

Inhaltsverzeichnis

	Seite:
Vorwort	3
Die Vorgeschichte (Kurzfassung)	6
Die Tunnelbahn	7
Vorbemerkungen	9
I. Die Befreiung von Mandrag	11
I.1 Gespräche	11
I.2 Cassida	13
I.3 Valvice und die Grotten von Gahmos	14
II. <u>Der „Moonwand“</u>	19
II.1 <u>Einführung</u>	19
II.2 <u>Die Suche nach den Teilstücken des „Moonwand“</u>	20
- <u>Dreamstone</u>	23
- <u>Spiralgem</u>	25
- <u>Marbeye</u>	28
- <u>Crincross</u>	31
- <u>Shadeshag</u>	34
- Lightpearl	36
- Erinstaff	40
II.3 Die „Chamber of Lhanis“	44
II.4 Rückgabe des „Dreamstone“ an Rinoges	46

II. Der „Moonwand“

II.1 Einführung

Die sieben Teilstücke des „Moonwand“ sind:

1. [Dreamstone](#)
2. [Spiralgem](#)
3. [Marbeye](#)
4. [Crincross](#)
5. [Shadeshag](#)
6. Lightpearl
7. Erinstaff

Die Reihenfolge, in der wir nach den Teilstücken des „Moonwand“ suchen, ist grundsätzlich gleichgültig.

Ausnahmen:

1. Das „[Marbeye](#)“ kann erst gefunden werden, wenn sich der „[Dreamstone](#)“ in unserem Besitz befindet.
2. Den „**Erinstaff**“ können wir erst finden, wenn wir **Mandrag** aus den **Grotten von Gahmos** befreit und in unsere Party aufgenommen haben, da wir nur mit Mandrag die „Verbotene Zone“, in der sich der „Erinstaff“ befindet, betreten können.

Zu beachten ist, daß wir die Teilstücke oder andere Gegenstände erst finden können, wenn wir im Spielablauf jeweils die entsprechenden Hinweise erhalten haben.

Es ist also sinnlos, ohne einen entsprechenden Hinweis z.B. im Spectre Wood auf Position 50 O / 200 N nach dem „**Shadeshag**“ zu graben. Wir werden nichts finden. Unser Charakter, den wir graben lassen, wird uns nur erstaunt fragen, ob hier etwas vergraben sein soll.

Es empfiehlt sich daher, viele Gespräche zu führen und auf jeden Hinweis zu achten!

II.2 Die Suche nach den Teilstücken des „Moonwand“

In Gesprächen erfahren wir von Legenden über einen geheimnisvollen Zauberstab, den „Moonwand“.

1. *„Einige der alten Magier erzählen manchmal Legenden über einen geheimnisvollen Zauberstab! Aber ich weiß nichts Genaueres darüber!“*
2. *„Meinst Du etwa den verlorenen Moonwand? Viele Sagen werden über ihn erzählt!“*
3. **„Der Moonwand war der Schlüssel zum Agyssium von Katloch!**
Aber er ging vor langer Zeit verloren!“
4. *„Thardan hat einen bösen Fluch über Katloch, das Agyssium und den Moonwand gelegt! Seit dieser Zeit ist der Moonwand verloren!“*
5. *„Das **Agyssium** befindet sich unter **Katloch**! Beides sind schreckliche Plätze! Nicht einmal Dein schrecklichster Alptraum könnte sie beschreiben!“*
6. **„Es wird erzählt, daß der Moonwand in sieben magische Teile zerbrochen ist,** *aber ich weiß nicht, ob es stimmt!“*
7. **„Die sieben Teilstücke des Moonwand sind über das ganze Land verstreut!** *Du bist auf einer großen und langen Suche, glaube ich!“*

Von dem Hüter des Sorion Lake ([Karte](#)), einem alten Druiden, erfahren wir auf unsere Frage, wie die „**Verbotene Zone**“ betreten werden kann:

*„Schwierig! **Nur die Magier aus Cassida** können das! Sie haben die Kraft, einen Zauber auszusprechen, der die tödlichen Sphären neutralisiert!*

Aber sogar ein Magier aus Cassida kann nicht die innere Zone betreten, wenn er nicht den legendären Moonwand bei sich trägt! ¹

Du siehst, wenn Du wirklich in die Verbotene Zone willst, mußt Du erst einen Magier aus Cassida suchen, *der Dich begleitet! Aber ich glaube, das wird sehr schwierig sein!“*

¹ Hier irrt der Hüter des Sorion Lake. Im späteren Spielverlauf wird sich herausstellen, daß der „Moonwand“ in dieser Beziehung keine Funktion hat!

Der Magier Bergarac kann die innere Zone auch ohne den "Moonwand" betreten. Mandrag hingegen vermag die innere Zone auch mit "Moonwand" nicht zu betreten!

Möglicherweise hat der "Moonwand", als er zerbrochen wurde, einen Teil seiner Fähigkeiten eingebüßt, die auch in der "Chamber of Lhanis" nicht mehr wiederhergestellt werden konnten.

In Gesprächen mit einigen Gralmagiern erfahren wir:

1. „Wenn Du an Geschichten über das **Agyssium** interessiert bist, suche den alten Einsiedler **Gideon**! Er lebt irgendwo **auf einer kleinen Felseninsel in der südlichen See!**

Warte ... ich traf einmal einen alten Magier in **Larones**, der vom Moonwand sprach! Er erzählte mir von einem Stein, den er **Dreamstone** nannte!"

2. „Oh, die meisten der sieben Teile sind seit langem verloren! Aber ich erinnere mich, daß ein Teil **Spiralgem** genannt wurde!

Ich habe gehört, daß sich der Spiralgem im Besitz der Feen von Fawn Island befindet!"

3. „Ein Teil ist das **Crincross**! Vor Jahren hörte ich davon in **Perdida!**"

4. „Ein Teil ist das **Marbeye**, glaube ich! Es ist ein Teil des legendären Schatzes von Käpt'n Bloodhawk erzählt eine alte Sage!"

5. „**Wenn sich alle sieben Teile in Deinem Besitz befinden, suche die Chamber of Lhanis!**"

Den Einsiedler Gideon treffen wir auf einer kleinen Felseninsel südwestlich der Insel Carilon (Karte) bei Position **257 O / 12 N.**

Auf die Frage nach dem **Agyssium** erzählt uns **Gideon**:

„Oh ja, es ist ein wirklich schrecklicher Ort. Falls Du vorhast, dort einzudringen, Sorge dafür, daß Du erfahren und stark genug bist! Das Agyssium ist ein Labyrinth von großen Gängen, die aus lebenden Kreaturen aufgebaut sind. Ein böser Fluch hat diesen schrecklichen Irrgarten erschaffen!

Um hineinzukommen brauchst Du den Moonwand. Benutze ihn in der Mitte des Blutkreises und Du wirst zum Eingang teleportiert werden! Aber

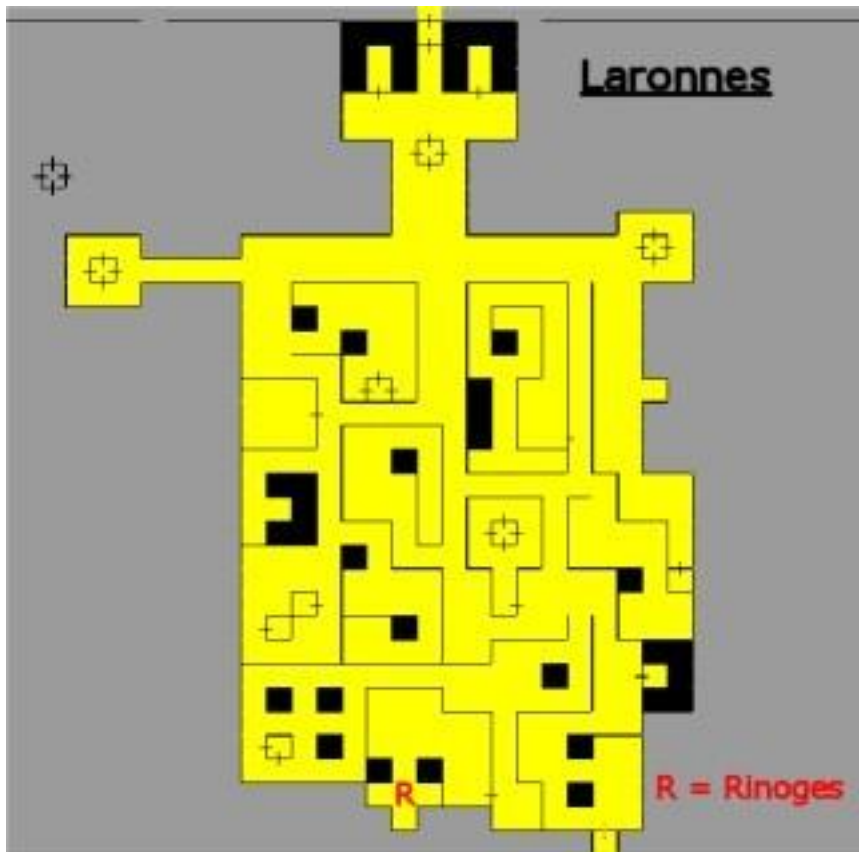
sei gewarnt. Die Kreaturen dort sind Produkte eines schrecklichen Alptraums. Nur sehr erfahrene Kämpfer und Zauberer können dort überleben!

Ein letzter und sehr wichtiger Tip: Es gibt im Agyssium keine Geheimtüren und keine Teleports. Renne also nicht gegen die Wände, um sie zu finden!"

Dreamstone

Wir begeben uns nach Larannes und erkundigen uns nach dem „Dreamstone“. Wir erhalten folgende Auskünfte:

1. „Suche den Hüter von Larannes! Ich denke, er wird Dir helfen können! Sein Name ist **Rinoges**!“
2. „Rinoges ist ein höchst seltsamer Zauberer! Er erscheint jeden Tag zur selben Zeit an derselben Stelle für eine Stunde!“
3. „**Suche das südliche Kreuz von Larannes!** Vielleicht findest Du ihn dort!“
4. „**Suche ihn zur Geisterstunde!** Das ist seine Zeit!“



Rinoges, ein Enchanter, ist im Süden von Larannes bei Position **18 O / 22 N** jede Nacht **zwischen 24.00 Uhr und 1.00 Uhr** anzutreffen.

Hinweis: Möglicherweise weigert sich Rinoges, den „Dreamstone“ herauszugeben.

Für das Gespräch mit Rinoges müssen wir aus unserer Party einen weiblichen Charakter mit einem hohen Charisma-Wert auswählen. Der Charisma-Wert sollte mindestens 40 betragen.

Im Allgemeinen dürfte **Marina** über genügend Charisma verfügen.

Man sollte im Gespräch mit Rinoges auch „**bezaubern**“ nicht vergessen. Möglicherweise muß man Rinoges auch mehrmals um den „Dreamstone“ bitten.

Auf die Frage nach dem „Dreamstone“ antwortet Rinoges:

„Oh ja, natürlich, er gehört mir! Vor vielen Jahren, als der Moonwand verschwand, habe ich ihn im Spectrewood gefunden. Er ist sehr wertvoll für mich! Er gibt mir die Kraft, in meinen Träumen herumzureisen, wo immer ich auch hin will!“

Nachdem wir Rinoges überredet haben, uns den „**Dreamstone**“ zu geben, gibt er uns diesen mit den Worten:

*„OK, ich werde ihn Dir geben. **Aber Du mußt mir versprechen, daß Du ihn mir zurückbringst, wenn Du ihn nicht mehr brauchst! Hüte den Stein gut, er kann Visionen Deiner Träume erzeugen!**“*

Der Charakter, der den „Dreamstone“ von Rinoges erhält, bekommt als Belohnung 8.000 Erfahrungspunkte (*Quelle: W.E.W.W. von Merope*).

Wie wir nach der Zusammenfügung der Einzelteile zum „Moonwand“ den „Dreamstone“ an Rinoges zurückgeben siehe hier.

Spiralgem

Mit dem Schiff segeln wir zur Insel Fawn Island.



Die Insel Fawn Island

Cassandra, die Königin von Fawn Island, treffen wir bei

Position **306 O / 110 N**

Die große Insel am südlichen Rand ist die Insel [Carilon](#)

Cassandra begrüßt uns:

„Ich bin die Königin von Fawn Island!“

Auf die Frage nach dem „**Spiralgem**“ antwortet sie:

*„**Ja, ich bin die Hüterin des Spiralgem!** Dieser seltsame Stein ist schon seit langer Zeit in meinem Besitz!“*

Wir schildern Cassandra, daß wir den „Spiralgem“ benötigen, um unsere Suche fortzusetzen und daß wir einen Weg suchen, Thardans Macht zu brechen.

Cassandra antwortet:

„Das ist eine große Aufgabe, denke ich! Aber ich werde Dir helfen!“

Ich gebe Dir den Spiralgem, wenn Du mir einen großen Gefallen tust!

Höre! Vor einigen Monaten wurde unsere Insel von einer fürchterlichen Piratenbande überfallen! Sie raubten alle unsere Schätze und entführten eine unserer Schwestern!

*Wenn Du sie finden und befreien kannst, werde ich auch Dir helfen! Ihr Name ist **Myriam**! Ich hoffe, daß sie noch am Leben ist! Ich bin in großer Sorge um sie!“*

Wir besteigen wieder unser Schiff und machen uns auf, den Schlupfwinkel der Piraten zu suchen.

Nordöstlich von Fawn Island finden wir eine Insel. Auf dieser befindet sich eine kleine Ortschaft, **Pirate Rock** (Position 404 O / 174 N). Hier befindet sich der Schlupfwinkel der Piraten.

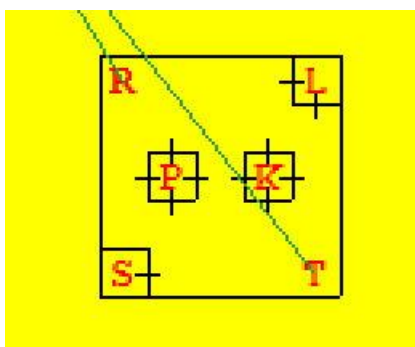
Hinweis: Damit wir **Myriam** befreien und sie zurück nach **Fawn Island** bringen können, müssen wir in unserer Party einen Platz frei haben bzw. vorübergehend frei machen.

Außerdem muß unsere Party stark genug sein, um sich nach geglückter Befreiung mit Myriam den Rückweg durch Pirate Rock zu erkämpfen, da wir hierbei von Scharen wütender Piraten angegriffen werden.

In Pirate Rock hören wir uns in den Gaststätten um. Ein Charakter aus unserer Party berichtet uns nach seiner Rückkehr:

*„Ich konnte unbemerkt einem Gespräch zuhören... Ein fürchterlich aussehender Pirat sprach von einer **Fee, die hier irgendwo in einer Kneipe gefangen gehalten wird!** Er sprach weiter von einem irrsinnigen Lösegeld, das für sie verlangt werde!“*

Wir gelangen schließlich zur Gaststätte „Black Rock“. Hier wird **Myriam** gefangen gehalten. Die Gaststätte befindet sich im Süden in einem abgetrennten Teil des Ortes. Diesen erreicht man über den **Teleport** bei Position 7 O / 40 N.



Der südliche abgetrennte Ortsteil von Pirate Rock:

- K** = Kapelle „Secret Healers“
- L** = Händler „Treasure Chest“
- P** = Gaststätte „Black Rock“
- R** = Ankunft mit dem Teleporter von 7 O / 40 N
- S** = Schmiede „Bloody Hawk Smith“
- T** = Teleporter nach 7 O / 35 N

Ein Charakter, der sich in der Gaststätte umgehört hat, berichtet nach seiner Rückkehr:

*„Wir sind hier richtig in dieser elenden Taverne! Ich habe es riskiert und direkt nach **Myriam** gefragt! Sie befindet sich tatsächlich in dieser Taverne! Die Piraten verlangen **400.000 Piaster** für sie als **Lösegeld!**“*

Wir bezahlen den Irrsinnspreis in der Hoffnung, diesen unangenehmen Ort unverletzt zusammen mit Myriam zu verlassen! Glück gehabt! Unsere Party sieht sehr furchterregend aus, sodaß die Piraten die Fee freilassen und uns ungehindert gehen lassen.

Auf dem Rückweg durch Pirate Rock zu unserem Schiff werden wir allerdings von Scharen wütender Piraten angegriffen, die uns Myriam wieder entreißen wollen (siehe obiger Hinweis).



Myriam scheint sehr glücklich zu sein:

„Ich bin frei, endlich! Vielen Dank, Freunde! Diese teuflischen Piraten... Ich hatte schon befürchtet, den Rest meines Lebens hier in dieser fürchterlichen Taverne zu verbringen!

Würdet Ihr mich zurück nach Fawn Island bringen, wo mein Zuhause ist? Cassandra, unsere Meisterin, wird Euch bestimmt reich belohnen, ganz sicher!“

Wir gelangen mit Myriam glücklich zurück nach Fawn Island und übergeben sie der Königin mit den Worten:

„Wir haben Myriam gefunden! Würdest Du uns nun den Spiralgem geben?“

Cassandra übergibt uns zur Belohnung den „Spiralgem“ und verabschiedet uns mit den Worten:

„Du hast uns einen großen Gefallen getan und ich finde, Du solltest eine größere Belohnung als nur den Spiralgem erhalten!

*Ich gebe Euch die **Erlaubnis, Eure Fähigkeiten dreimal zu erhöhen und drei neue Zaubersprüche für alle Magier** unter Euch!“*

Außerdem erhalten alle Charaktere zur **Belohnung** jeweils 6.000 Erfahrungspunkte (*Quelle: W.E.W.W. von Merope*).

Marbeye

Hinweis: Um das „Marbeye“ zu finden, muß bereits der „[Dreamstone](#)“ in unserem Besitz sein!

Bei der Übernachtung unserer Party im Hotel „Corsair´s Inn“ in Fainvil muß ein Partymitglied den „**Dreamstone**“ in seinem Inventar haben!

In Fainvil angekommen, erkundigen wir uns bei den Bewohnern nach Kapitän Bloodhawk.

In Gesprächen mit einigen Piraten erfahren wir:

1. *„Oh, ja! Bloodhawk war ein schrecklicher Korsar! Er ermordete mehr als 5.000 Männer während seines Lebens! Aber er wurde gefangen genommen und gehängt!“*
2. *„Es gibt viele Legenden über ihn! Einige erzählen von einem großen Schatz, den er irgendwo vergraben haben soll!“*
3. *„Nach seinen Raubzügen kam er oft nach Fainvil! Die Legende erzählt, daß sein Geist immer noch dort spuken soll!“*
4. **„Sein Schatz wurde niemals gefunden.** Viele Schatzsucher haben ihn schon gesucht, aber keiner hatte Erfolg!“
5. *„Ein alter Pirat erzählte mir mal, **daß er Bloodhawks Geist eines Nachts in Fainvil getroffen habe!** Aber ich denke, er hatte nur zuviel Rum getrunken!“*
6. **„Es wird erzählt, daß Bloodhawk nur in den besten und teuersten Betten schlief, wenn er in Fainvil war!“**

Im Hotel „Corsair´s Inn“ in Fainvil nehmen wir uns für eine Nacht eine gute Suite, wobei ein Partymitglied den „[Dreamstone](#)“ verwahrt.

Am nächsten Morgen scheint der Charakter, der den „Dreamstone“ in Verwahrung hat, etwas verwirrt zu sein. Er berichtet uns von einem sehr seltsamen Traum, den er in der Nacht gehabt hat:

*„Ich hatte einen sehr seltsamen Traum letzte Nacht. Ich war auf einer kleinen Insel! Ich sah einen alten, schrecklich aussehenden Piraten, der im Sand gegraben hat! **Dann sah ich ihn eine Karte zeichnen! Er malte einige kleine Inseln und machte dann ein Kreuz auf einer von ihnen!**“*

Dann schaute er mich plötzlich an! Ich erschrak fürchterlich, denn er sah aus wie der Teufel selbst! Dann wachte ich schweißgebadet auf!“

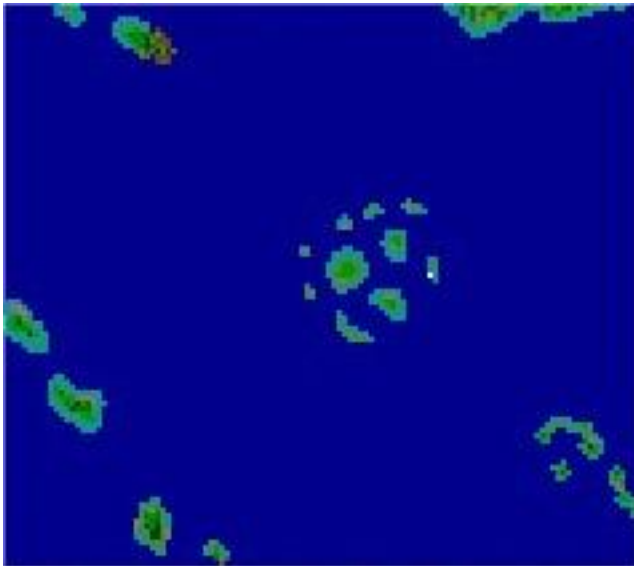
Als unser Partymitglied den „[Dreamstone](#)“ benutzt, erzeugt dieser eine Illusion.

Wir sehen die von Bloodhawk gezeichnete Karte:



Wir segeln mit unserem Schiff los, um die uns in der Illusion gezeigte Inselgruppe und die gekennzeichnete Insel zu suchen.

Nach einigem Suchen finden wir im NO eine Inselgruppe, die mit der Karte, die uns in der Illusion gezeigt wurde, übereinstimmt.



Fundort des „Marbeye“

Wir legen an der auf der Karte gekennzeichneten Insel an und beginnen zu graben. Bei Position **561 O / 223 N** finden wir tatsächlich eine Kiste.

Die Kiste ist voller Münzen (1.000.000 Piaster) und Edelsteinen. Und da liegt ein leuchtendes Auge: das „Marbeye“.

Jeder Charakter erhält die Erlaubnis zum Erhöhen einer Fähigkeit sowie jeder Magier einen neuen Zauberspruch.

(Quelle: Bonusliste von Sir Charles).

Außerdem erhalten alle Charaktere zur **Belohnung** jeweils 10.000 Erfahrungspunkte *(Quellen: Bonusliste von Sir Charles, W.E.W.W. von Merope).*

Crincross

In Perdida erkundigen wir uns nach dem „Crincross“.

Bei den Gesprächen mit den Einwohnern erfahren wir:

1. *„Ich erinnere mich, den Namen schon mal gehört zu haben! Aber weiterhelfen kann ich Dir nicht!“*
2. *„Eine alte Sage erzählt, daß es irgendwo in **Withering Woods** vergraben ist, aber mehr weiß ich nicht!“*
3. *„Es ist ein Teil des verlorenen Moonwand, aber das ist alles, was ich weiß!“*
4. *„**Crin Coss? Ich erinnere mich, daß ein alter Mann einmal davon sprach! Ich traf ihn an den Stränden des Moonlake!**“*

Wir begeben uns zum Moonlake und treffen dort bei Position 268 O / 351 N gegen 10 Uhr einen Druiden namens Gilmarin.

Auf die Frage nach dem „**Crincross**“ erfahren wir von Gilmarin:

*„Tut mir leid, ich kann Dir nicht sagen, wo man das „**Crincross**“ finden kann. Aber ich kann Dir sagen, wer das kann!“*

Finde das Orakel von Demon Tower! Aber Du benötigst eine besondere Opfergabe, um das Orakel zum Sprechen zu bringen!
Nach Deiner Gabe stelle die Frage nach dem Crincross und das Orakel wird antworten!

Ein letzter Tip: Das Crincross ist die meiste Zeit unsichtbar! Du wirst es nur in der dunkelsten Nacht finden!“

Wir marschieren also weiter zum „Demon Tower“, dem Gebirge, in dem sich das Orakel befindet.

Im Osten des Gebirges finden wir bei Position 338 O / 308 N einen **Felsen**. Auf dem Felsen steht geschrieben:

„Werfe eine goldene Dublone in den Brunnen des Orakels!“

Bei Position 329 O / 301 N finden wir einen weiteren **Felsen** mit einer Inschrift. Hier steht eingekerbt:

„Grabe am einsamen Felsen auf „Zabros Point!“

Wir begeben uns nach „Zabros Point“ und stehen bei Position 331 O / 260 N vor einem einsamen Felsen.

Als wir an dieser Stelle graben, finden wir eine **goldene Dublone**.

Wir suchen nun das Orakel von „Demon Tower“.

Den **Eingang zum „Demon Tower“** finden wir bei Position 339 O / 320 N.

Nach einigem Suchen in der zerklüfteten Felslandschaft finden wir einen seltsamen Brunnen. **Dies ist das Orakel.** (Position 331 O / 312 N).

Nach Einwurf der Dublone in den Brunnen erscheint der Geist des Orakels. Auf die Frage, wo wir das „Crincross“ finden können, antwortet das Orakel:

„Suche die südlichste Ecke des Moonlake. Dann gehe 24 x nach Osten und 11 x nach Süden! Grabe im Boden und Du wirst finden, was Du suchst!“

Wir gehen zurück zum Moonlake und suchen die südlichste Ecke.

Wir stellen fest, daß wir uns bei Position 279 O / 329 N an der südlichsten Ecke des Moonlake befinden. Wir begeben uns nun zu der Stelle, wo nach Angabe des Orakels das „**Crincross**“ vergraben sein soll. Das ist die Position 303 O / 318 N.

Inzwischen ist es nach 21.00 Uhr und stockdunkel. Nach den Angaben des Druiden **Gilmarin** müßte jetzt auch der richtige Zeitpunkt gekommen sein.

Zu unserer großen Enttäuschung müssen wir jedoch feststellen, daß in der Auskunft des Orakels ein Fehler sein muß. An der Stelle, wo das „Crincross“ im Boden vergraben sein soll, steht ein Baum! Hier kann das „Crincross“ nicht sein!

Wir beratschlagen kurz und entscheiden uns, auch die nähere Umgebung abzusuchen. **Als wir bei Position 303 O / 317 N graben, stößt unser Spaten auf etwas Hartes.**

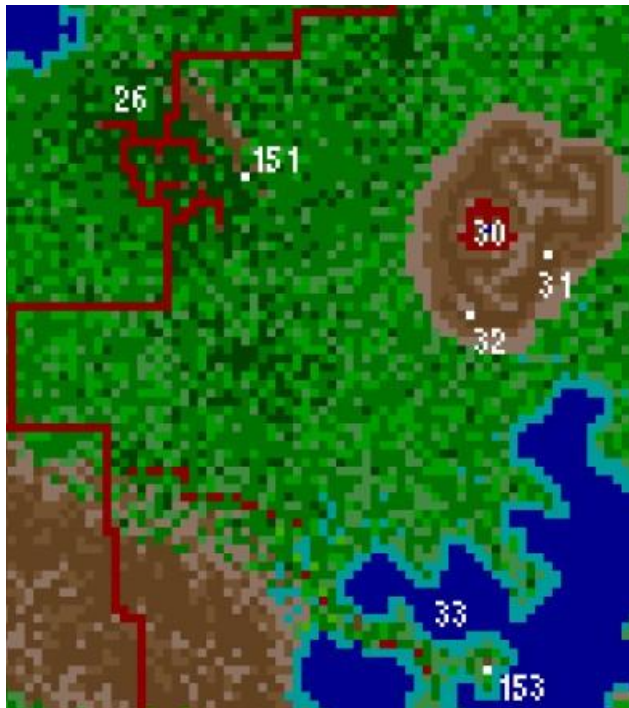
Wir haben das „Crincross“ gefunden!

Jeder Charakter erhält die Erlaubnis zum Erhöhen einer Fähigkeit sowie jeder Magier einen neuen Zauberspruch.

(Quelle: Bonusliste von Sir Charles).

Außerdem erhalten alle Charaktere zur **Belohnung** jeweils 7.000 Erfahrungspunkte *(Quellen: Bonusliste von Sir Charles, W.E.W.W. von Merope).*

Karte mit den Fundorten:



Im NW am Rand der Karte die südlichste Ecke des „Moonlake“

26 = Withering Wood

30 = Orakel von Demon Tower

31 = Felseninschrift

32 = Felseninschrift

33 = Zabros Point

151 = Fundort des „Crincross“

153 = Fundort goldene Dublone

Ausklang und Diskussion

Nach diesem ereignisreichen Tag sitzen wir noch bis spät in der Nacht am Lagerfeuer und lassen die Ereignisse Revue passieren. Wie konnte uns das Orakel eine falsche Auskunft geben?

Alena, die Gladiatorin und Führerin unserer Party, meint, daß das Orakel unsere Intelligenz prüfen wollte. Dagegen ist Ulique, die Banshee, der Ansicht, daß das Orakel selber falsch informiert worden ist.

Mandrag kommt ein schlimmer Verdacht, der uns allen kalte Schauer über den Rücken treibt: Kann es sein, daß der dämonische Zauberer Thardan dahinter steckt? Hat Thardan soviel Macht, dem Orakel seinen Willen aufzuzwingen?

Jedenfalls hat Thardan dann sein Ziel nicht erreicht! Wir stellen uns vor, wie Thardan in seinem Schloß wutentbrannt vor seinem magischen Bildschirm sitzt und das Scheitern seines Planes ansehen muß. Das erheitert uns dann schon wieder und wir legen uns zufrieden zum Schlafen nieder.

Shadeshag

Mit dem Schiff segeln wir zur Insel Carilon.

Anmerkung: Wir erhalten vorher im Spiel weder auf den „Shadeshag“ noch auf die Insel Carilon oder den Sorcerer Spock irgendeinen Hinweis!

Auf Carilon treffen wir bei Position **315 O / 58 N** den Sorcerer Spock.

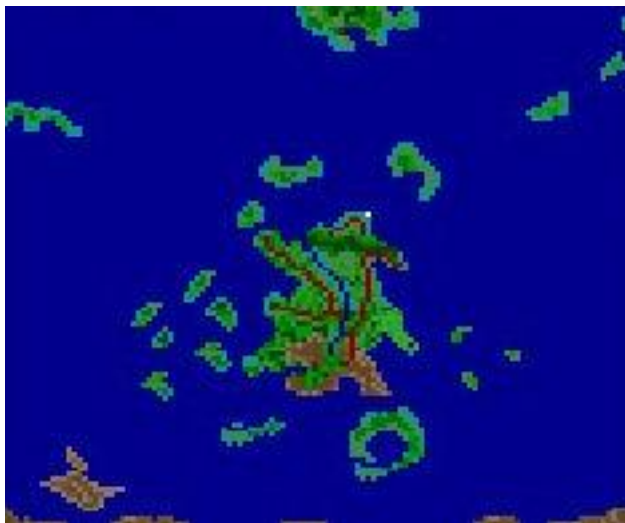
Auf die Frage nach dem „**Moonwand**“ erhalten wir die Antwort:

*„Ja! Ich erinnere mich, daß ein Teil **Shadeshag** genannt wurde. Da bin ich mir sicher! Aber wo könnte es sein? **Ich erinnere mich, daß ich es auf ein Stück Pergament geschrieben habe.** Bloß, wo hab ich ´s gelassen? Hmm...*

***Ich glaube, ich hab ´s hier irgendwo auf Carilon vergraben.** Aber ich weiß nicht mehr, wo! Aber ich bin mir sicher, daß es ein besonderer Platz sein muß, leicht zu finden! Denn ich bin ein bißchen vergeblich, weißt Du!“*

Nach einigem vergeblichen Suchen besteigen wir unser Schiff und segeln zur nördlichen Küste von Carilon.

Hier finden wir schließlich bei Position **309 O / 69 N** eine **Kiste**, in der sich ein **Pergament** befindet.



Die Insel Carilon

Auf Carilon treffen wir den Sorcerer Spock.

Der Fundort des Pergaments befindet sich an der Nordküste der Insel (vom Hauptteil der Insel aus nur mit dem Schiff erreichbar).

An der SW-Ecke der Karte die Insel, wo wir den Einsiedler [Gideon](#) treffen.

Auf dem Pergament lesen wir:

„Grabe im Gespensterwald auf Position 50 Ost und 200 Nord und Du wirst das siebte Teilstück des Moonwands finden“.

Gespensterwald = **Spectre Wood**.

Da der **Spectre Wood** ein dichter und unübersichtlicher Wald ist, müssen wir uns eine ganze Zeit durch das Unterholz schlagen, ehe wir die richtige Stelle finden.

Der Charakter unserer Party, der mit dem Graben betraut ist, ruft

„Da ist ein seltsames Stück Tuch vergraben!“

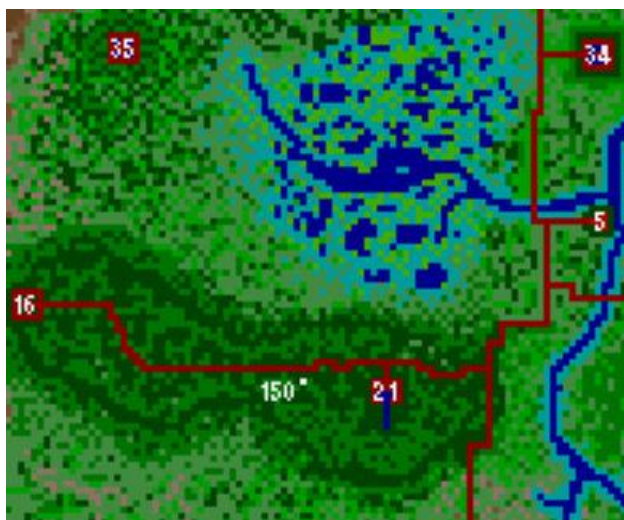
Wir haben den „Shadeshag“ gefunden!

Jeder Charakter erhält die Erlaubnis zum Erhöhen von 3 Fähigkeiten sowie jeder Magier 2 neue Zaubersprüche.

(Quelle: Bonusliste von Sir Charles).

Außerdem erhalten alle Charaktere zur **Belohnung** jeweils 15.000 Erfahrungspunkte *(Quellen: Bonusliste von Sir Charles, W.E.W.W. von Merope).*

Karte des Fundortes:



5 = Fainville

34 = Friedhof mit schwarzem Monolithen

35 = „Chamber of Lhanis“

Spectre Wood:

16 = Station der Tunnelbahn

21 = Heilbrunnen

150 = Fundort des „Shadeshag“