

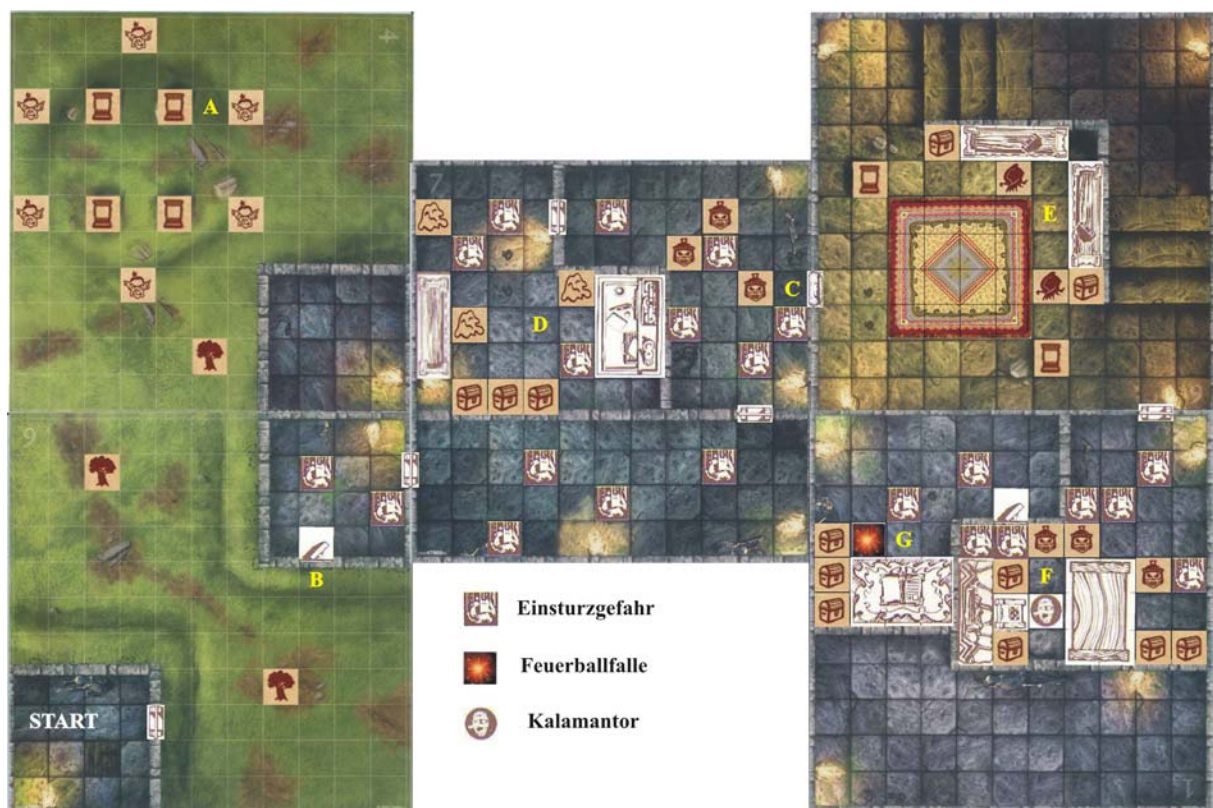
„Ihr haltet es in diesem Dorf nicht länger aus, und wollt so schnell wie möglich weiterziehen. Als Dank für den zurückgebrachten Kerzenleuchter verrät euch der alte Druide ein altes Geheimnis. Nicht weit von hier entfernt hatte der mächtige Priesterzauberer Kalamantor einst seinen Wohnsitz. Obwohl er schon viele hundert Jahre tot und sein Turm längst zerfallen ist, könnten dort immer noch viele mächtige Zaubersprüche mit ihm begraben liegen. Niemand hat bis jetzt den Eingang in die Turmruine öffnen können. Doch der alte Druide sagt, daß die Säulen in der Nähe magisch sind und der Schlüssel zu großem Wissen sein könnten.“

**Mission:** „Findet den Eingang in Kalamantors Bibliothek, durchsucht die Ruinen und nehmt alles, was ihr wollt, mit nach draußen.“

Der **Schatzkartenstapel** besteht aus den **Gegenständen**, **Tränken**, **Zaubern** und **Hinterhalten** der **Stufen 1 und 2**, außer dem *niederen Kreis der Heilung*.

### Fallen:

- Einsturzgefahr: Die alten Mauern sind brüchig. Ein Rutsch aus Steinen stürzt auf den Helden herab. Er erleidet 1 roten Würfel an Schaden. Außerdem wird das Feld von Steinen blockiert und zählt von nun an als Sicht- und Bewegungshindernis. Der Held muß sofort auf das nächste freie Feld ausweichen. Monster können die Fallen nicht auslösen.
- Feuerballfalle: Diese Falle ist magisch und nur zu entdecken, wenn der Suchende 2 Augen würfelt. Wird sie ausgelöst, wird jedes Wesen im Raum mit 1 lila +1 orangen + 1 gelben Würfel angegriffen.



Säule A: Wer die Säule untersucht, kann folgendes lesen: „Das Tor zu öffnen, ist allein ein Fall für mich.“ Diese Säule ist leicht und kann von einem Helden umgestoßen werden. Dies ist eine besondere Aktion. Sobald das passiert, öffnet sich die Geheimtür B.

Tür C: Diese Tür ist aus Stein und kann nicht einfach so geöffnet werden.

Raum D: Dies war das Alchimielabor. Auf dem Alchimietisch steht eine *Flasche magischer Säure*. Wird sie auf die Steintür geworfen, so löst sich die Tür auf.

Im Schrank steht außerdem ein *Tod hinausögern* Trank und liegen ein *Langschwert* und ein *Dreizack*.

Raum E: Die Bücherregale können je 3 mal durchsucht werden. Es werden normale Schatzkarten gezogen. Eine der beiden Truhen enthält einen *Schriftrollenbehälter*.

Raum F: Die Mumie hier ist Kalamantor. Er kämpft wie eine normale Mumie. Eine der beiden Schatztruhen enthält den Zauber *Flammenklinge*. Wenn ihn die Helden nicht selbst besitzen, dann liegt hier der *niedere Kreis der Heilung* auf dem Tisch.

Raum G: Auf dem Hexentisch kann man den Zauber *Vereinte Stärke* finden.

**Die Helden gewinnen**, wenn sie die Regale in Raum E durchsucht haben, und alle Überlebenden auf dem Außengelände stehen.

„Ihr habt viele mächtige Zauberbücher und Tränke gefunden. Vielleicht habt ihr ja noch was übersehen, aber das ist egal. Ihr seid jetzt für größere Aufgaben gewappnet. Herzlichen Glückwunsch, ihr Banausen habt die 2. Stufe erreicht.“