

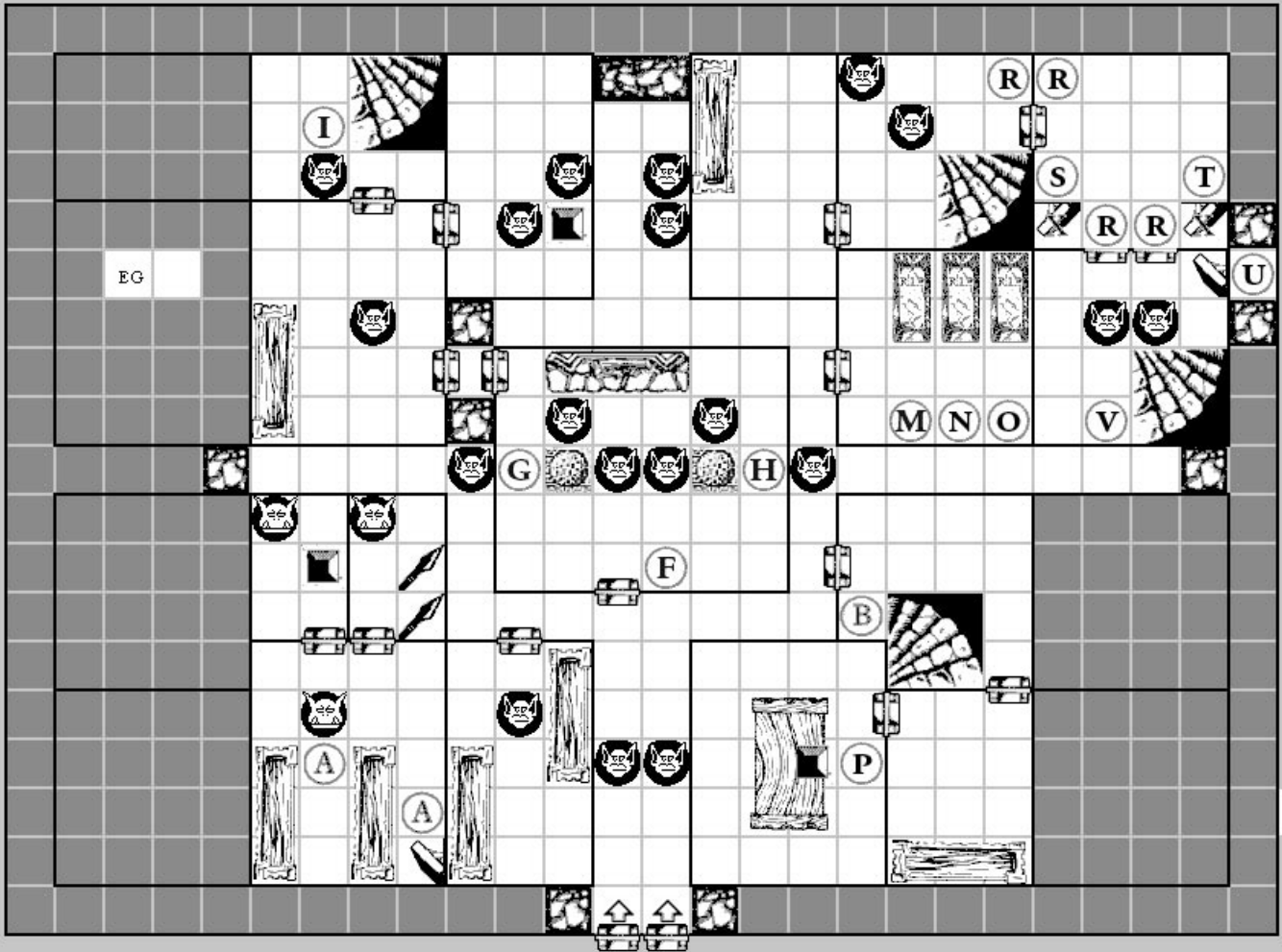
Das Kastell des Hexenmeisters

Mentor wendet sich an die Helden: „Morcars Gestalt, so sagt man, hat noch nie jemand gesehen. Der tausendjährige Hexenmeister ist nur bekannt als Magier, gehüllt in eine edle, dunkelblaue Robe, die alles Licht der nahen Umgebung zu verschlucken scheint.

Überall wo Morcar auftauchte, folgte Tod und Verderben. So war es in den Magierkriegen, im Schattenkrieg und beim Einfall seiner Horden in die Ländereien Lumiens, wo er einst ein Kastell errichtete und den wohl grausamsten und gefürchtesten Hexenzirkel gründete: „Morcars Magier“.

Grundlage der Magie Morcars ist ein blutroter Karfunkelstein, dem er einst einem mächtigen Krieger, der für das Gute kämpfte, entriss. Karfunkelsteine sind die begehrtesten Objekte in der ganzen Artefaktmagie. Aufgrund der Seltenheit und der Schwierigkeit, dem Kristall wirkende Sprüche aufzuzwingen, wurden in den letzten Jahrhunderten nur wenige Fälle bekannt, in denen es gelang, Karfunkelsteine zu verzaubern.

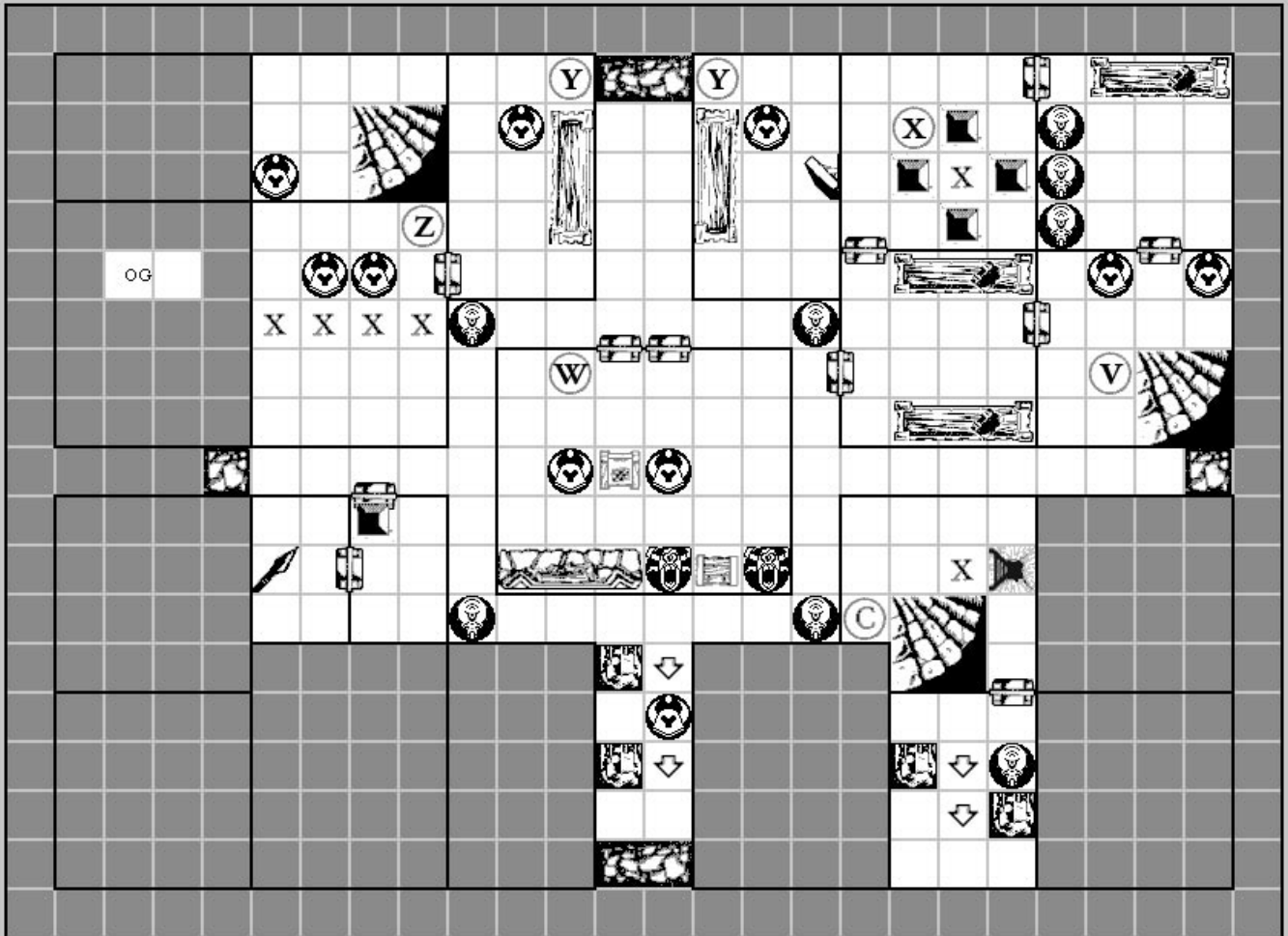
Nun meine Heroen, da sich Morcar gerade in den lumischen Wäldern befindet, ist es ein guter Zeitpunkt, um in das Kastell einzudringen und an den Besitz des Karfunkelsteines zu gelangen. Doch seid Eurer schwierigen Aufgabe gewahr - der Karfunkel wird schwer bewacht sein!



Das Erdgeschoss

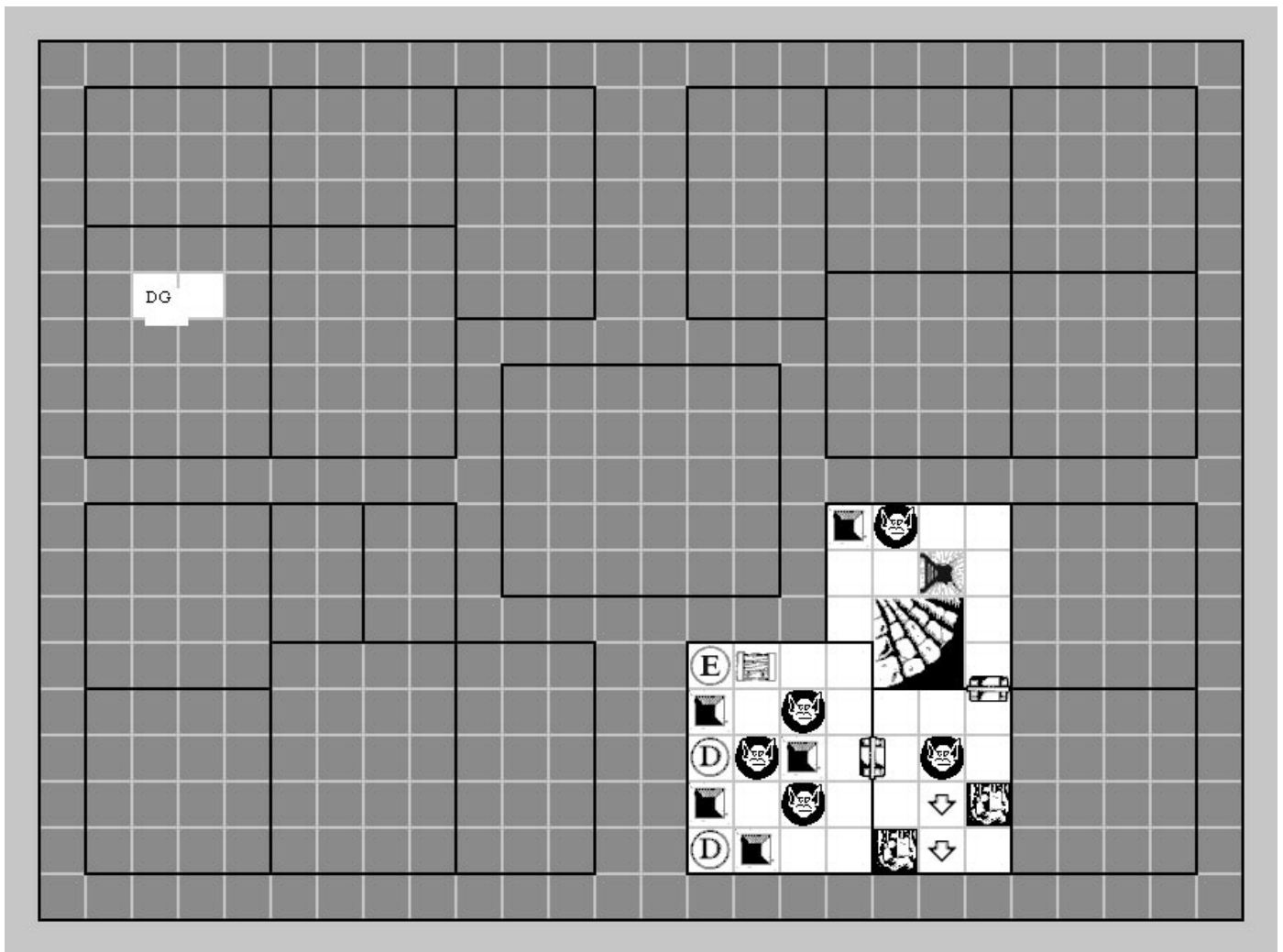
- A: In der Scheune befinden sich unzählige Regale und Schränke, die mit allem erdenklichen Trödel angefüllt sind. Bei der Suche nach Schätzen finden die Helden keine Gegenstände, die es lohnen würden, sie mitzunehmen. Wenn der eingezeichnete Schrank bei A) zur Seite geschoben wird, ist eine dahinterliegende Geheimtür erkennbar, die sich quietschend öffnet. In dem Raum hinter der Geheimtür finden die Helden eine eiserne Leiter bei „A“, die sie an sich nehmen können.
- B: Modrige Luft schlägt den Helden entgegen, als sie die Tür zum Ostturm öffnen. Eine Wendeltreppe schlingelt sich steil nach oben. Hier gelangen die Helden in das **Obergeschoss**
- F: Um das Hauptportal im Erdgeschoss zu öffnen, ist der Schlüssel erforderlich, der auf der Plattform des Ostturmes bei „E“ gefunden werden kann.
- G: Bei der Suche nach Geheimtüren entdecken die Helden bei dem Stufenaufgang im Innenhof, dass die Steinkugel auf dem Sockel bei „G“ nur lose aufliegt. Der Held kann diese Steinkugel an sich nehmen. Aufgrund des Gewichts verringert sich das Tempo um $\frac{1}{2}$. Die Kugel hat einen Umfang von ca. 30 cm.
- H: Bei der Suche nach Geheimtüren entdecken die Helden bei dem Stufenaufgang im Innenhof, dass die Steinkugel auf dem Sockel bei „H“ nur lose aufliegt. Diese Steinkugel ist aber wesentlich größer. Beim Versuch eines Helden diese Steinkugel an sich zu nehmen, stellt dieser fest, dass die Steinkugel für ihn zu schwer ist. Trotz aller Kraftanstrengung sacken dem Helden die Arme hinunter und die Kugel fällt auf den Boden, wo sie in 1.000 kleine Stücke zerfällt.
- I: Im Westturm im Erdgeschoss führt eine Wendeltreppe nach unten. Der Weg nach oben führt ins **Obergeschoss**, der weitere Weg in das Dachgeschoss ist allerdings blockiert.
- P: Im Speisesaal sind riesige Eichentische aufgestellt. Diese Tische können von zwei Helden zusammen verschoben werden. Werden diese Tische an den Rand des Speisesaals verschoben, wird eine Falltür freigelegt, die nach unten in die Katakomben (**das Kellergeschoss**) in den Raum „Q“ führt.

- M: Im Innenhof des Kastells entdecken die Helden ein Grab mit aufgewühlter Erde. Sobald ein Held mit bloßen Händen die Erde durchwühlt, wird dieser plötzlich an seinen Händen gepackt und nach unten gezogen. Aus der Erde schälen sich die Umriss eines Zombies, der sofort angreift. Wird der Zombie besiegt, finden sich in den zerlumpten Kleidungsstücken 5 Goldstücke.
- N: Im Innenhof des Kastells entdecken die Helden ein Grab mit aufgewühlter Erde. Sobald ein Held mit bloßen Händen die Erde durchwühlt, wird dieser plötzlich an seinen Händen gepackt und nach unten gezogen. Aus der Erde schälen sich die Umriss zweier Zombies, die sofort angreifen. Werden die Zombies besiegt, finden sich in der verkrümmten Hand eines der besiegten Zombies ein Bronzeschlüssel, der in das Schloss der Folterkammer in den Katakomben passt.
- O: Im Innenhof des Kastells entdecken die Helden ein Grab mit aufgewühlter Erde. Sobald ein Held mit bloßen Händen die Erde durchwühlt, wird dieser plötzlich an seinen Händen gepackt und nach unten gezogen. Aus der Erde schälen sich die Umriss dreier Zombies, die sofort angreifen. Werden die Zombies besiegt, finden die Helden eine Truhe. In dieser befindet sich eine Steinkugel, die von der Größe her mit der Steinkugel bei „G“ identisch ist.
- R: Der berühmte „Glasraum“, in den die Helden nur über die Folterkammer gelangen können. Die Helden bemerken gegenüberliegend zwei Goblin, die wutentbrannt ihre Waffen erheben aber aus noch unersichtlichen Gründen nicht angreifen. Beim Versuch, die zwei Goblin selbst anzugreifen, prallen die Helden gegen eine auf den ersten Blick nicht zu erkennende Glaswand bei „RR“.
Das Geschrei der Goblin hinter der Glaswand lockt auch andere Goblin an, die durch eine geheime Tür bei „U“ von draußen in den Raum hinter der Glaswand stürzen. Je Runde, die verstreicht, bis die Helden die Glaswand öffnen können (siehe „S“ und „T“) ist vom Spielleiter 1 Goblin zusätzlich einzusetzen. Die maximale Anzahl ist platzbedingt auf 11 begrenzt.
Wird vor dem Glasraum nach Geheimtüren gesucht, entdecken die Helden die Geheimtüren bei „S“ und „T“.
- S/T: Die Geheimtüren bei „S“ und „T“ sind gerade mal 30 cm hoch. Wenn sich die Helden bücken, entdecken sie, dass der schmale Gang, der hinter der Geheimtür leicht abfallend verläuft, nach kurzer Distanz in einer leicht erhöhten Bodenplatte endet „X“. Wenn die Helden die beiden Steinkugeln in den Gang hineinrollen, bleiben diese auf der erhöhten Bodenplatte liegen und drücken durch ihr Gewicht diese nach unten. Sodann wird ein Mechanismus ausgelöst, der die Glaswand auf die Seite schiebt.
- U: Durch diese Geheimtür stürzen immer wieder neue Goblin, bis sich die Glaswand auf die Seite schiebt. Sobald die Helden alle Goblin in diesem Raum besiegt haben können sie die Geheimtür „U“ wieder verschließen. Versäumen sie dieses, werden nach zwei Runden wieder weitere Goblins nachkommen.
- V: Eine Treppe führt in das **Obergeschoss** des Kastells. Wer auf der Treppe nach Geheimtüren sucht, entdeckt in einer Nische zwei Heiltränke.



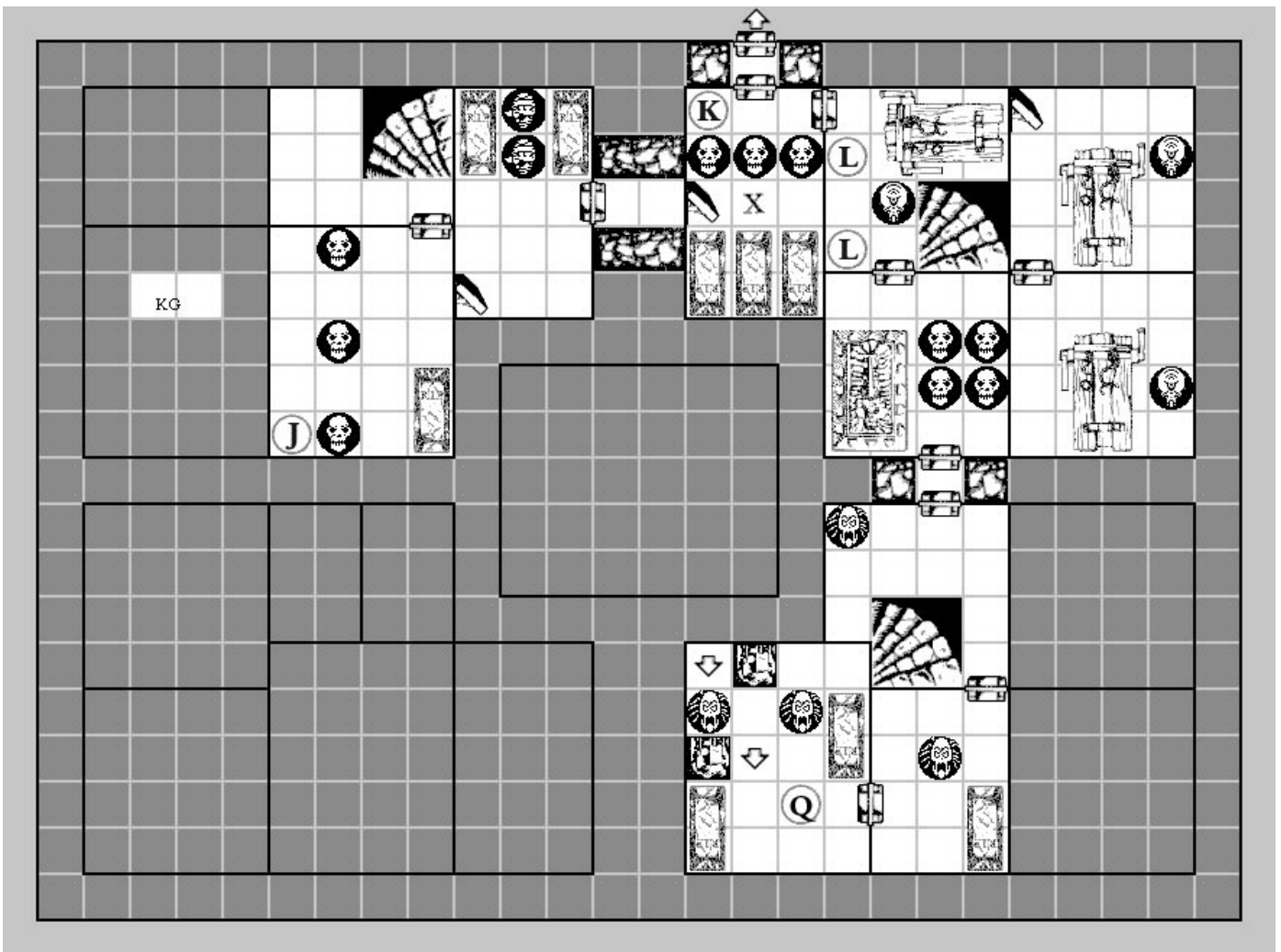
Das Obergeschoss

- C: Die Helden befinden sich im oberen Geschoss des Ostturmes. Die Wendeltreppe führt weiter nach oben. Beim ersten Schritt auf die Treppe, die weiter ins Dachgeschoss führt, fällt die Treppe zusammen und ein Teil der Decke stürzt ein. Der weitere Weg nach oben ist nur mit Hilfe der Leiter, die bei „A“ gefunden werden kann, möglich. Diese ist bei „X“ aufzustellen und führt die Helden dann ins **Dachgeschoss**.
- X: Im Raum gegenüber der Bibliothek finden die Helden eine ca. 1m hohe Säule mit einer Schale in der sich ein Schlüssel befindet „X“. Die Fallgruben sind noch nicht zu sehen, auch wenn danach gesucht wird. Sobald ein Held diesen Schlüssel an sich nehmen möchte, öffnen sich die vier im Plan eingezeichneten Fallgruben. Der Schlüssel verschwindet und war leider nur ein Illusionszauber.
- Y: In diesem Schrank befindet sich ein Teleporter von „Y“ nach „Y“, der auch umgekehrt funktioniert. Der Teleporter kann durch Suche nach Geheimtüren ausfindig gemacht werden. Teleportiert kann immer nur ein Held werden. Monster können nicht teleportiert werden.
- Z: Die Tür vom Korridor in Raum „Z“ geht nach innen auf, ist aber bereits geöffnet. (Vielleicht fällt den Helden auf, dass bisher alle Türen im Kastell verschlossen waren). Der Schlüssel für den Thronsaal befindet sich auf der Rückseite des Türblatts, der ganz einfach dann gefunden werden kann, wenn ein Held die Tür schließt oder gezielt diese Tür nach Geheimtüren untersucht.
- Sobald die Helden die Achse, die mit „X“ – „X“ markiert ist, durchlaufen ohne vorher nach Fallen gesucht zu haben, schießt ein Feuerball aus den Wänden. Alle Helden, die sich in dieser Achse befinden verlieren einen Körperkraftpunkt K – 1.
- W: Der Thronsaal des Kastells. Die Tür ist verschlossen und nur mit dem Thronsaalschlüssel zu öffnen. Im Innern des Thronsaals sind die beiden Gargoyles zu besiegen, die den blutroten Karfunkel bewachen. Der magische Karfunkel befindet sich in der eingezeichneten Schatztruhe. Wenn die Helden gezielt den Karfunkel untersuchen, fällt ihnen auf, dass der Stein am Rand sehr abgeschürft ist, wie wenn dieser mit einer grobem Gegenstand aus einer Befestigung ausgeschlagen worden ist. Sobald ein Held den Karfunkelstein an sich nimmt, ist die eigentliche Mission beendet. Lies weiter bei „Finale“!



Das Dachgeschoss

- D: Die obere Plattform des Ostturmes ist sehr brüchig. Die mit „D“ gekennzeichneten Fallgruben stellen abbröckelnde Plattformteile dar. Helden, die diese Felder betreten verlieren, zunächst den Halt und drohen in den Hof des Kastells abzustürzen, können sich jedoch an dem Rande des Turmes wieder hochziehen. Diese Anstrengung kostet jedoch einen Körperkraftpunkt. (K – 1)
- E: In der Schatzkiste bei „E“ befinden sich vier Heiltränke. Unter der Schatzkiste finden die Helden in einer Mulde den Schlüssel für das Hauptportal (siehe „F“)



Das Kellergeschoss

- J: Kalte und feuchte Luft herrscht in den Katakomben des Kastells. Ein unheimliches Wispern ist aus der Ferne zu hören. In der Nische finden die Helden die Leiche eines Kriegers. Wird die Leiche des Kriegers untersucht, so finden die Helden an den Armgelenken ein Paar Lederarmstulpen. Ein Held, der diese Lederarmstulpen trägt, verteidigt mit einem Würfel zusätzlich $V + 1$.
- K: Durch eine Geheimtür wird diese Grabkammer betreten. Das unheimliche Wispern nimmt an Bedrohlichkeit zu. Die Helden entdecken mehrere Sarkophage, einer davon ist seltsamerweise in aufrechter Lage aufgestellt „X“. Der Deckel des Sarkophags ist geöffnet und die Hände des darin befindlichen toten Kriegers sind um ein Schwert gelegt. Wird dieses Schwert näher untersucht, fällt den Helden auf, dass sich in dem Schwertknauf eine Mulde befindet. Irgendein Gegenstand scheint aus dieser Mulde in dem Schwertknauf herausgebrochen zu sein. Es sind noch einige blutrote Splitter am Rand der Mulde zu entdecken.
- Suchen die Helden in diesem Raum nach Geheimtüren, so entdecken sie an der gegenüberliegenden Seite eine merkwürdige Inschrift in seltsamen Runenzeichen. Die Bedeutung dieser Runen kann sich zu diesem Zeitpunkt den Helden noch nicht erschließen.
- L: Die Türen zur Folterkammer „L“ sind nur mit dem Bronzeschlüssel, der bei „N“ gefunden wird zu öffnen. Unter der Folterbank findet ein Held eine Armbrust mit 5 Pfeilen. Von der Folterkammer führt eine brüchige Wendeltreppe wieder nach oben in das Erdgeschoss in den berühmten „Glasraum“.
- Q: Die Helden können in diese Gruft über den Ostturm oder über die Falltür des Speisesaals gelangen. Die Gruft ist stark einsturzgefährdet. Auf der Suche nach Schätzen entdecken die Helden in den Sarkophagen einige Grabbeilagen, unter anderem zwei Heiltränke, 10 Goldstücke, einen Helm, einen Speer und einen Harnisch. Diese Gegenstände können beliebig auf die Helden verteilt werden.

Finale

Überglücklich wickeln die Helden den blutroten Karfunkel in ein Lederbündel. Wiederum hat ein Abenteuer ein glückliches Ende gefunden und der Auftrag wurde erfüllt: jedenfalls im Sinne Mentors.

Aber was wäre, wenn die Helden nun den magischen Karfunkel zurück in die Katakomben bringen und diesen wieder in den Schwertknauf des toten Kriegers in dem aufrecht stehenden Sarkophags einlegen? ... Lies vor: "Der Karfunkelstein befindet sich wieder in dem Schwertknauf des toten Kriegers. Das unheimliche Wispern in den Katakomben wandelt sich zu einem Gesang, der den Helden die Nackenhaare sträuben lässt. Auf der gegenüberliegenden Seite beginnen die Runen zu leuchten. Der Gesang nimmt an Intensität zu ... das Licht der Runen brennt sich wie Blut in die Sinne der Helden. Aus der Mauer schält sich eine Fratze, mit brennenden Augen und einem feuerspeienden Schlund, der die Helden zu verschlingen droht. Rauchschwaden überall....dann setzt das unheimliche Wispern wieder ein ... aus der Ferne sind Schläge einer Höllenglocke zu vernehmen. Als sich die Rauchschwaden verziehen, liegt ein niedriger, in Felsen gehauener Gang vor den Helden ...

Gegenstände:

A	Leiter
E	Heiltränke, Schlüssel zu „F“ (Hauptportal)
G	Steinkugel
J	Lederarmstulpen
M	5 Goldstücke
N	Bronzeschlüssel
O	Steinkugel
Q	2 Heiltränke, 10 Goldstücke, Helm, Speer, Harnisch
V	2 Heiltränke
W	magischer Karfunkel
Y	Teleporter
Z	Thronsaalschlüssel