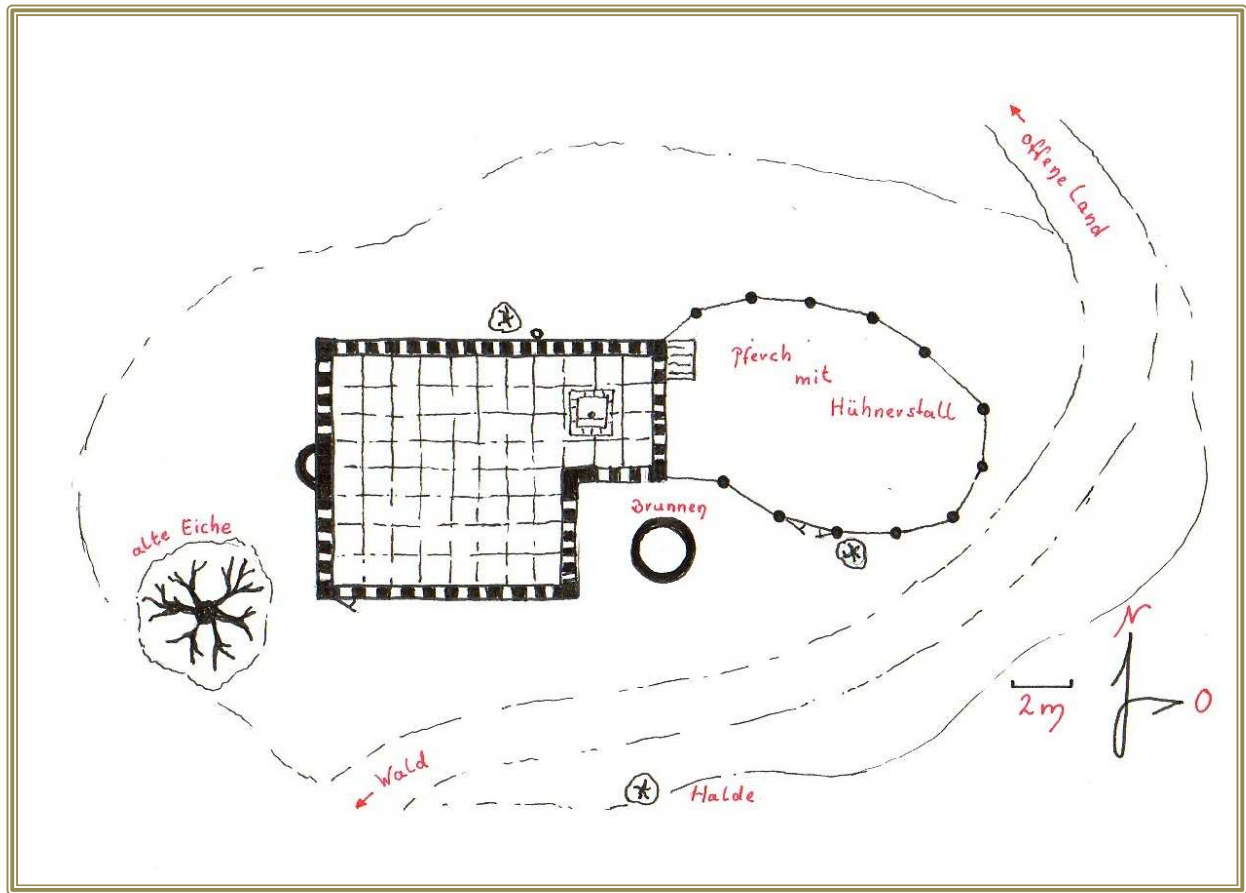


Der alte Grenzturm

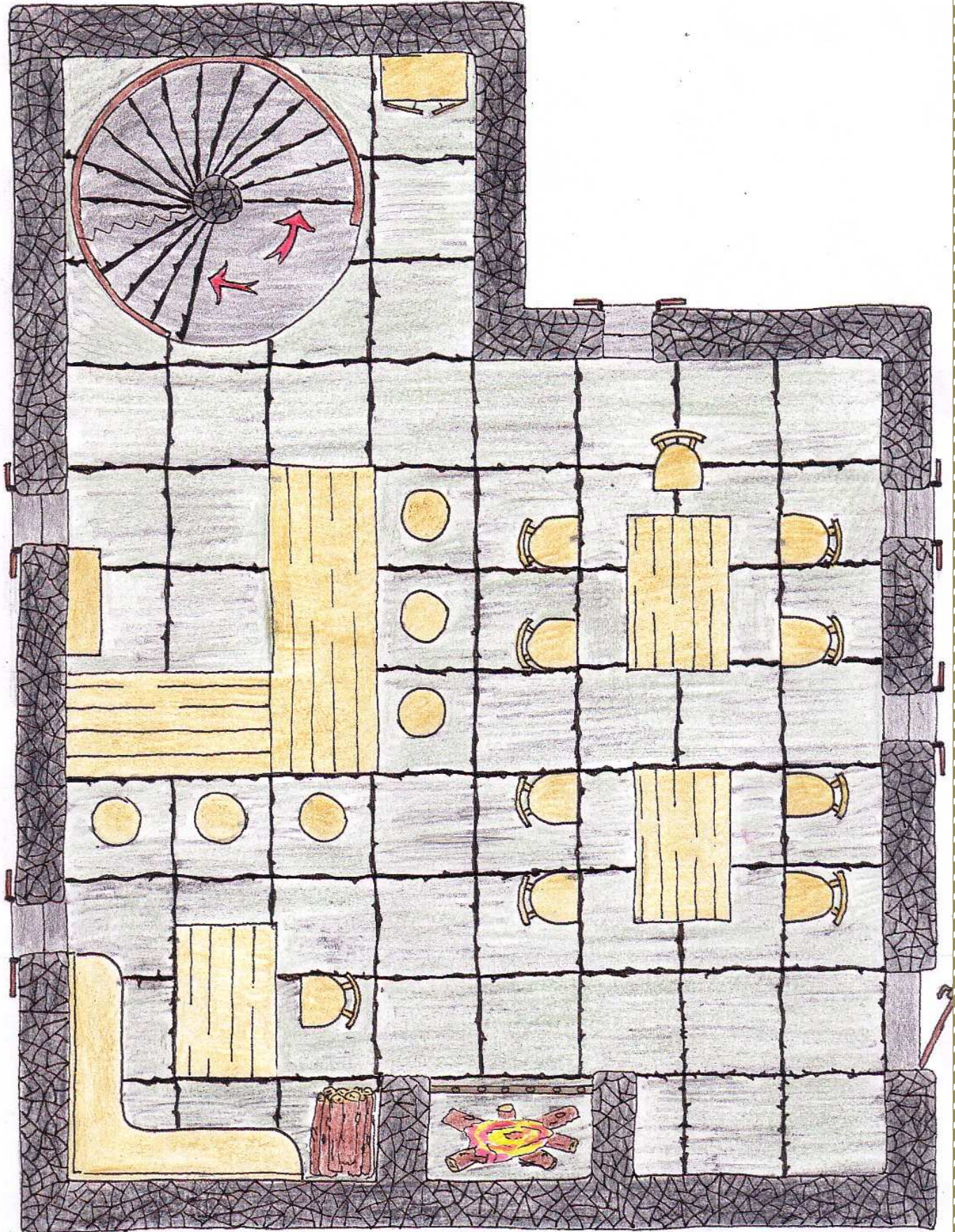
Übersichtskarte:



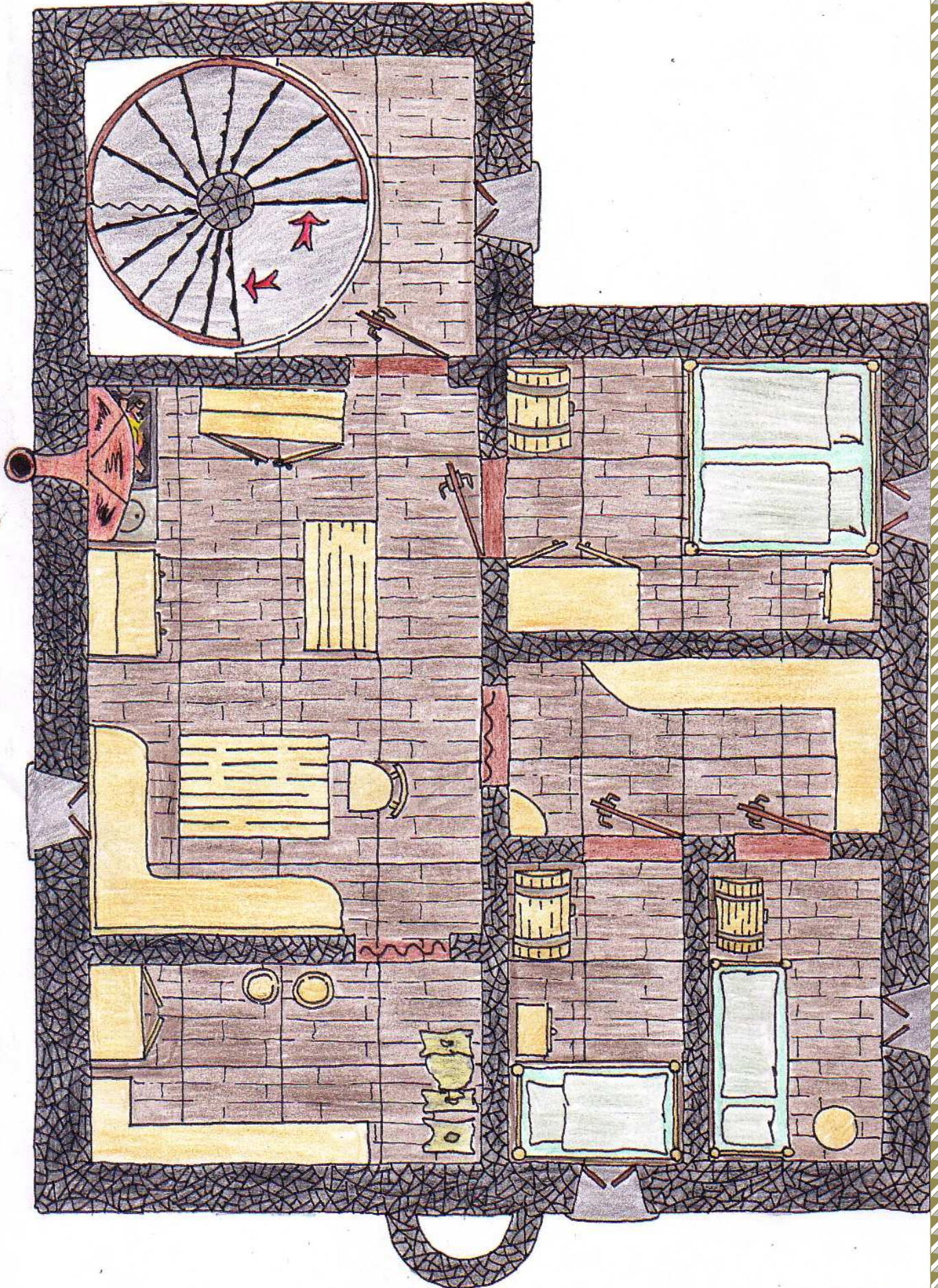
Ich habe mir gedacht, ein alter Grenzturm, der heute als Herberge genutzt wird, ist ein schöner Ort für kleine Szenarien. Um ihn mit etwas Besonderem aus seiner Vergangenheit zu versehen, weist der Keller eine Geheimtür zur ehemaligen Folterkammer auf. Um Spieler nicht gleich darauf zu stoßen, ist der Hauptkellerraum so gezeichnet, dass die Geheimtür nicht gleich zu erkennen ist und man den Plan den Spielern ohne Bedenken zur Verfügung stellen kann.

Alle Turmetagenpläne sind so dargestellt, dass sie in Verbindung mit Spielfiguren genutzt werden können. In Kampfsituationen, wie z.B. einer Wirtshausschlägerei werden die eingezeichneten Möbelstücke sicher zu einigen Komplikationen führen. Dies ist auch beabsichtigt und gewollt.

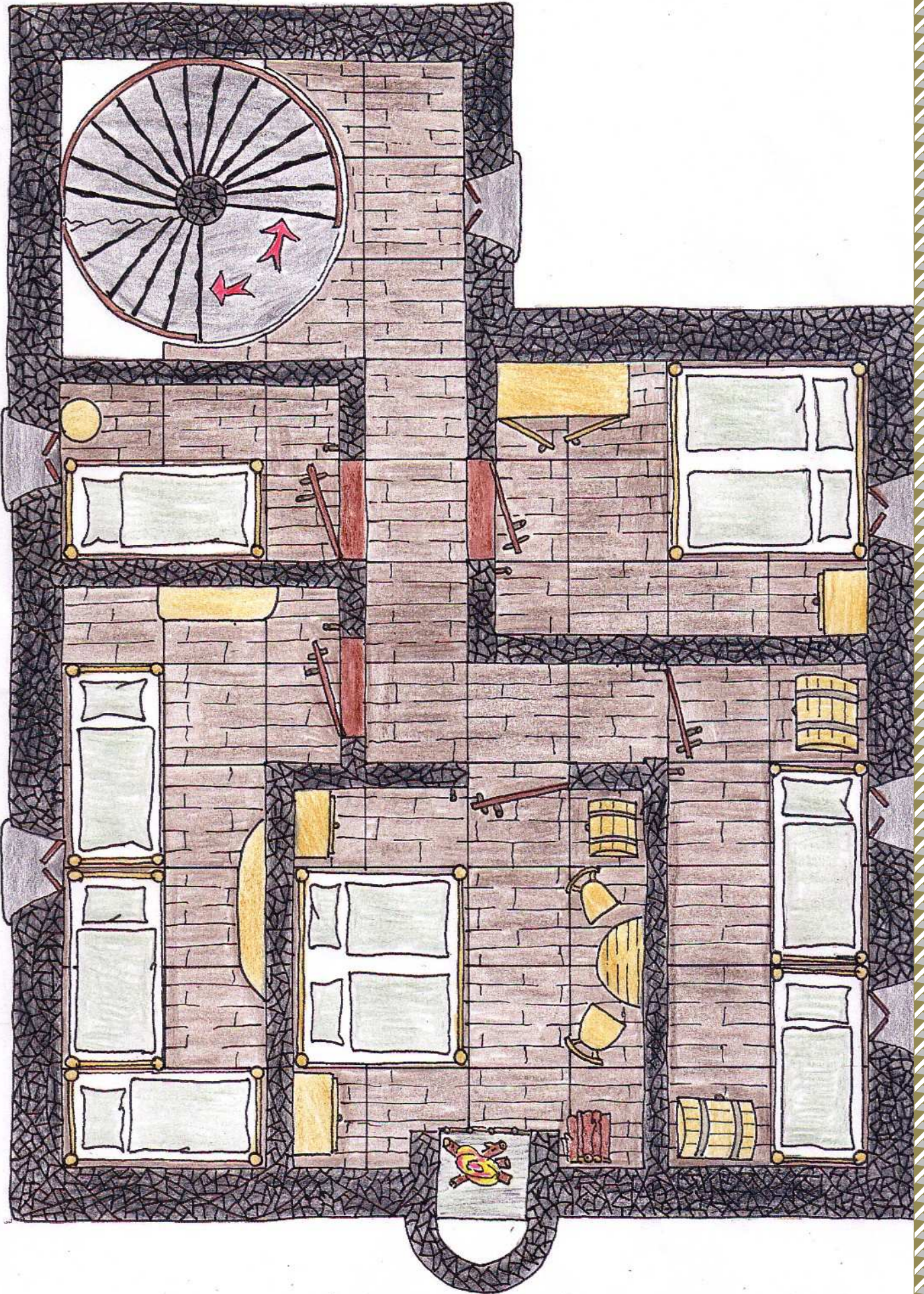
Erdgeschoss (Gastraum der Herberge):



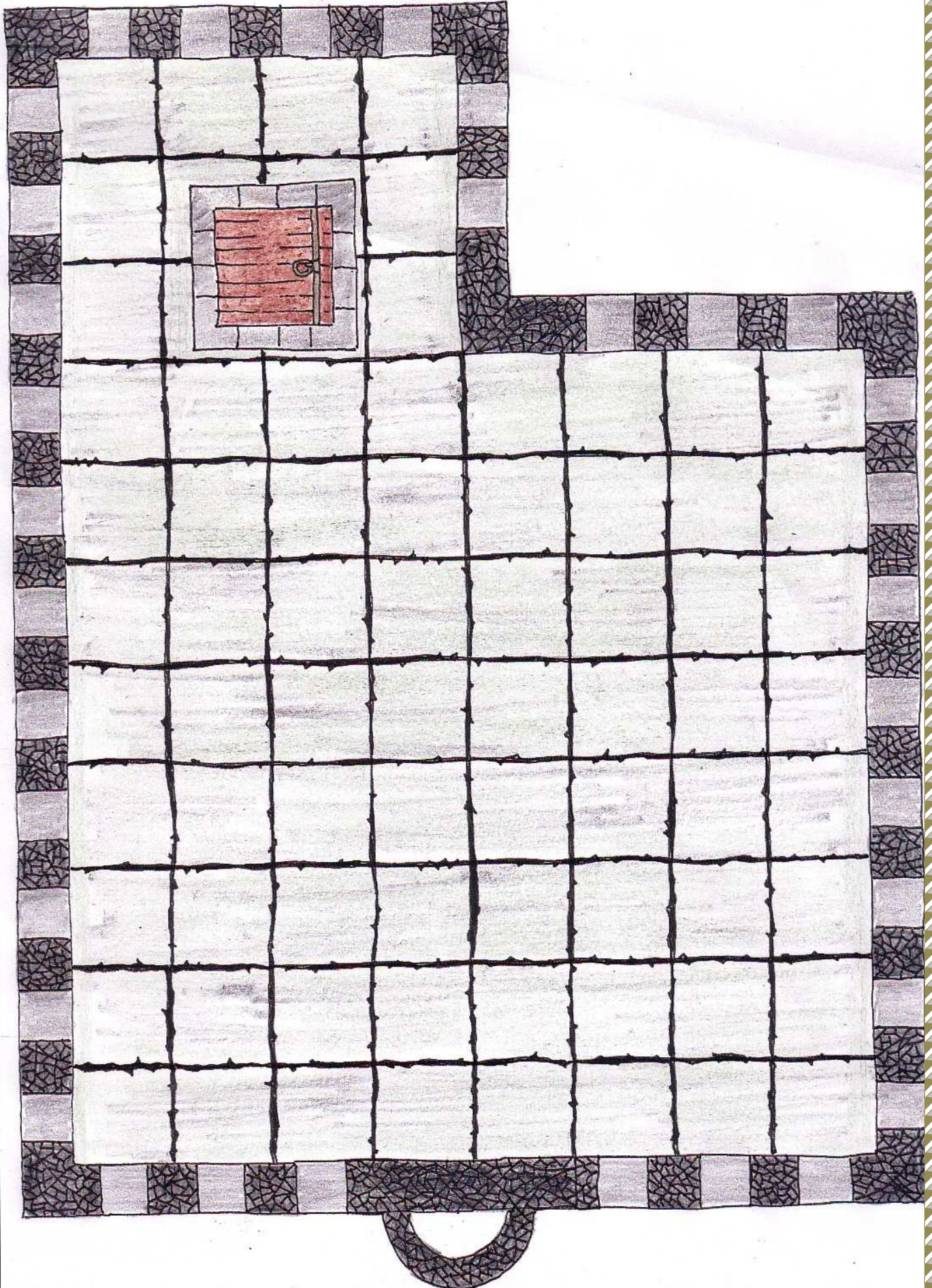
Erste Etage (Wohnbereich der Wirtsfamilie):



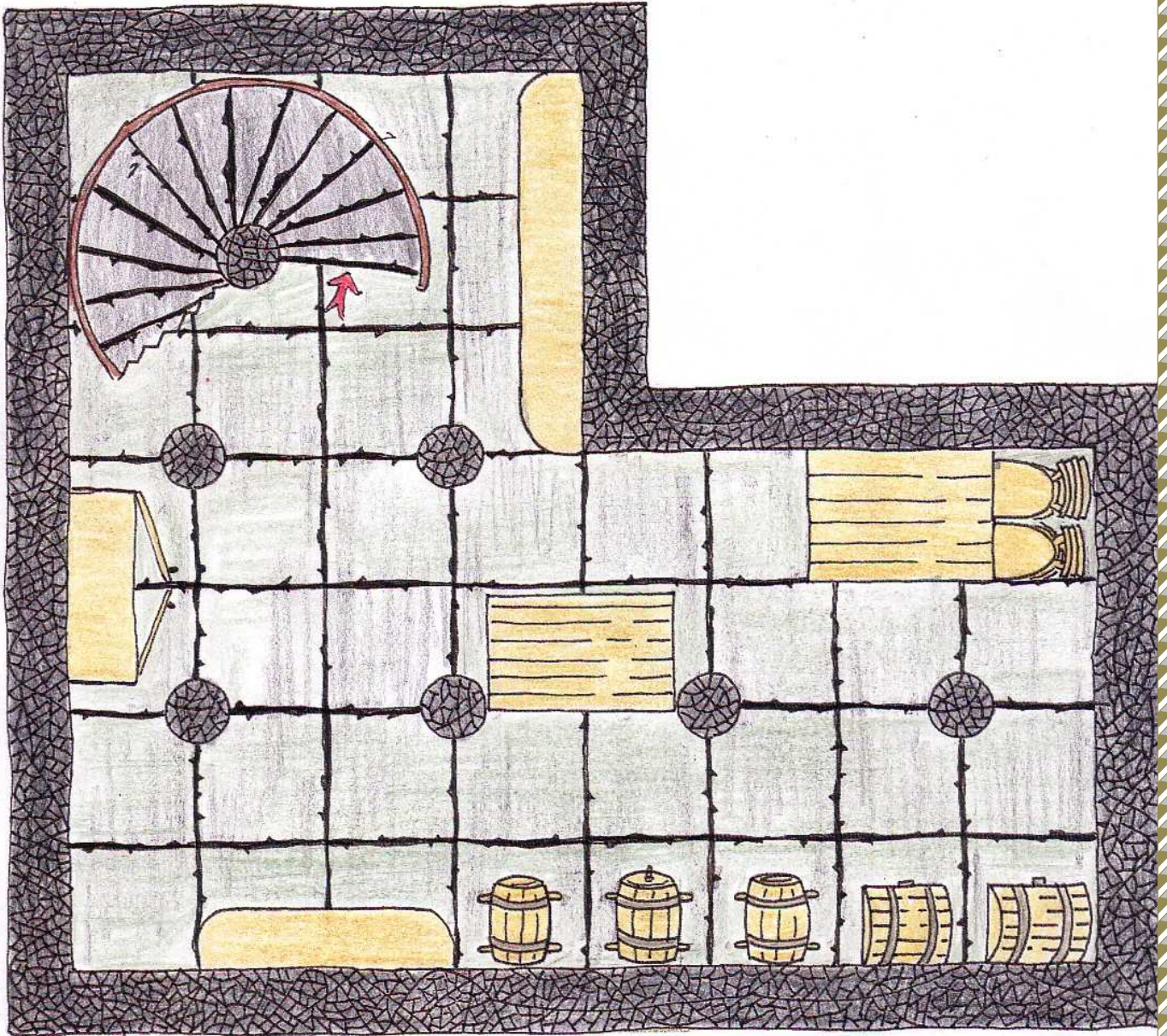
Zweite Etage (Gästezimmer):



Dritte Etage (Turmdach):



Turmkellergeschoß (Lagerbereich der Herberge):



Die Wand hinter dem Regal ist absichtlich massiv dargestellt, nach Entdeckung der Geheimtür zur Folterkammer kann deren Plan überlappend angelegt werden.

Turmkellergeschoß (alte Folterkammer hinter dem Regal des Lagerbereiches):

