

Die Jagd nach dem Grünen Juwel vom Sabil



Teil I der Geschichte des Grünen Juwels

ein Midgard-Abenteuer
für die Grade 10 bis 20
Version 0.8

von
Frank Heidebrunn
alias
Mogadil



Inhalt

Vorwort.....	4
Die Vorgeschichte.....	4
Allgemeines.....	4
Das Grüne Juwel.....	4
Die Entstehung des Grünen Juwels	4
Meister Sargolas	5
Das Grüne Juwel heute	5
Der Grund für das Abenteuer.....	6
Die Begegnung in den Bergen.....	6
Das alte Gasthaus	7
Im Gasthaus	8
Das Magierzimmer.....	8
Das Pergament.....	10
Die Reise	10
Nachforschungen	11
Im Delta des Sabil.....	12
El-Haripara.....	12
Die Forschungsstation.....	12
Al Butakh	13
Die Quelle des Lichts.....	14
Durch die Wüste	15
Ein Drache in der Wüste	15
Drache in Sicht	15
Das Geheimnis des Drachen	16
Der Eingang.....	16
Einzug in die Halle.....	17
Die Prüfung.....	19
Der Gang.....	20



Der Scheiber.....	20
Die erste Tür.....	20
Die zweite Tür.....	21
Die dritte Tür.....	21
Die vierte Tür.....	22
Die fünfte Tür.....	22
Keine Tür?.....	22
Fallgrube oder nicht Fallgrube, das ist hier die Frage	23
Ein Knick im Gang.....	24
Die Kugelbahnstation.....	25
Die Kammer mit zwei Ausgängen.....	27
Der Weg ohne Anfang und Ende.....	27
Die acht Türen	27
Die Grüne Grotte.....	29
Und jetzt durch's Portal?.....	30
Handout 1 – Der merkwürdige Brief (in Maralinga).....	31
Handout 2 – Das Gasthaus im Berg.....	32
Handout 3 – Die Grüne Halle	32
Handout 4 – Die Kammer der acht Türen.....	33
Handout 5 – Die Grünen Grotte.....	33
Handout 6 – Die Portale des Grünen Juwel	34
Handout 6 – Die Portale des Grünen Juwel	34
Handout 7 – Der Drache	35



Vorwort

Dieses Abenteuer ist entstanden aus der Überlegung, wie man ein Dungeon in Midgard konstruiert, das aus einem völlig logischen Grund einen Dungeon-Aufräum-Trupp hat. Deshalb kann dieses Abenteuer mehrfach von verschiedenen Gruppen gespielt werden, die sich hinterher darüber unterhalten können, ohne dass die Gespräche unlogisch werden.

Da dieses Abenteuer großen Anklang gefunden hat, und ich es entsprechend schon oft geleitet habe, schreibe ich es jetzt nieder, damit auch andere Spieler, die nicht auf den üblichen Midgard-Cons erscheinen, etwas davon haben.

Ich würde mich über Spielberichte, natürlich insbesondere der Spielleiter freuen. Auch Hinweise, was in der Beschreibung ergänzt/geändert werden sollte wären hilfreich, da dies das erste Abenteuer ist, das ich schriftlich ausarbeite.

Das Abenteuer ist im Wesentlichen für magisch begabte Abenteurer (Magier, Hexer, Magister, Priester, ...) geschrieben. Wer nicht zaubern kann wird hier in weiten Teilen weniger zu tun haben. Mitdenken darf aber natürlich jeder. Bei zu geringen Graden, insbesondere bei den Zauberern, könnte es schwierig werden das Ziel zu erreichen.

Die Vorgeschichte

Zunächst ein Hinweis: In der Vorgeschichte gehe ich auch auf Informationen ein, die den Spielern auch nach dem Abenteuer nicht zur Verfügung stehen (sollten). Diese beziehen sich auf den Hintergrund und damit auch auf Nachfolgeabenteuer. Ich rate daher auch Spielern, die diesen ersten Teil gespielt haben davon ab hier zu lesen.

Allgemeines

Dieses Abenteuer ist als eintägige Geschichte für einen Con geschrieben. Sollte es in anderem Rahmen gespielt werden kann es hilfreich sein, wenn einige Szenen nicht direkt aufeinander folgen, sondern die Reise dazwischen mit Ereignissen anderer Art ergänzt wird. Darüber hinaus kann das Dokument, welches alles auslöst (siehe Handout 1), auch auf anderem Wege als in „Die Begegnung in den Bergen“ geschildert in die Hände der Spieler gelangen.

Das Grüne Juwel

Die Entstehung des Grünen Juwels

Im Jahre 1180 nL hatten die Seemeister ihre Hauptstadt von Candranor nach Thalassa verlegt, als diese bei einem Sklavenaufstand in Schutt und Asche gelegt worden war. Dennoch behielt Candranor als einzige große Stadt der Valianischen Inseln einige



Bedeutung. Politisch spielte die Stadt aber in jener Zeit keine Rolle im Valianischen Reich. Dies führte dazu, dass immer mehr der Seemeister, die sich nicht mit der Hohen Politik beschäftigen wollten in Candranor lebten. Heutzutage verbinden die meisten Gelehrten die Seemeister automatisch mit den beiden großen politischen Strömungen der Grauen Meister und der Dunklen Meister (auch Schwarze Meister). Es gab aber zu allen Zeiten auch eine große Anzahl an Seemeistern, die nicht zu diesen Gruppierungen gehörten. Einige dieser Seemeister fanden sich aber auch zu unterschiedlichen Gruppen zusammen. Da diese politisch nicht von Bedeutung waren, sind in den Archiven kaum Hinweise darauf zu finden.

Eine dieser heute kaum noch bekannten Gruppen entstand im Jahre 1542 nL in Candranor, als ein gelangweilter, aber fähiger Seemeister, der sich nicht mit der Politik beschäftigen wollte (also ein reicher Dandy mit zu viel Zeit), einige Freunde einlud. Sie gründeten einen Geheimbund mit dem Namen „Grünes Juwel“. Gemeinsam beschlossen Sie, dass sie weitere, neue Mitglieder nur aufnehmen würden, wenn diese eine Reihe von Tests bestehen konnten. Und so ersonnen Sie eine Reihe von Aufnahmeprüfungen, die darin gipfelten den geheimen Clubraum des Grünen Juwels zu entdecken und zu erreichen.

Meister Sargolas

Es verwundert nicht, dass auch in vielen der Gruppierungen von Seemeistern, die nicht politisch aktiv waren, einige Mitglieder vertreten waren, die hofften diese Gruppen dennoch politisch einsetzen zu können. Außerdem ergriff eine Reihe von zunächst neutralen oder desinteressierten Seemeistern bei Ausbruch des Krieges im Jahre 1558 nL die eine oder andere Partei. Und so verwundert es nicht, dass auch im Grünen Juwel ein Seemeister Mitglied war, den wir heute zu den Grauen Meistern zählen.

Bekannt unter dem Namen Sargolas war dieser bei Ausbruch des Krieges Mitglied des Senats in Thalassa und hatte als solcher ein Stadthaus in Thalassa. Zum Grünen Juwel war er bereits 1543 nL gestoßen, als diese die Anlagen für Ihre Prüfungen planten und dafür einen Experten für Portale benötigten, damit dieses unbeobachtet erfolgen konnte.

Das Grüne Juwel heute

Mit Ausbruch des Krieges der Seemeister verlor das Grüne Juwel zunächst die sowieso nie allzu große Bedeutung und dann auch die Mitglieder eines nach dem Anderen. Bis heute hat man nichts mehr von diesem Geheimbund gehört und seine geheimen Treffpunkte und Anlagen sind über die Jahrhunderte völlig in Vergessenheit geraten.



Sargolas hingegen überlebte zusammen mit einigen wenigen anderen Grauen Meistern den Krieg und lebt noch heute auf den Nebelinseln. Das hat jedoch in diesem ersten Teil noch keinerlei Bedeutung.

Der Grund für das Abenteuer

Im Jahr 1543 nL, in dem der Großmeister Rhadamanthus den Seemeister Alchessamiore zum Hohen Seemeister von Candranor ernannte, um ihn aus Thalassa los zu werden, begannen die Arbeiten an dem Dungeon, dass die Spieler in diesem Abenteuer erkunden werden. Der Bau dauerte aufgrund der Geheimhaltung etwas über 4 Jahre und wurde im Jahr 1547 nL fertiggestellt. Daraufhin verbreiteten die Mitglieder den „Reisebericht“ (siehe Handout 1) um eine Spur zu legen.

Die Begegnung in den Bergen

Im Gebirge zwischen Alba und Chryseia gibt es einige wenige Pässe, die für größere Wagen nicht geeignet sind. Dementsprechend werden diese nicht allzu oft genutzt. Das bedeutet aber nicht, dass diese unbekannt oder verlassen wäre. Auf einem dieser Pässe ergibt es sich eines Sommerabends, dass sich die Spielercharaktere an der einzigen zum Lagern geeigneten Stelle weit und breit treffen. Es handelt sich dabei um einen Felsüberhang, der bei einer Höhe von ca. 80 m etwa 5 bis 6 m überhängt. Das genügt immerhin, um nahe am Felsen trocken zu lagern. Da ein Gewitter naht werden das sicherlich alle Reisenden nutzen wollen. Wie an solchen Stellen üblich liegt ein nicht unwesentlicher Haufen Feuerholz bereit. Der erfahrene Reisende benutzt so viel er eben benötigt und ersetzt es durch in der Umgebung frisch gesammeltes, meist feuchtes Holz.

Kennen sich die Charaktere können Sie zusammen ankommen. Ist dies nicht der Fall treffen sie alle nach und nach noch vor dem Dunkelwerden ein. Der Überhang ist von Weg aus nicht zu sehen. Es gibt aber eindeutige Zeichen am Weg, die auf den Lagerplatz wenige Meter neben dem Hauptweg hinweisen. Folgt man dem Seitenweg vom Hauptweg kommend wenige Meter am Felsüberhang vorbei weiter, so sieht man in ca. 50 m Entfernung einen Bachlauf, der von einem kleinen Wasserfall gespeist wird.

Hier ergibt sich die Möglichkeit für die Charaktere sich gegenseitig vorzustellen und kennen zu lernen. Interessant wird es erst am nächsten Morgen werden.

Während der Nacht zieht das Gewitter durch, das sich schon am Nachmittag abgezeichnet hat.



Das alte Gasthaus

Wenn der Erste am Morgen Richtung Bach geht (um Wasser für das Frühstück zu holen, sich zu waschen oder gar zu baden) erblickt er jenseits des Baches einen frisch abgegangenen Bergrutsch, der die obere, linke Ecke eines alten Gebäudes mit Flachdach freigespült hat. Darunter ist eine kleine Ecke eines Fensters erkennbar. Der Rest des Gebäudes ist nicht erkennbar.

Etwa ein halber Quadratmeter Dachfläche ist betretbar, wenn man diesen etwas freischiebt. Dieser liegt jedoch in der Mitte eines schlammigen Geröllhanges. Erfahrene Bergsteiger (EW:Klettern) ist klar, dass der Hang jederzeit weiter abrutschen kann. Man kann jedoch ohne Probleme in ca. 15 Minuten an eine Stelle oberhalb des Erdrutsches gelangen. Seilt man sich von hier aus ab, so ist das Dach leicht zu erreichen (EW+4:Klettern). Es sollte aber jedem klar sein, dass er nach dieser Klettertour von oben bis unter voll Matsch sein wird.

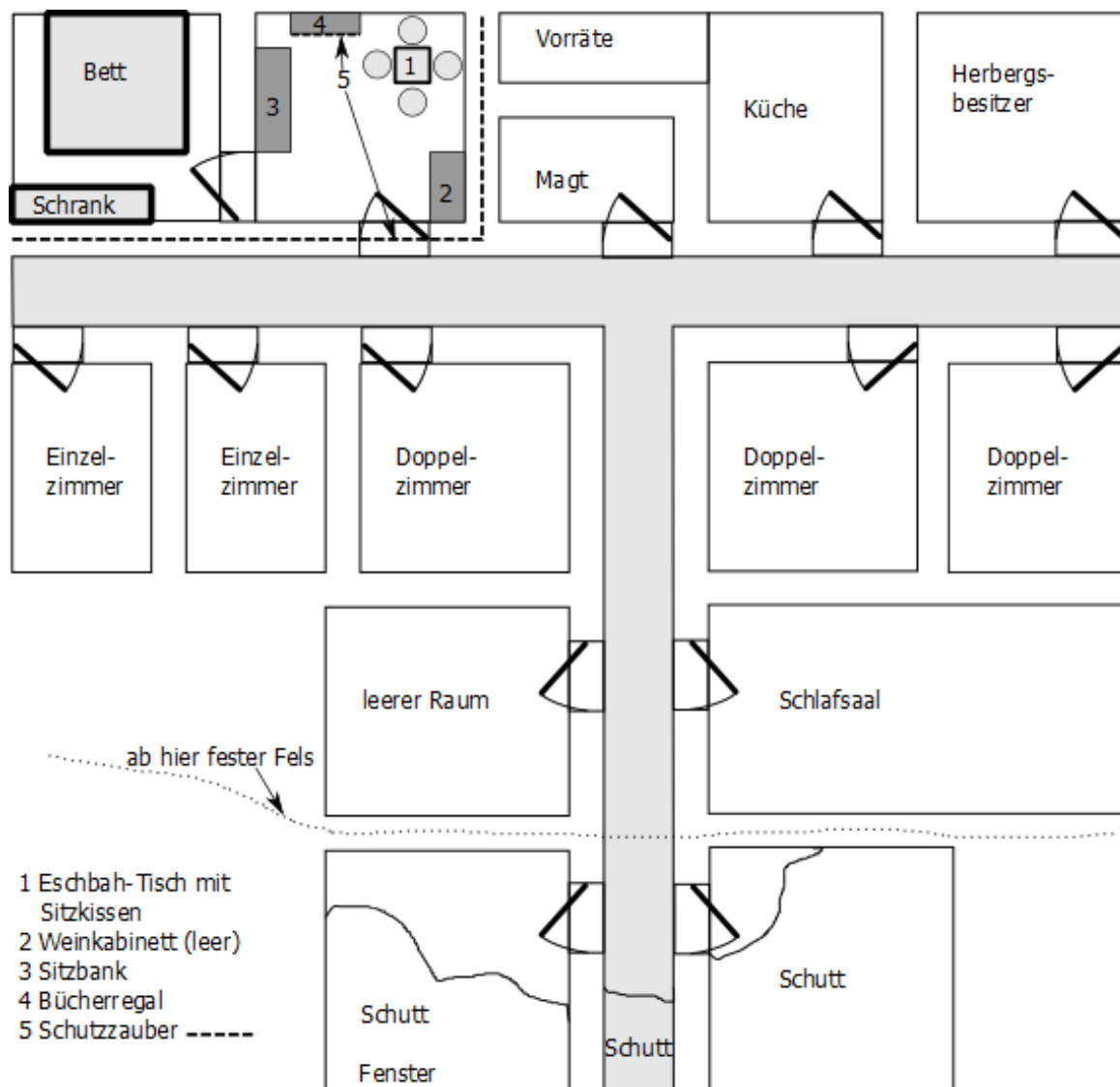


Abbildung 1: Das Gasthaus in den Bergen (Fassung für die Spieler als Handout 2 vorhanden)



Von der Dachfläche aus, auf der höchstens 2 Leute stehen können, ist das Fenster kaum freizubekommen (denn man steht ja über dem Fenster). Am besten ist es, wenn sich von hier eine Person noch etwas weiter herab lässt, während ihn eine zweite Person vom Dach aus sichert. Mit Hilfe einer Schaufel ist das Fenster jetzt recht schnell so weit frei zu bekommen, dass man hineingelangen kann. Sollte es an geeignetem Werkzeug fehlen oder besonders beleibte Personen (z.B. Zwerge) wollen das Loch ebenfalls nutzen, so wird das den Vormittag kosten das Loch entsprechend zu erweitern. Am Ende sollte es aber in jedem Falle gelingen, dass alle Charaktere durch die Lücke in den Raum dahinter robben können.

Im Gasthaus

Die Wände des Raumes hinter dem Einsturz sind mit Natursteinen gemauert worden. Er ist durch Jahrhunderte mit zu viel Feuchtigkeit vom einst vorhandenen Putz befreit, so dass hier keine weiteren Einzelheiten erkennbar sind. Von hier aus ist jedoch ein Durchgang in einen Flurbereich vorhanden. Der Weg auf dem Flur Richtung Bergflanke sowie der gegenüberliegende Raum sind vollständig verschüttet. Der Flur selber (1 m breit) führt linker Hand ins Dunkel. Spätestens hier sind Lichtquellen erforderlich.

Wer darauf achtet bemerkt, dass ab hier der Gang in den massiven Fels getrieben ist. Spuren (EW+4:Spurenlesen) sind hier leicht festzustellen, kommen aber nur von kleinen Säugetieren (Ratten, Marder oder dergleichen). Die Bedeutung des leeren Raumes erschließt sich den Charakteren nicht. Die Verzierungen an den Wänden können evtl. zugeordnet werden (EW:Landeskunde [Chryseia oder Valian] oder EW-2:Landeskunde [Küstenstaaten oder Alba], nur ein Wurf erlaubt). Es handelt sich um Wandverzierungen, die zum Ende der Zeit der Seemeister (ca. 1550 nL) nicht unüblich waren, wenn sie auch eher von bäurischem Stil sind. Die übrigen Räume sind zum Teil Gästeräume. Dazu kommt ein Raum für die Gasthausbesitzer, einer für eine Magt sowie eine Küche mit Vorratsraum. Alle Räume machen den Eindruck vor langer Zeit geordnet verlassen worden zu sein. Was zurückgelassen wurde ist entweder aufgrund der langen Zeit unbrauchbar, oder wurde bewusst zurück gelassen (stärker angeschlagenes Geschirr, fasst leere Vorratsbehälter in schlechtem Zustand usw.).

Das Magierzimmer

Interessant wird es erst, wenn sich die Spieler der letzten Tür zuwenden. Sollten sie ohne größere Lichtquellen (Nachtsichtige oder Sehen in Dunkelheit) den hinteren Quergang betreten sehen Sie automatisch einen leichten Schimmer vor der Tür in Nordwesten. Andernfalls fällt ihnen dieser nur auf, wenn ein EW:Wahrnehmung gelingt oder sie die Tür öffnen wollen (und nicht verzaubert sind). Die Tür zum Raum ist geschlossen, weist



aber nur einen einfachen Türgriff auf, keinerlei Schloss ist zu sehen. Der Raum ist anders geschützt.

Dieser Raum ist Magiern vorbehalten gewesen. Daher liegt um diesen Raum ein Schutzzauber, den heute niemand mehr zu zaubern versteht. Er schützt den Raum sowohl vor den Unbilden der Natur, als auch vor mundanen (d.h. nicht magischen) Gefahren. Zauberkunde liefert bestenfalls das Ergebnis, dass dies eine Art Zauberschild, aber nicht die übliche Variante ist. Lediglich ein kritischer Erfolg Zauberkunde könnte auf den richtigen Weg führen. (Ich rate aber davon ab, da hier rum zu probieren nach meiner Erfahrung für den Spielspaß deutlich besser ist. Lasst die Spieler sich diesen Erfolg erspielen.)

Da den Spielern nicht bekannt ist, was der magische Schirm genau bewirkt können Sie auch Bannen von Zauberwerk nicht erfolgreich anwenden (denn sie müssen ja angeben welchen magischen Effekt sie bannen wollen). Man sollte den Spielern beim Bannen von Zauberwerk aber den Eindruck vermitteln, dass es einfach nicht klappen will (würfeln und das Ergebnis ignorieren) statt ihnen einfach zu sagen, dass der magische Effekt nicht korrekt beschrieben ist. (Die Aussage, dass man die Tür / den Schirm nicht passieren kann ist nicht ausreichend!)

Aber wie kann man den Schirm jetzt passieren? Das ist ganz einfach möglich, wenn man nicht mundan ist. Jeder beliebige Zauber auf einer Person erlaubt es den Raum zu betreten, als sei der Schirm nicht vorhanden. Das bedeutet unter anderem auch, dass man die Tür z.B. mit einer magischen Waffe aufstoßen kann. Licht fällt normal durch den Schirm. (Hinweis: Bereits beim Betreten der Anlage genau darauf achten wer welchen Zauber spricht. Zaubermacht kann z.B. durchaus aktiv sein beim Betreten des Raumes und dann enden. Wenn jetzt noch keiner mitbekommen hat, warum der Zauberer den Raum betreten konnte ist er erst einmal gefangen!)

In dem Raum selber befinden sich folgende Gegenstände von Bedeutung:

- Ein Eschbah-Tisch (Scharidisches Schach) mit einem aufgebauten Spielstand (ohne Bedeutung). Der Tisch ist zusammenklappbar und die Figuren passen genau hinein. Den Wert (hoch bei entsprechendem Käufer) lege der Spielleiter fest.
- Weinkabinett mit Karaffe und 6 Gläsern (sehr empfindlich und daher kaum heil zu transportieren) die wertvoll aussehen, aber leichte Abnutzungsspuren aufweisen, was ihren Wert deutlich senkt. (Auch hier könnte der richtige Käufer viel Zahlen, wenn er an die Echtheit glaubt.)
- Ein Bücherregal (2-reihiges Hängeregale) mit einigen Büchern. Diese sind durch einen zweiten Zauberschild geschützt (funktioniert genau auf dieselbe Weise). Das ganze



Regal funktionierend mit zu nehmen sollte möglich sein. Die Bücher darin sind alle in Maralinga geschrieben:

- Ein Werk über Kräuter und andere Kleingewächse aus dem südlichen Venesse (1528 nL), dass bei 4 Wochen Studium 3 TE (oder 1 LE) Pflanzenkunde einbringt.
- Ein Werk über magische und magisch Begabte Wesen aus dem südlichen Venesse und den Küstenstaaten (1533 nL), dass bei jeweils 4 Wochen Studium je 3 TE (oder 1 LE) Landeskunde Küstenstaaten, Chryseia und Alba einbringt.
- 13 Werke der Unterhaltungsliteratur aus der Zeit zwischen 1488 nL und 1559 nL. Darunter auch drei Werke in Tuskisch (Alt-Chryseisch)
- Ein Pergament, das aus einem der Bücher rutscht, als man diese aus dem Regal nimmt. (Handout 1)

Anmerkung: Spielt man das Abenteuer als CON-Abenteuer empfehle ich hier den Spielern anzubieten, dass sie diese 13 Werke verkaufen und davon die Reisekosten bestreiten. Dies ermöglicht es die Spielzeit für wesentliche Dinge zu verwenden. Andernfalls lege der Spielleiter den Wert der Bücher nach den Anforderungen seiner Kampagne fest.

Das Pergament

Das Pergament (Handout 1), das die eigentliche Geschichte ins Rollen bringt, ist in Maralinga geschrieben. Selbst wenn das keiner in der Gruppe lesen kann sollte der auffällige, große Edelstein, der darauf abgebildet ist, das Interesse der Gruppe wecken. Da das Dokument handgeschrieben ist sollte hier ein EW:Maralinga lesen erfolgreich sein um den Text vollständig zu verstehen. (Sonst gebe man nur Hinweise, worum es etwa geht.)

Die Reise

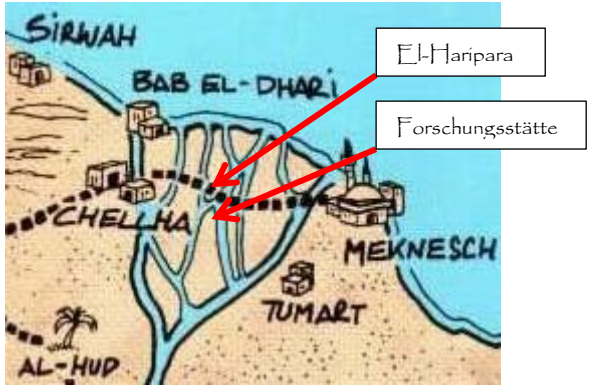
Das Dokument verweist zunächst auf das Sabil-Delta. Das erlaubt eine Reihe von Nachforschungen während der weiteren Reise.

Als CON-Abenteuer sollte die Reise ins Delta lediglich mit diesen Nachforschungen angereichert werden. Der Rest der Reise kann einfach übersprungen werden. Hat man die Zeit die Reise auszuspielen bietet es sich an genau hier ein komplettes kleines Abenteuer dazwischen zu bauen.



Nachforschungen

Einige Anmerkungen zu den Details des Pergaments. Hier ist Landeskunde Valian (ersatzweise Küstenstaaten oder Chryseia) hilfreich. Man kann sonst fehlende Details aber auch in Kroisos oder in den Küstenstaaten in den Bibliotheken versuchen zu erfahren. Die entscheidenden Details sind zunächst:

geheimen Forschungsstätte im Delta des Sabil	Diese Forschungsstätte der Seemeister liegt mitten im Delta des Sabil, südlich der heutigen Ortschaft El-Haripara <i>diese Information ist nur schwer und nur in Tevarra, Moro oder in Meknesch zu bekommen</i> 
Wegstunden	altes Valianisches Maß für Truppenbewegungen (6km) <i>Diese Information ist im gesamten ehemaligen Seemeisterreich recht leicht zu erfahren. Fragen (bei Gelehrten, z.B. in den Magieryilden) ist hier erfolgversprechender als selber in den Büchern suchen.</i>
Weges des Noturn	Der Weg des Noturn (heute Nothuns) ist ein heute in den Küstenstaaten und Valian gebräuchlicher Straßenname. Ursprünglich bezeichnete er aber die Straße zu Noturns Reich, dem Meer. Von der Forschungsstätte aus wäre das der Weg nach Norden. <i>Die heutige Verwendung ist leicht herauszufinden, kennt die doch nahezu jeder aus den Küstenstaaten und aus Valian. Für die alte Bedeutung ist ein EW+2: Landeskunde [Valian oder Küstenstaaten] ausreichend. In den Magieryilden der Küstenstaaten ist dies leicht zu erfragen.</i>
Brunnen	<i>Die Brunnen im Schwemmland des Sabil sind selten älter als 20 Jahre. Dafür sorgen die jährlichen Überschwemmungen und die dadurch öfter wandernden Dörfer. Ein Brunnen aus so alter Zeit</i>



	<i>ist nicht mehr vorhanden.</i>
Quelle des Lichts	Die Quelle des Lichts ist seit ca. 200 Jahren ein Pilgerort in Eschar! <i>Diese Information sollte den Spielern nur in besonderen Fällen (z.B. scharidische Wüstengängerin mit erfolgreichem Wurf auf Landeskunde Eschar) oder bei intensiver Erkundigung nach genau dieser Quelle vorzeitig in die Hände fallen, da sie hierdurch einen Handlungsort umgehen. Es ist viel unterhaltsamer später auf diese Info zu stoßen, wenn der Weg verloren zu sein scheint.</i>

Im Delta des Sabil

Im Normalfalle wird die Reise von Kroisos bis Orsamanca per Schiff erfolgen. Auch eine Weiterfahrt bis Meknesch ist möglich. Es macht keinen Unterschied, ob die Gruppe von Westen über Chellha oder von Osten aus Meknesch ins Delta aufbricht. Unter den Bedingungen des Deltas können Sie ihr Ziel El-Haripara beritten nach jeweils einem Tag (Pferde oder Kamele) oder zu Fuß nach zwei Tagen erreichen.

El-Haripara

Der kleine Ort liegt mitten im Delta auf einer großen Erhöhung und lebt von den fruchtbaren Böden im Delta und den durchreisenden Karawanen sehr gut. Aufgrund der hier durchführenden Küstenstraße gibt es eine große Karawanserei, in der die Spielercharaktere ohne weiteres unterkommen können. Es gibt aber auch ein gutes Gasthaus mit Einzelzimmern im Ort.

Im Ort lässt sich ein Führer für die Umgebung ohne weiteres auftreiben. Erfährt dieser im Vorfelde wo es hin gehen soll („Zu den Ruinen der Forschungseinrichtung? Kein Problem, wie viele Personen?“), so organisiert er entsprechende Fortbewegungsmittel. Hier im Delta benutzt man kanuähnliche Einbäume für je 3 Personen. Da der Führer davon ausgeht, dass keiner der Spieler diese Boote fahren kann besorgt er für je zwei Spielercharaktere immer ein Boot mit Bootsführer. Sollten die Spieler entsprechende Fragen stellen gibt der Führer zu in den letzten Monaten mehrere kleine Gruppen dorthin geführt zu haben. Näheres weiß er aber nicht über deren Absichten zu berichten.

Die Forschungsstation

Die Fahrt mit den Booten dauert etwa einen halben Tag und verläuft ruhig.

Die ehemalige Forschungsstation lag an einer großen Wegkreuzung. Diese Wegkreuzung war mit einem vierfachen Torbogen überspannt, so dass die eigentliche Kreuzung zwischen den Toren lag. Die Tore waren dabei etwa 8 Meter breit und 5 Meter hoch.



Heute bietet sich dieses Torgebäude als letztes halbwegs erhaltenes Gebäude dar, das auf einer sandigen Erhebung auf einer ca. 1 km² großen Insel steht. Die Insel ist größtenteils von Schilf umgeben. Das Wasser ist in der näheren Umgebung bis zu ca. 4m tief. An einem schilffreien Strandbereich liegen rund 20 Krokodile in der Sonne. Weitere sind in der Umgebung im Wasser auf Jagt.

In einer Ecke des quadratischen Torgebäudes wurde unter einer losen Bodenplatte vor kurzem versucht einen Keller vom Sand zu befreien. Die Gräber haben jedoch nach ca. 1 m³ ausgegrabenem Sand aufgegeben.

Entlang der ehemaligen Straßen in alle vier Richtungen standen beidseitig offensichtlich Säulen mit Statuen von Göttern, Helden oder dergleichen darauf. Heute sind nur noch Reste davon vorhanden. Überall liegen umgestürzte und zerbrochene Säulen und Statuen. Viele sind aber im Laufe der Jahrhunderte im Sand vergraben worden oder liegen in der Umgebung der Insel im Wasser oder im Schilf. Es erscheint hoffnungslos die genaue Anzahl an Säulen festzustellen, die östlich der nach Norden führenden Straße gestanden haben. (Aufgeben und andere Wege suchen ist hier durchaus eine Option)

Sucht man auch die Nachbarinseln ab, so kann man (mit viel Mühe und Gefahr z.B. durch Krokodile) bestenfalls (EW:Rechnen) zu dem Ergebnis kommen, dass es mindestens 40 bis 50 Säulen gegeben haben dürfte, wenn sie denn in gleichmäßigem Abstand gestanden haben. Für noch mehr Säulen in diese Richtung gibt es keine Hinweise. (Gemeine Spielleiter könnten hier vom Führer den Einwurf bringen, dass die letzte Gruppe zu demselben Ergebnis gekommen sei! Das setzt natürlich voraus, dass der Führer die in der Gruppe gesprochene Sprache versteht oder danach gefragt wird.)

Überträgt man diese Angabe auf die Karte, so ergibt sich ein Ziel irgendwo zwischen Minrab und Nedschef.

Al Butakh

Jetzt empfiehlt es sich Meknesch oder Chellha aufzusuchen, um von dort aus Flussaufwärts zu reisen. Es ist möglich diese Reise zu Pferd zu machen. Da man jedoch davon ausgehen muss später in die Wüste zu reisen könnte man sich bereits hier günstig mit Kamelen versorgen. Maximal bedeutet dies je Reisenden ein Reitkamel und fünf Lastkamele mit zu nehmen. Mehr kann ein einzelner auf Reisen nicht kontrollieren.

Als dritte Option bietet sich an von hier keine Reit- oder Lasttiere mit zu nehmen und bequem mit einem Flussboot zu reisen, die den Sabil hinauf getreidelt werden. Das dauert zwar etwas länger, ist aber günstig und gibt Gelegenheit zur Entspannung und ggfs. zum Lernen.



Reist man ca. 300 km den Sabil hinauf landet man in der Mitte zwischen Mihrab und Nedschef im Al Butakh. Dieser ehemals kleine Ort hat heute einen relativ bedeutenden Hafen und ein Weg in die Wüste geht von hier ab. Erkundigt man sich hier nach historischen Brunnen, so findet man mit einigen Nachforschungen heraus, dass hier Brunnen, die älter als 50 Jahre sind als historisch gelten. Mehr als 500 Jahre alte Brunnen kann es hier nicht geben. „Aber was suchen die Fremden denn eigentlich hier?“

Fragt jemand wie man zur Quelle des Lichts kommt zeigen die meisten Bewohner nur gelangweilt nach Westen. Die Verwirrung ergibt sich daraus, dass die Quelle des Lichts heute ein bedeutender Pilgerort ist und der hier abzweigende Weg in die Wüste ausschließlich zu eben jener Quelle führt. Die Quelle wurde im Jahre 2205 nL von einem verdurstenden Heiligen gefunden und wird seit dieser Zeit regelmäßig von vielen Leuten aufgesucht um sich rituell zu reinigen.

In Al Butakh genug Reit- und Lasttiere zu bekommen ist möglich, kostet aber sehr viel mehr als üblich. Für die Reise zur Quelle ist das auch nicht nötig, da diese in einem Tag zu Fuß zu erreichen ist, wenn man früh aufbricht. Zu Kamel ist das ein normaler Tageritt. Und Wasser bekommt man in etwa jede Wegstunde am Wegesrand. Natürlich zu entsprechendem Preis (1 SS/Liter).

Die Quelle des Lichts

Erreicht man die Quelle des Lichts, so findet man einen kleinen Ort, der hauptsächlich aus Verkaufsständen für benötigte Waren und Souvenirs besteht. Die Preise sind hier in der Wüste natürlich nochmals viel höher als noch in Al Buthakh.

Die Quelle selber kann jeder betreten, der den Eintritt (1 GS) zahlt und sich gesittet benimmt (nach den Vorstellungen der Schariden). Vor der Quelle ist zu jeder Tageszeit (Nachts ist geschlossen) eine lange Schlange, die jedoch recht zügig eintreten kann. Man wartet kaum jemals mehr als 2 Stunden.

Die Quelle selber ist unterirdisch und ca. 1000 m² groß. Das Wasser scheint auf der ganzen Fläche ständig von unten nach oben zu drängen, so dass durch die Wasserbewegung die Tiefe nicht zu schätzen ist. Auf dem sandigen Grund liegen 7 grüne und 3 rote auffällige Steine. Daraus ergibt sich eine Reise von 3 Tagen gen Westen.

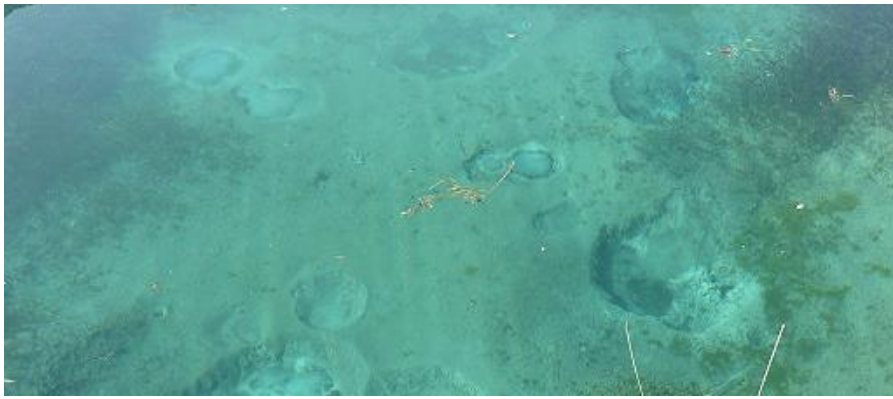


Abbildung 2: Quelle des Lichts

Durch die Wüste

Ein Kamel kann über lange Strecken bis zu 150 kg tragen. Voll beladen benötigt es alle 3 Tage aber auch 150l Wasser. Unter maximal halber Last braucht es nur alle 4 Tage Wasser. Hat man pro Abenteuer 1 Reitkamel und 5 Lastkamele (mehr lässt sich pro Person nicht vernünftig führen) so hat man vor Ort (bei 3 Reisetagen) kaum Zeit.

Da die Reisegruppe am 2 Tag von einem Sandsturm erwischt wird, der sie einen ganzen Tag koste wird das Wasser evtl. problematisch. Entweder steht also entsprechende Magie zur Verfügung (Wasserstrahl je 500L, Elementenwandlung ja 1000L) oder es ist zu empfehlen umzudrehen und die Wasservorräte nochmals aufzufüllen (was bei 1 SS/Liter teuer wird!)

Reisen sie auch noch ohne erfahrenen Wüstenreisenden (jemand mit Überleben Wüste, ggfs. ein Führer) kostet sie das ebenfalls einen Tag. Das würde unter normalen Umständen dann sehr schlecht ausgehen.

Ein Drache in der Wüste

Drache in Sicht

Am dritten Reisetag zeichnet sich in der Ferne ein Hügelzug ab. Gegen frühen Abend, wenn man den Hügeln näher kommt und diese im Gegenlicht sieht, zeichnet sich das Bild eines Drachen ab (Handout 6). Bei genauerer Betrachtung wird auch klar, dass dieser Eindruck nur bei Gegenlicht aus dieser Richtung entsteht. So aber zeichnet sich tatsächlich ein Drache ab.

Kurz vor Sonnenuntergang kann die Gruppe dann vor dem „Maul des Drachen“ geschützt ihr Lager errichten.



Das Geheimnis des Drachen

Die Untersuchung des Drachen (je nach Zeitdruck nachts (gefährlich) oder am nächsten Morgen (sicherer) zeigt, dass nur wenig nachgeholfen wurde, um den Eindruck eines Drachen zu erzeugen. Lediglich die dunklen Steine, die wie die Augen wirken, wurden extra platziert. Doch wie geht es jetzt weiter? Über dem Lagerplatz (der Rumpf des Drachen) erhebt sich eine fast senkrechte Felswand von gut 20m Höhe. Die ganze Formation des Drachen ist etwa 100m Lang und (bis auf die Felswand) leicht zu ersteigen. Geringfügige Spuren deuten an verschiedenen Stellen darauf hin, dass hier in den letzten Monaten oder Jahren Leute gewesen sind. Mehr ist aus diesen Spuren nicht herauszulesen, da das Gelände entweder sandig und damit verweht ist oder aus Steinen besteht.

Der einfachste Weg hier weiter zu kommen ist Wahrsehen (siehe Anmerkung „Illusion und Wahrsehen im Drachen“).

Illusion und Wahrsehen im Drachen

Über die genaue Wirkung von Illusionsmagie sollte sich der Spielleiter vor dem Leiten noch einmal Informieren (M5, Arkanum, Seite 79f.). Es gibt jedoch eine Besonderheit zu beachten. Die im Drachen verwendete Illusionsmagie soll von den Kandidaten durchschaut werden können. Daher ist hier keiner der heute bekannten Sprüche verwendet worden, sondern eine leicht abgeschwächte Version. Ein WW:Resistenz wird gegen einen EW:Zaubern+20 gewürfelt. Geistesschild wirkt normal. Mit Wahrsehen durchschaut man unabhängig vom Grad automatisch alle Illusionen in diesem Bereich.

Der Eingang

Schließlich werden die Spielercharaktere feststellen, dass auf halber Höhe des Rumpfes, ca. 8m über dem Lagerplatz, ein Bereich von etwa 4x4m wesentlich geringere Verwitterungsspuren aufweist. Dies ist darauf zurück zu führen, dass vor mehr als 800 Jahren eine Illusion über eine Öffnung in der Flanke gelegt wurde, die sich damals perfekt in die Flanke einpasste. Hinter dieser einfach zu durchdringenden Illusion befindet sich am Ende eines 3m langen Ganges ein Tor aus Metall. Es ist 3m Breit und 3,5m hoch.

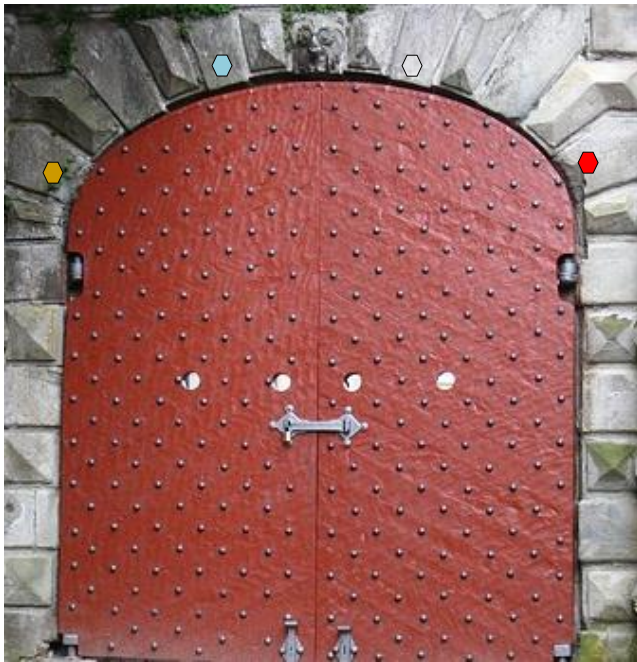


Abbildung 3: Das Tor zum Drachen (nur zur Verdeutlichung für den SL, nicht als Handout gedacht)

Das Tor ist zweiflügelig und mit magischen Zeichen übersät (bedeutungslos). Rund um das Tor sind 4 auffällige Steine eingelassen. Dies sind von links nach rechts (jeweils EW:Naturkunde für den Stein und EW+2:Zauberkunde für die elementare Zuordnung) Bernstein (Erde), Smaragd (Wasser), Saphir (Luft) und Rubin (Feuer). Jeder dieser Steine kann bei Verzauberung (notfalls Berührung) mit einem Zauber mit dem zugehörigen Agens aktiviert werden. Erdbeben z.B. hat zwar den Agens Erde, ist aber nicht auf den Stein zu sprechen und hilft daher nicht weiter. Erdwandlung (auch wenn es den Stein nicht verändert) ist hier aber durchaus möglich (bei Berührung, Höhe beachten.)

Historischer Hinweis: Das fünfte (am Meer der fünf Winde bekannte) Element entdeckte der waelische Elementarbeschwörer Thrand Alaruns vor etwa 700 Jahren, also mehr als 100 Jahre nach dem Bau dieser Anlage!

Wird ein Stein aktiviert, so leuchtet dieser auf. Die Wirkung hält mindestens eine Stunde an. Nur durch aktivieren aller 4 Steine gleichzeitig öffnet sich das Tor.

Einzug in die Halle

Sind alle 4 Steine gleichzeitig aktiviert, so öffnet sich das Tor. Dahinter liegt eine große Halle, in der an den Wänden (in 7 m Höhe) Steine aufleuchten, die ein (gegenüber der Wüste) dämmeriges Licht verbreiten, dass nach kurzer Zeit jedoch als völlig ausreichend erscheint. Eine Stimme ertönt auf Maralinga: „Willkommen in der Grünen Halle, werter Gast. Erholt euch von der Reise bevor ihr euch den weiteren Aufgaben widmet. Wir gratulieren zu eurer erfolgreichen Suche und wünschen einen angenehmen Aufenthalt.“



Die Halle (siehe Handout 3) ist 15 m x 11 m groß und 8 m hoch. In der fernen Ecke plätschert Wasser in eine Rinne, in der es an zwei Wänden entlang bis in die Nähe des Einganges fließt, wo es in einem Loch abfließt. Im Raum ist eine Reihe von Stallungen abgetrennt, in denen auch Stroh und Heu bereit liegt.

Auf der westlichen und nördlichen Seite sind Türen zu sehen. Außerdem sind zwei Nischen im Westen gegenüber dem Eingang zu bemerken. Einige Türen sind beschildert. Wenn nichts weiter angegeben ist sind alle Schilder in Maralinga geschrieben. Die Tür (Schild „Schlafraum Gefolge“) rechts des Einganges führt in einen einfachen Schlafsaal mit 4 Hochbetten. Daran schließen sich zwei luxuriös eingerichtete Schlafzimmer mit Doppelbetten (Schilder „Schlafzimmer 1“ und „Schlafzimmer 2“) an. Der Zustand der Betten ist zwar alt, aber durchaus nicht schlecht und lässt erkennen, dass hier vor kurzem noch geputzt worden ist. Daneben in der Westwand ist eine Tür mit der Beschriftung „zur Prüfung“. Daneben ist in einer Nische ein sechseckiger Steinsockel erkennbar (keine Beschriftung). Daneben führt ein kurzer Gang zu einer schwarzen Wand. Links davon ist eine Tür mit „Lagerraum 2“ beschriftet. Ganz am Ende ist eine weitere Tür, auf der „Lagerraum 1“ stehen mag. Erkennbar ist dies nicht, da an der Tür ein offensichtlich nachträglich angebrachtes Schild hängt, das die Worte „Betreten Verboten, Zuwiderhandlung kann tödlich enden. Außerdem ist dies der falsche Weg“ untereinander in Maralinga, Neu-Valinga, Valinga, Scharidisch und Dversgar. (Hinweis: Diese Tür ist nicht zu öffnen und im Zweifelsfalle mit diversen Siegeln geschützt.)

Gleichzeitig mit dem Öffnen des Tores und der Begrüßung erlischt die Illusion in der Bergflanke vorübergehend und eine Lichtbrücke von 4m Breite führt in sanftem Bogen zum Wüstenboden. Wenn länger als 1 Stunde niemand mehr die Brücke oder das Tor verwendet hat schließt sich dieses und der vorherige Zustand (außen) wird wieder hergestellt. Von Innen lässt sich das Tor einfach per Hand aufziehen und damit auch die Lichtbrücke wieder aktivieren.

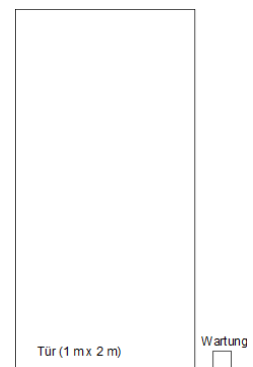
An dieser Stelle ein Hinweis an den Spielleiter: Hier bietet sich den Spielern die Möglichkeit nicht nur Atem zu schöpfen, sondern sogar aus dem Dungeon wieder zu kommen um sich zu erholen, sollten Sie das brauchen. Darauf muss man Sie aber nicht unbedingt hinweisen. Erstaunlich viele machen sich hier lieber selber Stress und kommen fast um bevor Sie einige Minuten zurückgehen und in bequemen Betten eine Runde schlafen. Sie sollten aber an dieser Stelle zunächst die Bequemlichkeit ausnutzen um etwas zu essen. Neben dem Eingangsportal gibt es eine Kochecke, in der auch Feuerholz bereit liegt.



Der Lagerraum ist angefüllt mit allem, was man so braucht um ein Dungeon immer wieder zu reparieren: Holzbretter, Latten, Balken, Gips, Farbe, Werkzeuge, Ziegel, Nägel usw. usw. Sollten die Spieler im Dungeon irgendetwas in der Richtung brauchen, so sollten sie es hier finden (wenn Sie auf die Idee kommen hierher zurück zu kehren).

Die Schwärze ist ein „Macht über die Zeit“, das bei Berührung aufgehoben wird, bis 1 Minute keiner mehr im dahinter liegenden Raum ist. Dies ist die Vorratskammer, angefüllt nicht nur mit Wurst und Käse, sondern vor allem frischen Waren (Milch von Kuh, Ziege und Schaf, Salate, rohes Fleisch verschiedener Tiere, Früchte des Meeres usw. usw.). Man sieht aber, dass hier (vor unbekannter Zeit) schon mehrfach Dinge von genommen worden sind.

Neben der Tür „zur Prüfung“ führt durch eine Klappe ein kleiner Nebenweg (ca. 10cm x 10cm) den Gang entlang (siehe rechts). Es sind zwei leichte Vertiefungen zu erkennen. Diese sind auf den Wartungstrupp aus Minigolems und Miniautomaten zurück zu führen, die mit ihren Fahrzeugen in über 800 Jahren ihre Spuren hinterlassen haben. Sie lassen sich wenn möglich im ganzen Dungeon nicht sehen. Aber wenn die Charaktere durch von Ihnen beschädigte Teile der Anlage zurückgehen, dann können sie deren Spuren sehen (zumeist Gerüste und Materialien für die Wartung und Reparatur). Auch sind die Betten nach ausreichender Abwesenheit der Charaktere wieder gemacht und die Tiere versorgt worden. Für diese Zwecke sind auch größere Automaten vorhanden, die sich jedoch nicht erwischen lassen und aus gut verborgenen Nischen kommen.



Eine vergleichbare Klappe findet sich auch neben der Tür zum Lagerraum 2. (Bei Lagerraum 1 ist diese versperrt.)

Die Prüfung

Die Prüfung basiert darauf die (nach älteren Midgard-Regeln) bei jedem fähigen Magier zu erwartenden Sprüche der Zweige des Wissens und der Macht zu prüfen. Dazu kommen ein paar weitere Aufgaben, die mit etwas nachdenken immer ohne Gewalt zu lösen sind. Man kann aber auch alle Türen einfach einschlagen. Das dauert zwar auch etwas, hat aber keine negativen Folgen.

Den ganzen Weg gibt es diese Rinnen der Wartungstruppen am Rand neben der Wand. Wo dies nicht der Fall ist wird extra darauf hingewiesen. Auch die neben (fast) jeder Tür vorhandene Wartungsklappe kann man natürlich nutzen.



Der Gang

Hinter der Tür in der Halle beginnt ein leicht abfallender (5%), unbeleuchteter Gang von 1,5 m Breite und 2,5 m Höhe. Der Fußboden ist mit großen, unsymmetrischen Steinplatten ausgelegt. Die Wände und die Decke sind verputzt. Ab hier sind die Charaktere selber für Licht verantwortlich.



Der Scheiber

Nach 100 m bemerken die Charaktere (je nach Fertigkeit und Würfelwurf eher oder später), dass es ein paar Meter weiter links des Weges eine Nische gibt. Kommt man vorsichtig näher, so erweist sich, dass da irgendetwas drin steht. Jetzt darf es gerne spannend werden und die Spieler etwas Zeit kosten. Immerhin beginnt hier die Prüfung! Und sie beginnt mit ... der Erfassung der Teilnehmer. In der Nische steht ein Automat, der einen Schreiber darstellt. Dieser schreibt (mit einer Metallfeder) auf einen kupfernen Block. Die umgeschlagenen Seiten lassen gerade noch erkennen, dass da schon Namen drauf stehen. Tritt jetzt jemand vor den Automaten, so notiert dieser den Echten Namen desjenigen. (Es sei darauf hingewiesen, dass dies nicht der Wahre Name im Sinne der Namensmagie ist, der volle Kontrolle erlaubt. Aber es ist durchaus der Echte Name oder Seelenname, den so manch schamanisches Folk geheim hält. Wer unter falschem Namen reist könnte hier also entdeckt werden. Auch haben hier schon Charaktere, die ihren Namen nicht kannten, erfahren unter welchem Namen sie geboren wurden. Wird ein Zauberer von seinem Vertrauten (verbunden mit dem silbernen Seelenfaden) oder einem anderen gleich bedeutenden Wesen begleitet, so wird auch dessen Name dort notiert. Es sei aber darauf hingewiesen, dass der Name immer in der zum Namen gehörenden Schrift notiert wird (so es eine solche gibt). Das könnte das eine oder andere Geheimnis eventuell schützen.

Die erste Tür

Nach weiteren 100 m verbreitert der Gang sich auf etwas mehr als 2m und endet an einer Tür. Die Tür hat weder Griff noch Schloss und lässt sich weder aufdrücken noch aufziehen. (Einschlagen ist aber möglich. Das gibt zwar Abzüge in der B-Note, hat aber keine Konsequenzen für die Spieler.) Wer an der Tür horcht (EW:Hören) kann evtl. eine leise Stimme erahnen, die etwas zu rufen scheint. Aber nur „Hören von Fernem“ (oder ein überdurchschnittlicher Gehörsinn) ermöglichen das Verstehen der Stimme. Natürlich sind auch andere Zauber, die es ermöglichen näher an die Stimme zu kommen oder besser zu Hören hier möglich. (Beispielweise hören viele Tiere viel besser als



Menschen. „*Freundesauge*“ und „*Binden des Vertrauten*“ können hier also beispielsweise helfen.)

Die Stimme ruft „*Erdfessel*“ (auf Maralinga). Es bleibt abzuwarten (genau darauf achten, was die Spieler tun!), ob jemand darauf kommt, dass das ein Schlüsselwort ist und es (ebenfalls auf Maralinga) ausspricht.

Hinter der Tür geht der Gang wieder mit einer Breite von 1,5 m weiter. Die Stimme muss von einem Siegel gekommen sein, dass einige Meter der Gang hinunter an der Wand kurz über den beiden Rinnen zu erkennen ist.

Die zweite Tür

Nach weiteren 100 m verbreitert der Gang sich auf etwas mehr als 2m und endet an einer Tür. Auch diese Tür hat weder Griff noch Schloss und lässt sich weder aufdrücken noch aufziehen. Wer durch die Wand schaut („*Sehen von Verborgenen*“), der erkennt in ca. 1m Entfernung hinter der Tür ist in der Mitte des Ganges eine Säule. An dieser Säule ist ein Schild befestigt, auf dem „*Wasserstrahl*“ steht. Davor steht auf einem kleinen Sims eine kleine Kerze und spendet Licht. Durch die Wartungsklappe ist zwar das Kerzenlicht wahrnehmbar, aber da das Schild auf einem kleinen Simms (für die Kerze) steht ist es von unten nicht lesbar. Spricht man das Schlüsselwort aus so öffnet sich die Tür. An der Säule führt eine Reihe kleiner Krampen dicht beieinander vom Boden bis zum Sims. Dies ist eine Wartungsleiter für die Miniautomaten, die die Kerzen ersetzen. Entzündet wird die Kerze bei Annäherung von einem Mini-Automaten, der hinter dem Schild in einer Vertiefung in der Säule wartet. Hinter der Säule geht der Gang mit einer Breite von 1,5 m weiter.

Die dritte Tür

Nach weiteren 100 m verbreitert der Gang sich erneut auf etwas mehr als 2m und endet an einer Tür. Auch diese Tür hat weder Griff noch Schloss und lässt sich weder aufdrücken noch aufziehen. In ihr ist aber diesmal ein kleines Loch, in etwa 1,5 m Höhe, gerade groß genug um hindurch zu sehen. Wer durch das Loch schaut und im Dunkeln etwas sehen kann („*Sehen in Dunkelheit*“), der erkennt in ca. 10m Entfernung hinter der Tür ist in der Mitte des Ganges eine Säule. An dieser Säule ist ein Schild befestigt, auf dem das Schlüsselwort „*Luftsphäre*“ steht. Nachtsicht (EW:Nachtsicht) reicht hier nur aus, wenn man für etwas Licht sorgt, dass in den Raum hinter der Tür fällt (z.B. Kerze in der Wartungsklappe). Hinter der Säule geht der Gang mit einer Breite von 1,5 m weiter.



Die vierte Tür

Nach weiteren 100 m verbreitert der Gang sich erneut auf etwas mehr als 2m und endet an einer Tür. Auch diese Tür hat weder Griff noch Schloss und lässt sich weder aufdrücken noch aufziehen. In ihr ist aber auch diesmal ein Loch, in etwa 1,5 m Höhe. Dieses ist auch groß genug, dass etwas Licht mit durch das Loch den Gang erhellen kann. In ca. 10m Entfernung hinter der Tür hängt in der Mitte des Ganges ein Schild an zwei Drähten. Wendet man das Schild („Macht über unbelebtes“), so erkennt man die Beschriftung „*Flammende Hand*“. Hinter der Säule geht der Gang mit einer Breite von 1,5 m weiter.

Die fünfte Tür

Nach weiteren 100 m verbreitert der Gang sich erneut auf etwas mehr als 2m und endet an einer Tür. Auch diese Tür hat weder Griff noch Schloss und lässt sich weder aufdrücken noch aufziehen. In ihr ist aber auch diesmal ein Loch, in etwa 1,5 m Höhe. Auch dieses ist groß genug, dass etwas Licht mit durch das Loch den Gang erhellen kann. In ca. 10m Entfernung hinter der Tür steht ein Minigolem (wie ein Gartenzwerg) in der Mitte des Ganges auf einem Sims an einer Säule. Kann man den Golem dazu bewegen das Schild umzudrehen („*Macht über magische Wesen*“), so erkennt man den Schriftzug „Macht macht nichts“. Hinter der Säule geht der Gang mit einer Breite von 1,5 m weiter.

Keine Tür?

Nach weiteren 100 m endet der Gang mittig an einem würfelförmigen Raum mit 5m breite, 5m tiefe und 5m Höhe. Gegenüber dem Eingang führt ein weiterer Gang weiter. Die Spuren der Wartungsbahn führen gerade durch den Raum weiter. In dem Raum steht ein Automat, der ca. 2 m hoch und breit ist und so aussieht, als ob er sich sehr behände bewegen kann. Darüber hinaus fallen seine vier Arme auf, die alle vier jeweils in einer großen Klinge enden. Außerdem sollte nicht unerwähnt bleiben, dass dieser Automat einen großen, roten Knopf auf dem Kopf hat.

Nur wer darauf achtet oder sich zunächst genauer umschaut kann bemerken, dass der Raum vor kurzem neu gestrichen worden ist. Auch der Fußboden wurde stellenweise ausgebessert und weist an anderen Stellen Reste alter Blutlachen auf.

Wird dieser Raum betreten (ein Körperteil genügt, tote Materie aber nicht), ohne den Knopf vorher zu betätigen erweist sich, dass dieser Automat nicht ganz ungefährlich ist: Zunächst ($Gw > 100$) greift dieser viermal jeweils mit Langschwert+15 (1W6+6) an. Sollte der entsprechende Spieler jetzt zurückweichen schaltet sich der Automat ab. Sollte er aber zurückschlagen stellt er fest, dass der Automat beschleunigt handelt (d.h.



nach dem Angriff des Spieler noch viermal angreift (Langschwert+15; 1W6+6) um am Anfang der nächsten Runde als erster wieder zuzuschlagen.

Anmerkung: In der Bewegungsphase kann der Spieler panisch fliehen (nur ein Angriff des Automaten erfolgt noch), aber nicht zurückweichen (da das eine Handlung ist). Bis hier war die ganze Geschichte harmlos, aber hier soll es SEHR gefährlich sein. Das verhindert evtl. dass sich die Spieler später aus Selbstüberschätzung umbringen.

Zusammengebrochene Charaktere (nach jeweils 4 Angriffen, nicht nach jedem einzelnen) greift der Automat nicht an. Auch verlässt er den Raum nicht und greift nur Charaktere an, die im Raum sind. Aber auch Tiere werden von ihm ggfs. getötet (Erkennung basiert auf „Erkennen von Leben“).

Mit einem erfolgreichen EW:Geländelauf kann man den Kontrollbereich durchqueren (wobei man natürlich viermal angegriffen wird!) und damit den Raum durchqueren. Am einfachsten umgeht man die Gefahr, in dem man den großen roten Knopf auf seinem Kopf drückt, z.B. mit „Macht über Unbelebtes“ oder einer mindestens 3 m langen Holzlatte (gibt oben im Lager).

Fallgrube oder nicht Fallgrube, das ist hier die Frage

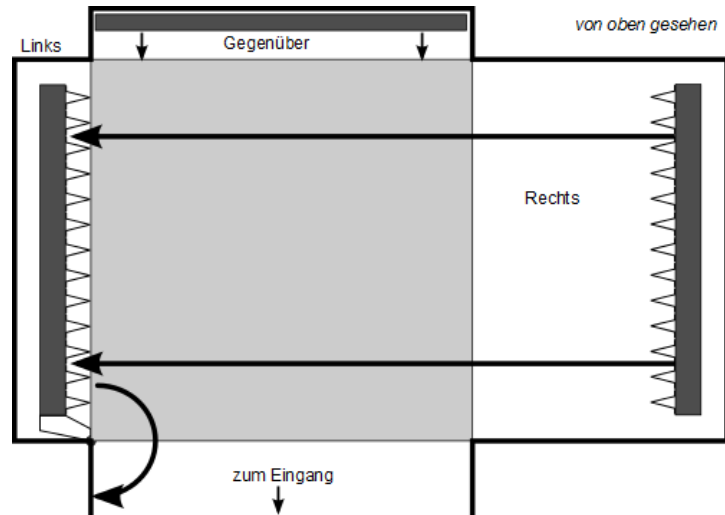
Nach weiteren 100 m ist im Gang eine Fallgrube zu erkennen. 3 m vor der Fallgrube verschwindet die Wartungsbahn in einem Loch in der Wand. Die Fallgrube ist so breit wie der Gang, 5 m lang und mindestens 30 m tief. Spätestens hier sei an die Hinweise zu den Illusionen erinnert, denn die Fallgrube existiert nicht! Stattdessen sieht es aber für alle so aus, als ob hier eine Fallgrube wäre. Tatsächlich handelt es sich um eine Illusion. Dafür ist der Boden auf den nächsten 5 Metern ebenfalls eine Illusion. Hier befindet sich in Wirklichkeit die Fallgrube. Sollte es sich (möglichst gerade so) verhindern lassen, dass hier jemand in die Tiefe stürzt dann sind die Spieler vor der nächsten Falle zumindest gewarnt. Sollte aber wirklich jemand abstürzen, so besteht immer noch die Möglichkeit, dass die Tiefe auch eine Illusion ist... (Hier entscheide der SL je nach Situation.) Da diese Illusionen durchschaut werden sollen genügt ein Wahrsehen (ohne Zauberduell) um die Illusion zu durchschauen. Resistenzen werden gegen einen EW:Zaubern+20 gewürfelt.

Hinter der (unter der Illusion verborgenen) Fallgrube geht der Gang weiter. 3 m nach dem Ende der Grube kommt die Wartungsbahn wieder aus der Wand.



Ein Knick im Gang

Nach weiteren 100 m macht der Gang einen Rechtsknick. Die Wartungsbahn führt 3 m vor dem Knick in ein Loch in der Wand. Schaut man vorsichtig, z.B. mit einem Spiegel um die Ecke scheint es einfach in eine andere Richtung weiter zu gehen. Nichts könnte jedoch der Wirklichkeit fern sein. In Wirklichkeit ist die Ecke eine Illusion. Der Gang endet in Wirklichkeit hier. Folgendes gibt es zu beachten:



Im gesamten Bereich der Ecke sind keine Ausbesserungen zu sehen. Alles macht einen gut erhaltenen Eindruck. Im Gegensatz dazu sind kurz vor der Ecke verschiedene kleinere Ausbesserungen am Boden und den Wänden zu sehen.

Rechts ist lediglich eine ca. 1 m tiefe Nische in der Wand (so groß, wie der „sichtbare“ Gang in der Illusion zu sein scheint), in der sich ein Stahlgitter mit diversen Speerspitzen zum Raum hin befindet. Hinter dem Gitter ist ein Mechanismus auf Basis einer großen, stark gespannten Feder. Diese Feder wurde erst gespannt, als die Haupthöhle betreten wurde und ist daher voll funktionsfähig. Sie bewegt das Gitter mit dutzenden Speerspitzen mit hoher Geschwindigkeit quer durch den Gang auf die andere Seite, wo ebenfalls ein vergleichbares Gitter zu finden ist. (► Links) Ausgelöst wird diese Falle von einem Gewicht von mindestens 25 kg auf dem Boden der Nische.

Geradeaus befindet sich eine nur ca. 20 cm tiefe Nische. Geschosse und Wurfaffen scheinen aber durch die Wand (Illusion) hindurch zu verschwinden. Wird der Boden in dieser Nische belastet mit mehr als 30 kg (z.B. eine Person mit mehr als 50 kg etwa mittig auf einem dicken Balken über den Bereich der Ecke hinweg), so wird die Rückwand um diese 20 cm vorgeschoben, so dass der Balken den Halt verliert.

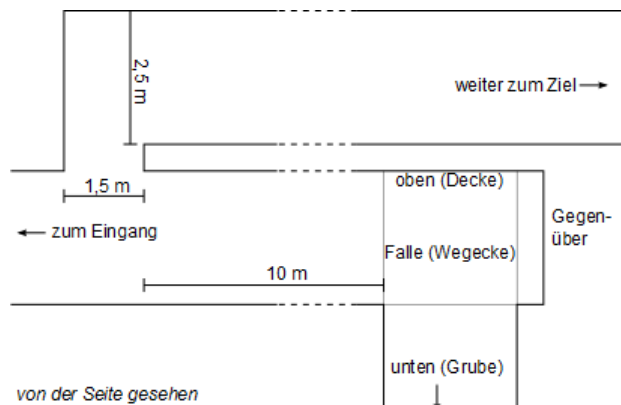
Links befindet sich ebenfalls eine Nische, in der ein ähnlicher Mechanismus vorhanden ist wie rechts. Dieses Gitter schnellst jedoch an einem Gelenk auf die Spieler zu bis an die Wand links im Gang vor der Ecke. Ausgelöst wird diese Falle, wenn die Linke „Wand“ (Illusion) durchbrochen wird. Dies geschieht auch, wenn die Spieler aufgrund der Illusion einen Gegenstand abprallen sehen, der die Wand trifft.

Unten befindet sich eine zunächst 5 m tief erscheinende Grube mit total schwarzem Boden („Macht über die Zeit“). Berührt man diesen Boden verschwindet er und man



sieht darunter einen total weißen Boden. Es handelt sich um ca. 2 m tiefe Sahne (was die Spieler so schnell nicht erfahren sollten, wenn keiner eine besonders gute Nase hat). Das klingt jetzt zunächst nicht so schlimm, da es den Sturz abfängt. Doch das geringere Gewicht (hoher Anteil Fett) führt dazu, dass man darin nicht schwimmen kann und sicher untergeht! Darüber hinaus ist es so gut wie unmöglich sich an einem Seil oder der Wand festzuhalten, da alles automatisch gut geschmiert wird. Auch Wasseratmen hilft nicht weiter, da zu viel Fett im Wasser ist. Schnelles Handeln der anderen Spieler ist erforderlich, wenn hier jemand rein fallen sollte.

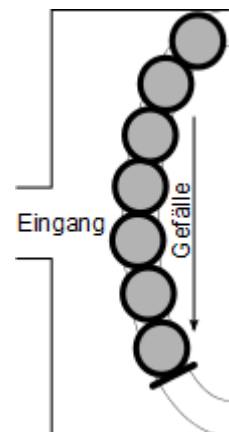
Oben ist zu Wartungszwecken in den Nischen die Decke mit Klappen versehen und erlaubt den Zugang zu einem weiterführenden Gang darüber. Über der Ecke selber ist die Decke stabil, bis man sie mit einer Last von mehr als 50 kg belastet (Kletterhaken, „Befestigen“ oder dergleichen). Ab dieser Last bricht jeweils ein kleiner Teil am Befestigungspunkt heraus.



Die Falle umgeht man am einfachsten, in dem man 10 m vor der Ecke in der Decke die durch eine weitere Illusion verdeckte Öffnung verwendet, um den darüber gelegenen Gang zu gelangen.

Die Kugelbahnstation

Weitere 100 m dem Gang entlang sind die Charaktere etwa 900 m im Berg und 30 m unter dem Niveau des Wüstensandes. Hier führt der Weg in einen größeren Raum von ca. 5 x 12 m. Dieser Raum hat nach rechts (norden) ein Gefälle von ca. 15 %. Die Spuren der Wartungsbahn führen in den Raum und enden, da die Spuren sich verteilen.



Im hinteren Teil des Raumes befinden sich in einer großen Rille im Boden sieben Kugeln aus Eisenbändern. Die Kugeln lassen sich an aufklappen. Man kann erkennen, dass eine zweite Kugel in der ersten gelagert ist. Die innere Kugel ist mit einem Sitz und zwei Hebeln versehen.

Vor der ersten Kugel ist ein Hebel zu sehen, der einen Mechanismus in Bewegung setzt. Betätigt man diesen, so





hat man 30 Sekunden Zeit, bis die vorderste Kugel entriegelt wird und in den Tunnel rollt. Daraufhin springt der Hebel zurück in die Grundposition und die jeweils nächste Kugel kommt am Start zu liegen.

Übrigens: Ich war sehr erstaunt Bilder solche „Gefährte“ wirklich gefunden zu haben. Natürlich sind diese heute z. T. aus Plastik.



Hinweis: Vermutlich sind die Charaktere bis hier erschöpft und angeschlagen. Außerdem ist einiges an Zeit vergangen. Sollte noch keine Pause eingelegt worden sein ist hier ein guter Zeitpunkt zu erwähnen, dass die Chars eine längere Pause gut brauchen könnten. Dies ist zum Einen der erste große Raum im Dungeon, der das Lagern erlauben würde (was man erwähnen kann) als auch der letzte Punkt, von dem aus man umkehren kann (was man nicht erwähnen sollte). Nach dem Benutzen der Kugelbahn ist kein Rückzug mehr vorgesehen.

Anmerkungen zur Bahnfahrt: Die Kontrolle der Fahrt erfolgt mit EW:Wagenlenken. Der Wurf entscheidet, ob der Charakter die Bahn generell kontrollieren kann. Sollte das nicht der Fall sein muss der Charakter nach dem Ende der Fahrt einen PW+20: Ko bestehen um sich nicht aufgrund des wilden Herumwirbelns im Dunkeln zu übergeben.

Die Fahrt mit der Kugelbahn (zum Vorlesen geeignet)

Du rollst mit der Kugel langsam auf die Tunnelöffnung zu und verschwindest im dunkeln Tunnel. Die Kugel rollt zunächst gemächlich, dann schneller werdend voran. Plötzlich biegt sie kurz nach links ab, um dann einen steilen Hang hinab zu rollen.

Nach kurzer Zeit wird die Abwärtsbewegung in eine horizontale Bewegung umgewandelt, die dich schließlich nach oben schießen lässt. Kurz scheint die Kugel fast in der Luft zu hängen, als sie den höchsten Punkt passiert und dann wieder abwärts zu rollen beginnt. Diese Abwärtsbewegung geht in einer schrägen Spirale vor sich, so dass immer wieder Wechsel von horizontaler Bewegung in einem Halbkreis und dann ein abwärtsführender Halbkreis zu folgen scheinen. Als es schließlich wieder aufwärts führt erwartest du einen weiteren fast stillstehenden Punkt. Doch bevor dieser erreicht ist geht die Fahrt in eine scharfe Kurve nach unten und dann in einen freien Fall über. Nach endlos erscheinendem Fall spürst du die Kurve, die dich wieder schräg aufwärts fahren lässt, als plötzlich um dich herum nichts mehr ist.



Ein rötliches Schimmern (je nach dem ob EW:Wagenlenken erfolgreich war weit unter dir oder irgendwo über dir) ermöglicht dir gerade so zu sehen, dass eine massive Wand auf dich zu kommt... Im Näherkommen erkennst du schließlich, dass du dich einem kleinen Trichter näherst, im dem dein Gefährt mit lautem Poltern zurück in eine Rinne fällt. Die Bewegung reißt die Kugel einen Hang hinauf, über einen Punkt des Ausgleichs hinweg, und dann langsam in eine Halle, die derjenigen ähnelt, in der du eingestiegen bist. Hier liegen nur keine Kugeln bereit und das Gefälle im Raum weist in die andere Richtung.

Die Kammer mit zwei Ausgängen

Der Gang endet nach 50 m in einem runden Raum von 10 m Durchmesser und 4 m Höhe. Gegenüber dem Eingang geht der Weg als 1 m breite Wendeltreppe weiter, die aus dem Raum und nach oben führt. Sie ist wie die bisherigen Gänge aus dem massiven Fels gehauen und verputzt. Die Stufen bestehen aus massivem Felsgestein.

Etwas zum rechten Rand des Raumes befindet sich eine weitere Wendeltreppe. Sie ist aus Metall und offen konstruiert.

Der Weg ohne Anfang und Ende

Begibt man sich auf die Treppe nach oben, so findet der Aufstieg kein Ende. Dreht man irgendwann um, so findet man auch wiederum kein Ende. Da der Mensch automatisch außen den Ausgang sucht kann es lange dauern, bis jemand darauf kommt, dass der Zugang von Innen erfolgte (und durch eine Illusion getarnt ist).

Dieser Teil der Anlage dient ausschließlich der Verwirrung und hat kein weiteres Ziel. Der andere Weg führt weiter Richtung Ziel.

Die acht Türen

Die Wendeltreppe führt nach unten in einen unter dem runden Raum gelegenen weiteren Raum. Die Decke ist 50 cm dick. Man kann also von Oben schon einen ersten Eindruck zum unteren Raum gewinnen. Dieser untere Raum ist achteckig (siehe Handout 4). In der Mitte steht ein schlichter, achteckiger Altar mit einer achteckigen Vertiefung in der Mitte. In jeder der acht Wände ist je eine massive Tür eingelassen. Auf jeder dieser Türen ist je ein Symbol. Sollte deren Bedeutung den Spielern nicht bekannt sein ist hier ein EW+4:Lesen von Zauberschrift ausreichend. Immerhin handelt es sich um grundlegende Symbole. Die acht Räume hinter den Türen sind je 3 m breit und hoch und 5 m tief. Sie haben dabei die folgenden Überraschungen parat:



Symbol		Bedeutung	Falle hinter der Tür
	bernsteinfarbenes Quadrat	Erde	Ein Golem, der den unteren Raum nicht verlassen kann, da ihn die Treppe nicht trägt.
	gelber Stern	Herrschaft (Sonne)	10 Blitze (EW:Zaubern+25, einzeln gewürfelt, da einzelne Siegel)
	doppelte grüne Wellenlinie	Wasser	Der Raum flutet innerhalb von 20s komplett. Der Weg nach oben ist am oberen Treppende mit einem Zauberschild (10 Minuten) versperrt.
	brauner Hacken nach oben	Fruchtbarkeit (Phallussymbol)	Zwei Pflanzenmänner, die ineinander erscheinen und sich durcheinander bewegen
	zwei nach oben weisende Dreiecke	Feuer	zwei Feuerkugeln (jeweils mit Zaubern+25) springen in den Raum links und rechts neben den Altar, keine Bewegung erlaubt vor Explosion außer der Abwehr
	Pfeil	Krieg (Kriegspfeil)	Hinter dieser Tür steht ein Kampfautomat mit 4 Schwertern wie unter <i>Keine Tür?</i> (Seite 22), nur ohne Aus-Knopf auf dem Kopf. Er verlässt den unteren Raum nicht. Ist die Kampfkraft in der Gruppe groß können hier auch zwei Kampfautomaten sein.
	hellblauer Kreis	Luft	Ein heftiger Sturmwind fegt aus der Kammer so lange die Tür auf ist. (Wie schließt man die Tür gegen den Sturm?)
	schwarze Spirale	Tod	Todeshauch strömt aus der Kammer und füllt den ganzen unteren Raum. Er macht jede Runde 2W6 Schaden. Wenn entsprechende Schutzzauber vorhanden sind gibt es auch hier den Zauberschild am oberen Treppende.

Die Türen sind jeweils auf der dem Raum abgewandten Seite mit Metall beschlagen. Es lässt sich also nur durch öffnen der Türen ermitteln was dahinter liegt. Hinter jeder dieser Türen ist eine heftige Falle vorhanden. Hinter den Türen für Wasser und Luft (die Hauptelemente der Seemeister) verbirgt sich dabei noch die geringste Gefahr. Dennoch ist jede der Türen potentiell tödlich. Da dies die letzte Prüfung ist wird jetzt scharf geschossen und man sollte den Spielern auch erlauben sich hier zu töten. Andererseits sollten sinnvolle Schutzmaßnahmen ihnen auch das Leben retten. Dazu ein Beispiel: Öffnet man die Tür mit dem Sonnensymbol (Herrschaft), so zucken Blitze durch den Raum, die mit Zaubern+25 gewirkt werden. Haben sich die Chars z.B. mit „*Silberstaub*“ entsprechend vorbereitet, so spricht nichts dagegen die Anzahl auf 50 Blitze zu erhöhen. Reduzieren sie den Feuerschaden der Feuerkugeln durch Zauberei und dergleichen beispielsweise auf 1/4 und tragen noch Rüstung schickt man 8 Feuerkugeln. Das macht dann je nach genauer Position und Verteilung vielleicht 16W6 Schaden. Im Mittel wären das 56 Punkte. Teilt man das durch 4 sind das 14. Davon geht noch die Rüstung ab. Gut gerüstet, aber nicht tot. Und wer kann schon behaupten 8 Feuerkugeln gleichzeitig überlebt zu haben?



Schließt man eine der Türen und öffnet Sie wieder, so ist die Falle erneut aktiv. Man kann also auch mehrere Golems verprügeln, wenn man mag. Der gesamte Raum und alle 8 Türen sowie die Treppe wurden übrigens erst kürzlich renoviert.

Am Ende jedes der acht Räume steht jeweils eine kleine (nicht magische) Statue auf einem Podest. Alle Statuen haben achteckige Sockel, die genau in die drehbare (!) Vertiefung im Altarstein passen. Bis auf die Statue für Wasser wirken alle Statuen schon älter. Aber was die Spieler auch ausprobieren: Weder Statuen noch Altar sind magisch und das reinstellen, drehen und aufmachen von Türen, wenn die Statuen sie anschauen hilft einfach nicht weiter.

Bleibt die Frage, wie es hier weiter geht. Geht man logisch an die Sache bemerkt man, dass die Elemente merkwürdig angeordnet sind. Feuer und Wasser sollten z.B. gegenüber liegen. Außerdem hatte das Volk der Seemeister zwar Götter, aber die Seemeister selber ordneten sich aber niemandem wirklich unter, auch keinem Gott. Daher sind die göttlichen Aspekte auch nicht hilfreich. Und ein Altar, darüber hinaus noch ein achteckiger, macht schon gar keinen Sinn hier. Also schiebt man den Altar einfach zur Seite und benutzt die darunter sichtbar werdende Treppe. Diese führt etwa 10 m in die Tiefe und endet in einer natürlichen Höhle. Das Ziel ist erreicht!

Die Grüne Grotte

Die Grüne Grotte (zum Vorlesen geeignet)

Durch einen grob in den Felsen gehauenen Gang, ganz anders als alle Gänge zuvor, erreicht ihr eine natürliche Halle, in der dämmriges Licht von irgendwo oben einfällt. Ihr hört nicht weit einen kleinen Wasserfall, dessen Wasser durch die Höhle läuft und in einer Spalte verschwindet. Rechts vor euch steht ein massiger Steinblock, der als Tisch dient. Er ist von 8 aus dem Felsen gearbeiteten Sesseln umgeben. Auf den Sesseln liegen dicke Felle. In der rechten Ecke entdeckt Ihr ein Weinregal und ein Weinkabinett. Weiter hinten in der Höhle steht vor einer Felswand ein großer Kasten mit einer Klappe und ein paar Lichtern.

Als ihr die Höhle betretet erschallt eine Stimme auf Maralinga: „Gratulation den neuen Mitgliedern des Grünen Juwels“.

In dem Kabinett finden sich Weingläser und Karaffe (kein allzu großer Wert). Im Weinregal liegen (Spieleranzahl + 1) Flaschen Wein. Dieser Wein stammt aus dem Jahre 1556 nL. Er ist von einem Weingut, das noch heute einen guten Namen hat und er ist genießbar. Das könnte an der Lagerung liegen. Die Bedingungen hier unten sind ideal. Außerdem werden die Flaschen von einem kleinen Automaten auf einem Tretrad hinten



am Weinregal langsam gedreht. Dieser Wein ist geeignet als ganz besonderes Geschenk, z.B. um schnell eine Audienz bei einem König zu bekommen oder dergleichen. Aus genau diesem Grunde kann man sie alternativ auch für ca. 1000 GS verkaufen (wenn man einen entsprechenden Käufer findet).

Tritt man vor dem Kasten im Hintergrund der Grotte, so beginnt dieser zu rattern und knirschen und spuckt nach einigen Minuten einen großen grünen Stein aus, auf dem die Gravur steht: „<Name> ist Mitglied des Grünen Juwels“, wobei für <Name> der am Anfang genannte Name steht. Auch Vertraute bekommen hier ihr Juwel.

Und jetzt durch's Portal?

Geht man im hinteren Bereich durch einen der Durchgänge kommt man zu einem sechseckigen Sockel, wie er auch oben in der Eingangshalle zu sehen war. Daneben hängt ein Schild, das eine Reihe von Ziele benennt (siehe Handout 6). Für das Erreichen und Benutzen der ersten drei Portale muss ein Intelligenzwesen seinen Juwel bei sich führen. Andernfalls kann er das Portal nicht betreten. Der Zugang zu den Portalen in den Magierrilden steht natürlich nicht jedem einfach so offen. Eigentlich halten die Gilden die Portale sogar geheim. Und der Club (den eh keiner kennt) ist da kein Argument. Man würde höchstens versuchen den Stein zu kassieren, wenn bekannt wird wofür der benutzt wird. Aber da er persönlich ausgestellt und geprägt ist hilft er den Gildenmagiern auch nicht weiter.

Sollten die Spieler die Portale noch testen wollen: In der Grünen Grotte sind sie gerade. In der Grünen Halle stehen ihre Reittiere und der Grüne Clubraum ist die ehemalige geheime Asservatenkammer Gilde der Purpurkammer im Candranor. Inzwischen wird allerdings ein Alarm ausgelöst sobald dort jemand erscheint und Blitze zucken durch den Raum (2 pro Runde, EW:Zaubern+25). Man sollte also so schnell es geht wieder verschwinden ehe es wirklich Ärger gibt. Da aber nur zwei Leute der Gilde diese Tür öffnen können kann das etwas dauern.

Es macht aber auf jeden Fall Sinn die Rückreise durch die Wüste zu machen, da sonst die Tiere in der Grünen Halle stehen bleiben. Oder kann einer der Spieler begründen, warum eine ganze Kamelkarawane im Portalgebäude einer Magierrilde auftaucht?



Handout 1 – Der merkwürdige Brief (in Maralinga)

Die Jagt nach dem Grünen Juwel vom Sabil



Einen erstaunlichen Schatz habe ich gefunden in den südlichen Landen am Sabil. Ein Juwel, grün und doch klar, groß wie ein Entenei. Noch heute liegt es an seinem Ort verborgen, auf dass es jemand anders finden möge. Doch sei gewarnt, der Weg ist weit und voller Hindernisse. Und dennoch, am Ende magst du erlangen das Grüne Juwel! Willst auch du versuchen zu erlangen einen solchen Schatz, so folge meiner Spur.

Begib dich zur geheimen Forschungsstätte im Delta des Sabil. Reise so viele Wegstunden flussaufwärts, wie du Säulen rechts des Weges des Noturn findest.

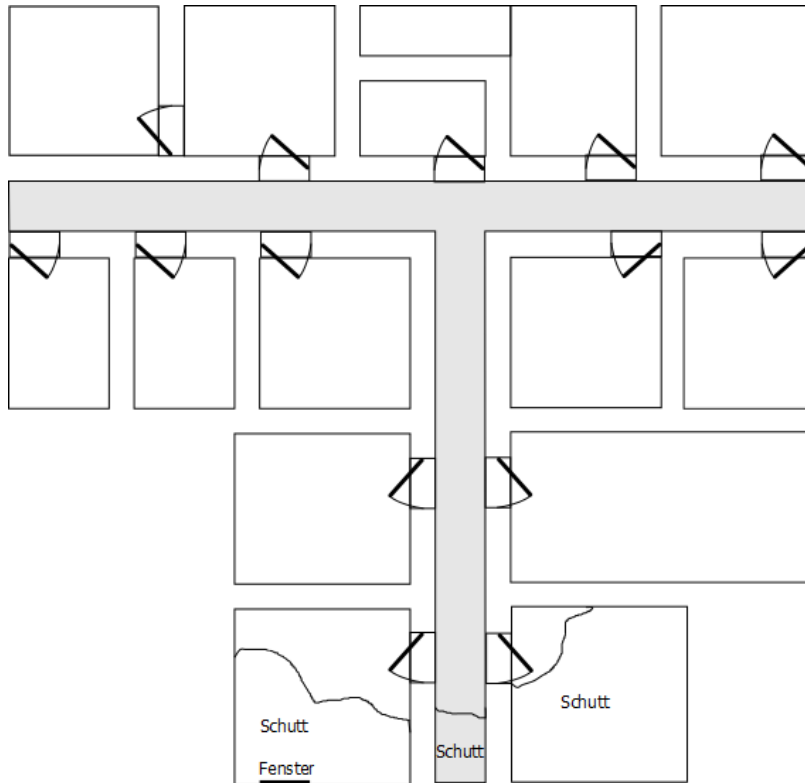
Am Ziel wirst du ein kleines Dorf finden, dessen Brunnen du dir genauer ansehen solltest. Er wird dir den Weg zur verborgenen Quelle des Lichts weisen, die auf keiner Karte zu finden ist.

Schaue in die Quelle und du wirst farbige Steine erblicken. Rote und grüne sind's, die du suchst. Die grünen geben an, in welchem Monat die Sonne in der Richtung unter geht, in die du reisen musst. Die roten dagegen geben die Anzahl Tage an, die zu reisen du hast. Finde am Ziel den Drachen, der den Schatz verbirgt und ringe ihm das Geheimnis ab, das du suchst.

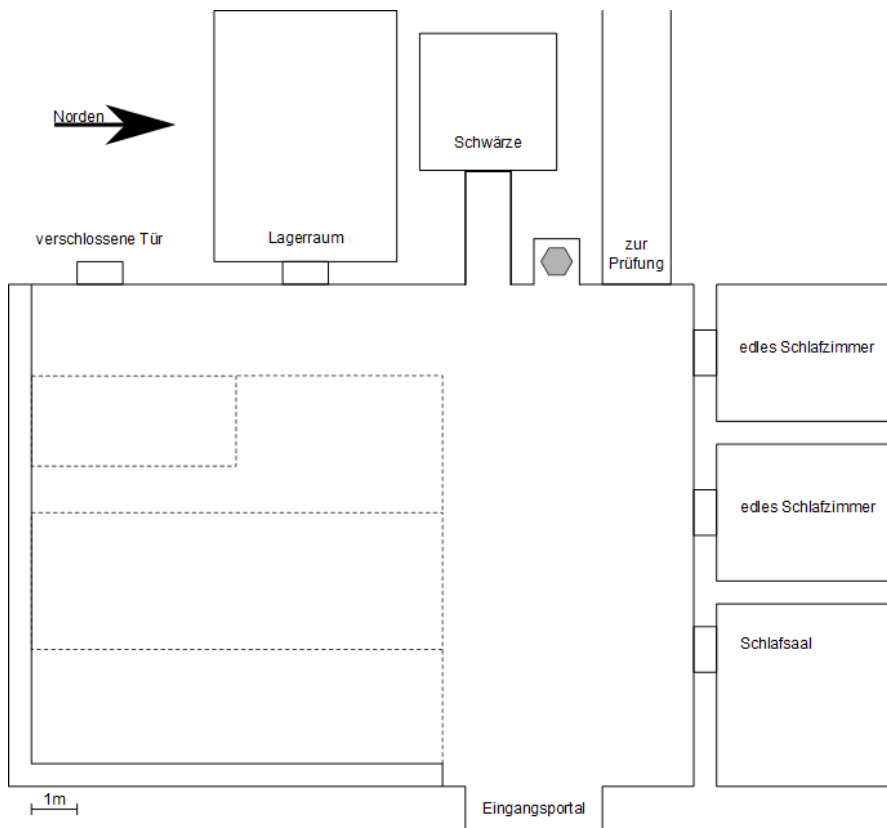
Doch sei gewarnt, manch Prüfung wirst du auf dem Wege über dich ergehen lassen müssen. Am Ende wartet das Grüne Juwel auf jene, die es zu finden vermögen.



Handout 2 – Das Gasthaus im Berg

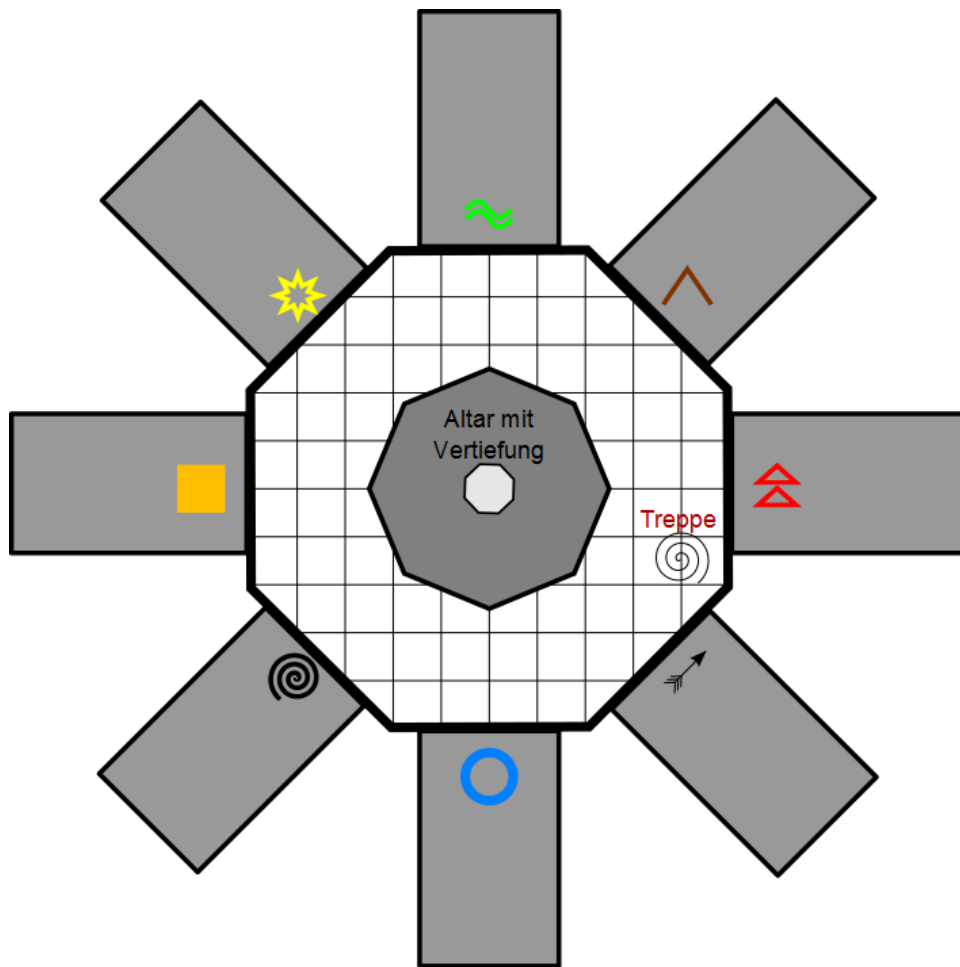


Handout 3 – Die Grüne Halle

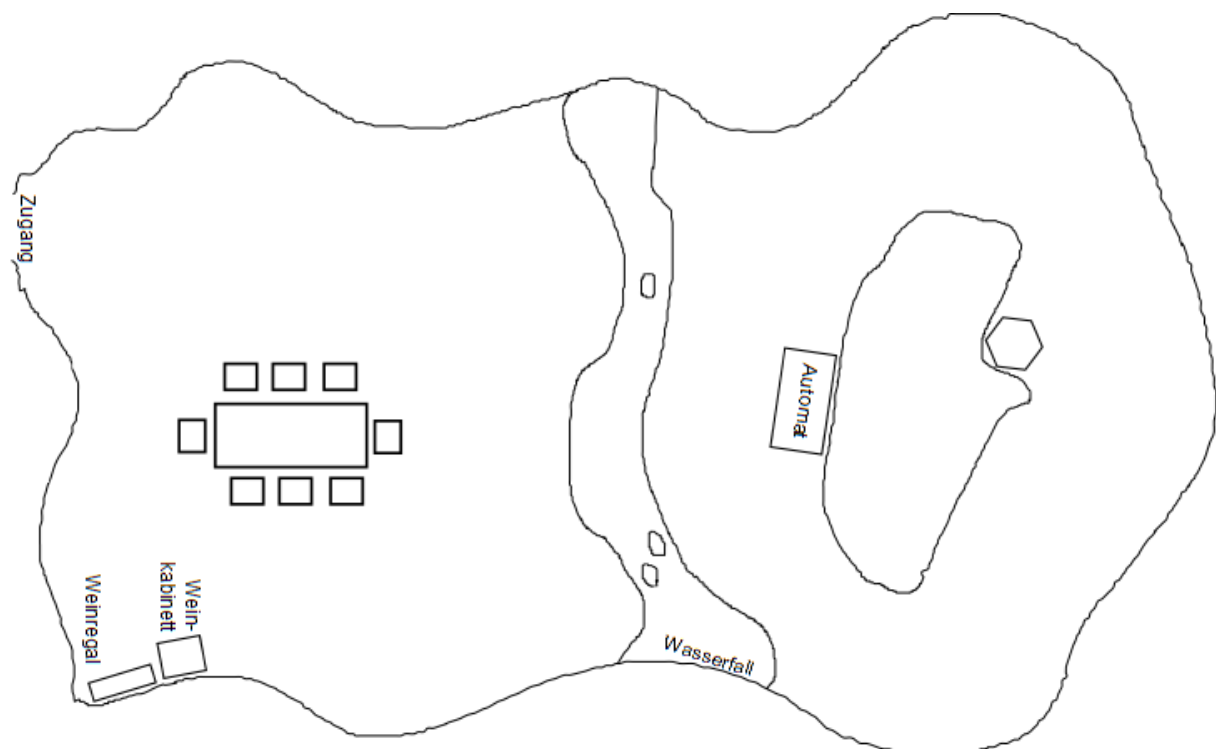




Handout 4 – Die Kammer der acht Türen



Handout 5 – Die Grünen Grotte





Handout 6 – Die Portale des Grünen Juwel

Die Portale des Grünen Juwels sind zum Teil bei den MagiERGilden der Küstenstaaten bekannt und werden genutzt. Dazu ist kein Grünes Juwel erforderlich. Die ersten drei Portale erfordern aber, dass man seinen persönlichen Stein dabei hat.

- Grüner Clubraum: Der Clubraum des grünen Juwels
- Grüne Grotte: Die Grotte, in der diese Tafel hängt
- Grüne Halle: Eingangshalle über der Grotte
- Covendo Mageo de Tura: Gildenportal in Tura
- Covendo Mageo de Candranor: Gildenportal in Candranor
- Covendo Mageo de Orsamanca: Gildenportal in Orsamanca
- Covendo Mageo de Diatrava: Gildenportal in Diatrava
- Covendo Mageo de Parduna: Gildenportal in Parduna
- Covendo Mageo de Estoleo: Gildenportal in Estoleo
- Covendo Mageo de Meknesch: Gildenportal in Meknesch
(dieses Portal ist in einer Gartenlaube im Garten des Haupttempels des Ormut zu Meknesch)
- Covendo Mageo de Thalassa: Gildenportal in Thalassa
(dieses Portal ist schon lange zerstört)

Handout 6 – Die Portale des Grünen Juwel

Die Portale des Grünen Juwels sind zum Teil bei den MagiERGilden der Küstenstaaten bekannt und werden genutzt. Dazu ist kein Grünes Juwel erforderlich. Die ersten drei Portale erfordern aber, dass man seinen persönlichen Stein dabei hat.

- Grüner Clubraum: Der Clubraum des grünen Juwels
- Grüne Grotte: Die Grotte, in der diese Tafel hängt
- Grüne Halle: Eingangshalle über der Grotte
- Covendo Mageo de Tura: Gildenportal in Tura
- Covendo Mageo de Candranor: Gildenportal in Candranor
- Covendo Mageo de Orsamanca: Gildenportal in Orsamanca
- Covendo Mageo de Diatrava: Gildenportal in Diatrava
- Covendo Mageo de Parduna: Gildenportal in Parduna
- Covendo Mageo de Estoleo: Gildenportal in Estoleo
- Covendo Mageo de Meknesch: Gildenportal in Meknesch
(dieses Portal ist in einer Gartenlaube im Garten des Haupttempels des Ormut zu Meknesch)
- Covendo Mageo de Thalassa: Gildenportal in Thalassa
(dieses Portal ist schon lange zerstört)



Handout 7 – Der Drache

