

## Die Gilde der Purpurkammer in Thalasse - Prüfung für Besucher

Die Magier der Gilde der Purpurkammer bleiben am liebsten unter sich, doch kann man sich Besuchern nicht vollständig verschließen. Um aber nicht jedem Dahergelaufenen die Tür öffnen zu müssen gibt es vor dem magisch geschützten Areal ein Hinweisschild, dass sich Leute, die WIRKLICH mit der Gilde Kontakt aufnehmen wollen, sich einer gefährlichen Prüfung stellen müssen. Ein Pfeil weist auf ein Loch im Boden, dem sich ein beschwerlicher, unterirdischer Weg durch halb eingestürzte Kellergewölbe, Tunnel und Höhlen anschließt. Endlich erreicht man eine gemauerte Halle mit vier Torbögen. Durch einen ist man angekommen, über den anderen dreien stehen folgende Sprüche in Maralinga: ACHILL VND DIE SCHILDKRÖTE(links), ALLE CHRYSEIER LVEGEN (Mitte), EINE HAND DIE KLATSCHT (rechts).

Nur hinter dem mittleren Torbogen geht der Weg weiter und endet in einer Kammer mit einem Loch im Boden. Darunter befindet sich

**A Zentralraum** mit einem Loch in der Decke und drei Durchgängen. An der vierten Wand befindet sich eine große Steintür mit einem großen Steinhebel und drei Schlitzen untereinander, an denen sich in chryseiisch folgende Inschriften befinden:

ΗΙΕΡ ΗΓΗΕΙΗ ΟΥΤΣ ΗΙΣΗΤ ΔΙΕ ΟΥΘΒΤΕ ΣΗΕΙΒΕ ΥΗΔ ΗΙΣΗΤ ΔΙΕ ΚΛΕΙΣΤΕ ΣΗΕΙΒΕ

ΗΙΕΡ ΗΓΗΕΙΗ ΟΥΤΣ ΕΙΠΗ ΣΗΕΙΒΕ, ΔΙΕ ΟΥΘΒΕΤ ΙΣΤ ΑΛΣ ΔΙΕ ΣΥΡ ΔΕΗ ΣΗΙΤΞ ΔΑΤΥΒΕΤ

ΗΙΕΤ ΗΓΗΕΙΗ ΟΥΤΣ ΗΙΣΗΤ ΔΙΕ ΟΥΤΛΕΤΕ ΣΗΕΙΒΕ

Der Trick hier ist, dass man immer das Gegenteil von dem machen muss, was neben dem Schlitz steht (da alle Chyseier lügen), d.h. Oben: Große Scheibe; Mitte: Kleine Scheibe; Unten: Mittlere Scheibe. Wird der Hebel gezogen, ohne dass die korrekten Scheiben in den korrekten Schlitzen sind, so zündet eine große Feuerkugel. Die Scheiben werden wieder ausgeworfen. Bei korrekter Platzierung der Scheiben öffnet sich die Tür, und nach einem kurzen Gang erreicht man einen Warteraum, wo man nach kurzer Zeit von einem Gildenmagier abgeholt wird.

**B Treppen**, die nach unten führen

**C Zisterne**, drei Meter tief mit Wasser gefüllt. Auf dem Sims am gegenüberliegenden Ende liegt die große Scheibe. Im Wasser schwimmen drei aggressive Zitteraale.

**D Wurfbahn**. Der Raum ist 6m hoch. Die grauen Areale sind 3m erhöht und mit einer Brüstung versehen. Von hier wirft ein Zyklop Tonkugeln auf jeden, der sich hineinwagt, die zersplittern und alle in der Umgebung verletzen. Die zwei erhöhten Gebiete (Mitte und unten) sind durch eine Brücke verbunden. Das graue Gebiet links ist überdacht, hier sind die Abenteurer vor dem Beschuss sicher. Der Zyklop hat 6 Tonkugeln, und flieht durch ein Tor nach unten und dann ins Freie, falls jemand nach oben kommt oder ihm die Munition ausgeht. Ganz unten links befindet sich die mittlere Scheibe

**E Hundegrube**, 6 Meter tief. Ein Drahtseil führt zu einer Säule mit einem Podest, an dessen Rückseite in einer Schale sich die kleine Scheibe befindet. Wird die Scheibe entnommen, so entriegelt sich die Befestigung des Drahtseiles auf der Säulenseite, so dass man nach unten stürzt, wenn man es wieder betritt. Wird die Schale nach Entnahme der Scheibe wieder beschwert, so besteht eine 1:6-Chance, dass das Seil nicht wieder arretiert.

**F Laufgänge**. Hier laufen 8 hungrige Höhlenhunde herum. Die Gänge sind mit dem Boden der Hundegrube verbunden.

