

1W50 Besonderheiten eines Magierturms

Idee: LarsG

Autor:innen: Tegres, LarsG, Bruder Jankins, Kurutta, Stefan (Svstem Matters), nEw bEE, pan narrans, Puklat, Pixellance, N. Hotep, Sabine V, McBlavak

1. Der Turm ist mit einem hunderte Meter hohen Blitzableiter ausgestattet, mit dem Energie für arkane Experimente gesammelt werden kann. Wird der Blitzableiter mit zu viel Energie beaufschlagt, wird ein Teil der Energie von der Wetterfahne des Turms abgegeben und versengt die Umgebung.
2. Teleporttower - Befindet sich der Magier für 24h im Turm ohne die Tür geöffnet zu haben, versetzt sich der Turm selbständig aus Sicherheitsgründen an einen zufälligen anderen, aber sicheren Ort auf der Welt. Würfle 1W20: Er überbrückt nur ein paar hundert Meter (1) bis zur Versetzung auf einen anderen Kontinent (20).
3. Der Magierturm ist aus unerfindlichen Gründen wie ein Stundenglas konzipiert. Gelegentlich rotiert der Turm um 180 Grad um den vertikalen Mittelpunkt des Turmes, so das der Fußboden die Funktion Decke und umgekehrt annimmt.
4. Im obersten Stockwerk des Turmes befindet sich eine kleines Model vom selbigen. Wenn man die einzelnen Etagen des Models dreht, drehen sich auch die des echten Turmes. Einerseits dient das Model somit zur Verteidigung, andererseits wird mit der richtigen Kombination eine Katasrophe heraufbeschworen.
5. Der Magierturm ist seit hunderten von Jahren versiegelt und gilt als verlassen. Die Dorfbewohner ernten die Pflanzen, die in seiner Nähe wachsen, da diesen noch Magie innewohnen soll. Wagemutige klettern sogar hinauf, um besonders wertvolle Ranken zu schneiden! Nicht ungefährlich, kommt es doch immer wieder zu bizarren Unfällen und Gargoyle-Attacken.
6. Der Turm verfügt über mechanische Außenwände, die seitlich wegklappen, so dass jedes Stockwerk immer zur Hälfte geöffnet werden kann. Einerseits können

so Rauch und giftige Dämpfe leicht abziehen, andererseits kann auch schönes Wetter genossen werden.

7. Von außen wirkt der Turm normal, am Fuß etwa 7 m Durchmesser, insgesamt vielleicht 20 m hoch. Eine Außentreppe führt zu einem Eingang in die obere Hälfte. Die durch ein Doppeltor zu betretende untere Hälfte ist innen so groß, dass sie ein komplettes Dorf mit Hütten, Gärten und Vieh enthält. Sogar Wetter gibt es hier. Die Dorfbewohner versorgen den über ihnen lebenden Magier, dessen Turmhälfte auch innen von normaler Größe ist.

8. Der Turm besteht aus kaltem Eis, an dem man festfrieren kann, das aber nicht schmilzt.

9. Betritt man den Turm, erkennt man, er ist nur eine hohle Attrappe aus Holz.

10. Der Turm besteht aus 3 leicht verdreht, und versetzt gestapelten Würfeln, mit unregelmäßig angeordneten Fenstern. Die Summe der Fenster an dem einander gegenüber liegenden Seiten beträgt 7.

11. Der Turm befindet sich ständig in einer Nebelwand. Wer nicht exakt weiß, wo der Turm steht, wird ihn nicht finden.

12. Im Umkreis von 333 Schritte um den Turm befindet sich Nebel. Findet man durch den Nebel den Weg zum Turm, lichtet er 33 Schritte davor auf, und es scheint die Sonne. Unabhängig vom Wetter und der Tageszeit außerhalb des Turms.

13. Innerhalb des Turms vergeht die Zeit viel langsamer. 1h im Turm entspricht ca. einem Tag außerhalb.

14. Betritt man den Turm, schrumpft man auf Mäusegröße.

15. Alle Räume befinden sich unterhalb des Turms. Der Turm ist nur zur Irreführung - und weil es sich für Magier so gehört einen eigenen Turm zu haben - gebaut worden. Der Turm hat eine Treppe, die hinaufführt. Öffnet man die einzige Tür am Ende der Treppe führt eine Treppe wieder hinab... aber tiefer als zuvor. Alle zu erwartenden Räume befinden sich in verschiedenen Untergeschossen.

16. Der Turm hat keine graden Wände. Das macht das Stellen von Regalen

äußerst schwierig, allerdings wirken sich gerade Wände und Rechtewinkel sehr negativ auf die besonderen Rituale und Zauber aus – so zumindest meint es der Bewohner.

17. Dieser Turm ist auf quadratischem Grundriss gebaut und auch innen sind keine Bögen zu finden. Alles steht im rechten Winkel zueinander. So gibt es auch keine Wendeltreppen. Es ist schließlich allgemein bekannt, dass Kreise, Bögen und Rundungen schlechtes Karma verursachen, und Rundungen in Türmen die Winde der Magie zum Strudeln/Rotieren verleiten, was sie angeblich unkontrollierbar macht.

18. Vor Tausenden Jahren gehörte der Turm dem mächtigsten Magier der Magier. Mit gottgleichen Kräften herrschte er über die Welt. Eines Tages wurde er jedoch hintergangen und aus dem Turm wurde sein Gefängnis.

Heute ist der Turm ein Teil der Brunnenanlage in der mächtigsten Festung des Reichs.

Die Zeit ließ das Volk vergessen, doch der Schrecken lauert nach wie vor am Grund des Brunnens.

19. Dieser Turm verfügt über einen Landeplatz für die besonderen Flugwesen (1W6: 1-4 Riesenadler, 5: Greife, 6: Drachen), die immer zur rechten Zeit erscheinen, wenn der Zauberkundige sie in höchster Not braucht, aber nie, wenn er sie ruft.

20. Der Turm ist der abgetrennte Finger eines sterbenden Gottes, der über die Jahrhunderte langsam versteinert. Die verglühende göttliche Magie verdoppelt die Intensität jedes Zaubers der im „Turm“ gewirkt wird in jeglicher Hinsicht.

21. Seit einem verheerenden Experiment ist der Turm selbst der Magier und der Magier nur noch eine Illusion.

22. der Magier hatte mehrere Türme erbaut die alle durch den Sturm umgeworfen worden sind. Sein letzter Versuch ist ein Kegelturm. Weil es ja sonst eine Pyramide geworden wäre und kein Magier Turm.

23. Der Turm ist von 5 mannshohen Kristallen kreisförmig umgeben.

24. Der Türknopf der Zugangstür zum Magierturm befindet sich im Maul eines eisernen Löwenkopfes der an der Tür angebracht wurde. Solange man den

Türknauf umgreift, erwacht der Löwenkopf zum Leben und stellt der Person die Einlass begehrt eine Rätselfrage. Ist des Rätsels Lösung korrekt, wird einem Einlass gewährt. Ist die Antwort jedoch falsch beißt der Löwe ohne Vorwarnung zu. Leider nuschelt der Löwe beim stellen der Rätselfrage stark, da der Türknauf ihm als Zunge dient.

25. in einer schwer verriegelten Kammer, mit deren Schlossmechanismen sich die Charaktere einen halben Tag aufhalten können, finden sie zur Belohnung den „größten Schatz“ des ehemaligen Turmbesitzers:

In einer prunkvoll ausgestatteten Wohnkammer liegt auf dem Mottenzerfressenen Himmelbett die vertrocknete Leiche einer jungen Frau mit schier endlos langem Haar, das sich über das gesamte Mobilar verteilt – der rachsüchtige Geist der Unglücklichen Dame, die zur Gefangenen eines Magiers mit sehr merkwürdigem Fetisch wurde, stellt sich als beachtlicher Gegner heraus.

26. Der Turm ist der Vertraute des letzten Magiers und von seinem neuen Einwohner nur so mittelbegeistert. Er wird alles mögliche tun, um Eindringlingen des Leben zu erleichtern; auch wenn er seine normalen Wachfunktionen nicht einfach außer Kraft setzen kann.

27. Der Turm ist eigentlich nur das steinerne Bein einer riesigen Statue. Der Rest der Statue ist verfallen, nur das einzelne Bein ragt noch empor. Im Inneren kann man anatomische Details zu einem Bein sehen (die Unterschenkelknochen, an denen eine Wendeltreppe nach oben führt). Der Fuss bietet im Moment einer Halblingsfamilie Platz, die vor einem Krieg geflohen ist und gern Essen aus den staubigen Zutaten oben im Turm bereitet. Nein, so richtig gesund ist das nicht.

28. Eine der mittleren Etagen des Turms besteht aus einem einzelnen großen Raum, durch den lediglich die Treppe weiter hinaufführt. Wird einer der an diversen Positionen angebrachten Auslöser betätigt, verschließt der Raum alle Zugänge und füllt sich mit warmem Wasser.

Am oberen Ende der Treppe sind hinter einer versteckten Klappe sind Armaturen angebracht, mit denen das Wasser geregelt werden kann. Mit Wonne entspannen sich die Bewohner in ihrem Schwimmbad.

29. Dem irgendwo, nicht aber unbedingt oben befindlichen Raum wurde eine runde, kuppelartige Decke gegeben, die aus einer Art Kristall besteht. In der Mitte am Boden befindet sich ein drehbares Podest mit einigen Sesseln und einem

Sockel mit fremdartig erscheinenden Steuerungen. Betätigt man diese, wird die Kuppel durchsichtig und zeigt den Sternenhimmel über dem Turm. Dabei sind Tageszeit und Wetter egal. Es ist sogar möglich, zu zoomen und die Sterne quasi in den Raum zu holen. Vielleicht versetzt man sich auch hinaus und schwebt zwischen den Sternen, denn alles um den Betrachter herum verschwindet, es bleiben nur die Sterne und das Podest mit den Sesseln.

30. Der Turm ist ein Konstrukt, das sich mittels steinerner Wurzeln in jedem Untergrund und jeder Lage verankern kann, auch waagrecht. Auf Befehl können die Wurzeln zu kurzen Beinen werden, auf denen der Turm nahezu überall hinlaufen kann. Dank der Magie spürt man im Turm weder etwas von den Bewegungen noch von einer möglichen ungünstigen Ankerposition.

31. Der Magierturm steht auf einem Felsplateau 1W6

- 1) in einem Lavasee
- 2) in einem Gezeitenmeer
- 3) mitten in einer kreisrunden Wüste
- 4) in einer tiefen Schlucht
- 5) in einer zerklüfteten Ebene die aus messerscharfen lila Kristallen aller Größenordnungen besteht
- 6) in einem Heckenlabyrinth

32. Alle Türen und Fenster des Magierturms wurden vor wenigen Jahren von abergläubischen Dorfbewohnern zugemauert.

33. Der Untergrund unter dem Fundament des Magierturms hat über die Jahre nachgehen. Der Magier konnte das umstürzen des Turms nicht verhindern, jedoch den Aufschlag soweit abbremsen, dass der Turm nicht beschädigt wurde. Heute liegt der Turm immer noch in der Horizontalen und wird bewohnt. Der Innenraum wurde zweckmäßig umgestaltet um den „Turm“ weiter nutzen zu können.

34. Der Turm hängt stalaktitenförmig von der Decke einer riesigen unterschiedlichen Kaverne.

35. Der Turm wird von einer Chamäleon Illusion, die die Fassade überspannt, verborgen. Aufmerksamen Betrachtern entgeht jedoch nicht, dass der Turm weiterhin einen Schatten wirft. Spätestens zehn Schritt vor dem Turm erkennt jedes Wesen mit einem Geruchssinn, das hier etwas nicht stimmt, da sich

scharenweise Kadaver von verendeten Hapynen, Flugechsen und der ein oder andere zerschmetterte Leib einer Hexe am Sockel des Turms stapeln.

36. Der Turm besitzt kein Treppenhaus. In jedem Geschoss befinden sich 1W6+1 magische Portale. Eines führt ins nächste Obergeschoss, ein anderes in das darunterliegende Stockwerk. Die restlichen Portale führen zurück ins Erdgeschoss. Werden die Portale in zu kurzer Zeit wiederholt durchschritten, verlieren diese kurzzeitig ihre magische Kraft und der Durchschreitende wird von der dahinterstehenden Wand aufgehalten.

37. Der Turm befindet sich in einer riesigen Voliere, in der 1W6 Harpyien gefangen sind.

38. Auf der Turmspitze befindet sich ein Wetterhahn, der sich zwar ganz langsam bewegt, sich aber nicht nach dem Wind ausrichtet.

Offensichtlich folgt er etwas anderem. (1W6)

1) einem Stern

2) dem Mond

3) der Sonne

4) einer Machtquelle

5) den Bewohnern, falls sie jemand sucht. (Problematisch bei mehreren Bewohnern.)

6) dem Tod selbst.

39. Der Purpur farbene Kristalltum steht auf einer schwarzen Steinplatte, und ist von einem Graben umgeben. Er wechselt unaufhörlich seinen Aggregatzustand. Ist er fest, beginnt er zu schmelzen, und in den Graben vor ihm zu rinnen. Nur um, sobald der Graben gefüllt ist, zu verdunsten, auf der Steinplatte zu kondensieren und erneut zu kristallisieren.

40. Der hölzerne mit Häuten bespannte Magierturm entpuppt als ein, bei der letzten Belagerung der nahen Stadt, übriggebliebener Belagerungsturm.

41. Ein Zahlenmystiker hat jedes Stockwerk einer anderen Zahl gewidmet. So hat der Innenraum des fünfte Stockwerks eine Pentagonform. Im dritten Geschoss hat jeder Stuhl drei Füße jeder Kerzenleuchter drei Arme....In Erdgeschoss, erste und zweite Geschoss hat das bloße Betrachten des Raumes und Mobiliars schon so manchen arglosen Besucher den Verstand gekostet.

42. Der Turm steht auf dem Panzer einer gigantischen Schildkröte die im Schneckentempo über das Land kriecht.
43. Der Turm erinnert an ein Termitennest welches von einer Chimären-Dienerrasse (Mensch/Termite) zu Ehren des Magies errichtet wurde.
44. Der letzte Magier in dem Turm war ein Meister darin, unbelebten Gegenständen Leben einzuhauchen. Der Kleiderschrank unternimmt gerne gemeinsame Ausflüge mit dem Hutständer. Der Schemel benimmt sich wie ein tollwütige Chiwawa. Die Tür zum Abort ist depressiv und der eineinhalb Schritt groß Kerzenleuchter ein hoffnungsloser Kleptomane. Die Ritterrüstung plant eine Revolution gegen die Unterdrückung der Eisenwaren durch das Holzmobiliar, während dessen der alte karierte Ohrensessel versucht, dem ganzen Chaos Einhalt zu gebieten.
45. Die komplette Beschwörungskammer im obersten Geschoss ist von oben bis unten mit Folianten zugestopft. Auf dem Fußboden liegt ein vom Gewicht der Folianten zertrümmertes Skelett. Der Magier hatte den beschworenen Djinn gezwungen, ihn mit Wissen zu überhäufen.
46. In einem der oberen Stockwerke befindet sich das Schlafzimmer. In dem mit Schutzrunen versiegelten Nachttisch neben dem Himmelbett steht ein kupferner Nachttopf dessen inneres ein Portal in den Limbus bildet. Es erfordert viel Mut den Nachttopf zu benutzen, immerhin hockt man sich über einen Dimensionsriss der in beide Richtungen geöffnet ist und verärgert wohlmöglich jemanden auf der anderen Seite.
47. Die Wände und Böden des Turms werden von einem gewaltigen, außerweltlichen Pilz gebildet. Auf den Befehl der Zauberin können Aufbau, Größe und Position des Turms verändert werden. Sollte ihre Macht über den Pilz schwinden, wird er alles in seiner Umgebung verschlingen und sich unkontrolliert ausbreiten.
48. Der Turm wurde von den Göttern verflucht. Je höher man hinauf steigt, desto mehr verlernt man seine beherrschten Sprachen. Auf der obersten Ebene haben sie sich zu komplett unbekanntem neuen Sprachen verändert. (Betrifft auch das Lesen und Schreiben)
Der Magier wurde machtlos und wahnsinnig.

49. Der Turm, obgleich von außen nicht sonderlich hoch, nimmt innen kein Ende. Etage folgt auf Etage, ab einer gewissen Höhe scheint sich auch die Größe nicht mehr zu ändern. Ab und an trifft man Individuen, die nicht mehr herabsteigen wollten und sich angesiedelt haben (auf einer Gartenetage vielleicht). Bis ganz nach oben hat es angeblich noch niemand geschafft.

50. Ein ausgefeilter Aufbau von unzähligen Linsen und Spiegeln durchzieht den Turm. Wer seine Geheimnisse nicht kennt wird durch optisch Irrgärten geführt, von gebündeltem Licht versengt oder findet gar nicht erst in den nächsten Raum. Die Glasswerkstätten haben Unsummen beim Bau verdient.