

Amanthallas

Eine DSA-Kampagne für 3 - 5 Helden mittlerer Erfahrungsstufe
von

Udo Kaiser

Teil 2: Der dreifache Turm



Rueckblende

Im ersten Teil der DSA-Kampagne *Amanthallas* werden die Helden, die in Holzbach, einem Dorf im Raschtulswall, an einer Hochzeitsfeier teilnehmen, Zeugen äußerst seltsamer magischer Phänomene. Während sie diesen nachgehen und mit minderen Geistern und Untoten konfrontiert werden, attackieren unheimliche Krieger, die durch ein plötzlich entstandenes "Sphärentor" treten, die übrige Festgemeinschaft. Die Angreifer töten zwei der Dorfbewohner und nehmen vier Gefangene, mit denen sie durch das magische Portal verschwinden, das daraufhin zusammenbricht. Unter den Entführten befindet sich auch die frisch vermählte Taiba, eine gute Bekannte der

Helden (falls die Charaktere Taiba nicht kennen, zählt der Auftraggeber und Schutzbefohlene der Abenteurer, Thorben Darboven, zu den Verschwundenen). Mit dieser Situation müssen sich die Charaktere auseinandersetzen, als sie von ihrem Abenteuer in den "Höhlen unter Holzbach" zurückkehren. Niemand kann sich erklären, welchem Zweck dieser Angriff diente, niemand weiß, wer die fremden Krieger waren. Doch diese Fragen werden geklärt, als sich ein zweites "Sphärentor" bildet, durch das auf Riesenspinnen reitende Elfen auftauchen, die den "Kristall des Amanthallas" für das Leben der Entführten fordern ...

Der Auftrag

Spezielle Informationen:

Es ist etwa eine Stunde her, seitdem die fremdartigen Elfen erschienen sind und ihre Forderung stellten. Den verschleppten Joster Dergenwohl ließen sie zurück, bevor sie wieder durch das seltsame Tor verschwanden. Es ist weit nach Mitternacht, doch niemand in Holzbach kann schlafen. Der Tod von zwei Dorfbewohnern und die Entführung von drei anderen sorgen dafür, daß die Menschen in der Mark zutiefst schockiert sind. Niemand kann so richtig begreifen, was geschehen ist.

Der Markherr versucht mit seiner Frau, seine Untertanen zu beruhigen, doch einem aufmerksamen Beobachter wird auffallen, daß die beiden selbst um Fassung ringen.

Hendrik, der vor Stunden erst mit Taiba vermählt wurde, kündigte vor wenigen Augenblicken trotzig an, daß er bis zum Ende der Welt reisen wolle, um jenen verdammten "Elfenstein" zu holen, doch nun schütteln heftige Weinkrämpfe seine zusammengesunkene Gestalt. Aus der Küche des Gasthauses ist das Kreischen von Joster und das Schluchzen seiner Mutter zu hören. Diese hat ihrem Sohn gerade eröffnet, daß sein Vater tot ist.

Meisterinformationen:

Angesichts solcher Verzweiflung sollte es selbstverständlich sein, daß sich die Helden der Suche nach dem "Kristall des Amanthallas" annehmen. Nicht zuletzt haben auch sie eine Freundin (einen Schutzbefohlenen) an die Spinnenreiter verloren.

Schließlich tritt der Markherr an die Abenteurer heran und fragt, ob sie möglicherweise eine Ahnung haben, wo der Stein, den die Elfen fordern, zu finden sei. Die Verneinung dieser Frage mag den Charakteren im Halse stecken bleiben, wenn sie sehen, daß sich mindestens zwei Dutzend Augenpaare hoffnungsvoll auf sie richten.

Falls die Helden trotzdem ehrlich ihre Unkenntnis kundtun, ist die Enttäuschung in den Gesichtern der Anwesenden unübersehbar.

Gib dem Spieler des Helden mit der höchsten Intuition eine Nachricht, daß ihn die Niedergeschlagenheit der Dörfler so anrührt, daß ihm folgende Worte in den Sinn kommen: "Daß heißt aber nicht, daß wir diesen verflixten Kristall nicht finden könnten!" Stelle es ihm aber frei, sich tatsächlich so zu äußern.

Zeigen die Helden sich bereit, den Holzbachern zu helfen, brandet Hoffnung wie eine Flutwelle durch die Gaststube des "Erkrugs", in der sich Helden und Dörfler versammelt haben. Fragen wie "Wißt Ihr, wer Amanthallas war?" und "Wie wollt Ihr das anstellen?" stürmen auf die Abenteurer ein. Der Markherr schlägt dem Kräftigsten in der Gruppe kameradschaftlich auf den Rücken und meint, daß er ja gewußt habe, daß es noch wahre Helden gibt.

Sollten sich die Abenteurer jedoch mit Hilfsangeboten zurückhaltend zeigen, fragt der Ritter sie, ob sie bereit wären, sich für eine Belohnung auf die Suche nach dem Elfenstein zu machen. Er bietet jedem (!) der Helden 50 Dukaten an. Angesichts der Größe von Holzbach muß es sich bei dieser Summe um sämtliche Rücklagen des Markherrn handeln. Seine Frau wird bleich, als sie hört, wieviel ihr Mann den Charakteren verspricht.

Das zukünftige Verhalten der Holzbacher gegenüber den Helden hängt natürlich erheblich davon ab, ob die Abenteurer Geld für ihre Hilfe verlangten oder nicht. So wird man zum Beispiel geldgierigen Helden Kost und Logis in Rechnung stellen, während weniger materialistische Charaktere ständig zu kleinen Leckereien und Freibier eingeladen werden und ihre Unterkunft natürlich nicht zu bezahlen brauchen.

In jedem Fall ist zu hoffen, daß sich die Helden der Suche nach dem "Kristall des Amanthallas" annehmen. Falls Ihre Abenteurer weder durch Geld, noch durch verzweifelte Bitten dazu bewegt werden können, den Dörflern zu helfen, endet für sie an dieser Stelle diese Kampagne!

Die Magierin

Meisterinformationen:

Keiner der Helden hat auch nur die geringste Ahnung, wer Amanthallas war, oder wo sein Kristall zu finden ist. Es gibt weder Aufzeichnungen bei Menschen, Elfen oder Zwergen, die sich mit den Geschehnissen nach dem Fall von Tie´Shianna detailliert beschäftigen. Insbesondere das Schicksal von Amanthallas ist nirgendwo niedergeschrieben, da niemand von seinen Begleitern zurückkehrte, um von dem Weg, den er wählte, zu berichten.

Da die Helden dies jedoch nicht wissen können, werden sie sich höchstwahrscheinlich daran machen, alle verfügbaren Quellen nach dem Namen Amanthallas zu durchsuchen. Wahrscheinlich werden sie diskutieren, ob sie nach Punin oder sogar Kuslik reisen sollen, um dort entsprechende Nachforschungen anzustellen. Bevor man jedoch eine solch lange Reise unternimmt, wäre es angeraten, erst einmal die Magierin Isalen zu befragen, ob sie irgend etwas über Amanthallas weiß.

Da die Maga jedoch noch immer ohnmächtig ist, können die Helden endlich einige Stunden Schlaf finden, bevor sie am nächsten Morgen die dann hoffentlich ansprechbare Isalen befragen.

Falls die Abenteurer ohne das Einverständnis der Zauberin deren Turm durchsuchen wollen, stoßen sie auf die Ablehnung der Dorfbevölkerung, die einen Einbruch in das Refugium Isalens nicht gut heißt, selbst nicht unter diesen Umständen. Zum anderen treiben sich um den Turm noch immer eine Vielzahl minderer Geister herum, die es den Helden einstweilen unmöglich machen, das Gebäude zu betreten.

Spezielle Informationen:

Erkundigen sich die Helden am nächsten Morgen nach Isalen, erfahren sie, daß die Magierin schon sehr früh aufgewacht sei. Die Wirtsleute haben die Zauberin vorgefunden, wie sie in aller Praisofröhe das Loch untersuchte, welches das "Sphärentor" in die Südwand des Gasthofes gerissen hat. Nachdem Gulbert und Yasmin Ehrenbrecht die Maga über die Geschehnisse der letzten Nacht in Kenntnis gesetzt hatten, verlangte diese erst einmal nach einem doppelten Kirschwasser. Danach hat sie sich hingesetzt und nach einem Frühstück gefragt, das sie noch immer einnehme.

Es ist also für die Abenteurer nicht schwer, Isalen zu finden und ein Gespräch über jenen "Kristall des Amanthallas" zu

beginnen. Die Magierin ist freundlich und hilfsbereit, doch sie scheint sehr verwirrt, da sie sich in Gedanken offenbar ständig mit den magietheoretischen Zusammenhängen der gestrigen Phänomene befaßt. Immer wieder unterbricht sie die Helden und fragt nach den Farben am Rande des zweiten "Sphärentores" oder kratzt mit ihrem Messer irgendwelche Berechnungen in die Tischplatte. Es dauert also einige Zeit, bis die Charaktere die Aufmerksamkeit der Magierin auf den Namen Amanthallas lenken können. Nachdem dies jedoch gelungen ist, meint Isalen: "Ja ich habe schon von den Ehrenbrechts gehört, daß die Fremden ein Juwel oder dergleichen als Lösegeld für die Entführten verlangen. Diesen "Klunker des Amanthallas", wenn ich die Wirtsleute richtig verstanden habe. Ich kann mich erinnern, diesen Namen schon einmal gehört zu haben, doch leider fällt mir nicht mehr ein, wann oder wo das war. Ich bin sicher, daß ich im entsprechenden Zusammenhang niedergeschrieben habe. Ich muß also nur durch meine Aufzeichnungen gehen und dann kann ich Euch mehr sagen. Jetzt frühstücken wir aber erst einmal zu Ende und Ihr erzählt mir noch einmal von den Phänomenen, die Ihr beobachtet, als ich das fünfte Flämmchen herbeirief ..."

Die Helden werden abwarten müssen, bis Isalen ihr üppiges Frühstück beendet hat und sich bereit findet, in ihren Aufzeichnungen nach Amanthallas zu forschen. Sie lehnt ab, daß die Helden ihr dabei behilflich sind, da diese ihr ausgetüfteltes Archivsystem durcheinanderbringen würden.

Sie bittet die Helden im Gasthof auf sie zu warten. In ein, höchstens zwei Stunden würde sie mit der gewünschten Information zurückkommen. Mit diesen Worten verläßt sie die Gruppe und geht zu ihrem Turm.

Meisterinformationen:

Die minderen Geister, die letzte Nacht das Eindringen in den Turm unmöglich gemacht haben, sind inzwischen verschwunden. Helden, die hinter Isalen her schleichen, können beobachten, wie sie ohne Schwierigkeiten, die Tür zu einem kleinen Haus, das an den Turm gebaut worden ist, öffnet und im Inneren verschwindet.

Dies ist jedoch das letzte Lebenszeichen von der Zauberin, die, gleichgültig wie lange die Helden warten, nicht zu ihnen in den "Erlkrug" zurückkehrt.

Falls die Abenteurer daraufhin den Turm aufsuchen, um die zerstreute Maga an ihr Versprechen zu erinnern, hören sie einen kurzen Aufschrei. Alle in der Gruppe sind sich einig, daß dies die Stimme Isalens war ...

Der Turm

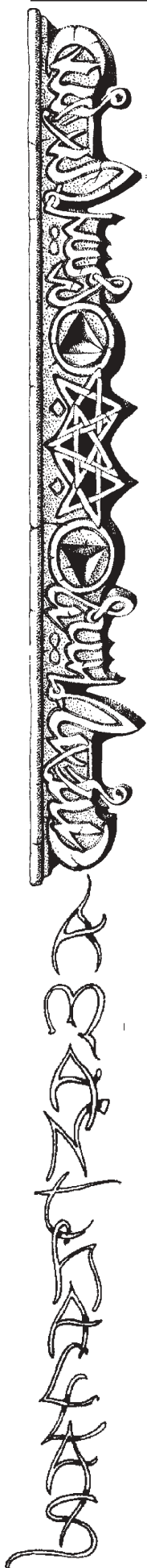
Meisterinformationen:

Folgen die Helden dem Hilferuf folgen und betreten sie Isalens Refugium, werden sie mit einer gewaltigen magischen Anomalie konfrontiert:

Die Helden werden nämlich nicht nur einen Turm nach der Magierin und ihren Aufzeichnungen durchsuchen müssen. Vielmehr müssen sie sich in einem Wirrwarr zurecht finden, das durch die interglobuläre Verschmelzung von drei Türmen entstanden ist.

Durch die ungeheuren magischen Entladungen, die in der letz-

ten Nacht über Holzbach hinweggingen, ist Isalens Turm erheblich mit arkaner Energie aufgeladen worden. Als die Magierin auf ihrer Suche nach der fraglichen Aufzeichnung im Turmkeller einen FLIM FLAM FUNKEL benutzte, entluden sich diese Energien eruptiv und ihr Turm verschmolz mit Türmen aus zwei Parallelglobulen. Diese Kleinwelten der dritten Sphäre haben das exakte Ausmaß des Magierturms und sind erstanden, als vor etwa sechs Jahren ein Experiment der Zauberin nicht den gewünschten Effekt zeigte und überhastet abgebrochen werden mußte.



Damals versuchte Isalen einen minderen Elementargeist zu beschwören und an den Turm zu binden, damit dieser fortan für Ordnung und Sauberkeit in ihrem Refugium sorgen sollte. Isalen hatte über Monde geforscht und war sicher, die richtigen Paraphernalia und auch den idealen Zeitpunkt für eine solche Convocatio bestimmt zu haben. Kurz vor der Mittsommernacht bemalte sie die Wände des Turmes und ihres kleinen Hauses mit entsprechenden arkanen Symbolen, die den Elementargeist an das Gebäude binden sollten, und begann dann mit der langwierigen Beschwörung. Alles schien nach Plan zu verlaufen, als sie wenige Minuten vor Vollendung des Rituals bemerkte, daß irgend etwas aus dem Limbus versuchte, die Tangente, die Isalen zwischen der zweiten und dritten Sphäre geöffnet hatte, zu nutzen, um nach Dere zu gelangen. Die Zauberin beendete sofort die Beschwörung und zerstörte wenige Augenblicke bevor die fremde Kraft sich in ihrem Turm materialisieren konnte den Beschwörungskreis.

Zu diesem Zeitpunkt befanden sich der mindere Elementargeist und auch das Fremde aus dem Lim-

bus bereits im Strudel der geöffneten Beschwörungstangente. Da beide die Tangente nicht in Isalens Turm verlassen konnten, entstanden zwei alternative Türme, die sogenannte Parallelglobulen darstellen. In der einen materialisierte sich der Elementar, in der anderen der ungebetene Gast aus dem Limbus. In beiden existierte auch für den Bruchteil eines Lidschlags eine "Parallel-Isalen", doch die Energien, die bei der Entstehung der relativ kleinen Alternativwelten aus dem Limbus strömten, waren nicht ausreichend, um diese Duplikate mit "vis vitalis" zu versorgen. Der Elementar und die Existenz aus dem Limbus, die ihre eigene Lebenskraft mitbrachten, konnten jedoch in den Parallelglobulen existieren und durch die arkanen Zeichen auf den Wänden der Türme waren sie permanent an diese gebunden.

In der letzten Nacht kam es nun zu einer Verschmelzung der drei Türme, die nun gleichzeitig am selben Ort existieren. Von außen ist dies nicht zu bemerken, doch im Innern des Refugium werden die Helden mit äußerst verwirrenden Phänomenen konfrontiert.

Bewegung und Spiel im "dreifachen Turm"

Meisterinformationen:

Zur Verdeutlichung der Verhältnisse im "dreifachen Turm" dient die Karte "Isalens Turm"! Auf ihr ist das äußere Erscheinungsbild des Refugiums skizziert, während die Zeichnungen im unteren Teil der Karte die drei Türme im Längsschnitt darstellen.

Der Grundriß des Gebäudes wird auf der Zeichnung "Isalens Turm (Grundriß)" dargestellt. Haus und Turm umfassen gemeinsam sechs Räume, die je nach Globule mit Zahlen (Realität), lateinischen (Ordnung) oder griechischen Buchstaben (Chaos) bezeichnet wurden. Die Räume haben ein bis drei Ausgänge. Diese verbinden Räume, die gemäß des Grundrisses neben- oder übereinander liegen. Sie verbinden jedoch nur selten Räume der gleichen Globule.

So führt z.B. die nach unten führende Treppe im Raum (2) nicht nach (1) sondern nach (α). Geht man durch die kleine Tür des gleichen Raumes in den Turm, gelangt man nicht nach (4) sondern nach (D).

Vom Hof (H) gelangt man über den einzigen Zugang in den Turm immer nach Raum (1). Will man von Raum (1), (A) oder (α) das Gebäude verlassen, gelangt man im Gegenzug stets auf den Hof (H), der sich auf Dere befindet. Falls die Helden aus einem Fenster blicken, schauen sie immer auf das Holzbach, das sie kennen. Verlassen sie den Turm durch ein Fenster, gelangen sie in jedem Fall nach (H). Die einzigen passierbaren Fenster befinden sich übrigens in Raum (1), (A) bzw. (α). Steigt man durch ein solches Fenster in das Gebäude ein, gelangt man immer nach (1)!

Es ist möglich vor dem Betreten eines Raumes erst hinein zu blicken. Es ist jedoch unmöglich, daß sich materielle Objekte (auch Lebewesen!) in zwei Globulen gleichzeitig für länger als eine Sekunde befin-

den. Dies bedeutet, daß ein Seil, das Alrik an einem Ende von (D) nach (2) trägt, während Emer das andere Ende in (D) festhält, nach einer Sekunde in zwei Teile zerfällt. Ein kurzes Aufflammen über der Türschwelle zwischen den Räumen ist das einzige Anzeichen für die limbalen Energien, die die Globulen trennen. Ein Lebewesen, das über einer solchen Türschwelle verharrt, spürt die spaltenden Kräfte und hat die Gelegenheit, die Trennzone rechtzeitig zu verlassen. Verharrt es jedoch, können die Folgen tödlich sein. Warne deine Spieler ausreichend, bevor du einen der Helden verstümmelst oder tötest! Eine Sekunde im Turm kann sich am Spieltisch unter Umständen auf mehrere Minuten erstrecken, da auch der wortgewandteste Spielleiter nicht die Geschwindigkeit eines Nervenstranges simulieren kann.

Falls ein Magier versucht, mit seinem Zauberstab, der unter Umständen ja auch in ein Seil verwandelt werden kann, den limbischen Trennungskräften zwischen den Globulen zu widerstehen, führt dies ebenfalls nach einer Sekunde zu Energieentladungen, die jedem, der das unzerstörbare Artefakt berührt, 1W20 SP (pro KR!) zufügen. Falls die Globulenüberbrückung trotzdem für mehr als 5 Kampfrunden aufrecht erhalten wird, kommt es zu einer gewaltigen Explosion, die im Umkreis von fünf Schritt 5W20 SP anrichtet.

In ihrem Zentrum kann auch ein Zauberstab durchtrennt werden!

Die Abschnitte der Wendeltreppe im Turm gehören jeweils zur selben Globule, zu der auch der Raum gehört, durch welchen sie verlaufen. Die Trennlinie zwischen den einzelnen Globulen erreicht ein nach oben gehender Held, wenn er die Stufe betritt, die in den nächsten Raum führt (diese Stufe ist auf der Grundrißzeichnung weiß markiert!). Falls man nach unten geht,

betritt man eine neue Globule, sobald man eben diese Stufe verläßt. Die limbischen Trennungskräfte werden senkrecht über der Trittkante der Stufe aktiv und reichen bis zur Decke im Treppenschacht.

Die Treppe in Küche und Labor gehört entweder zu (1), (A) oder (α). Die Trennungsebene zur Globule des Schlaf- und Lesezimmers ist identisch mit dem Bereich senkrecht über dem Rand der Lukenöffnung am oberen Ende der Treppe.

Im folgenden sollen die einzelnen Räume beschrieben werden. Es werden die sich entsprechenden Zimmer in den drei Türmen gemeinsam in einem Abschnitt dargestellt. Unterschiede gibt es nur beim Inventar. Der Grundriß der einzelnen Räume und die Verbindung zu benachbarten Zimmern (Durchgänge, Treppen und Türen) ist allen drei Türmen gleich.

Küche und Labor:

(1): Ein großes Regal voller Pfannen, Töpfe, Geschirr und Besteck an der Wand links von der Eingangstür und ein Herd, auf dem ein großer Kessel steht, deuten darauf hin, daß der nordwestliche Teil des Raumes für die Zubereitung von Essen genutzt wird. Die Tatsache, daß im Kessel die angebrannten Überreste einer Erbsensuppe zu finden sind, und daß auch die unordentlich und zum großen Teil kaum gesäuberten Kochutensilien im Regal Spuren ähnlicher Mißgeschicke aufweisen, deutet darauf hin, daß Isalen der Kochkunst nur wenig Aufmerksamkeit schenkt.

Unter der nach oben führenden Treppe in der nördlichen Ecke des Zimmers befindet sich eine kleine Vorratskammer, in der neben einigen Lebensmitteln auch Schimmelpilze, Mehlwürmer, zwei Mäusefamilien, dreizehn Asseln, vier Spinnen und eine fünf Finger lange Nacktschnecke zu finden sind. Vorräte, die in Kisten, Säcken und Fässern auf dem Boden des Lagers stehen, sind größtenteils unbrauchbar geworden. Nur die Lebensmittel, die auf zwei Regalen an der Rückwand aufbewahrt werden, können noch verzehrt werden.

In der Mitte des Raumes steht ein Tisch, auf dem neben einigem Geschirr, ein mit Schimmel überzogenes Brot, eine leere Flasche Kirschwasser, zwei Bücher und eine Unmenge Papier liegen. Die Bücher sind alchemistische Werke, deren Einbände Verätzungen aufweisen und deren Seiten darunter gelitten haben, schon seit Jahrzehnten den Dünsten, Spritzern und kleineren Explosionen ausgesetzt zu sein, die in einem Labor nun einmal vorkommen. Eines

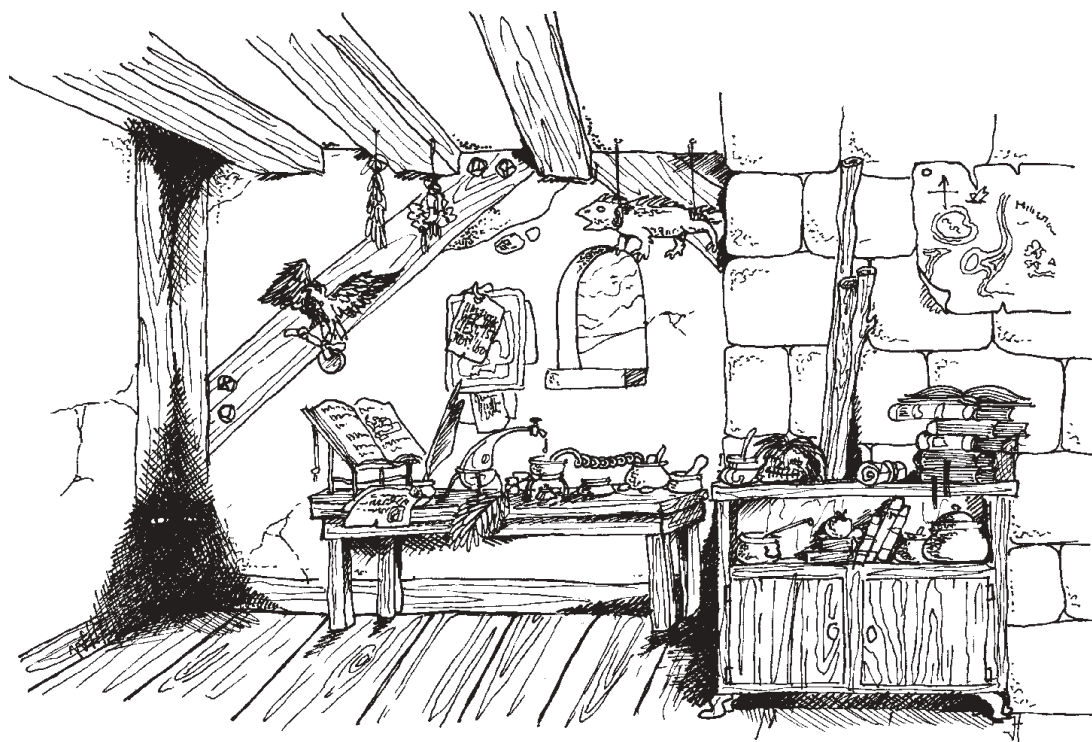
der Bücher enthält unzählige Rezepte zur Zubereitung von Tränken verschiedenster Art (dritter Band des Groszen Paramanthus" in einem erbärmlichen Zustand!). Das andere Werk mit dem Namen "Der Geist des Wassers" befaßt sich mit den Grundbegriffen der Schnapsbrennerei. Auf die losen Blätter sind Notizen und Berechnungen in einer fast unleserlichen Handschrift gekritzelt worden, die auch dem klügsten Helden für immer ein Rätsel bleiben müssen.

In der östlichen Ecke des Raumes befindet sich ein großer Arbeitstisch, der voller Glaskolben, Mörser und anderer alchemistischer Instrumenten ist. Eine größere Apparatur dient offensichtlich der Destillation von Pflanzensäften und in einem mit grünlicher Flüssigkeit gefüllten, großen Glasgefäß züchtet Isalen gelbe Kristalle an Kupferdrähten, die vom Rand des Kolbens in die Lösung hängen. Letztere Anordnung dient dazu, hühnereigroße Mindoriumsulfite zu herstellen, die die Magerin bei der Beschwörung und Bindung von Feuer-elementaren einsetzt.

Diese Kristalle entzünden sich, sobald sie mit Luft oder Wasser in Verbindung kommen. Die Lösung im Glasgefäß basiert auf einer Mischung aus Vitriol, Glycerin und Schwefelsäure im Verhältnis 2:10:1! Einem Maß Flüssigkeit müssen für sieben Wochen täglich zwei Skrupel Mindoriumstaub zugefügt werden, um ein gleichmäßiges Wachstum der Kristalle zu gewähren (Alchemieprobe +10!).

Mit einem brennenden und ausreichend großen Mindoriumsulfite fällt die Beschwörung von Feuerelementaren um zwei Punkte leichter. Das Binden solcher Wesenheiten ist um einen Punkt erleichtert! (Magiekundeprobe +10)

In den Regalen im südlichen Teil des Zimmers befinden sich neben weiteren Kolben, Spachteln und Feuerzangen auch eine Unzahl kleiner Schachteln und Phiolen, in denen Isalen alchemistische Grundstoffe, Kräuter und auch einige fertige Tränke aufbewahrt. Sorgfältig suchende Helden mögen in dem





ungeordneten Durcheinander nach einigen Minuten zwei Heiltränke (C und F), einen Zaubertrank (E) und ein Charismaelixier (E) entdecken.

Falls die Abenteurer irgend etwas aus diesem Raum entwenden, wird dies später kaum auffallen, da die Zauberin sich nur selten daran erinnert, was sie in welchen Quantitäten wo aufbewahrt.

(A): Küche und Labor in dieser Globule sind fein säuberlich aufgeräumt. Alle Töpfe, Pfannen und Kessel blitzen und blinken, und scheinen schon seit Jahren nicht mehr benutzt worden zu sein. Sie sind wie das Geschirr und das auf Hochglanz polierte Besteck ordentlich in das Regal neben der Eingangstür geräumt worden.

Die Vorratskammer ist aufgeräumt und keinerlei Ungeziefer lebt hier. Außer etwas Salz sind alle Lebensmittel aus dem Verschlag entfernt worden.

Der Tisch in der Mitte des Zimmers ist leer. Die beiden Stühle stehen einander exakt gegenüber an jeweils einer der kurzen Seiten des offensichtlich erst vor kurzem polierten Möbelstückes.

Auch der alchemistische Arbeitstisch ist frei geräumt. In den Regalen im südlichen Teil des Raumes befinden sich Kolben und anderen Glasgefäße in einem Fach, während Tiegel und Porzellantöpfchen neben Spachteln und Feuerzangen in einem anderen Abteil aufbewahrt werden. Alle Gefäße sind leer. Auch die vielen kleinen Schachteln, die sich in einem dritten Regalfach befinden, sind zwar ordentlich aufgereiht, jedoch ohne Inhalt.

(α): Diese Räumlichkeit ist ein Schauplatz des Chaos! Eine verheerende Explosion muß in der östlichen Ecke des Raumes stattgefunden haben. Wo in (1) der Arbeitstisch und das Regal an der Südostwand standen, zeugen hier nur einige verkohlte Holzbretter und verrußte Glas- und Porzellansplitter davon, daß sich an dieser Stelle einst ähnliche Möbel befanden.

Falls die Helden die Tür zur Vorratskammer unter der Treppe öffnen, quellen aus dem Verschlag die gräulichen Reste einer an den eigenen Stoffwechselprodukten eingegangenen Schimmelpilzkultur, die die Kammer sicherlich einen Schritt hoch anfüllen. Mit ihnen wird eine Wolke voller Pilzsporen freigesetzt, die jedem Helden der sich nach Öffnen der Tür ungeschützt in (α) auffällt, das Atmen schwer macht. Weiterhin erkrankt jeder, der die Sporen einatmet, am nächsten Tag am "Blutigen Rotz" und mit einer Wahrscheinlichkeit von 40% sogar an der "Blauen Keuche".

Auf dem Tisch in der Mitte des Raumes gedeiht eine Flechte, die die dort liegenden Bücher, Papiere, Essensreste, Teller und Tassen bedeckt. Ausleger des Gewächses hängen wie Eiszapfen von der Tischkante zu Boden, wo sich die Flechte bereits über einige Rechtschritt ausgebreitet hat. Sie verbreitet ein rötliches Schimmern und verursacht einen Schadenspunkt, wenn ein Held sie mit den Händen oder anderen ungeschützten Körperteilen berührt. Die von ihr bedeck-

ten Bücher und Papiere zerfallen zu Staub, wenn man sie zu bergen versucht. Kleidung und Ausrüstungsgegenstände der Abenteurer, die mit dem Gewächs in Berührung kommen, mögen im Laufe der nächsten Woche ein ähnliches Schicksal erfahren. Die Flechte und ihre Ableger, die sich durch ihr rötliches Leuchten verraten, können jedoch mit Seifenlauge unschädlich gemacht werden!

Im Regal westlich des Durchganges zum Turm befinden sich wie in (1) kleine Schachteln und Glasphiolen. Diese sind aber alle geöffnet worden und die Inhalt der verschiedenen Gefäße wurde offensichtlich willkürlich miteinander vermischt. Die Helden finden außer einem wunderschönen, jedoch sehr filigranen Gebilde aus erstarrtem Schaum hier nichts interessantes.

Schlafraum und Lesezimmer:

(2): Dieser Raum wird von einem großen, weiß gekachelten Ofen mit Sitzbank an der nordwestlichen Wand dominiert. Die übrigen Möbel sind weniger auffällig, wenn man einmal von den Schnitzereien auf den Türen des Kleiderschranks an der südwestlichen Wand absieht. Auf der rechten Tür ist Travia mit einer Wildgans dargestellt, während auf der linken Tür Peraine und ein Storch abgebildet wurden.

Der Raum wird durch kleine Öffnungen belüftet, die sich direkt am Übergang von der Wand zum Dach befinden. Das Stützgebälk bildet mit einer wasserdichten Riedschicht die Decke des Zimmers. Die verschiedenen Balken benutzt Isalen, um ihre Wäsche zu trocknen. In den höheren Bereichen des Gebälks können neugierige Helden ein Sammelsurium von ausgestopften Tiere finden. Diese sind völlig verstaubt und viele verlieren bereits ihre Haare bzw. Federn. Nur eine Schleiereule scheint erst kürzlich hier hinauf geschafft worden zu sein. Wenn die Helden sich dem Tier nähern, müssen sie erkennen, daß es sich um eine lebende Eule handelt, die hier ihr Nest hat. Der aus seinem Schlaf aufgeschreckte Vogel flieht durch eines der Belüftungslöcher und hinterläßt drei Eier. Eines der Eier ist deutlich größer als die anderen. Es ist rot und golden gesprenkelt.

Falls die Helden dieses Ei an sich nehmen, so werden sie im Laufe der nächsten Tage Zeuge, wie ein Taschendrache schlüpfte. Er erkennt in den Abenteurern seine Eltern, die mit ihm einen hungrigen, zum Teil sehr nervigen, andererseits aber auch sehr nützlichen Freund gewonnen haben. Der Taschendrache wird schnell die Sprache seiner "Eltern" lernen. Mit wenigen Monaten wird er seiner Fähigkeit Feuer zu spucken gewahr, was, da er hierin nicht von Seinesgleichen unterrichtet wird, zu so manchem Unfall führen dürfte!

Isalen hat das Ei vor wenigen Wochen in den Bergen gefunden und in das Nest ihrer alten "Freundin" Bianca gelegt. Inzwischen hat sie höchstwahrscheinlich vergessen, daß sie es jemals zuvor gesehen hat.

Im Schrank befinden sich neben der Alltagskleidung von Isalen auch einige Beschwörungsroben, die die

Magierin eindeutig als Elementaristin ausweisen.

Auf dem Bettschränkchen befindet sich ein Stapel leerer Papiere, ein großes Tintenfaß und mehrere, größtenteils abgenutzte Schreibfedern. Beschriebene Papiere liegen überall im Raum herum. An einigen Stellen ist das Mobiliar bzw. der Fußboden nicht mehr zu sehen, so hoch türmen sich die Stapel.

Die meisten Manuskripte sind magietheoretische Abhandlungen aus Isalens Feder, die die Helden wohl kaum verstehen (Die Maga fragt sich häufig selbst, was sie mit dem gerade fertiggestellten Pamphlet eigentlich sagen wollte ...). Andere Papiere enthalten Labor-, Expeditions- oder Forschungsberichte, die weniger verworren sind. Falls sich einer der Helden intensiver mit diesen Papieren befaßt, findet er unter einer dicken Staubschicht eine dreiseitige Abhandlung, die sich mit den Vorbereitungen zum Ritual, das schließlich zur Entstehung der beiden Parallelglobulen führte, beschäftigt. Auf der letzten Seite hat die Zauberin unter das Ende der eigentlichen Ritualbeschreibung notiert: "Interferenz mit Entität aus Limbus. Mußte abbrechen. Neuer Versuch nächstes Jahr!"

(B): Grundsätzlich gleicht der Raum dem, der unter (2) beschrieben wurde. Auffällig ist jedoch, daß im Gebälk keine trocknende Wäsche hängt und all die ausgestopften Tiere abgestaubt wurden. Letztere stehen ordentlich aufgereiht auf den Balken. Von "Bianca", der Schleiereule, ist nichts zu sehen.

Kein einziges Manuskript befindet sich in diesem Raum. Das Bett ist gemacht und die Kleidung im Schrank ordentlich zusammenggelegt.

Öffnen die Helden die Befeuersklappe des Kachelofens, stellen sie fest, daß hier neben Holz auch Papier verbrannt wurde. Eine intensive Suche in der Asche mag einige eiserne Buchverschlüsse und die Überreste von ledernen Einbänden zu Tage bringen. Auch die Schlacke verschiedener alchemistischer Substanzen, einige verrußte Glasscherben, die Trümmer eines zerbrochenen Mörsers und eine Vielzahl von Scharnieren und Nägel sind hier zu finden.

(β): In dieser Version des unter (2) beschriebenen Raumes hat irgend jemand die ausgestopften Tiere aus dem Dachgebälk herunter geholt, um dann mit ihren Einzelteilen eine Monstrosität zu bauen, die nun in der Mitte des Zimmers steht. Als Füllmaterial dieses Geschöpfes, das sicher die Größe eines Bären hat, dient Papier, das zu einem großen Teil beschrieben ist.

Sobald die Helden den Raum betreten, bewegt sich das Ungeheuer in der Mitte des Raumes. Es wird von der dämonischen Wesenheit, die während des Experiments von Isalen in diese Parallelglobule verschlagen wurde, gelenkt. Bei diesem Dämonen handelt es sich um einen **Jolhu-Toth**, einem zweigehörnten Dämon aus dem Gefolge Asfaloths. Er war vor sechs Jahren auf Maraskan von einem borbaradianischen Magier beschworen worden, um ihm bei der Erschaffung einer Chimäre behilflich zu sein. Da sich der Jolhu-Toth jedoch wenig kooperativ zeigte und sich daran machte, größeres Chaos im Laboratorium des Borbaradianers anzustellen, schleuderte dieser ihn mittels eines "Auge des Limbus" in das Nichts zwischen den Sphären. Dort gelangte er durch einen Zufall in die Nähe der Beschwörungstangente, die Isalen

in die zweite Sphäre errichtet hatte, und folgte dieser, was die bereits beschriebenen Folgen nach sich zog.

In seiner grenzenlosen Langeweile hat der Jolhu-Toth seinen Körper mit den Überresten der ausgestopften Tiere umgeben. Er kann den Turm nämlich nicht aus eigenen Kräften verlassen. Nach der Globulenüberlappung ist er nun sogar in (β) gefangen, da er nicht nach (A) oder (4) gelangen kann. Er ist an seinen Turm gebunden und kann kein "anderes" Gebäude betreten!

Der Dämon greift die Helden augenblicklich an, da sie ihn zutiefst abstoßen. Er versteht die Bewohner der dritten Sphäre mit ihrem Bedürfnis nach Ordnung und Sicherheit nicht. Es hat ihn fast wahnsinnig gemacht für lange Zeit in einer ihrer Wohnstätten gefangen zu sein. Nichts hat sich über die Jahre verändert, alles blieb wie es war! Als nun auch noch Vertreter dieser Sphäre sein Gefängnis betreten, wird ihm angesichts der Konformität der Wesen fast schlecht. Solche Ausgebirten der geistigen Starrheit, solche Verehrer der ideenlosen Gleichheit müssen vernichtet werden.

Jolhu-Toth

Beschwörung: +27; Beherrschung: +13

Wahrer Name: vermutet

Kosten und Dienste:

(44 ASP; benetzt bis zu drei bereits gefesselte Wesen mit seinem Speichel, der Zurbarans Tinktur gleicht!)

Kampfwerte in Form des Tierkörpergolems:

MU 30; **AT/PA** 14/6; **LE** 40; **RS** 2; **TP** 1W6+3; **GS** 4; **AU** unendlich; **MR** 20

Besonderheiten:

in dieser Form kann der Dämon bzw. seine Golemhülle mit normalen Waffen verletzt werden!

Sobald die Golemhülle zerstört ist, entschlüpft ihr der Dämon und greift die Helden in seiner natürlichen Form an, die einem sich in Form und Farbe ständig verwandelnden Humanoiden gleicht. Seine beiden Hörner zeigen sich an den verschiedensten Körperteilen, um kurz darauf wieder zu verschwinden und anderswo neu zu entstehen. Manchmal ist die Entität von grüner Haaren bedeckt, wenige Augenblicke später schützen rosa Schuppen den Körper.

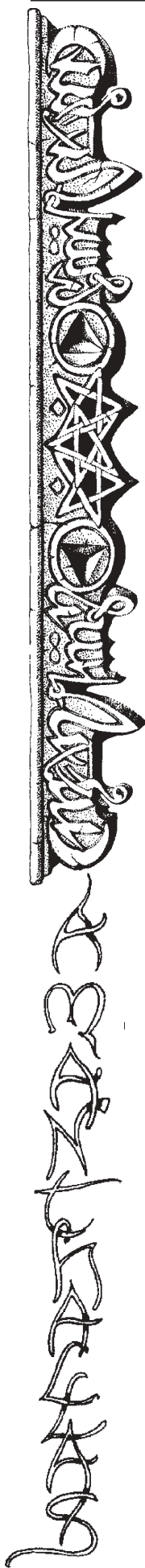
Kampfwerte Jolhu-Toths:

MU 30; **AT/PA** 15/13; **LE** 75; **RS** 1W6+1 (am Anfang jeder KR neu festlegen!); **TP** 3W6-3 (ständig sich ändernde Waffenenden an den Armen); **GS** 7; **AU** unendlich; **MR** 20

Besonderheiten

kann nur mit magischen oder geweihten Waffen verletzt werden!

Falls der Dämon die Helden zu besiegen droht, können diese jederzeit aus dem Raum flüchten. Der Jolhu-Toth kann ihnen nicht folgen! Wenn die Helden später zurückkehren, hat sich der Dämon wieder mit einer Golemhülle versehen. Diese hat nur noch **RS**: 1 und **LE**: 25. Sobald sie zerschlagen wird, stehen die Abenteurer erneut dem Dämon gegenüber, welcher 1W6 LE pro 24 Stunden regeneriert! Werden sie wieder ge-



zwungen zu fliehen, verfügt der Dämon beim nächsten Aufeinandertreffen über keine Golemhülle mehr. Sobald der Jolhu-Toth überwunden wurde, können die Helden das Zimmer näher untersuchen. Sie entdecken, daß die Möbel des Schlaf- und Leseraums größtenteils zerschlagen und unbrauchbar sind. Unter den überall herumliegenden Papieren finden sie auch die Beschreibung des verhängnisvollen Rituals, das zur Entstehung der Nebenglobulen führte. Allerdings entbehrt diese Fassung der nachträglichen Eintragungen Isalens auf der letzten Seite.

Auf die Sitzbank am Kachelofen wurden die beiden ausgehängten Schranktüren gestellt. Die Darstellungen von Travia und Peraine (siehe (2)!) sind durch Verformen des Holzes (ähnlich dem HARTES SCHMELZE), in das sie geschnitzt wurden, verändert worden. Sie zeigen nun einen Geier mit einem Menschenkopf, der die Eingeweide der vor ihm liegenden Gans verspeist, bzw. eine jungen Frau, aus deren Mund und Nasenlöcher Maden kriechen, während vom Storch an ihrer Seite nur noch ein von Fliegen umschwärmtes Skelett übrig geblieben ist.

Abstellraum:

(3): In diesem Raum lagert Isalen alte Möbel, Gebrauchsgegenstände und Werkzeuge. Es finden sich Andenken an ihre Zeit in der Akademie von Punin neben Mineralproben von ihren Expeditionen in den Raschulswall. Gesprungene Destillierkolben stehen neben einer Kiste voller Nägel. Eine große Truhe im Südwesten des Turmzimmers enthält alte abgetragene Kleider, in einem der Regale bewahrt Isalen über 50 Kerzen auf und ein Schrank neben der Wendeltreppe enthält außer einem Schwert und einem Kriegsbeil auch ein in seine Einzelteile zerlegtes tulamidisches Astrolabium. Ein gigantischer Kupferkessel beherbergt Zaumzeug und alte Pferddecken, während an der Wand darüber ein altes Ölgemälde hängt, das eine unbekannte Burg darstellt. Hinter einem der Regale steht eine Wasserpfeife aus Unau, die auf einer Kiste voller Kletterhaken ruht.

Die Helden können in diesem Raum Stunden verweilen und immer noch etwas Neues finden. Falls du den Charakteren etwas außergewöhnliches - ein ungewöhnlicher Ausrüstungsgegenstand, ein skurriles Andenken oder gar ein magisches Artefakt - zukommen lassen möchtest, so mögen die Abenteurer es hier oder auch in (6) finden. In dem Durcheinander mag sich schier alles verbergen (Meisterentscheidung). Im folgenden sollen einige Beispiele für Artefakte gegeben werden:

- ❖ Das Schwert im Schrank könnte einem Beilunker Magier gehört haben. Es handelt sich um eine magische Klinge, die mit einem SENSATTACCO belegt wurde. Der Zauber wird beim nächsten Kampf gegen einen Dämon oder Untoten ausgelöst. Der Zauber erhöht die Wahrscheinlichkeit einer guten Attacke auf Fünf! Die in der Waffe gebundene

Magie verfliegt, wenn der Spieler auf 2W6 eine 8 oder höher würfelt. Dies muß nach jedem Kampf gegen Dämonen oder Untote überprüft werden. Eine solche Waffe wäre im Kampf gegen den Jolhu-Toth in (β) unzweifelhaft sehr hilfreich.

- ❖ Bei den abgetragenen Kleidungsstücken in der Kiste könnte sich ein Elfenmantel befinden, der Verstecken-Proben in der Wildnis um 7 Punkte erleichtert. Der Träger verspürt jedoch fortan häufig das Bedürfnis, die Wunder der Natur genauer zu betrachten. So mag er z.B. einem flatternden Schmetterling folgen und seine Freunde völlig vergessen, die einige Schwierigkeiten haben dürften, ihren durch den Mantel bestens getarnten Kameraden wiederzufinden.
- ❖ Das Astrolabium könnte fachkundig zusammengebaut die Berechnung von für Beschwörungen günstige Sternkonstellationen so erleichtern, daß die Beschwörung um ein bis drei Punkte leichter fällt! Das Astrolabium wiegt jedoch über vierzig Stein und eignet sich kaum für den reisenden Abenteurer.

Diese Liste kannst du beliebig erweitern oder abändern. Bedenke jedoch, daß magische Gegenstände im Überfluß das Gleichgewicht in einer Spielwelt unbillig zu Gunsten der Helden verändern können. Dies hat häufig zur Folge, daß das Spiel uninteressant wird. Versieh also alle Artefakte mit einem Nachteil, einer begrenzten Anzahl "Ladungen" oder einer Wahrscheinlichkeit, daß die Magie verfliegt!

(C): Dieser Raum ist fast völlig leer. Allein ein sechs Spann durchmessender, grauer Wirbel direkt vor dem Zugang zur Wendeltreppe versperrt den weiteren Durchgang!

Es handelt sich um einen Limbusstrudel. Dieser bildete sich bei der Entstehung der Nebenglobule, als durch unglückliche Zufälle eines der arkanen Symbole, die Isalen überall im Gebäude anbrachte, in dieser Variante des Turmes verwischt wurde.

Die Helden können an den Wänden und auf dem Boden der Kammer überall entsprechende Symbole erkennen. Diese Zeichen sind in allen Räumlichkeiten der Parallelglobulen zu finden. In der derischen Version des Gebäudes hat Isalen sie jedoch schon längst entfernt.

Aufmerksame Magiethoretiker können feststellen (Magiekundeprobe +10), daß das komplexe Geflecht der Runen unvollständig ist. Dieser Fehler ist an einer Stelle aufgetreten, die sich außerhalb des Wirbels an der Wand im Südwesten des Zimmers befindet. Falls die Helden sich sichern (Gewichte um den Sog zu mindern oder in das Mauerwerk getriebene Kletterhaken als Haltegriffe!), können sie einigermaßen problemlos dorthin gelangen. Allerdings sollten tunlichst Sorge tragen, daß sie den Strudel möglichst weit umgehen. Vor Ort läßt sich erkennen (Magiekundeprobe +5), daß die unvollständigen Symbole der Grund für den Wirbel sind und ihre Vervollständigung das arkane

Phänomen beenden könnte.

Wenn die Helden diesen Raum betreten, geraten sie in den Sog des Limbusstrudels, der ähnlich wie ein "Auge des Limbus" (siehe Codex Cantiones S. 81! bzw. Compendium Salamandris S. 114) wirkt. Mit entsprechenden Gewichten versehen, schlittert ein Held nur dann auf den Sog zu, wenn ihm eine Körperkraftprobe -2 mißlingt! Ist der Abenteurer mit Seil und in die Wände geschlagenen Kletterhaken gesichert, stellt der Strudel keine Gefahr dar.

Trifft der Held keinerlei Vorsichtsmaßnahmen, muß ihm eine KK-Probe +5 gelingen, um nicht von dem Sog erfaßt zu werden.

Der Sog ist so stark, daß er im Laufe der Zeit den gesamten Inhalt dieses Zimmers verschlungen hat. Die Helden können den Strudel nur schließen, wenn sie die arkanen Symbole mit der richtigen Kreide (siehe (5)!) wieder vervollständigen. Nur auf diese Weise können sie nach (6) gelangen, wo sich Isalen befindet.

Neben der richtigen Kreide benötigen die Abenteurer zur Vervollständigung der Symbole entweder entsprechendes Wissen (Magiekundeprobe +5) oder die Fähigkeit, vorhandene Symbole exakt zu kopieren (Zeichnenprobe +10).

Falls einer der Helden in den Strudel gerät, wird er unweigerlich in den Limbus geschleudert, von wo ihn nur aufwendige Rettungsversuche seiner Kameraden zurückholen können. Falls deiner Gruppe solche Mittel nicht zur Verfügung stehen, materialisiert sich das Opfer des Wirbels in der Mitte des Beschwörungskreises in Raum (ε) (ein Effekt der ungewöhnlichen Globulenverschmelzung!).

(χ): In dieser Spielart des Abstellraumes herrscht unbeschreibliches Chaos. All die Dinge, die hier lagerten, sind entweder zerschlagen worden oder in dem unübersichtlichen Durcheinander nur schwer zu finden. Es ist fast unmöglich, das Turmzimmer zu durchqueren, da man über Gerümpel hinweg steigen muß, das unter einem wegzurutschen droht (GE-Probe +2 oder Körperbeherrschungs-Probe +5).

Stürzt einer der Helden bei dem Versuch, den Raum zu untersuchen oder zu durchqueren, besteht die Wahrscheinlichkeit, daß er sich an einem scharfen oder spitzen Trümmer oder Ausrüstungsstück, das aus dem Durcheinander herausragt, empfindlich verletzt (TP: 5W6-10, negative Ergebnisse bedeuten, daß kein größerer Schaden verursacht wurde).

Wenn es dir gefällt, können die Abenteurer hier Kopien der magischen Gegenstände, die in (3) zu finden sind, aufstöbern. Diese besitzen jedoch in dieser Globule keinerlei besondere Fähigkeiten.

Bibliothek:

(4): Dies ist Isalens Bibliothek. Im Vergleich zu den anderen Räumen ihres Refugiums herrscht hier Ordnung! In den verschiedenen Regalen sind die Bücher, Zeitschriften und Pamphlete nach Spezialgebiet (Von Antimagie über Botanik und Elementarismus bis zur Zoologie!), Erscheinungsdatum und Autor geordnet. Die Magierin mag wenig Leidenschaft für die Säuberung ihrer Küche oder ihres Schlafzimmers aufbringen, doch ihr Literaturarchiv ist makellos (ein Ergebnis ihrer Ausbildung in Punin durch den Bibliothekar der Akademie). Falls die Helden auf irgendwelche magischen Fragestellun-

gen stoßen, die sie nicht beantworten können, so können sie die Antworten in dieser Bibliothek finden (Lesenprobe +7). Die Sammlung der Maga enthält einige überaus wertvolle und interessante Werke (Meisterentscheidung, welche in den Regalen zu finden sind), doch Isalen wird höchstwahrscheinlich feststellen, wenn etwas aus ihrer Bibliothek entwendet wurde und sich wenig begeistert zeigen, wenn ihr ihre Habe niederträchtig entwendet wird.

Die Magierin lagert hier auch Schreibutensilien, unbeschriebenes Papier und eine Truhe mit eingeöln Lederhüllen, die offensichtlich dazu dienen, Bücher einzuschlagen. An jedem Regal hängt ein kleines Messinggefäß mit einer Substanz, die Holzwürmer und andere Schädlinge fern halten soll.

(D): Der Raum ist vollständig leer. An der Decke hängen nur einige aus Holzplättchen und Schnüren gefertigte Windspiele.

Der von Isalen gerufene Elementargeist hat diesen Raum gestaltet. Nachdem er alle Bereiche des Turmes gereinigt und aufgeräumt hatte, entschied er, zumindest eines der Zimmer zu seinem persönlichen Wohlbehagen "einzurichten". Er entfernte all die Bücher und Papiere, die jedes Mal, wenn er durch den Raum kam, wieder in Unordnung gerieten. Dadurch wurden auch die Regale und anderen Möbel unnötig, die er wie all den anderen Unrat und das lästige "Flutterzeug" im Kachelofen (siehe (2)) entsorgte.

Im Augenblick befindet sich der Elementar in diesem Raum. Er kann diesen auch nicht verlassen, da er wie der Jolhu-Toth an "seinen" Turm gebunden ist und den Limbuswirbel in (C) nicht überwinden kann. Bei der elementaren Wesenheit handelt es sich um einen **Vindwicht**, eine intelligente Manifestation des Elements Luft!

Der Vindwicht wird die Helden nicht angreifen, doch die Unordnung, die sie machen, geht ihm schon auf die Nerven. Er fährt durch ihre Haare, um ihnen eine anständige Frisur zu geben. Er bläst mit einer heftigen Böe den Staub aus ihrer Kleidung, um dann zum 4278sten mal den Boden "fegen" zu müssen.

Der Vindwicht stellt keine Gefahr für die Helden dar. Sollten diese ihn dennoch angreifen, zieht er sich zur Decke im Raum zurück, wo die Abenteurer ihn nur schwer erreichen können. Der Elementar ist Pfeilschnell, und wenn ein Held ihn treffen will, muß ihm mindestens eine AT+5 gelingen.

(δ): In diesem Raum erwartet die Helden eine Armee von Ungeheuern! Dies ist zumindest der erste Eindruck, den die Abenteurer gewinnen, wenn sie in diese Version der Bibliothek hinein sehen. Dort stehen nämlich überall abscheuliche Wesen, die der Jolhu-Toth mit Hilfe von Papier und Speichel angefertigt hat. Die Papierkreaturen sind unbelebt, doch sie wirken äußerst bedrohlich.

Eine nähere Untersuchung zeigt, daß der Dämon Papier mit irgendeiner klebrigen Flüssigkeit (seinem Speichel!) trankte und mit der Masse diese unheimlichen Wesen formte. Nach dem Trocknen erstarrte die Mischung zu einer recht harten Substanz, die eine braune Farbe annahm.

Überall auf dem Boden liegen die Ledereinbände der Bücher, deren Seiten der Dämon dazu nutzte, seine Papierarmee zu erstellen. Kein einziges Buch ist noch brauchbar und auch



die Zeitschriften und Manuskripte sind nun alle Teil der braunen Abscheulichkeiten.

Sollte einer der Helden eine der Figuren in Brand stecken, vergeht sie in einer grellen Stichflamme, die weitere Papierkreaturen entzündet. Bereits Augenblicke später ist der Raum mit schwarzen Qualm gefüllt, die Hitze ist schier unerträglich (2W6 SP pro Kampfrunde in (δ)!). Das Inferno wird mit Sicherheit auch die Regale in Brand setzen, weswegen Rauch und Hitze für einige Stunden einen Aufenthalt in diesem Zimmer äußerst unangenehm gestalten werden!

Beschwörungsraum:

(5): Dieser Raum ist ein typischer Beschwörungsraum. Ein großer Beschwörungskreis und ein kleinerer Schutzkreis für den Zauberer sind die bestimmenden Elemente dieses Zimmers.

Die Linien der beiden Polygone bestehen aus Furchen, die in den Steinfußboden gemeißelt und anschließend mit einem gelblichen Metall gefüllt wurden. Um und im Beschwörungskreis wurden kleine Mulden angebracht, in denen goldene Schalen zur Aufbewahrung der Paraphernalia ruhen.

Letztere befinden sich in einem Regal im Südwestteil des Raumes. Hier kann man verschiedenste Kristalle, Pflanzen- und Tiererteile neben gelben, roten, schwarzen und weißen Kerzen finden. In dem heillosen Durcheinander befinden sich auch ein Mutelexier (C) und ein Zaubertrank (E).

In einem anderen Regal bei der Treppe lagern absonderlich geformte Kerzenhalter, einige Dolche und eine Schachtel mit Phosphorkreide. Letztere leuchtet im Dunkeln und kann benutzt werden, um die Fehler im Geflecht der arkanen Symbole in (C) auszubessern (siehe (C)!).

In einem Schrank im nordöstlichen Teil des Zimmers befindet sich Isalens prächtige Beschwörungsrobe und ihre magische Schale!

(E): Dieses Zimmer gleicht (5) weitestgehend. Hier sind nur die Regale auf- und bis auf wenige Dinge ausgeräumt worden. Die Kerzenhalter und die Kerzen sind noch vorhanden, doch die Mineralien, Pflanzen- und Tiererteile wurden wie die staubige Phosphorkreide entsorgt. Fünf Phiolen, in denen sich wahrscheinlich einst Tränke befunden haben, befinden sich gründlich geleert und gespült ebenfalls hier.

(ε): In diesem Raum wurden - offensichtlich durch Laienhand - verschiedene Experimente durchgeführt, die dazu führten, daß Teile des Beschwörungskreises zerstört sind. Die wenigen nicht verbrauchten oder zerschlagenen Paraphernalia sind über den Fußboden verstreut. Die Phosphorkreide wurde bis zum letzten Skrupel dazu verwendet, schreckliche Fratzen an die Wände zu malen, die nun die Helden bedrohlich anstarren.

Die völlig zerfetzte Beschwörungsrobe ist über ein Gestell gestülpt, das aus den Überresten der beiden Regale und des Schrankes angefertigt wurde. entfernt

erinnert das Gebilde an einen Bären oder Affen. Das Ungetüm trägt eine zersprungene Zauberschale als Kopfbedeckung. In diesem Raum können die Helden nichts brauchbares mehr finden.

Turmkeller:

(6): In diesem Raum verstaubt Isalen all die Dinge, von denen sie glaubt, daß sie sie vorerst nicht mehr benötigt. Kurz darauf vergißt sie, daß sie das Verstaute jemals besessen hat, was dazu führt, daß sich über die Jahre hier mehr und mehr Gerümpel angesammelt hat. Neben alten Möbeln befinden sich hier Kisten voller Bücher und Papiere, die zerfallenen Überreste einer Rotze und Truhen voller Kleiderstücke. Im Südosten des Kellers steht ein großer Tierkäfig, in dem sich eine geöffnete Truhe befindet, aus der Seekarten herausquellen. In einem großen Regal, das in der Mitte des Raumes steht, kann man verschiedene Theatermasken, Perücken und ein großes Repertoire eingetrockneter Schminken finden.

Zwischen all diesem Gerümpel sitzt Isalen und liest im Lichte eines FLIM FLAM FUNKEL in einem schmalen Bändchen, das sie offensichtlich aus einer der Kisten geholt hat. Ohne von ihrer fesselnden Lektüre aufzuschauen, meint sie zu den Helden, als diese den Keller betreten: "Ich hab es gefunden! Wie ihr seht, ist meine Archivierung unschlagbar!" Mit diesen Worten deutet sie auf ein neben ihr liegendes Buch! In diesem ist eine Seite mit einem Eselsohr gekennzeichnet. Hier steht zu lesen:

22. Travia, 12 Hal

Heute bin ich auf meiner Suche auf Vertreter des kleinen Volkes gestoßen. Sie scheinen in dieser Wildnis eine Kupfermine zu unterhalten. Ich fragte sie, ob jemand von ihnen hier in der Gegend Spuren von Tarkonit oder Rotfelsspat gefunden hätte. Ein alter Zwerg, offensichtlich der Vorstand der Sippe, meinte darauf nur: "Wenn du hier nach magischen Metallen suchst, dann mußt du schon hinab zu den Stollen des Amanthallas steigen. Kein Angroschim, der bei Sinnen ist, würde jedoch dorthin gehen, weshalb auch keiner von uns Rotfelsspat gesehen haben kann!" Daraufhin wandte sich der alte Griesgram ab und ich setzte meine Suche fort ...

Das Tagebuch enthält keine weiteren Hinweise auf die Zwerge oder auf die "Stollen des Amanthallas". Dahingegen kann man darin detaillierte Beschreibungen Isalens finden, wie sie über drei Wochen im Raschtulswall erfolglos nach Mindorium suchte.

Wenn die Helden die Zauberin fragen, kann sie sich noch verschwommen an das Zusammentreffen mit den Zwergen erinnern. Sie glaubt sogar zu wissen, wo es stattfand, und kann den Abenteurern eine grobe Wegbeschreibung zur Mine der Angroschim geben.

Während Isalen den Helden erklärt, wie sie zum Bergwerk der Zwerge kommen können, stutzt sie plötzlich und hält inne. Sie schaut die Abenteurer verwundert an und meint dann: "War dort oben auf der Treppe nicht ein Limbusstrudel? Ich habe mich tierisch erschrok-

ken, als ich fast in ihn hinein gelaufen wäre (Erklärung für den Schrei!). Wie habt Ihr ihn eigentlich überwunden?"

Die Helden können der Magerin nun mitteilen, was vorgefallen ist. Isalen will daraufhin das Phänomen des dreifachen Turms mit eigenen Augen sehen und beendet ihren FLIM FLAM FUNKEL. Dies leitet durch arkane Zusammenhänge, die hier nicht ausreichend detailliert erklärt werden können, die Trennung der drei Globulen ein. Charaktere, die sich noch in Räumen der beiden Parallelglobulen befinden, haben nun etwa ein oder zwei Minuten Zeit in die derische Variante des Turmes zu fliehen, da sie ansonsten in einer der beiden Nebewelten gefangen sind, was früher oder später zu ihrem Tod (Nahrungs-, Wasser- und Sauerstoffmangel!) führen würde. Die Phänomene, die auftreten, während die Globulen langsam auseinander driften, sind bizarr: Leuchterscheinungen erhellen die Räume, die plötzlich um ein tausendfaches angewachsen sind. Jeder Schritt der Helden scheint Meilen zu messen und ihre Bewegungen verlaufen unglaublich langsam. Trotzdem sollte es den Abenteurern gelingen, sich rechtzeitig in Sicherheit zu bringen!

Isalen stellt enttäuscht fest, daß ihr Turm wieder so gewöhnlich ist wie je zuvor. Falls man eine Magierbehausung jemals als gewöhnlich bezeichnen kann. Natürlich müssen die Helden ihr tausend und eine Frage beantworten.

Übrigens existiert, verborgen unter einem Amboß und einer Kiste voller Bücher, einen weiteren Ausgang aus diesem Keller, der in die "Höhlen unter Holzbach" führt (siehe Thorwal Standard 12 S. 46).

(F): Diese Version des Turmkellers entspricht mehr oder weniger der unter (6) beschriebenen Räumlichkeit. Der Vindwicht konnte niemals den Limbuswirbel überwinden, um hier für Ordnung zu sorgen, weshalb hier alles so blieb, wie es vor sechs Jahren war. Natürlich befindet sich hier keine Isalen!

Wenn die Helden die Luke des verborgenen Abgangs aus diesem Raum öffnen, schauen sie direkt in das graue Nichts des Limbus!

(φ): In diesem Raum herrscht eine unvorstellbare Unordnung. Überall stehen monströse Gebilde, die der Dämon aus dem hier gelagerten Gerümpel angefertigt hat. In der Mitte des Raumes quillt eine Limbusblase durch die geöffnete Luke am Boden des Kellers in das Zimmer. Diese Blase pulsiert und scheint zum Platzen gespannt ...

Jede Bewegung in dem Durcheinander, das diesen Raum anfüllt, könnte die Blase zerreißen lassen, was ungeahnte Folgen haben könnte (Meisterentscheidung!).

Die Helden haben also herausgefunden, daß irgendwo in den Tiefen des Raschtulswalls die "Stollen des Amanthallas" zu finden sind.

Im nächsten Abschnitt dieser Kampagne reisen sie zu den Kupferminen der Zwerge, die Isalen Kunde von der Mine gaben - und erleben eine böse Überraschung!

Ausklang – Teil 2

Isalens Turm

