

1W20 Geheimtüren und Merkmale anhand derer diese entdeckt werden können

Idee: Tegres

Autor:innen: Tegres, pan narrans, Eiti (Stefan), The_Nathan_Grey, Nicrey, droesig, Greifenklaue, nEw bEE (Michael), Don Kamillo

1. Die Rückseite eines Kleiderschranks, die mittels einer Einkerbung leicht zur Seite geschoben werden kann. Merkmal: Der Schrank steht offen und die Kleider wiegen sich leicht im Wind der Zugluft.
2. Eine gekachelte Wand mit Lücken in den Fugen und einem Federmechanismus zum Aufklappen. Merkmal: Getrocknete Flecken einer Flüssigkeit, die oberhalb der Geheimtür herunterlief, aber an der Oberkante der Tür stoppte.
3. Holzvertäfelungen mit einer breiten Leiste an der Oberkante, mit deren Hilfe ein Ausschnitt der Vertäfelung hochgeschoben werden kann. Merkmal: Vertikale Kratzspuren im darüberliegenden Wandbereich.
4. Holzpaneele, die leicht in die Wand gedrückt werden und dann zur Seite geschoben werden können. Merkmal: Vor dem entsprechenden Wandstück befindet sich die Hälfte einer Pfütze.
5. Ein breiter, reich verzierter, aufklappbarer Pilaster. Merkmal: Es lässt sich leicht feststellen, dass manche Verzierungen beweglich sind. Das Betätigen der richtigen Verzierungen öffnet die Geheimtür.
6. Ein seitlich verschiebbarer mannhoher Wandspiegel. Merkmal: Der Spiegel ist so positioniert, dass, wer auch immer vor dem Spiegel steht, im Spiegelbild mehrere Pfeile sieht, die zum Spiegel weisen.
7. Ein schmales Gemälde, das fast so hoch wie der Raum ist und das um 90° gedreht werden kann, sodass ein Kriechgang freigegeben wird. Merkmal: Wer das Gemälde betrachtet, stellt fest, dass es wegen eines geschickten Spiels mit den Perspektiven bei einer 90°-Stellung ein anderes Motiv zeigt.
8. Eine drehbar um einen runden Stützbalken gelagerte Wand. Merkmal: Die Wand steht nicht in der Ausgangsposition, sondern steht leicht schräg.
9. Eine hohe, verschlossene Kommode ohne Rückwand. Merkmal: Auf der Kommodentür befinden sich Intarsien, auf denen ein Burgtor mit Wachen zu sehen ist.

10. Ein an der Wand stehender, mächtiger Schreibtisch mit einer verschiebbaren Rückseite. Merkmal: Die Tischplatte hat ein Scharnier und eine Fuge, sodass das innere Drittel der Platte nach oben geklappt werden kann, um so den Zugang zur Geheimtür zu erleichtern.

11. Ein Paravent, der nicht auf dem Boden steht, sondern ein Stück weit über dem Boden an der Wand hängt. Merkmal: Auf dem Paravent ist eine Frau abgebildet. Ihre Augen sind ausgeschnitten, sodass der Schirm Gucklöcher hat, sodass vom dahinterliegenden Geheimgang der Raum beobachtet werden kann.

12. Ein aufrechtstehender, an einer Wand gelehnter Sarkophag ohne Boden. Merkmal: Der Sarkophag ist mit einem Relief versehen. Darauf ist abgebildet, wie die Person, die im Sarkophag bestattet wurde, durch den Boden in die Unterwelt hinabfährt.

13. Ein großer offener Kamin mit einer Wand aus Schamottsteinen auf der Rückseite. Merkmal: Es liegt ein kleines Häufchen Asche im Kamin, ansonsten ist er auffällig sauber. Tritt man auf eine der Bodenplatten im Kamin, schwingt die steinerne Rückwand zur Seite und gibt einen Durchgang frei.

14. Inmitten des Raumes befindet sich eine ca. 80cm breite, quaderförmige mit Holz vertäfelte Trägersäule. In jede der vier Seiten ist eine große geöffnete linke Hand geschnitzt. In der Innenhandfläche ist jeweils ein Auge eingearbeitet, sodass alle vier Seiten des Raumes „beobachtet“ werden. Die Pupille eines Auges kann durch kräftiges Drücken nach innen verschoben werden, um einen Metallriegel zu lösen. Ein Teil der Holzverkleidung kann dann nach oben geschoben werden. Es öffnet sich ein niedriger Einstieg zu einer Leiter, die in die dunkle Tiefe führt. Merkmal: Bei einem der vier Augen ist die Iris verkratzt und die Pupille glänzt im Licht durch verbliebene Fettflecken.

15. An der Wand hinter dem Schreibtisch befindet sich ein Mosaik. Wenn der Lichtschein einer Feuerschale von der richtigen Position durch einen Kristall auf das Mosaik fällt, gleitet dieses zur Seite. (Schleifspuren auf dem Boden, wo die Feuerschale verschoben wurde und eine seltsame Halterung für den Kristall an selbiger. Die anderen Schalen habe keine solche Halterung).

16. In einer Gebetsnische befindet sich ein Bastkörbchen voll mit kleinen Stein-Statuetten, sowie ein leeres steinernes Wasserbecken mit einem Metallsockel mit Einkerbungen am untersten Punkt. Eine der Statuetten kann hier einrasten und wenn man sie so dreht, dass das Gesicht in den Raum zeigt, dreht sich der Sockel mit und Wasser läuft ab. Durch eine hydraulische Vorrichtung schwingt die hintere Wand der Nische auf. Merkmale: Die richtige Figur weist deutliche Wasserverfärbungen auf. Außerdem liegt eine religiöse Erzählung über ein

Reinwaschungsritual mit der Zeile: „Sie blickte mich an und zeigte mir den Weg.“ in der Nähe.

17. Eine mannsgroße Schublade in Bodenhöhe, voll mit [was auch immer]. Legt man sich in die Schublade rein und schiebt jemand sie wieder zurück landet man im Geheimraum. (Der Inhalt der Schublade ist im hinteren Bereich entlang einer geraden Linie verstaubt, eben dort wo sie nicht in der Wand steckt und zum Geheimraum hin offen ist)

18. Die Wand sieht mächtig und stabil aus, ist aber ein reiner Illusionszauber. Bewusstes Berühren bricht ihn nicht, aber unbewusstes ggf. schon. (Merkmal: Wer die Spuren genau untersucht, könnte eine halbe Fußspuren finden, deren vordere Hälfte von der Wand verdeckt ist.)

19. Die unteren 5 Stufen der Treppe können nach oben geklappt werden und geben dadurch einen niedrigen Durchgang frei. An einer der Seitenwände sieht man einen schmalen bogenförmigen Kratzer, der im Licht etwas schimmert. Alternativ könnte man auch durch das etwas andere Trittgeräusch darauf aufmerksam werden.

20. Im Raum befinden sich über jeder Tür massive steinerne Halterungen für Kerzen, doch da ist eine Halterung ohne Tür. Fühlt man in dieser Halterung herum, ist dort ein Schlitz, wie für eine Münze, aber unregelmäßig geformt, der in die Wand führt. Einige der Münzen, die man vorher bei den Bewohnern gefunden hat, hatten diese durchgehende Verformung in der Mitte der Münze. Diese passt dann genau in den Schlitz, fällt hinter der Wand in einen Mechanismus, der die Tür, die sich unter der Halterung versteckt, öffnet. Der Eintrittspreis wurde bezahlt.

Bonus : Ein runder bemalter Schild hängt an der Wand. Man kann ihn drehen (ähnlich einer Safetür), um dann durch Drücken die Wand hinter ihm zu öffnen. Merkmale: Die Farbe auf dem Schild ist an mehreren Stellen (aber nur am Rand) deutlich abgeblättert.