigen“. Die vierundzwanzig hesindeheiligen Artefakte gehen angeblich auf wundersame Weise immer in den Besitz desjenigen, der in einer Epoche gewisse Tugenden und Aspekte am vollkommensten verkörpert. Aber mit Durthans Tod verschwand das Portrait und ging an jemand anderes über.

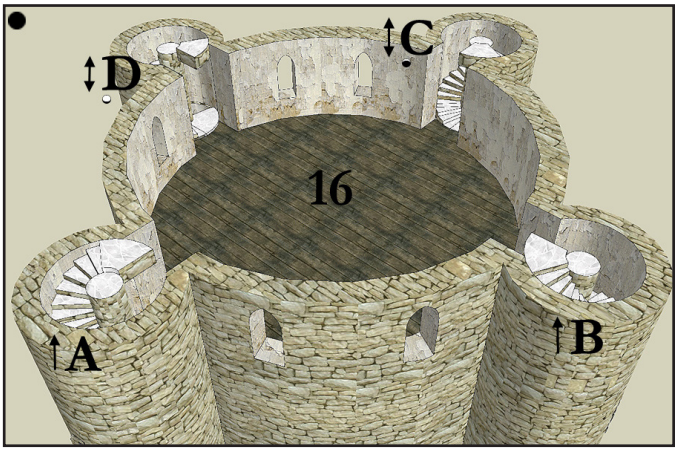
Dungeon-Hirn: Es erzählt einem Helden vom Porträt der Mächtigen und das auch gerne in allen Details und mit den Hintergründen. Das Weltenherz ist stlz auf seinen toten Meister Durthan und prallt mit dem hesindeheiligem Artefakt.

Der Turm kippt: Das Bett blockiert die Tür, die sich nach innen öffnet. Mit einer gelungenen *Körperkraft*-Probe+4 (die sich zwei Helden auch teilen können) ist das Problem nach kurzer Zeit gelöst.

Der Turm steht Kopf: Alle Möbel liegen auf der einstigen Decke.

15 Flur
Die Decke ist vergoldet, der Flur verbindet den Treppenabstieg (via A) in die Bibliothek und den Treppenaufstieg (via C) in die Dachetage.
Der Turm kippt: Bei 30 Grad Steigung wird es nicht einfach von Treppe A zu Treppe C zu kommen. Die Rundungen der Turmaußenwand erleichtert die erste Hälfte des Aufstiegs noch. Dann aber wird es ohne Hilfsmittel richtig schwer. Fordern sie für die erste Weghälfte eine *Körperbeherrschung*-Probe+3 (Der Vorteil *Balance*, *Herausragende Balance* und die Sonderfertigkeit *Standfest* können voll angerechnet werden) und für die zweite Hälfte eine *Klettern*-Probe+7. Geeignete Hilfsmittel oder pfiffige Techniken erleichtern diese Probe um bis zu 8 Punkte.
Der Turm steht Kopf: Aus der fünften Etage ist der Schreibtisch durch den Fußboden gebrochen. Die Helden können auf ihn raufsteigen und direkt in den fünften Stock in das Studierzimmer (13) überwechseln. Um sich am Schreibtisch vorbeizudrücken ist eine *Akrobatik*-Probe nötig (oder eine *Körperbeherrschungsprobe*+5). Das Trumm wegzuschieben ist nahezu unmöglich: Es ist nicht nur schwer, sondern es hat sich auch verkeilt.

Der siebte Stock – Die tote Mada / Neumond



16 Limbuskuppel
Eine Kuppel, die eine Limbuskarte zeigt, überspannt diesen Raum. Eine im Nichts fliegende Stadt, ein Elfenschiff und eine Darstellung des sechsgeflügelten Drachen Menacor sind Lichtblicke im grauen Chaos. Inmitten des Raumes steht ein metallenes dreibeiniges Gestell mit über drei Schritt Durchmesser in der Form einer Adlerklaue (hier sind Durthanische Sphären gestartet, aber heute ist hier keine mehr). Auf mehreren Tischen lagerten Werkzeuge, Metallreste und Kristallglassplitter.
Der Raum ist über die sechste Etage zu erreichen (Treppe C). Alle Treppen führen weiter nach oben und enden in den jeweiligen Turmspitzen. Eine Treppe (D) führt in den Keller. Doch auf der Hälfte der Strecke nach unten blockiert eine Steinplatte den Weg. Sie kann mechanisch von der Werkstatt (11) aus geöffnet werden.
Fallen und Dungeon-Hirn: Wenn die Helden sich dem Raum nähern, wispert die schon bekannte Stimme: „Ihr werdet sterben, Menacor wird euch vernichten.“ Aufmerksame Helden können von Treppe das Abbild Menacors (*Magiekunde*+4 oder *Sagen und Legende*+10) sehen. Durthan hat als letzte Abwehr von Eindringlingen einen IGNIFAXIUS (5W TP) mittels ARCANOVI auf das Drachenabbild appliziert. Hier hilft Antimagie (zum Beispiel ein GARDIANUM) oder ein IGNIFAXIUS, um das Drachenabbild zu zerstören (10 Strukturpunkte), bevor es seinerseits Feuer spuckt.
Machen sich die Helden daran, den Turm D zu betreten, wird das Dungeon-Hirn die Oberflächen mit eisglattem SCHELMENKLEISTER (Variante: *Schelmenschleim*) überziehen. Eine *Körperbeherrschung*-Probe+5 wird fällig, um nicht auszurutschen. Steht der Turm auf dem Kopf, wird der Aufstieg in den Keller auf der rampenartigen Decke doppelt interessant.
Der Turm kippt: Die Helden werden diesen Turm vermutlich nur erreichen, wenn er bereits geneigt ist. Deswegen finden sie die obigen Gegenstände nur noch in einem wüsten Knäuel vor.
Der Turm steht Kopf: Die Helden schauen sich gerade ein wenig um (oder lecken sich ihre Brandwunden), da kippt der ganze Turm auf den Kopf. Die fragile Schieflage konnte er auf Dauer nicht halten. Das schwere Dreibein und weitere Gegenstände durchschlagen die Decke. Auch die Helden fallen in die Kuppelrundung (4*1W6-1 TP Sturzschaden, jedes TaP* aus einer gelungenen *Körperbeherrschung*-Probe senkt den Schaden um einen 1W6-1).

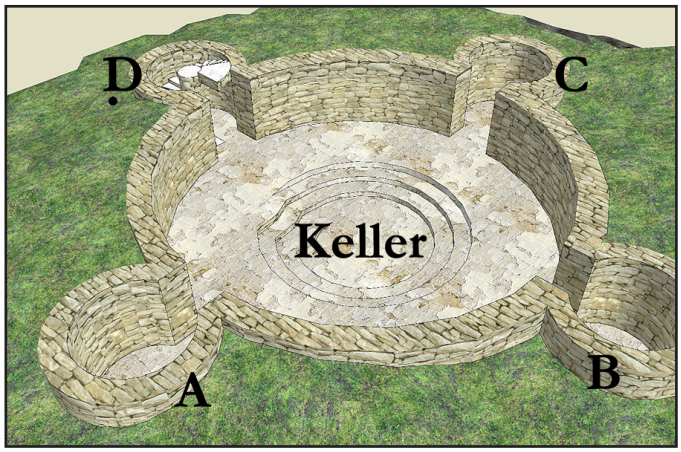
Höhepunkt am Tiefpunkt

Das Abenteuer erreicht seinen dramatischen Höhepunkt, die Hoffnungen der Helden einen Tiefpunkt: Anders als vielleicht erhofft, fanden sie in der Limbuskuppel (16) keine rettende Durthanische Sphäre, mit der sie nach Dere hätten fliehen können. Und jetzt hat sich der Turm auch noch gedreht und wird wohl auf lange Sicht auseinanderbrechen.

Aber wie schlimm es gerade um sie steht, dafür haben sie vermutlich gerade gar kein Auge, dafür überschlagen sich die Ereignisse – und die Helden – gerade viel zu sehr: Der Boden (ehemals die Kuppeldecke) ist aufgebrochen, überall sind Trümmer, alles knarrt. Jeder Tritt könnte womöglich den Tod bedeuten: Sorgen sie für tumultartige Zustände und verlangen sie GE-Proben, um sich auf dem Gebälk zu bewegen. Bei Misslingen tritt der Held daneben und bricht mit dem Fuss durch die Dachschindeln. Er kann sich zwar mehr oder weniger problemlos wieder befreien, aber eine Schrecksekunde ist das allemal. Um aus der Kuppeldecke hinauf in ein Treppenhaus zu kommen, können sie als Meister *Klettern*-Proben verlangen.

Den Helden sollte klar sein, dass auch weiterhin nur die Flucht nach vorne sinnvoll ist: Und vorne bedeutet in diesem Fall: Die Flucht nach oben (ehemals unten) durch den Turm D. Kommen sie da nicht von selber drauf, können sie mit dem Dungeon-Hirn eingreifen: Es ist aufgebracht darüber, dass die Helden „seine Welt“ ins Wanken gebracht haben, aber froh, dass sie jetzt, so kurz vor ihrem Ziel, niemals seine geheime Etage erreichen werden.

Der geheime Keller



Hierher führt nur der Treppenturm D. Und den wiederum kann man nur um Dachgeschoss betreten. Der ganze Raum wird dominiert von einem eingelassenen Mondsilber-Tridekagramm. Verschiedenste magische Symbole sind zu sehen. Eine *Magiekunde*-Probe+7 kann enthüllen, dass es sich wohl um die Zeichnungen für ein Satinav-Ritual handelt. Dreizehn kleine Halterungen mit trüb gewordenen Diamanten, ein großer Bronzegong, ein prächtiger Kessel und darin wertlose (weil magisch zerrissene) Edelsteine sind, da die Helden diesen Raum erst erreichen, wenn der Turm gekippt ist, überall verstreut.

In der Mitte des Raumes ist eine Vertiefung in Form einer Spirale eingelassen, um deren Gesamtheit ein Schutzkreis gegen niedere und gehörnte Dämonen (**SRD 68**) in den Boden gelegt wurde. Die Spirale spielt auf Durthans Sphärenmodell der Weltenspirale an. Jede Windung symbolisiert eine Sphäre der hiesigen Nebenwelt. Das Bodenniveau der Kellers spiegelt die Niederhöllen, die ansatzlos mit der Sternensphäre verbunden sind (ein Relief der Himmelskörper). Die erste Windung der Spirale geht dann in eine Windung über, die das Äquivalent einer dritten Sphäre nachbildet: Durthans Turm ist abgebildet. Und diese Sphäre geht dann fließend zum Boden der Vertiefung über, hier steht mittig eine überlebensgroßen Statue von Durthan von Erkenstein, der in seinen Händen einen großen schwebenden und schwach leuchtenden Diamanten trägt: *Das Weltenherz*. Weil man zu Fuß zur „ersten Sphäre“ in die Vertiefung gehen kann, hat Durthan zumindest für diese Minderglobule bewiesen, dass die Sphären verbunden sind.

Das Dungeon-Hirn: Jetzt endlich können die Helden mit dem Astralgeist im Kosmoskern sprechen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Das Licht aus dem Diamanten beginnt zu pulsieren, als ihr sie diesmal alle klar und deutlich hört: Eine weibliche Stimme, klirrend und kalt: „Ihr habt den Weg zu mir gefunden. So öffnet sich das Herz aller Dinge. Und alles öffnet sich dem Herzen. Sprecht oder schweigt.“

Anfangs wird das Dungeon-Hirn arrogant und zornig auftreten, aber es lässt sich mit Schmeicheleien schnell um den Finger wickeln: Zu lange war der mächtige Astralgeist alleine, gefangen in der winzigen Globule. Bereitwillig wird er die Helden über die Hintergründe der Globule aufklären und vom großen Plan Durthans schwärmen, mit Hilfe der Minderglobule und dem Zeitenberg sein großes (und fragwürdiges) Idol Onithios von Teremon einmal persönlich zu begegnen. Ein Treffen, dass klären sollte, warum Onithios in seinem Werken von der Zukunft wusste...

Hier entscheidet sich, ob die Helden mit dem Weltenherz gemeinsame Sache machen (**Der Turm stürzt zurück nach Dere**), das Herz und damit die Globule vernichten wollen (**Zerstörung des Weltenherzes**) oder sich der Mission der Antagonisten, das Weltenherz zu stehlen, anschließen und dann auch deren Portal benutzen (**Rückkehr mit Momdurnus Pforte**).

Die Gegenspieler: Die Expedition von Emigurdos Momdurnu hat mittlerweile die Minderglobule erreicht und betritt Durthans Welt durch einen vom Dämon vorbereiteten Sphärendurchbruch auf der Unterseite des Turmfundamentes. Während sich die Helden mit dem Weltenherz auseinandersetzen, steigen Girta, Rafik und Co. durch den Brunnenschacht und betreten den Turm durch das Hauptportal. Sie beginnen damit, den Turm systematisch nach dem Weltenherz zu durchkämmen. Wie sie dabei vorgehen, wird im **Anhang I: Die Antagonisten** umrissen.

Vermutlich werden die Helden mit der fremden Expeditionsgruppe auf dem Rückweg durch den Turm zusammenstoßen. Wie diese Begegnung ausgeht, haben ihre Spieler in der Hand (vgl. **Rückkehr mit Momdurnus Pforte**).

Epilog: Die Rückkehr

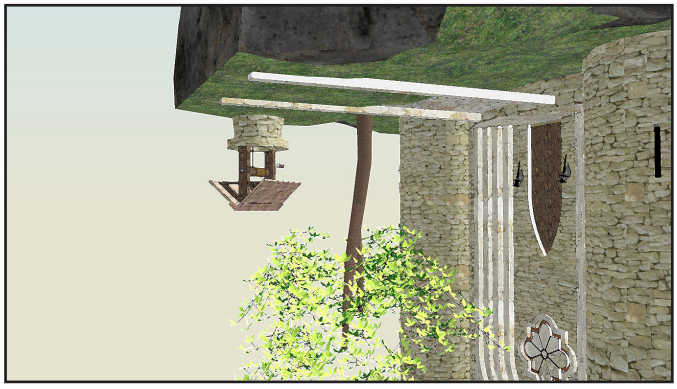
Seit das Eingangsportal abgebrochen ist, sind die Helden gefangen. Und der Turm verwandelt sich immer mehr zur Todesfalle und eine zweite Söldnergruppe besetzt die unteren Etagen. Wie kommen ihre Helden da wieder raus? Es gibt drei Varianten.

Zerstörung des Weltenherzes

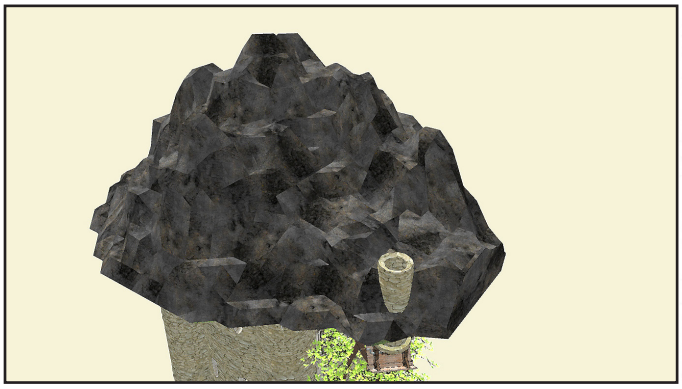
Ihre Helden könnten genau das tun, was der Astralgeist verhindern will, nämlich den Kosmoskern-Diamanten vernichten. Gehen sie von 50 Strukturpunkten und dem RS 10 aus. Der Geist wird sich mit aller Kraft gegen seine Vernichtung wehren (orientieren sie sich an den bereits beschriebenen Aktionen und verstärken sie die Effekte) und immer wieder verzweifelt auf die Folgen hinweisen: Ist der Diamant vernichtet, zerstreut sich die Minderglobule in den Limbus, erst löst sich der Himmel in graues Wabern auf, dann verschwindet die Schwerkraft, schließlich die Farben. Die Helden und der Turm landen im Limbus und sind vielleicht dort mit den Antagonisten gefangen, sofern sie keinen Ausweg kennen (Zum Limbus: **WdZ 359**).

Rückkehr mit Momdurnus Pforte

Wenn die Helden ihre Antagonisten in der Minderglobule erschlagen oder sich mit ihnen arrangieren, können sie deren Eintrittskarte in die Turm-Globule als Ausgang nutzen. Falls man kooperiert werden die Antagonisten darauf verweisen, dass man auf die obenliegende Rückseite des Turmes muss. Dort befindet sich eine Pforte zurück nach Dere. Falls die Helden die Antagonisten töten, wird ihnen die (vielleicht sterbende) Girta Erlinde von Lowangen den dämonischen Kompass geben, um den Helden die Orientierung im Limbus zu ermöglichen und ihnen mitteilen, wo sich der Sphärendurchbruch befindet.



Der Weg zurück führt über die Treppe D in die zerstörte Limbuskuppel (16) und von dort zum Eingangsportal. Um den Nervenkitzel zu erhöhen, können sie den Turm beim Rückweg langsam abbröckeln lassen, sobald die Limbuskuppel passiert wurde. Die Antagonisten haben zwischen Brunnenschacht, Baum und Eingangstür Seile gespannt, (siehe Bild oben) so dass sie die *Körperbeherrschung*- und *Klettern*-Proben nicht erschweren müssen, um durch den Brunnen auf die Oberseite zu gelangen. Stürzt an dieser Stelle ein Held ab, landet er in den Ästes des Baumes und hat die Chance sich doch noch zu retten. Auf der Oberseite ist auch schon ein Riss in der Globulenwirklichkeit zu sehen, die Helden brauchen nur den Kompass aktivieren und hindurchzutreten. Das Bild unten zeigt die Unterseite der Insel samt Brunnenschacht im Detail.



Der Turm stürzt zurück nach Dere

Während die ersten beiden Varianten offensichtliche Nachteile haben, bleibt bei der dritten Lösung nur ein Hindernis: Die Helden müssen mit einem Astralgeist Frieden schließen, der sie hat mehrfach umbringen wollen. Falls den Helden die Einigung gelingt, wird das Dungeon-Gehirn einen kontrollierten Rücksturz nach Dere vorschlagen. Aber es wird darauf bestehen, mitgenommen/gerettet zu werden. Die Helden sollten mit dem Diamanten den oben beschriebenen Weg zur Unterseite der Insel antreten, denn der Turm wird in seiner derzeitigen Ausrichtung den Rücksturz nicht überstehen. Den Rückweg kann das Dungeonherz aber mit AEROGELO und NIHILATIO absichern. Tatsächlich schlägt die Turminsel auf Dere auf, was alle von den Beinen holen sollte. Der Turm ist unter und im Fels begraben und von ihrem kleinen Hügel können die Helden in den anbrechenden Morgen schauen.

Offene Enden

Wie auch immer die Recken der Minderglobule entkommen: Auftraggeberin Sefira wird vorerst vergeblich auf die Rückkehr ihrer Expedition warten.

Denn entweder stehen die Helden gerade mitten im Raschtullswall und müssen erst zurück nach Punin, oder sie sind da, wo Emigurdos Momdurno zuvor die Antagonisten in den Äther geschickt hat. Wo das ist, sei ihren Bedürfnissen als Spielleiter überlassen. Ob der Schwarzmagier noch da ist oder eine Begegnung überlebt, ebenso.

Sollten die Helden das Weltenherz gerettet haben, wird es ohne die Turm-Globule seine Macht über die Umwelt verlieren, kann aber immer noch Auskunft geben über Durthans Leben (wenn auch nur bis zu dem Punkt, wo Durthan seine Turm-Globule in Richtung Vergangenheit verlassen hat).

Der Lohn der Mühen

Jeder Held erhält für die überstandenen Mühen 250 Abenteuerpunkte, sowie je eine spezielle Erfahrung in den Talenten *Baukunst* und *Magiekunde*.

Anhang I: Die Antagonisten-Gruppe

Grundsätzliches Vorgehen: Rafik Desidero Mirador wird die Führung der Gruppe übernehmen. Er ist sich der Gefahren bewusst, die in so einem Gemäuer lauern, will aber ungern die magische Hilfe von Girta annehmen. Das lässt ihn vielleicht unvorsichtig werden. Meneander und Neraidane werden eher den Rücken decken, da sie sich mit Magiertürmen nur wenig auskennen. Für die wörtlichen „Hauruck-Aktionen" ist Josmine zuständig, die damit mal eine Tür eintreten, aber auch Fallen auslösen kann. Ihr Ziel ist das Dungeon-Herz, das sie unbedingt und gegen jeden Widerstand bergen sollen.

Girta Erlinde von Lowangen ist eine Beherrschungsmagierin aus Lowangen. Rafik benötigte für einen Auftrag magische Unterstützung und warb sie an. Da bisher genügend Gold und Silber in ihre Kassen gespült wurden, blieb sie bei der Gruppe. Sie hält Rafik für einen aufgeblasenen Schnösel. Sie wird eher ihren eigenen Vorteil suchen, als sich für irgendjemanden zu opfern. Sie ahnt zwar, dass ihr Auftraggeber Emigurdos Momdurnu womöglich Dämonen einsetzt, sagt aber bisher nichts dazu. Sollten sich beide Gruppen zusammenraufen, kann sie mit ihrem magietheoretischem Wissen einspringen.
Die groß gewachsene Endzwanzigerin mit dem zum Zopf gebundenen blonden Haar und der langen Nase hat etwas Strenges an sich.

Magierstab: INI 11+W6 **AT/PA** 8/10 **TP** 1W+1 **DK** NS
LeP 27 **AuP** 29 **AsP** 39 **RS** 0 **WS** 6 **MR** 6 **GS** 8
Talente: Selbstbeherrschung (14/12/10) 9, Menschenkenntnis (14/13/14) 9, Magiekunde (14/14/13) 12
Zauber: Band und Fessel (14/14/10) 10, Bannbaladin (13/13/14) 11, Horriphobus Schreckgestalt (14/13/14) 9, Armatrutz (13/12/12) 6, Imperavi Handlungszwang (14/14/14) 8, andere Zauber aus den Bereichen Herrschaft und Einfluss 6-9
Vor-/Nachteile: Rückschlag, Goldgier 7, Neugier 7
Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Josmine, genannt Josi wuchs in ärmlichen Verhältnissen in Gareth auf. Ihr unbeherrschtes Wesen und ihre nicht unerhebliche Kraft ließen sie schon früh sich einem Söldnerhaufen anschließen, sie begann aber kurz darauf, auf eigene Rechnung zu arbeiten. Heimlich ist sie in Meneander verliebt, wenn ihm etwas passieren sollte, wird sie sich vielleicht zu einer unbedachten Tat hinreißen lassen.
Breitschultrig und robust gebaut ist Josmine zwar keine Schönheit, aber ihr verschmitztes Lächeln in dem von ihren braunen Haaren umrahmten Gesicht kann manches Herz erweichen.

Streitkolben mit verst. Holzschild: INI 12+W6 **AT/PA** 14/14 **TP** 1W+5 **DK** N
LeP 37 **AuP** 33 **RS** 4 **WS** 9 **MR** 4 **GS** 5
Talente: Selbstbeherrschung (14/14/15) 3, Körperbeherrschung (14/12/13) 7
Vor-/Nachteile: Eisern, Goldgier 8, Impulsiv
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf II, Kampfreflexe

Rafik Desidero Mirador ist ein Almadaner durch und durch. Sein Stolz auf seine Heimatstadt Ragath und das Land Almada ist grenzenlos, er ist gewandt mit Körper und Zunge, um in einer großen Stadt bestehen zu können, und erwähnt gerne, dass er von freier, bürgerlicher Geburt ist. Dass er das schwarze Schaf der Familie ist, verschweigt er. Er hat seine Lehre abgebrochen, seine Familie hinter sich gelassen und wandelte stattdessen oftmals auf Phexens Pfaden. Die gelehrte Überheblichkeit Girtas und die unverhohlene Bewunderung Josmines und Meneanders für die „Gelehrte Dame" treiben ihn manchmal zur Weißglut.
Schulterlanges, glänzendes Haar, leuchtende Augen, aber auch ein drahtig-eleganter Körper zeichnen den recht groß gebauten Mittdreißiger aus.

Reitersäbel: INI 10+W6 **AT/PA** 14/12 **TP** 1W+4 **DK** N
LeP 30 **AuP** 32 **RS** 2 **WS** 6 **MR** 3 **GS** 6
Talente: Schlösser Knacken (12/14/14) 12, Klettern (13/15/12) 14, Schleichen (13/12/15) 10, Körperbeherrschung (13/12/15) 10
Vor-/Nachteile: Balance, Goldgier
Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag, Aufmerksamkeit

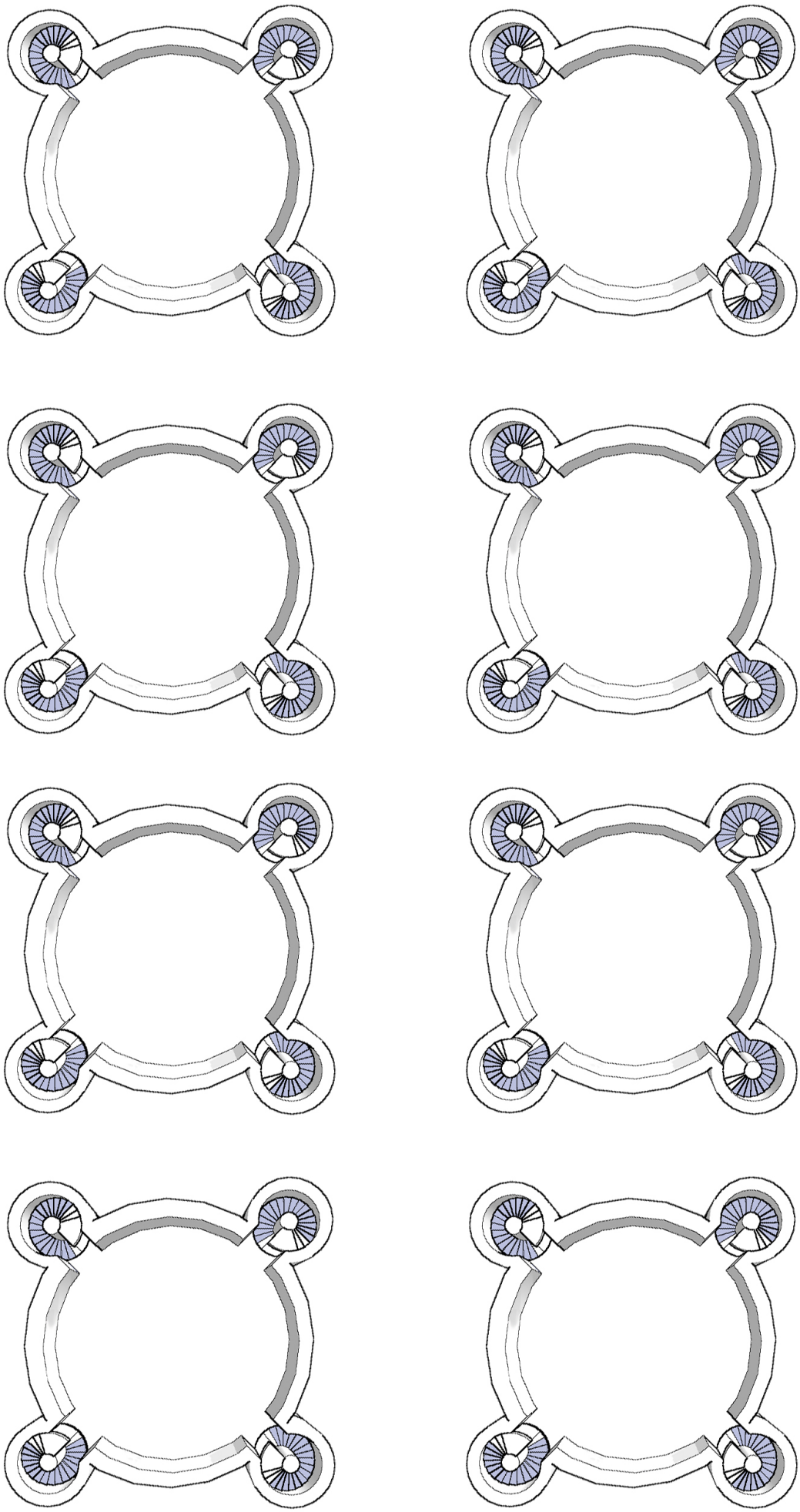
Neraidane Halimasunni ist eine junge aranische Messerwerferin. Sie hat sich der Truppe angeschlossen, weil sie ihren Geldbeutel gut füllen möchte.
Die kleine schwarzhaarige Gauklerin mit den glutvollen Augen und der knappen Kleidung ist ein echter Blickfang.

Kampfstab: INI 11+W6 AT/PA 12/10 TP 1W+1 DK NS
Wurfdolch: INI 10+W6 FK 16 TP 1W+1
LeP 28 AuP 29 RS 0 WS 6 MR 3 GS 8
Talente: Menschenkenntnis (12/13/13) 9, Überreden (11/13/13) 8, Akrobatik (11/14/11) 7, Körperbeherrschung (11/13/14) 9
Vor-/Nachteile: Gefahreninstinkt (12/13/13) 5, Gutaussehend
Sonderfertigkeiten: Finte, Scharfschütze

Meneander Phytakios war ein Seefahrer von der Insel Teremon. Nach einem Streit mit einem Kapitän hat er sein Glück an Land gesucht.
Kurze schwarze Locken und ein Stoppelbart umrahmen ein Gesicht, das von harter Arbeit geprägt ist. Der Enddreißiger hat schon viel erlebt und das sieht man ihm auch an.

Entermesser: INI 11+W6 **AT/PA** 14/13 **TP** 1W+3 **DK** N
LeP 29 **AuP** 30 **RS** 0 **WS** 6 **MR** 3 **GS** 8
Talente: Fesseln/Entfesseln (15/14/14) 13, Klettern (14/14/14) 10, Körperbeherrschung (14/12/14) 12
Vor-/Nachteile: Entfernungssinn, Jähzorn 6
Sonderfertigkeiten: Standfest, Finte, Wuchtschlag

Anhang II: Kartierungsvorlage



Anhang III: Quellen

Quelle Q0

Herzensteyn kann nach meynen Forschungen nur ein Diamanth erheblicher Größe oder der Karfunkel eines Kayserdrachen sein. Wohbei bei letzterem natuhrlich mit Einwyrkungen des Drachengeistes gerechnet werden musset.

Quelle Q1

Wahret schon die AEthersphairen von numenöser Potentia war die Erschaffung diezer Globuli eine Tath den Gœttern ebenbyrtig. Tuch die hiesig Sphairen-Welt, die mich justa zum Gyffel des Zeytenberg bringen tuth, hat Makel. Uffensichtlich ist, dasz dero Turm nur vom Weltenberg getragen in der Mitte der Sphairen schwebt und drohet umzukippen, welch hœllisch Fehl! Mir scheinet ein Topas ward falsch geschlyffen. Nuch dazu ward die Waage der Elemente nicht exact getruffen, wasz darus folgen tuth ist, dasz kein Erz in der Luft vorhanden ist. Es kummet nicht zu Kondensationskernen, es regnet niemals hier.

Quelle Q2

Dero von meinem Waghemuth entteckte Zeytenberg im AEther erscheinet schracklich nutztelos. Magica clarobservantia zeiget wuhl zum Gipfel hine eyne Tempus-Verschiebung von 333 Gœtterlaeufen in Rychtung Fata. Aber vom Gipfel kummet keyner wegh ohne den Berg uch wieder 333 Jahr zuruck zu steygen und damit wieder seyn ursprungliches Tempus zu bekommen!

Quelle Q3

Heureka! Lang getachte Kraenung meyer Potentia magh den Zeytenberg tuch noch urbar machen. Wer sich inne einer Globuli befyndet und darine zum Gyffel kummet, bleybet zeytstabil, dero eine Globuli seperaten Tempus hat. Wer nun mit einer Globuli in Eigenzeyt auf dem Gipfel steht, kann vom Zeytenberg hinabgehen auf Ymras Seiten!

Disclaimer/Nachwort

Das inoffizielle Fan-Werk „Turm über Kopf“ wurde für den DSA-Autorenwettbewerb 2010 geschrieben und liegt mit dieser Version erstmals in einer erweiterten Fassung vor. Die Verwendung von Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH. Copyright

© 2010 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte. Diese Website enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.