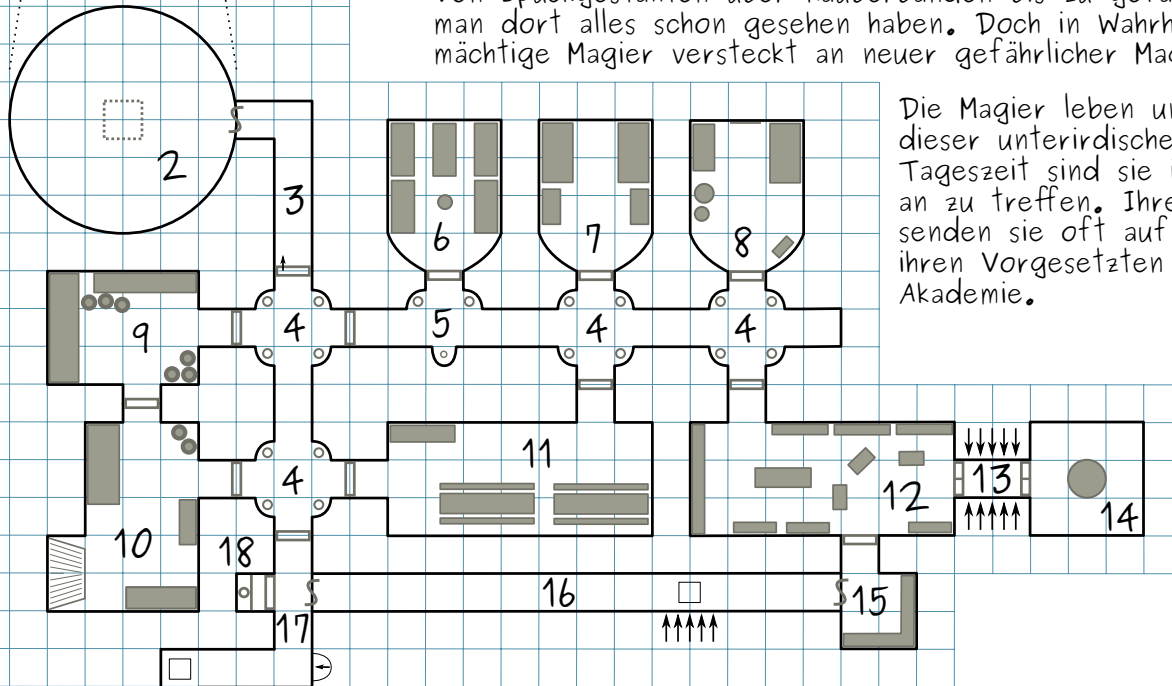
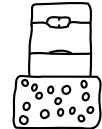


Das geheime Labor der Magier

In der Nähe eines kleinen, ruhigen Dorfes liegt die alte Ruine eines Turms. Verschiedene Gerüchte ranken sich um diesen unheimlichen Ort. Von Spuckgestalten über Räuberbanden bis zu gefährlichen Bestien will man dort alles schon gesehen haben. Doch in Wahrheit forschen dort mächtige Magier versteckt an neuer gefährlicher Magie...



Die Magier leben und arbeiten in dieser unterirdischen Anlage. Je nach Tageszeit sind sie in anderen Räumen an zu treffen. Ihre loyalen Diner senden sie oft auf Botengänge zu ihren Vorgesetzten in der grossen Akademie.



Vorrichtung um Gegenstände mit magischem Dampf zu versetzen.



Stickerei auf den Umhängen der Magier.

- Ein alter verfallener Turm. Der Torbogen zum überwucherten Vorgarten wird von zwei am Tag versteinerten Gargoyls bewacht. Das Holz im Turm ist morsch und brüchig.
- Eine Falltür führt in den feuchten Turmkeller. Viel Unrat liegt herum. Hinter einem zerbrochenem Regal verbirgt sich ein Durchgang.
- Ein enger Gang. Die massive Tür am Ende hat eine Giftfalle im Schloss.
- Hell erleuchteter Gang aus sauberem Gestein. In den Ecken stehen grosse, brennende Kerzenleuchter. Die Leuchter sind magische Wächter und greifen Eindringlinge an.
- Unbelebte Leuchter stehe hier. Der kleine in der Nische ist besonders wertvoll.
- Bediensteten Zimmer mit 5 Betten und einem Tisch. Einige der abergläubischen Diener geniessen ihre Zimmerstunde. Bei einem Angriff benutzen sie die Betten als Deckung.
- Kammer der niederen Magier. Sie ist ausser in der Nacht selten bewohnt. In zwei Truhen liegen Kleider und einige persönliche Gegenstände.
- Gemütliches Gemach des Erzmagiers. Er hat die Porto Kasse der Anlage im Schrank unter Kleidern versteckt. Eine Nachtlektüre und ein Nachttopf ist unter dem Bett. Hinter dem Gemälde an der Wand verbirgt sich ein sicherer Tresor mit viel Gold.
- In der gut gefüllte Vorratskammer sucht der Kochgehilfe gerade das Salz. Geht eines der Fässer kaputt, war es vermutlich das mit dem besten Inhalt: Bier, Wein, ...
- Ein hungrig machender Duft liegt über der geräumigen Küche. Der Koch steht mit dem grossen Fleischermesser da. Ist es für den Braten oder die Eindringlinge?
- Im Speise- und Studiersaal halten sich meistens die beiden niederen Magier auf. Einige Bücher, Gerätschaften und Notfallheiltränke stehen in einem Regal.
- Das mit Almanachen, Schriftrollen und magischem Plunder voll gestopfte Labor. Der Erzmagier ist in komplizierte Schriften vertieft und lässt sich nicht davon ablenken. Für Eindringlinge beschwört er gerne magische Bestien. Gerät er in Bedrängnis, versucht er zu fliehen – aber nicht ohne sein Labor zu vor in Brand zu stecken.
- Schwere, beim öffnen mechanisch klickende, Türen geben einen löchrigen Gang frei – eine tödliche Falle wenn man vergisst zu erst die Bolzen mit dem kleinen Hebel zu arretieren...
- Mächtige Artefakte lassen sich in der Magierwerkstatt herstellen. Unter den Werkzeugen befinden sich auffallend viele Sanduhren. Offenbar ist bei der Herstellung der Artefakte genaue Einhaltung von Zeiten erforderlich.
- Ein mit allem Wichtigen gefülltes Reagenzienlager – nur wo ist das Gesuchte?
- Der geheime Fluchttunnel. Für nicht eingeweihte ist die Steinplatte des Fallen Auslösers kaum zu erkennen.
- Grob gehauener Steintunnel. Die Tür zum Labor ist besonders stabil und selbst leichtes "Anklöpfen" erzeugt einen lauten Widerhall. Ein Tritt auf die Sensor Platte lässt magische Pfeile aus der Wand schiessen.
- Ein beissender Gestank erfüllt den kleinen Abort. Durch den Abtritt könnte man in eine vergessene Höhle gelangen.
- Im Keller des Wirtshauses liegt vor der versteckten Tür schon der Nachschub an Lebensmittel bereit.
- Der Wirt regt sich im Schankraum gerade über die verzögerte Bezahlung gewisser Lieferungen auf...

