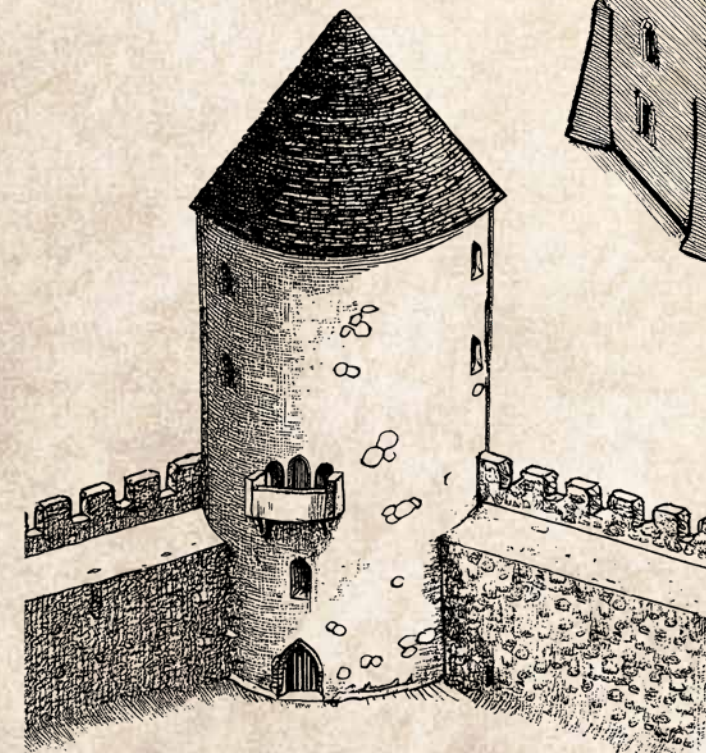
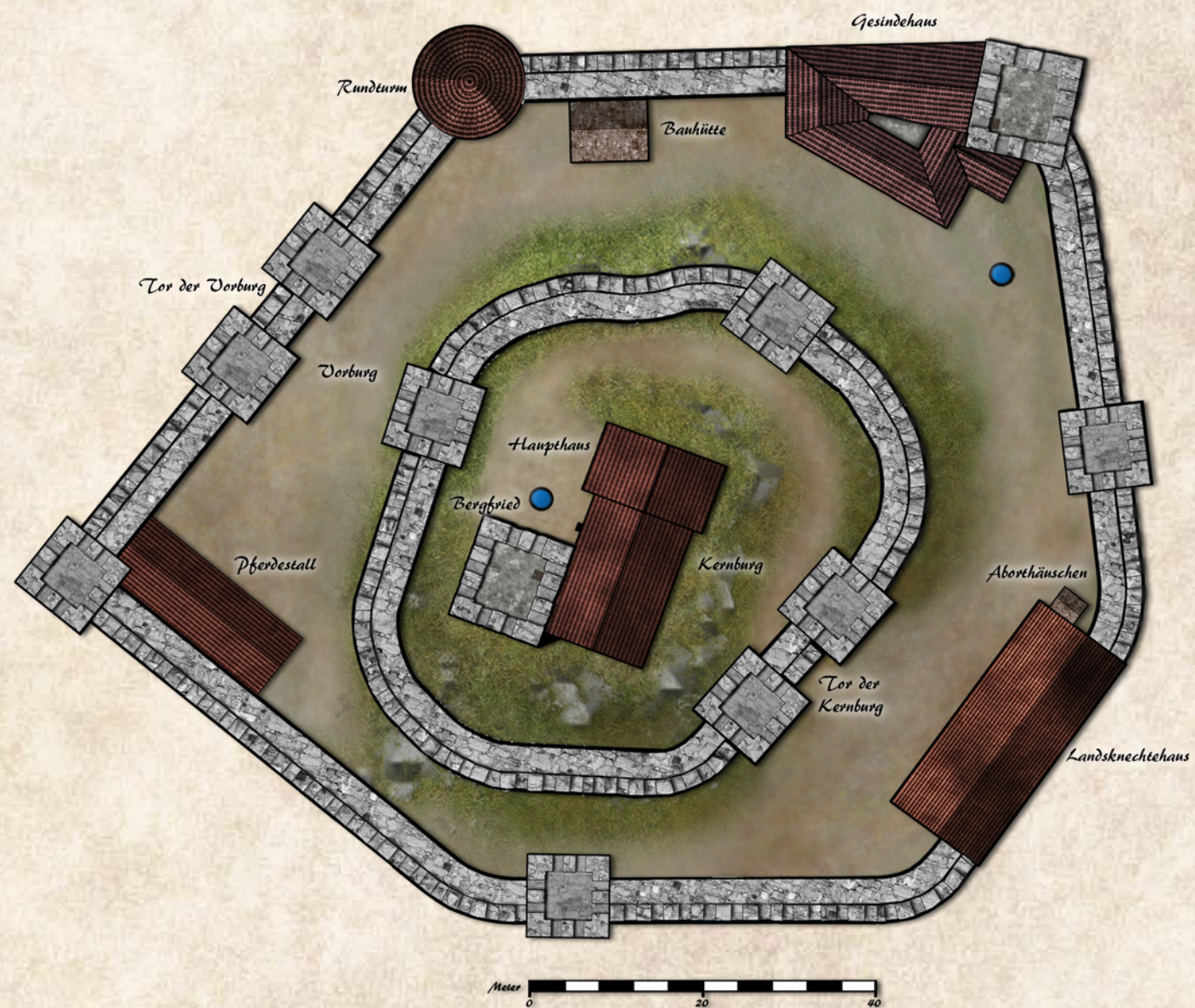
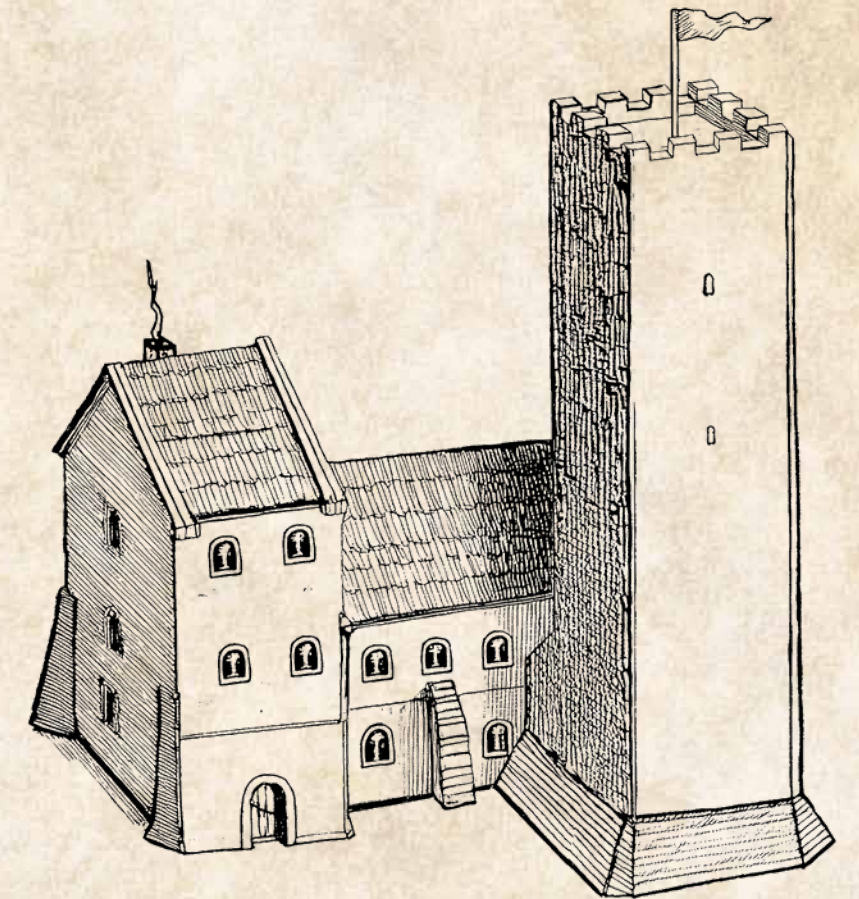




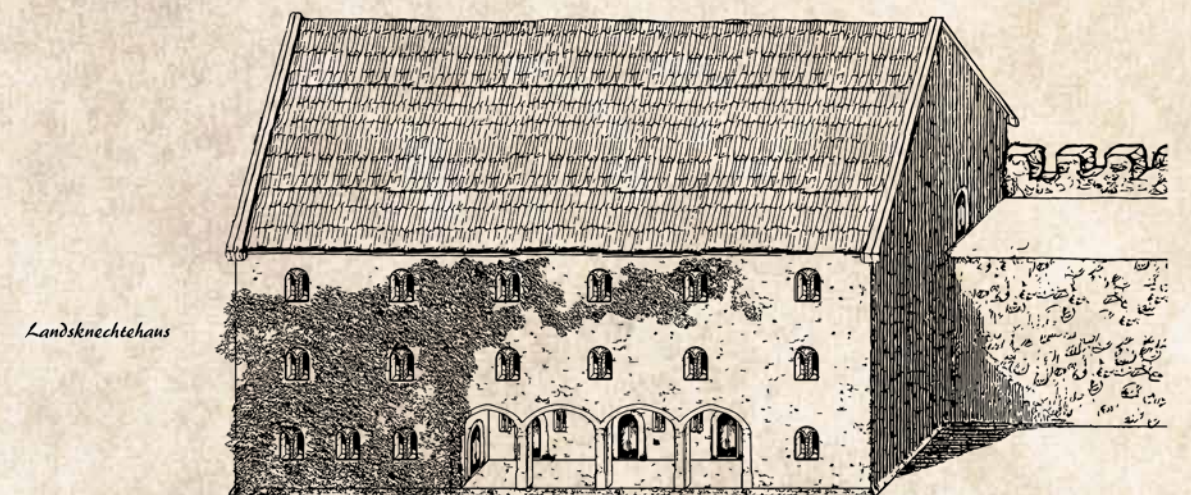
Adelshaus Achatusk



Rundturm

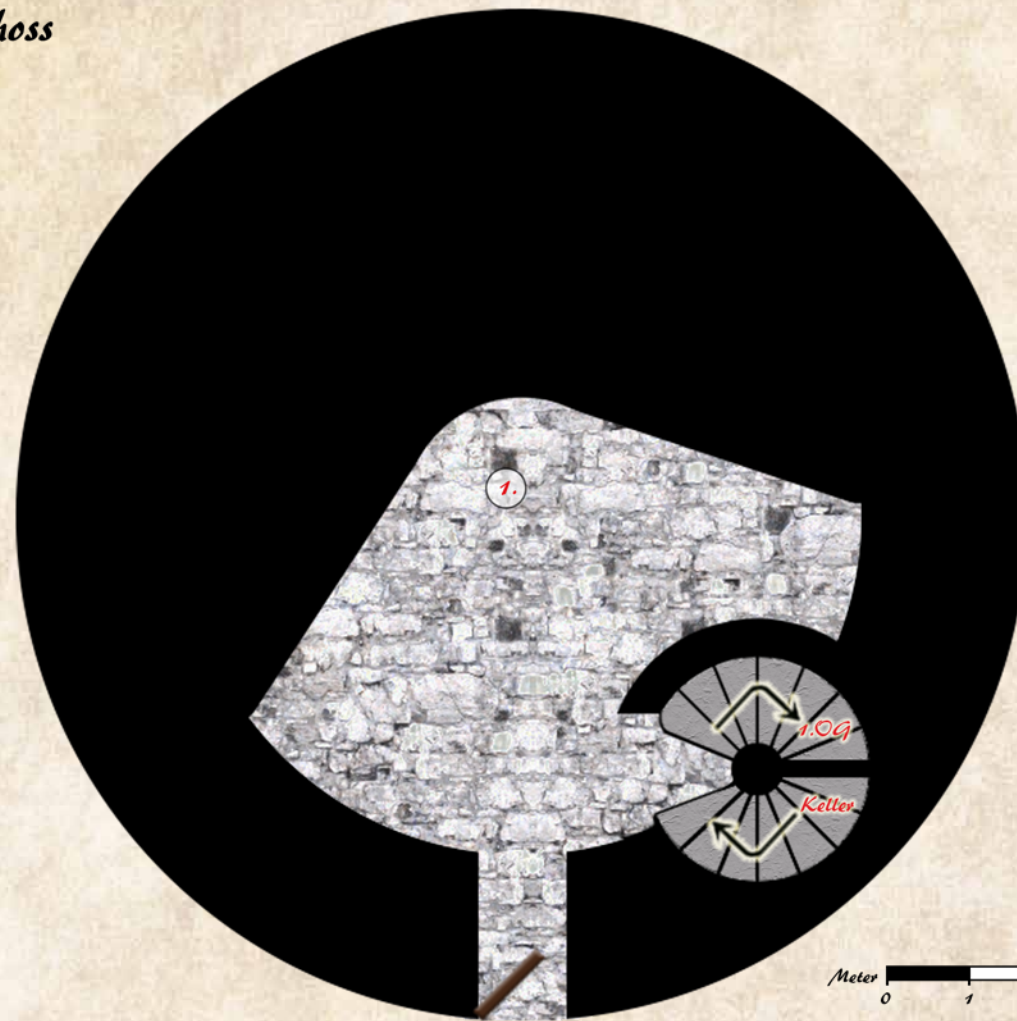


Haupthaus und Bergfried

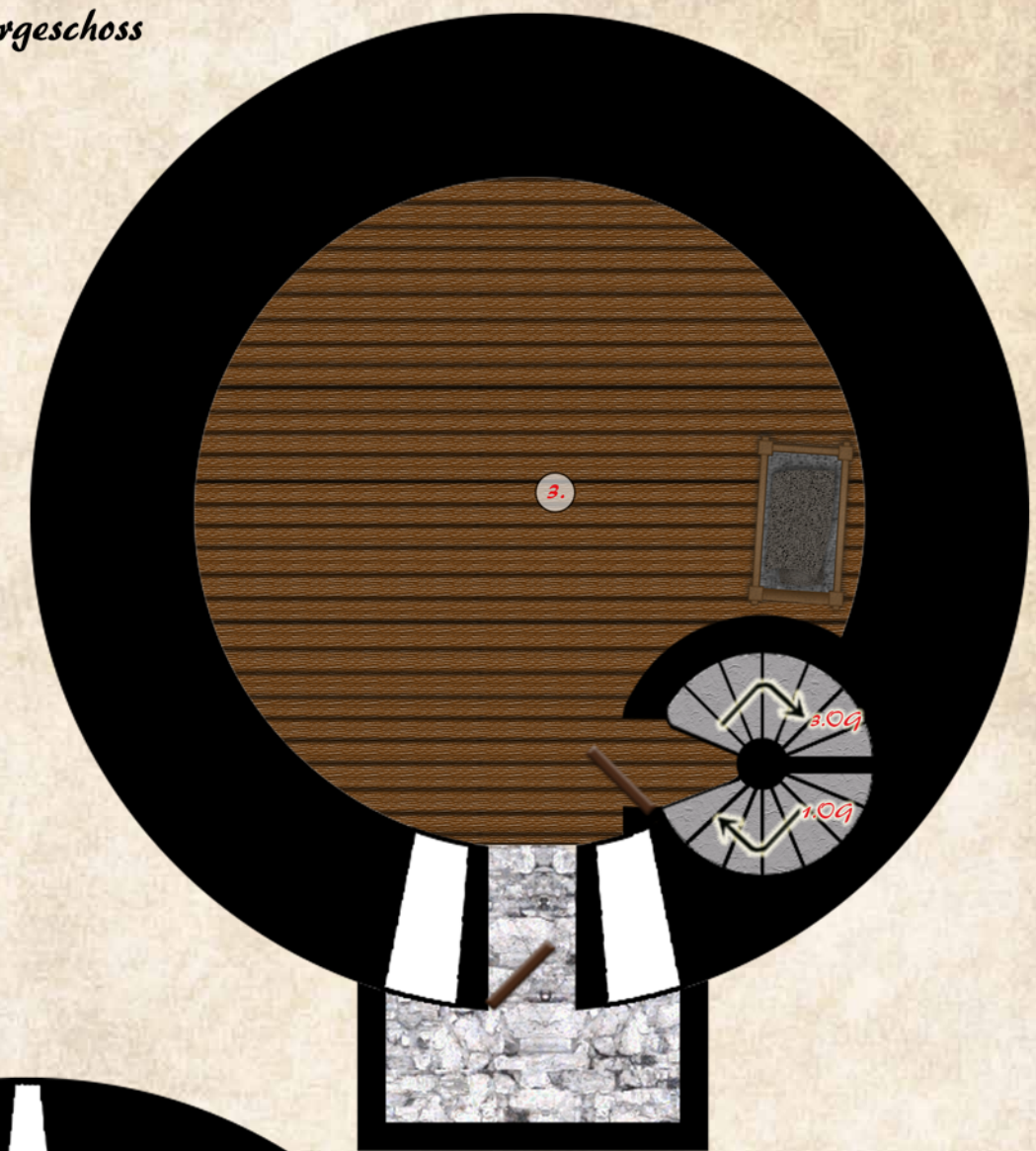


Landsknechtehaus

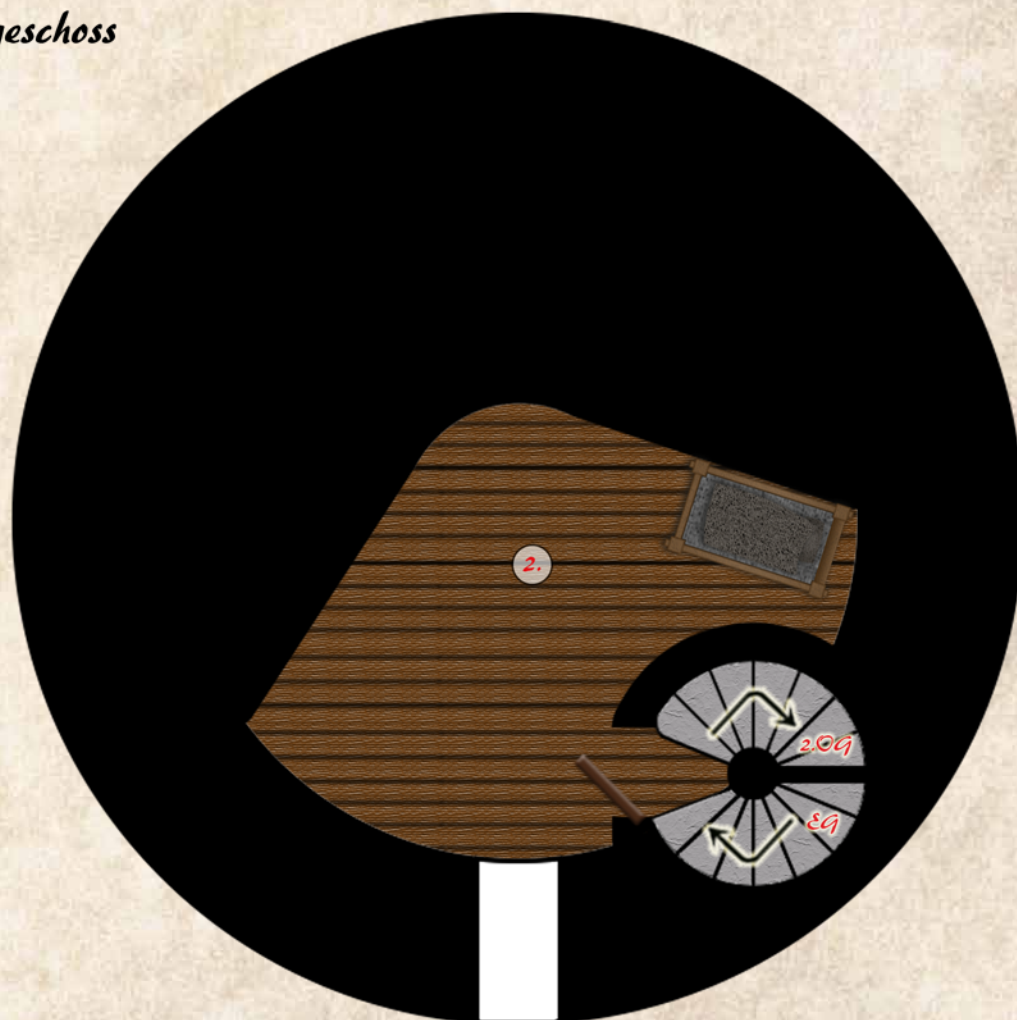
Erðgeschoss



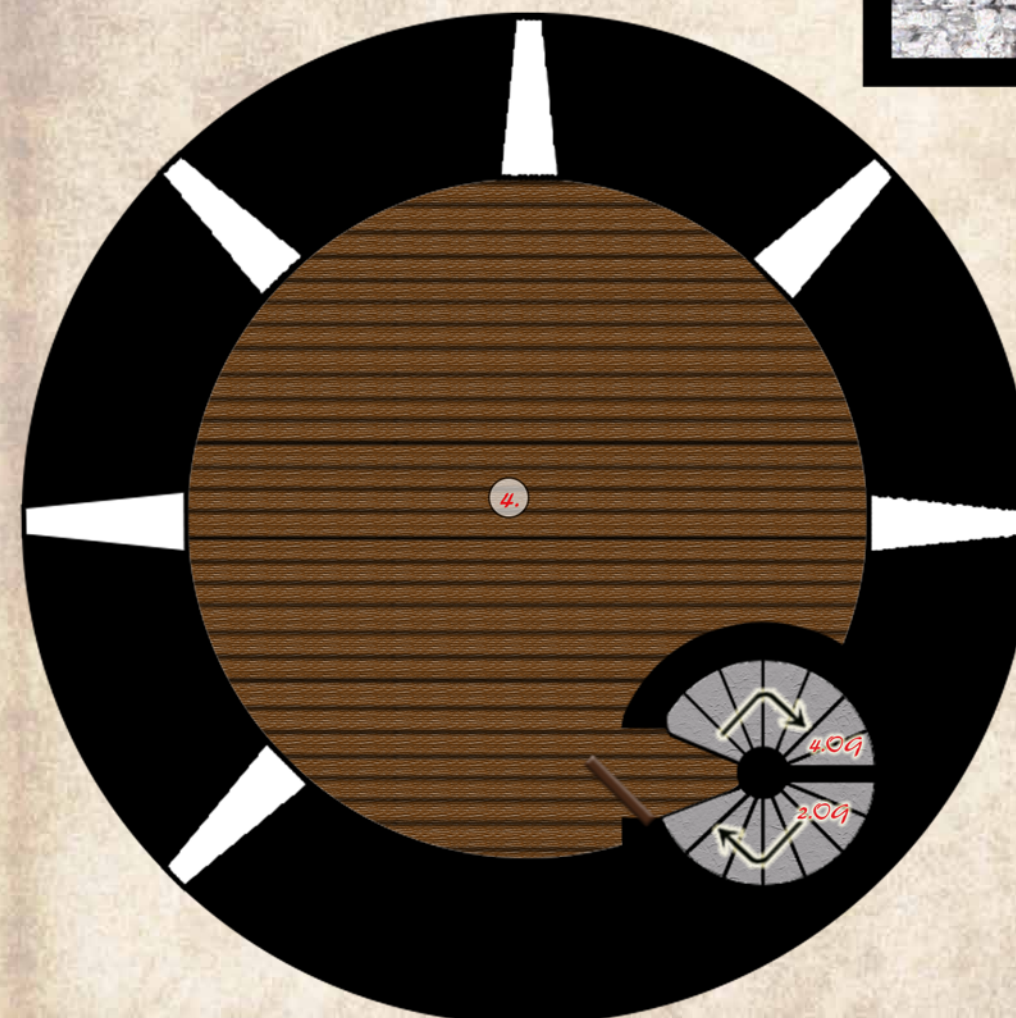
2. Obergeschoss



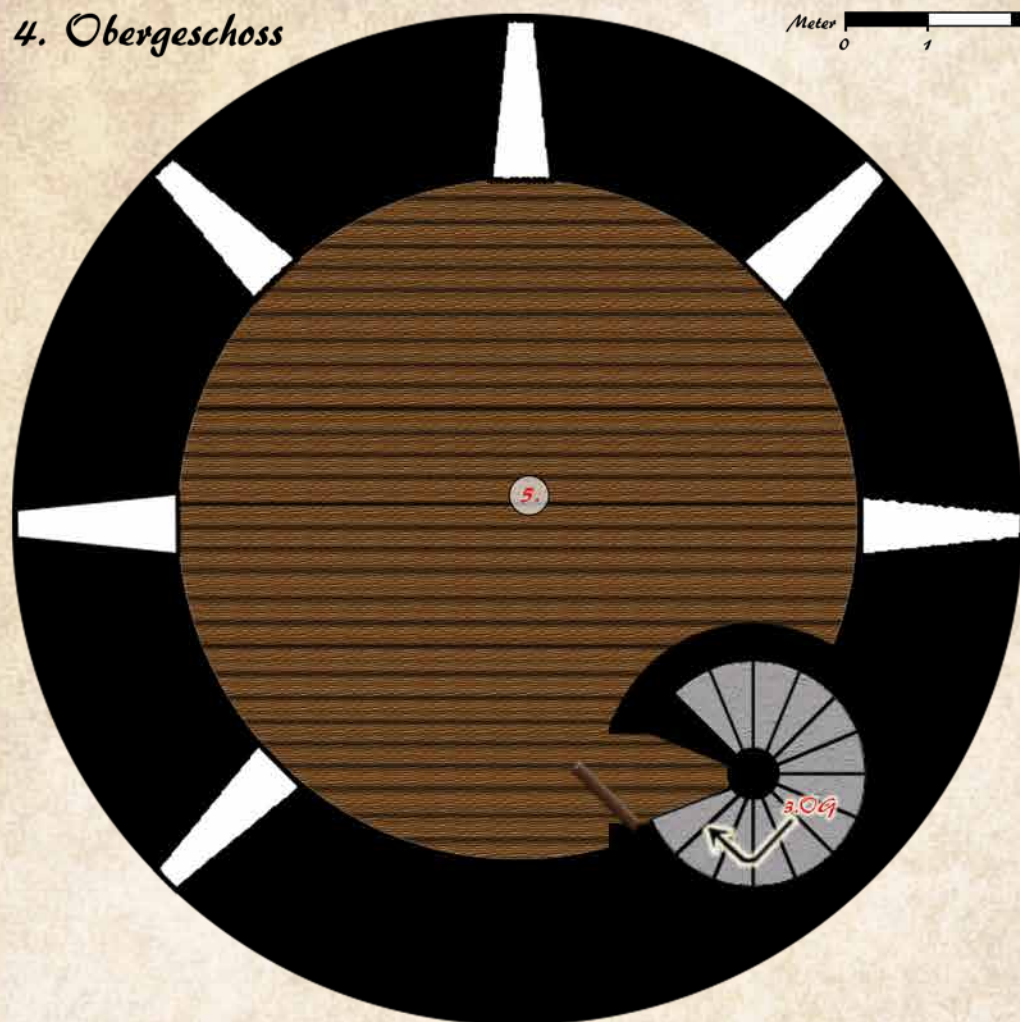
1. Obergeschoss



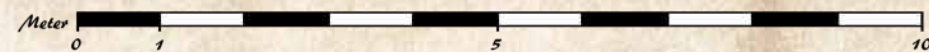
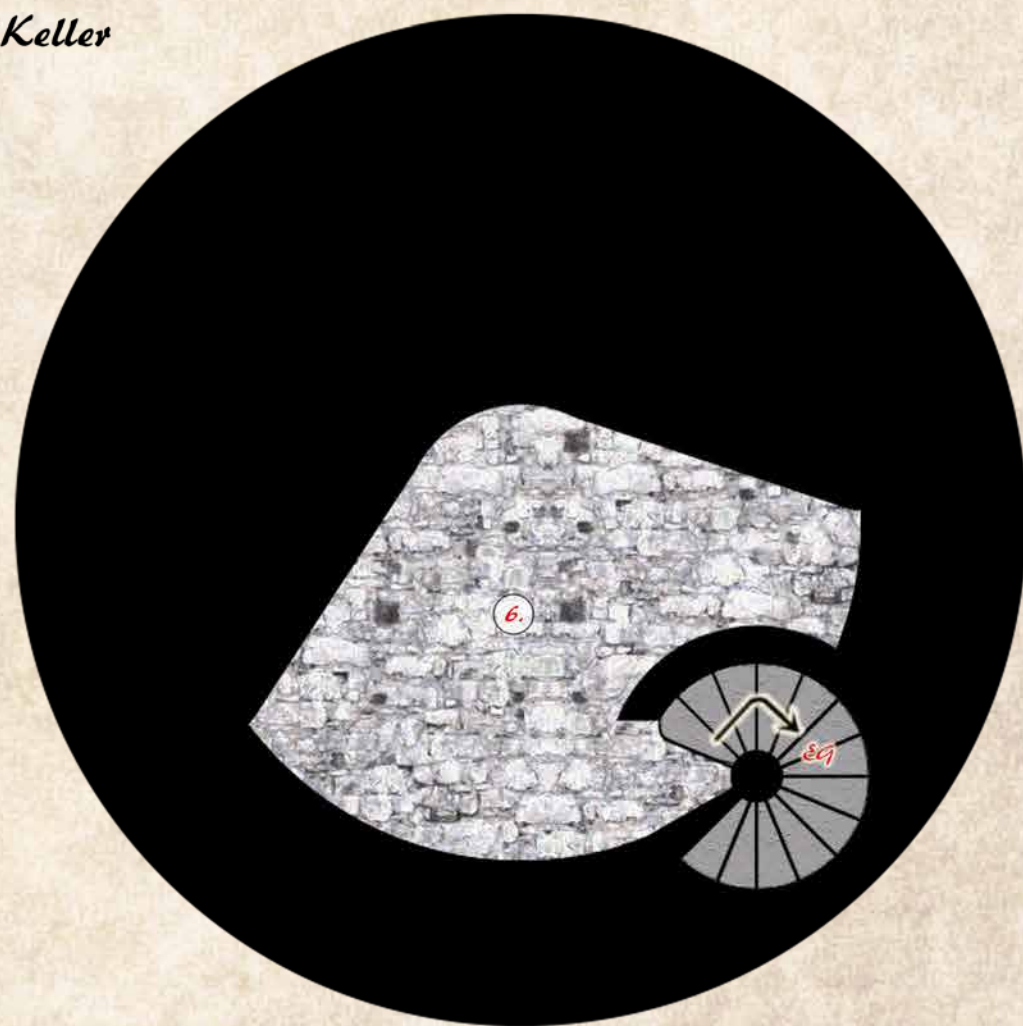
3. Obergeschoss



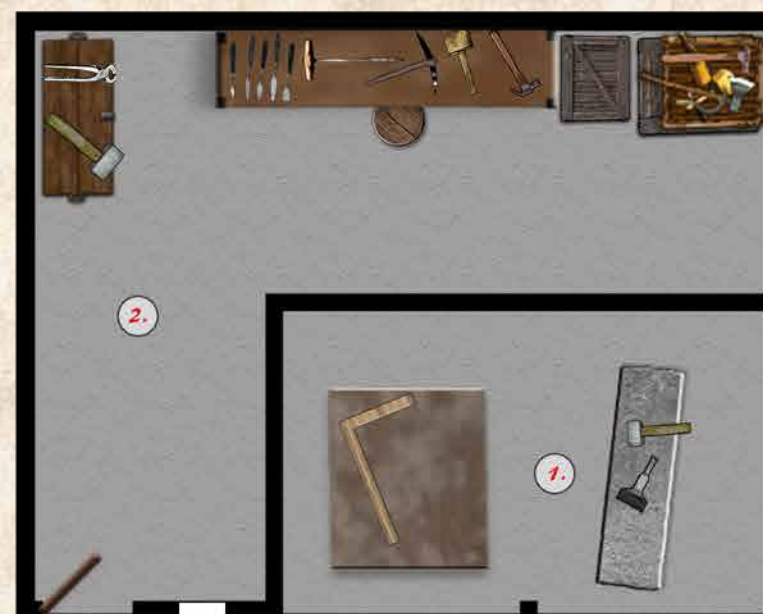
4. Obergeschoss



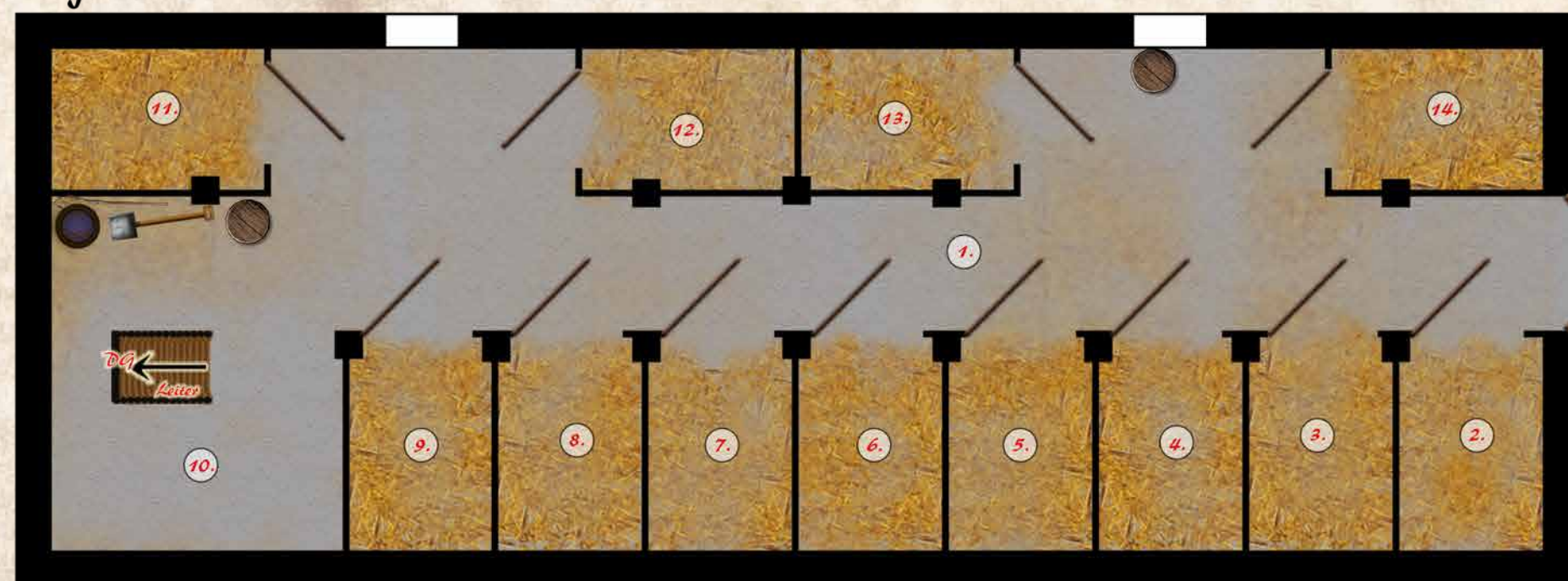
Keller



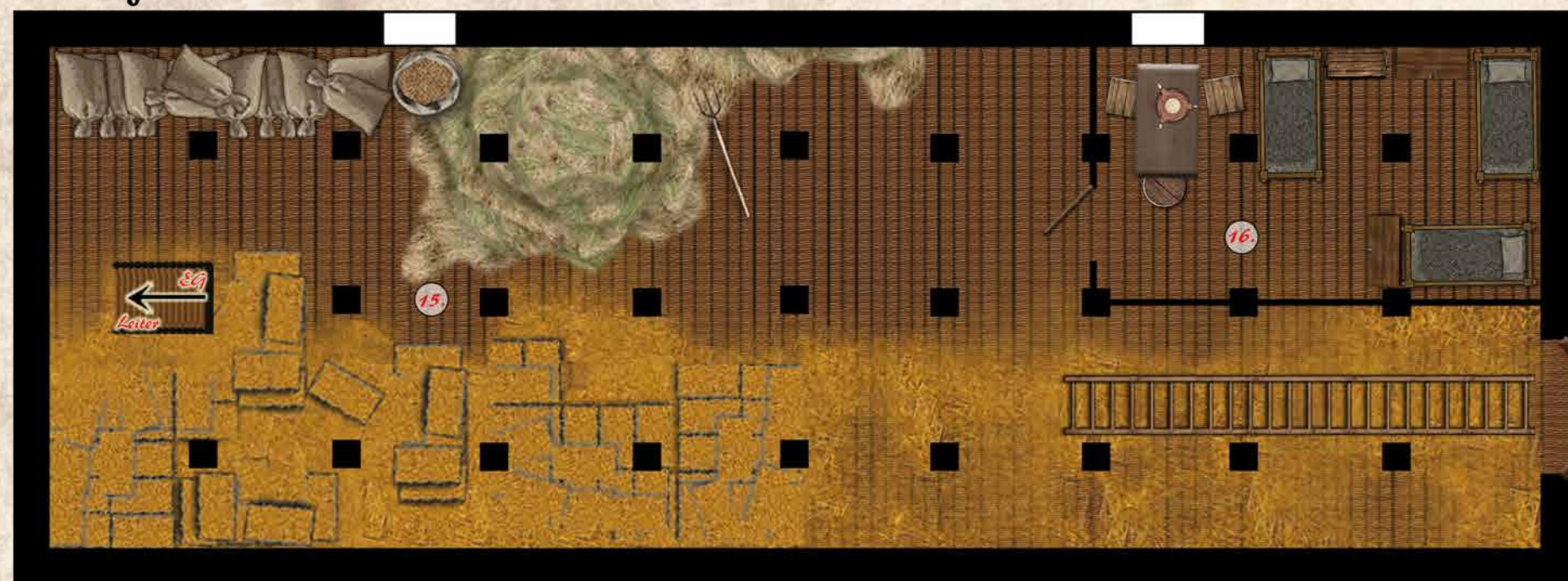
Erdgeschoss



Erdgeschoss



1. Obergeschoss





Meter 0 1 5 10

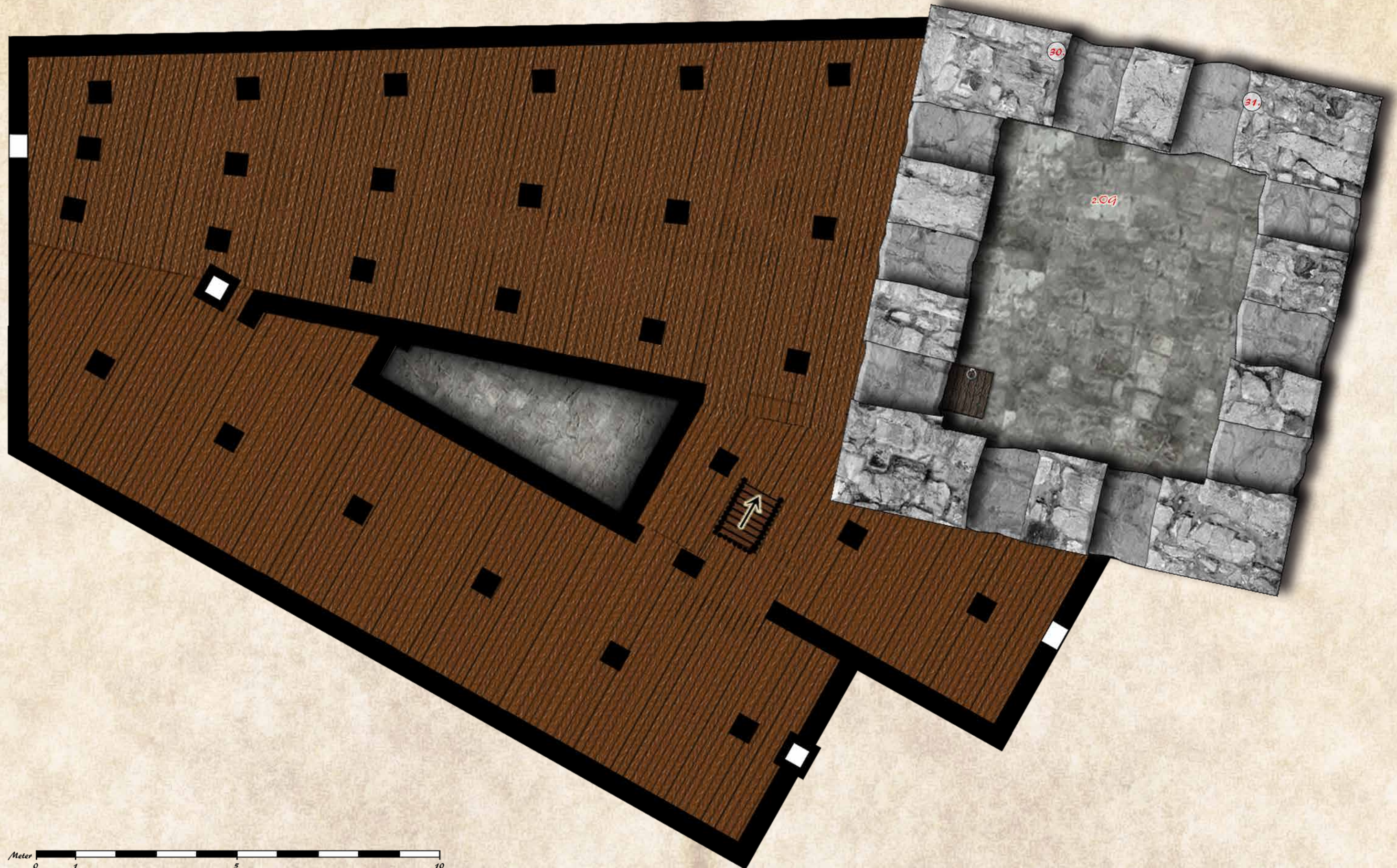
1. Obergeschoss



2. Obergeschoss



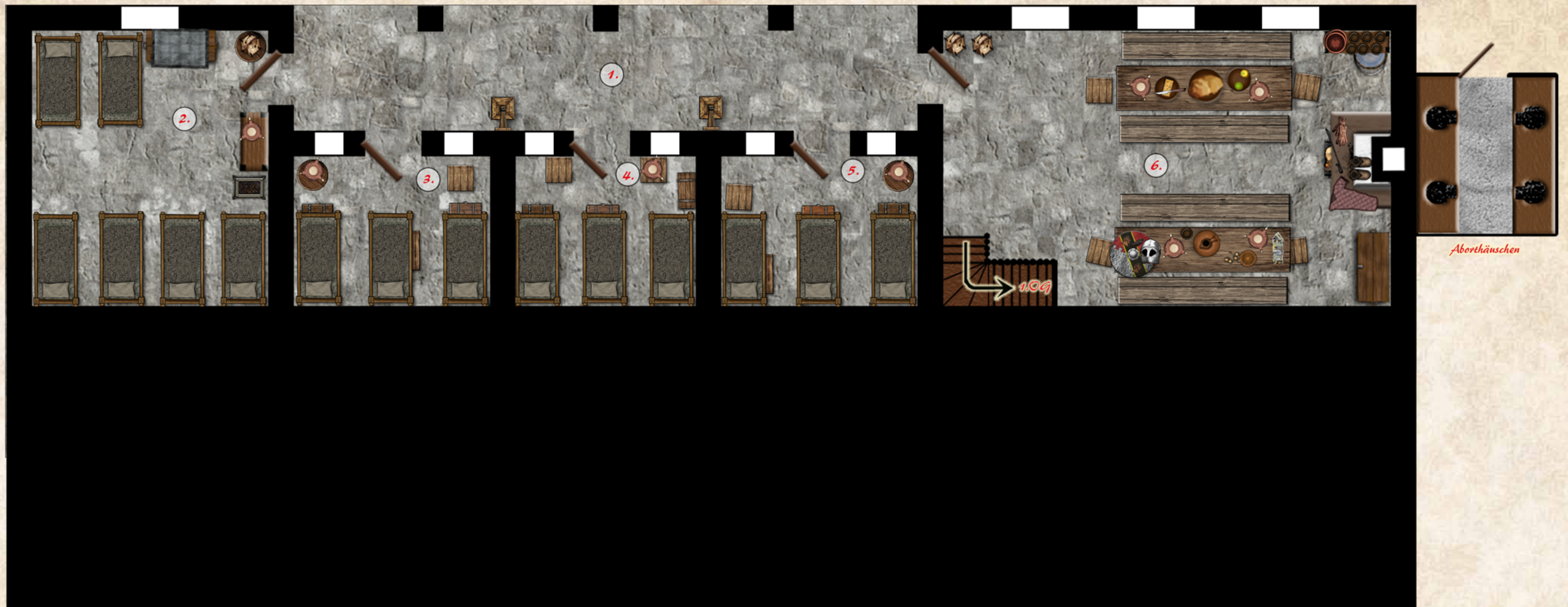
Dachgeschoss





Meter 0 1 5 10

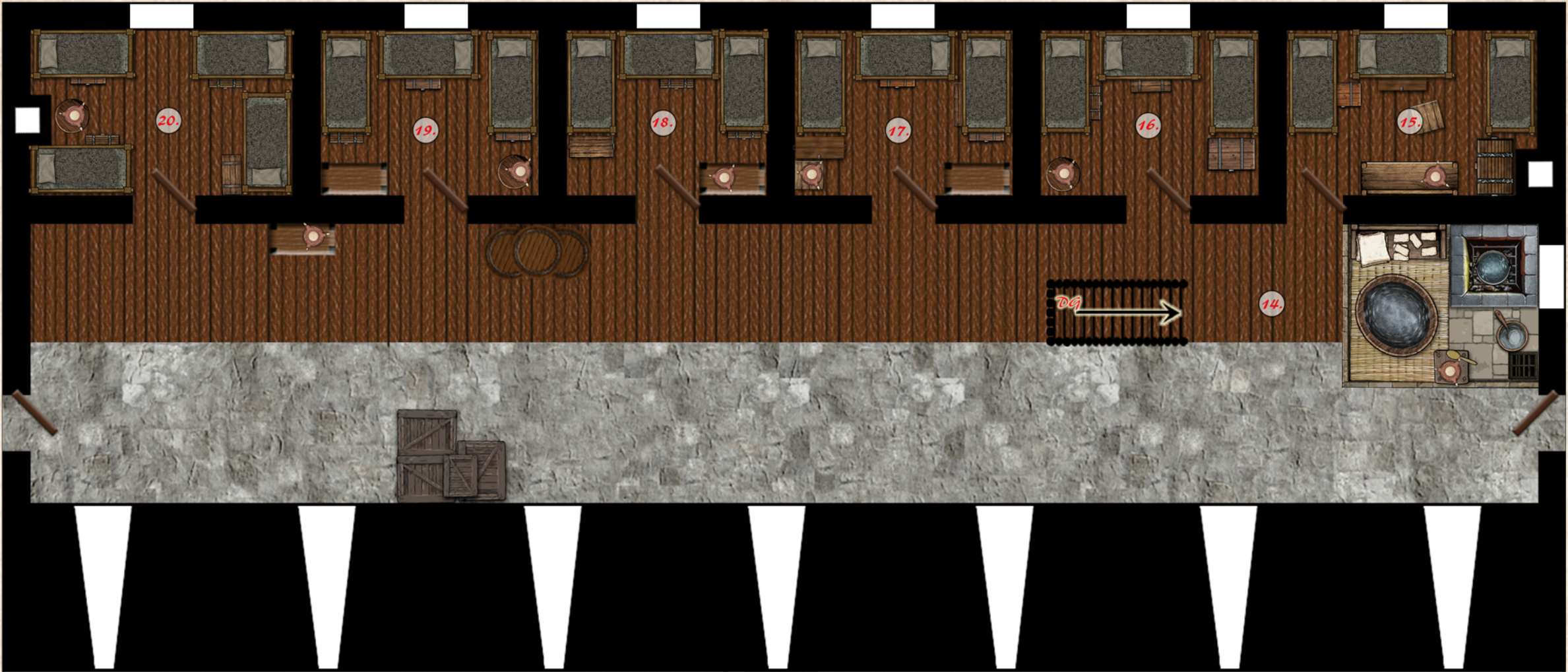
Erdbgeschoss



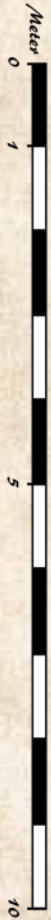
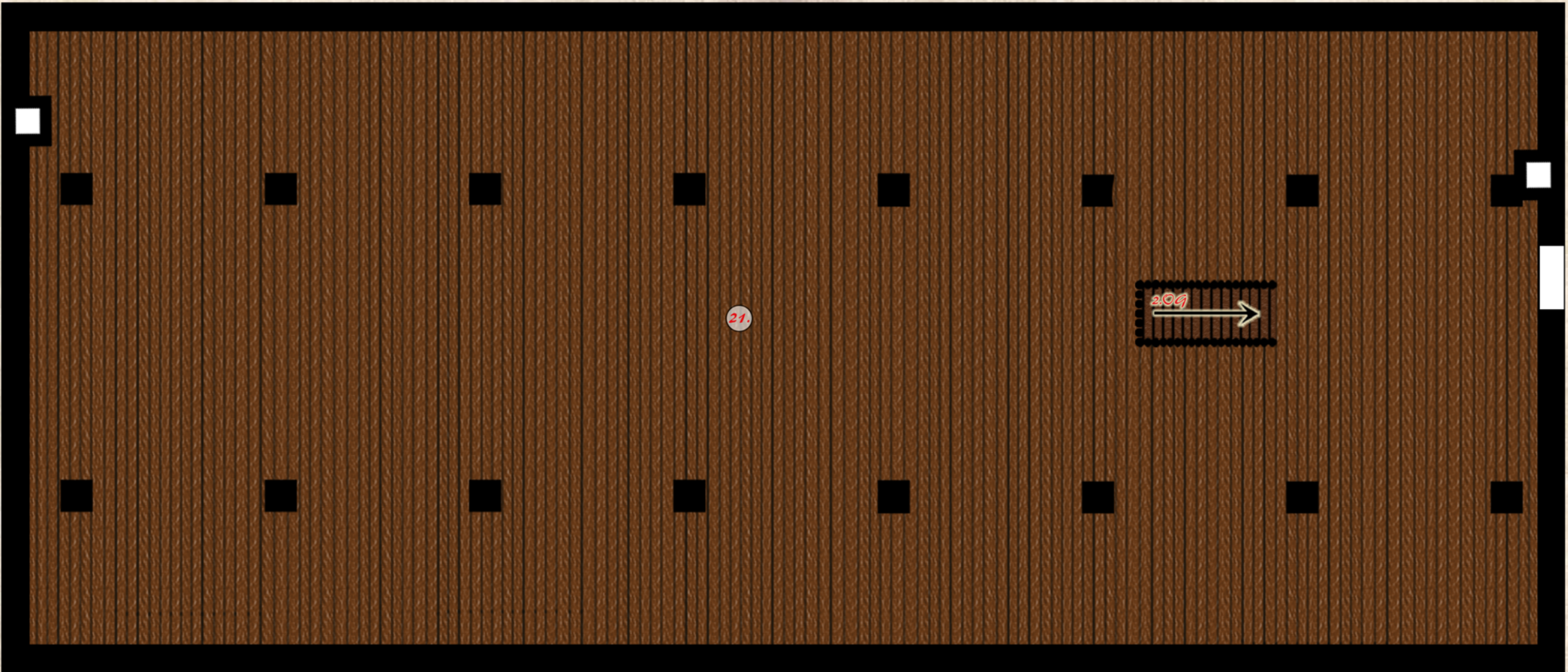
1. Obergeschoss



2. Obergeschoss



Dachgeschoss

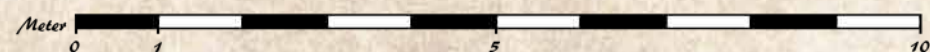


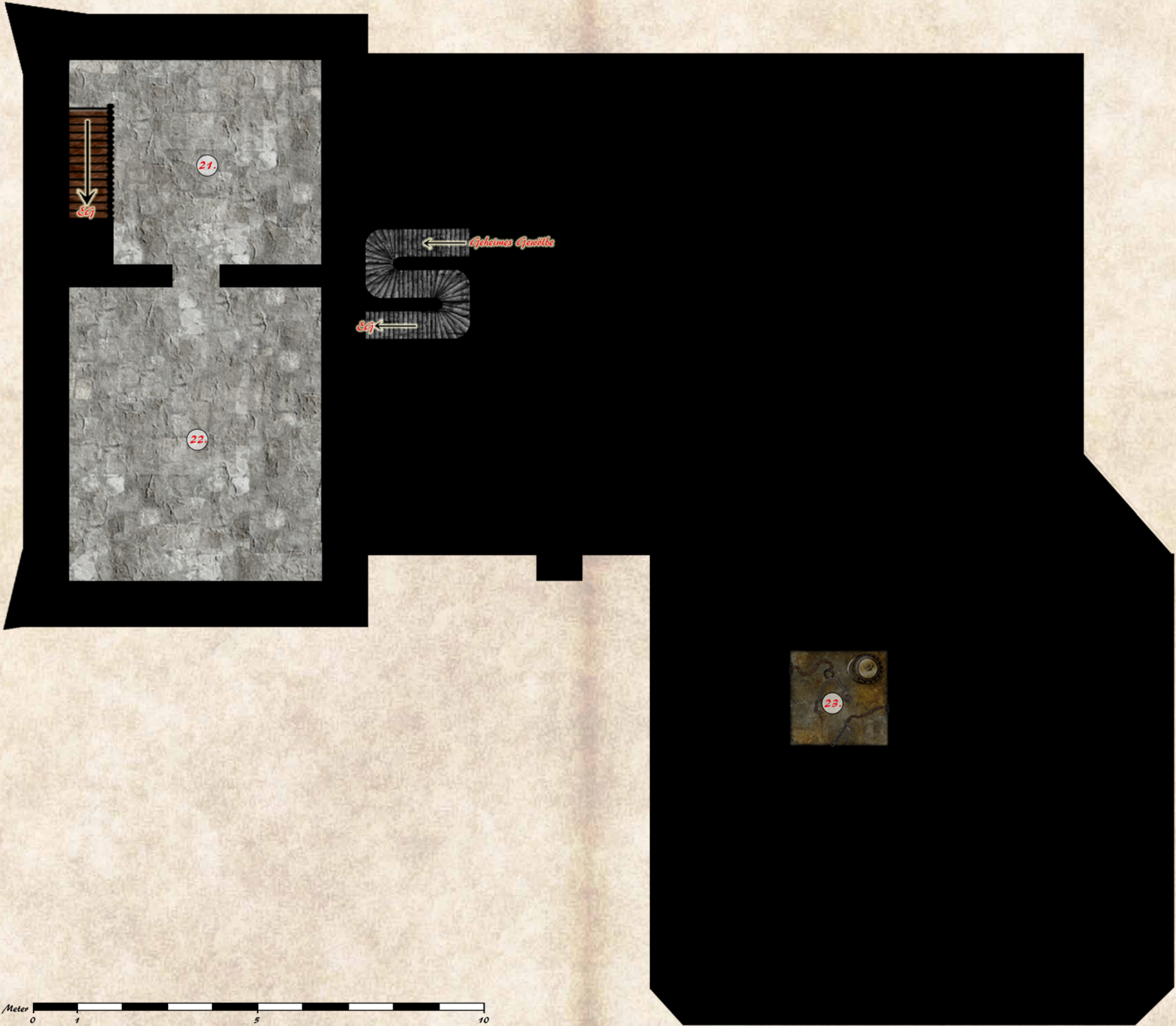


1. Obergeschoss

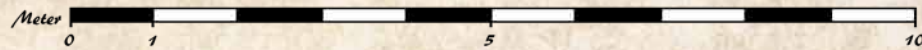
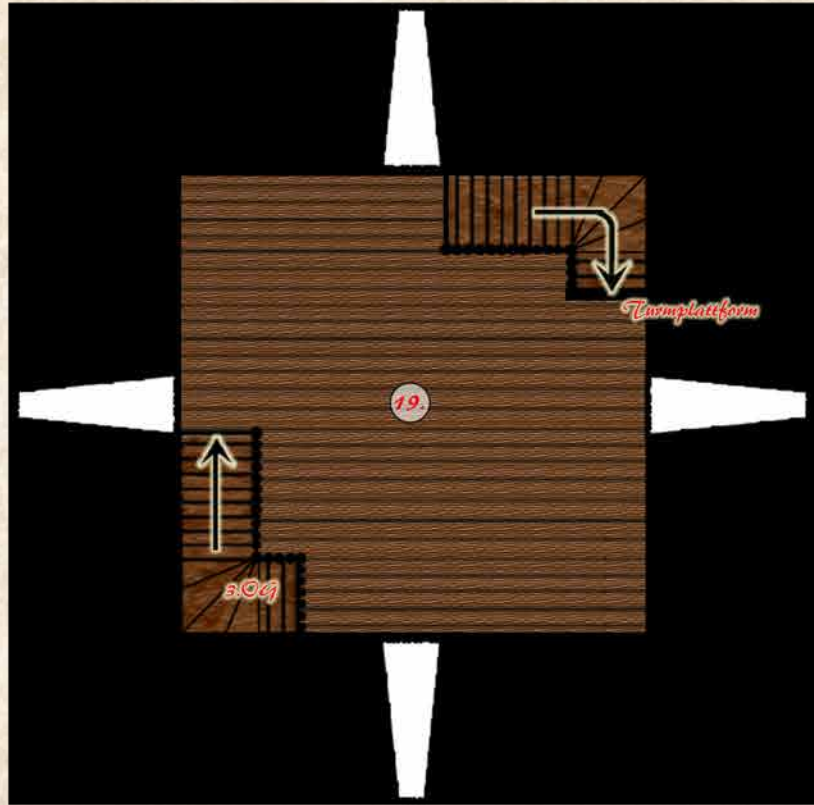


2. Obergeschoss / Dachgeschoss

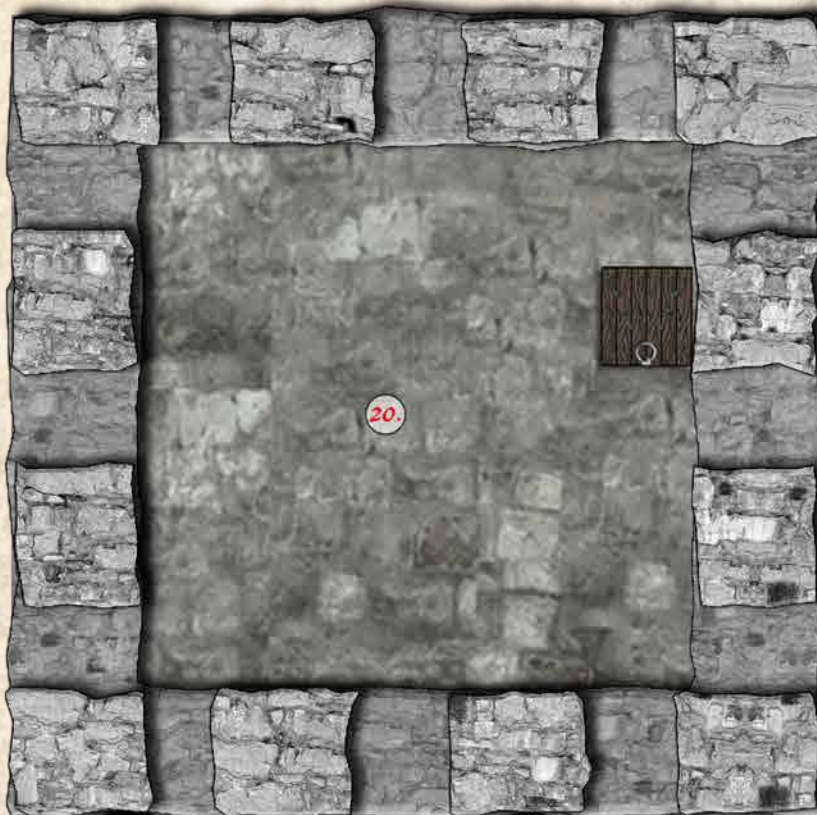




4. Obergeschoss



Turmplattform



Geheimgang zum Gewölbekeller

Hinter dem hüfthohen Relieffries im Schlafgemach des Burggrafen verbirgt sich ein schmaler Durchgang, kaum sechzig Zentimeter breit, verborgen in der massiven Außenmauer. Schon nach der Schwelle knickt der Gang nach links ab. Die Luft ist still und schwer, erfüllt vom dumpfen Geruch jahrhundertalter Mauern, Staub und kaltem Öl. Die Treppe fällt steil ab. In engen Windungen und kurzen, verwinkelten Abschnitten schraubt sie sich durch das Mauerwerk. Vorbei an dunklen Wänden, deren grobe Steinblöcke stellenweise rußgeschwärzt sind.

Die Stufen der manchmal mühsam begehbaren und dann schon fast leiterartigen Treppe sind unregelmäßig hoch und unterschiedlich tief, teils schmal, teils ausgetreten – wer hastig ist, stolpert leicht. Man muss sich beim Hinabsteigen bisweilen am Mauerwerk abstützen. Ein Fehltritt ist kaum aufzuhalten. Hinter jeder Kurve verliert sich der Blick – kaum zwei, drei Meter weit reicht das Licht einer Lampe, dann verschlucken Dunkelheit und Mauer die Sicht. Das Gewirr aus Windungen, Kehren und Richtungswechseln raubt bald jedes Gefühl für Orientierung. Man weiß nie genau, in welche Himmelsrichtung man sich bewegt. Nur eines ist offenkundig: Es geht tief hinab. Arme und Schultern scheuern mal links und mal rechts an den rauen Wänden. Die Decke ist niedrig, selbst ein Mensch mittlerer Größe muss den Kopf einziehen, um nicht an die kalten Steine zu stoßen.

Staub liegt in den Ecken, vermischt mit toten Insekten und feinen Sandkörnern, die von der Mauer rieseln. Selbst wer keine Furcht vor Enge kennt, spürt, wie sich die Luft drückend auf die Brust legt. Jeder Schritt hallt dumpf zurück, gefangen zwischen Stein und Stille, und selbst das eigene Atmen klingt hier fremd – wie das eines anderen, der einem dicht auf den Fersen folgt. Am Ende der letzten, besonders steilen Stufen durchbricht der Gang die Mauer eines Gewölbekellers. Der letzte Meter der Treppe ragt frei in den Raum hinein, ehe sie endet.

Abmessungen des Geheimgangs

- Länge: circa 30 Meter
- Breite: circa 0,60 Meter
- Höhe: circa 1,60 m
- Neigung: zwischen 30° - 40°

Abfolge der Geraden und Kurven

1. Kurve 90° links
2. Gerade
3. Kurve 180° rechts
4. Gerade
5. Kurve 90° rechts
6. Gerade
7. Kurve 90° links
8. Gerade
9. Kurve 90° links,
10. Gerade
11. Kurve 180° links
12. Gerade
13. Kurve 90° links
14. Gerade

Wächterstein im Geheimgang

In einer steinernen Treppenstufe (siehe 1. im Plan rechts) gleich am Beginn der Treppe innerhalb der ersten Geraden ist ein von Kaelthûn geschaffener magischer Wächterstein eingelassen. Er erkennt jede Bewegung lebender Wesen innerhalb des Ganges bis 2,5 Meter nach oben und unten. Magische Unsichtbarkeit oder Verhüllungszauber verhindern die Auslösung nicht, sofern der Körper physisch im Raum agiert.

Auslöser

Betrifft jemand den Bereich, der nicht einen der Ringe des Kaelthûn trägt, wird der Träger des *Belmiorischen Rings* – derzeit ist das der

Burggraf Akin Achatusk – sofort mental alarmiert und erwacht, falls er schläft – egal, wo er sich befindet. Der Alarm wird als drängender Gedanke oder plötzlicher Schreck empfunden, nicht als Stimme. Bei Schlafenden führt er zu abruptem Erwachen und einer kurzen Phase klarer Wahrnehmung. Bewusstlose bringt die Warnung nicht in den Wachzustand zurück.

Magische Analyse

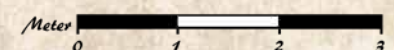
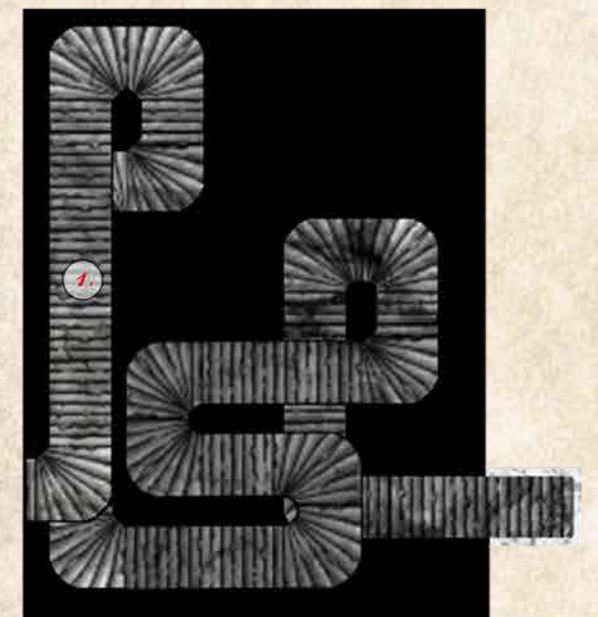
Der Stein selbst wirkt wie gewöhnliches Gestein; nur starke Zauber zum Entdecken und Analysieren von arkaner Magie können die subtile, in das Gestein eingebettete Aura erkennen.

Zerstörung

Der Warnstein ist extrem widerstandsfähig (Härte wie Granit). Eine Zerstörung erfordert gezieltes, langes Meißeln oder mächtige Magie. Wird er beschädigt, erlischt die Wirkung augenblicklich.

Wirkungsdauer

Der Stein wirkt permanent, ohne dass erneut ein Zauber gesprochen werden muss, und reagiert automatisch auf unbefugte Eindringlinge. Die magische Wirkung ist an den *Belmiorischen Ring*, nicht an eine bestimmte Person, gebunden, sodass sie über Generationen hinweg zuverlässig bleibt.



Geheimes Gewölbe

