Wohnturm der Aberthals

Koordinaten: Y-9, X-21

Beschreibung

Der Wohnturm liegt mitten in einem abgeschiedenen kleinen Garten mit Apfelbäumen, umgeben von einer niedrigen Steinmauer. Es handelt sich bei ihm um einen dreistöckigen Turm mit kleinen Fenstern und fugenlosen Mauern.

Fünf oder sechs Gasfunzeln säumen den Kiesweg, der in gewundenen Bahnen vom versperrten Haupttor zur Eingangspforte führt. Genauso krumm wie der Pfad wachsen die Bäume. Die knorrigen Stämme der Dunkeleichen schrauben sich wie windende Schlangen in die Höhe, und die dicken Äste biegen sich unter der Last des Alters bis zum Boden. Zwischen den Bäumen wächst das saftlose Gras kniehoch, so dass die spärlichen Blumen Mühe haben, ihre kurzen Blütenstängel in die Nähe der Sonne zu recken. Der Garten schaut trostlos und vernachlässigt aus.

Zwei Stufen führen zur zweiflügeligen Pforte hinauf. Das Holz ist kalkweiß, wie ausgeblutet. Hämisch grinsende Fratzen mit herausgestreckten Zungen umsäumen den Rahmen. Der eiserne Schlegel ringelt sich wie eine sich selbst verschlingende Schlange. Eine grüne schleimige Schicht scheint das Metall zu umhüllen. Eine in Brusthöhe eingelassene Öffnung dient vermutlich dazu, hineinzugreifen und irgendetwas zu drehen oder zu drücken. Der Einlass der Öffnung ist eng und dunkel und reichte

mindestens eine Handbreit weit, einer winziger Dornis an der Oberseite angebracht. Die eigentliche Falle aber ist die Bodenplatte, die unter dem Unkundigen wegbricht.

Die Eingangshalle wirkt ebenfalls verwahrlost. Keine zehn Schritte vom Eingang entfernt führt eine breite Steintreppe nach oben. Links davon postieren sich sechs schäbige Stühle und ein wackliger Tisch, auf dem sich ein unbestückter Kerzenhalter wie der windschiefe Leuchtturm von Kandarett zur Seite neigt. Die rechte Hallenseite hält eine eisenbewehrte, geschlossene Tür vor. Den mit stumpfem Armonholz bestückten Boden bedeckt ein gutes Dutzend zweifelhafter Teppiche, die vor langer Zeit einmal ihren Wert gehabt haben mögen, darunter befindet sich auch ein Saugare.

Die Steintreppe ins Obergeschoss ist mit einem kostbaren Läufer bedeckt und die Wände sind mit einer teuren Papiertapeten veredelt. Sie enthalten hypnotisch wirkende Szenen mit zahmen Tieren, die anmutigen Menschen aus den Händen fraßen oder sich streicheln ließen, Feldern und Wiesen, die im Angesicht einer sanft ihre Kraft vergießenden Sonne satt getränkt waren mit Blumen, Getreide und grenzenlosen Meeren.

Hinter einer der Türen der zweiten Turmetage verbirgt sich ein experimentelles Portal, welches Druz Aberthal entwickelt. Es hat aber noch keine Marktreife erreicht.

Geschichte

Wie viele Vorfahren der Aberthals in dem Wohnturm lebten, ist nicht genau bekannt.

Natürlich kursieren Gerüchte nach dem Motto *Bevor Saramee entstand, gab es den Wohnturm schon*, aber daran ist natürlich nicht viel Wahres …

Jedenfalls hausen die Aberthals seit Jahrhunderten im Turm, meist allein mit einer Angetrauten lebend (die aber nicht selten recht früh verstirbt, sodass sich darum weitere Gerüchte darum ranken – die weniger angenehmer Natur sind) oder mit ein oder zwei nicht minder skurrilen Bediensteten.

Druz Aberthal lebt seit gut drei Jahrzehnten allein im Wohnturm, nachdem sein Vater im hohen Alter vermutlich eines natürlichen Todes verstarb. Sein Wissen erlangte Druz durch ein ausgiebiges Selbststudium oder durch in jungen Jahren gemachte Studienreisen, die er stets im Auftrag seines Vaters erledigte und die ihn in alle Länder der bekannten Welt führten. Damals war sein Wissensdurst noch so groß, dass er diese Mühsal auf sich nahm, doch sobald sein Vater das Erbe an ihn übergab, verebbte Druzens Reiselust. Er vertieft sich seither mit viel Hingabe in die Folianten, die er von den Reisen mitgebracht hatte oder die in den Tiefen des Wohnturm verstaut sind.

From:
https://fantasyguide.de/saramee/ - **Saramee**

Permanent link:
https://fantasyguide.de/saramee/doku.php?id=schaupl%C3%A4tze:stadt_saramee:geb%C3%A4ude:wohnturm_der_aberthals

Last update: **05.03.2016 21:18**