

HELDENWERK



Madas Blaue  
Augen

Das Schwarze Auge

## Verlagsleitung

Markus Plötz

## Redaktion

Zoe Adamietz, Nikolai Hoch,  
Johannes Kaub und Alex Spohr

## Regelredaktion

Alex Spohr

## Autor

Zoe Adamietz, Nikolai Hoch,  
Johannes Kaub und Alex Spohr

## Lektorat & Korrektorat

Frauke Forster

## Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

## Coverbild

Nadine Schäkel

## Satz, Layout & Gestaltung

Frauke Forster

## Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder  
Heldenwerk-Logo: Janina Robben

## Innenillustrationen & Pläne

Sandra Braun, Verena Lattanzi, Janina Robben,  
Maximilian Schiller, Elif Siebenpfeiffer,  
Sebastian Watzlawek, Michael Witmann, Karin Wittig

## Mitarbeiter Ulisses Spiele

**Administration** Christian Elsässer, Carsten Moos,  
Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

**Marketing** Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank,  
Derya Öcalan, Katharina Wagner

**Verlag** Mirko Bader, Steffen Brand, Tim Brothage,  
Kai Großkordt, Nadine Hoffmann, Arne Frederic Kunz,  
Matthias Lück, Jasmin Neitzel, Maik Schmidt,  
Ulrich-Alexander Schmidt, Jens Ullrich

**Verlag USA** Robert Adducci, Bill Bridges,  
Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson

**Vertrieb** Florian Hering, Jan Hulverscheidt,  
Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner,  
Stefan Tannert

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,  
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE  
sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.  
Copyright © 2020 by Ulisses Spiele GmbH.  
Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.  
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,  
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder  
Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,  
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher  
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

## Wie man ein Soloabenteuer spielt

Ein Soloabenteuer liest sich nicht wie ein klassisches Buch von vorne nach hinten. Die Geschichte ist in viele Abschnitte unterteilt, die durchnummeriert sind. Eine Zahl in einer Klammer oder ein expliziter Verweis geben dir an, dass du die Geschichte beim Abschnitt mit der entsprechenden Nummer weiterlesen sollst.

## Tulamidische Begriffe und Zauber

Um das Flair der Tulamidenlande zu erhalten, haben wir einige prägende Begriffe des Tulamida im Text beibehalten und eine Übersetzung in Klammern angegeben.

Bei den Zaubern Sultan Hasrabals haben wir gelegentlich die bosparanische Übersetzung stehen lassen, auch wenn der Zaubersultan üblicherweise dafür tulamidische Bezeichnungen wählt.



Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

# MADAS BLAUE AUGEN



»Um die drei Blauen Augen Madas zu finden, muss der Sucher die Herrschaft über die Sechs angetreten haben, das Siebte erringen und sich dem Dreizehnten stellen.«

—Nachricht, gefunden auf einem Lesezeichen, im Privatbesitz von Sultan Hasrabal ben Yakuban

In dieser Geschichte wirst du in die Rolle des Antagonisten des ersten Soloabenteuers von **Das Schwarze Auge** schlüpfen: **Sultan Hasrabal ben Yakuban**. Damals musste man als tapferer Held die entführte Prinzessin Nedime aus den Klauen des Zaubersultans befreien.

Der mittlerweile uralte Hasrabal ist noch immer auf dem Höhepunkt seiner Macht. Sein Reich wächst und gedeiht, in seinen magischen Spezialgebieten, dem Elementarismus und der Illusionsmagie, gibt es kaum jemanden, der sich mit ihm messen kann, und selbst sein Körper macht ihm weniger zu schaffen, als man es für einen Neunzigjährigen erwarten würde.

Hasrabal hat vor kurzem am Allaventurischen Konvent der Magie teilgenommen und wurde Zeuge, wie die Verhüllte Meisterin **Nahema** aus der 2. Sphäre ein Stück Urelement, das sogenannte **Sumuryl**, nach Aventurien mitbrachte. Dieses Ereignis brachte Hasrabal dazu, darüber nachzudenken, wie er endlich seinen Plan vollenden könnte – eins zu werden mit den Elementen, ein Ewiger Meister der Sechse, unsterblich, eine Legende.

Nun liegt es in deiner Hand, wie die Geschichte Hasrabals weiter gesponnen wird. Beginne mit Abschnitt 1 und siehe, welche Feierlichkeiten der Sultan zu Ehren des Geburtstages seiner Gemahlin **Eshila**, der Shanja von **Rashdul**, veranstaltet.

## 1

Die Klänge von Narebs Zitarspiel erfüllen deinen Thronsaal. Er ist alt geworden, zwar zehn Jahre jünger als du, aber während man dir dein Alter kaum ansieht, sind Nareb ibn Yussufs Hände mit Altersflecken überzogen und sein Gesicht ist faltig. Noch immer ist er der beste Zitarspieler Goriens, aber wie lange noch wirst du dich an seiner Musik erfreuen können? Wehmut überkommt dich, wie so oft in letzter Zeit. Vielleicht ist die magische Kraft, die dich durchströmt, verantwortlich dafür, dass das Alter dir kaum etwas anhaben kann. Hin und wieder tun dir die Knie weh, doch der tägliche Tanz der Mada hält dich beweglich und kaum jemand würde dich für älter als sechzig halten.

In deinem Thronsaal haben sich an diesem Abend illustre Gäste aus ganz Aventurien eingefunden, um dich und deine Gemahlin **Eshila** zu ehren. Die Shanja von **Rashdul** feiert ihren Geburtstag, wie immer, mit einem ausschweifenden Fest mit vielen Musikern und

Tänzerinnen. Gerade ist die junge **Rahkisa** (tul. Novadische Zaubertänzerin) **Palmeya** aufgetreten und nun tritt ihre Meisterin **Sherizeth saba Nereida** auf, die berühmteste Tänzerin des ganzen Kalifats.

Beide erinnern dich an **Nedime**, die Tochter des Kalifen **Abu Dhelrumun**. Die Prinzessin war viele Tage dein Gast, bis ein sogenannter Held sie rettete und in eine ungewisse Zukunft führte. Stark, unbeugsam, ihre eigene Herrin. **Narebs** Finger haben aufgehört, die Zitar zu spielen. **Sherizeth** hat ihren letzten Schleier fallen lassen und zieht sich unter dem Klatschen der Zuschauer zurück. Mittlerweile bist du zu alt, um eine Frau nur nach der Schönheit ihres Körpers zu beurteilen. Dich interessiert vor allem ihre Intelligenz und Weisheit – und **Eshila** verfügt über beides im Überfluss. Sie und **Nahema** sind und waren die einzigen Frauen, die du wirklich liebst und bewunderst. Eine ältere Frau ist vor dich und deine **Shanja** getreten. Sie mag dreißig Jahre jünger sein als du, aber damit dürfte sie wohl immer noch die Sechzig überschritten haben. Ihr Kopf ist mit einem Tuch bedeckt, sie trägt einen Ledergürtel mit eingetriebenen tulamidischen



Schriftzeichen, ein wertvoll aussehender Nasenring ist ihr einziger Schmuck. Das Haar der alten Frau ist grau und ihre Augen mustern dich mit einer Mischung aus Neugier und Trotz. Offenbar hat sie keine Angst vor dir oder deinem Ruf. Einer deiner Diener stellt sie vor.

„Erhabener Sultan, vor dir steht die Geschichtenerzählerin Talimai aus Baburin.“

Eine Aranierin! Das würde ihre Arroganz erklären.

„Dein Name sagt mir nichts, aber vielleicht erzählst du mir eine Geschichte, die ich noch nicht kenne, um mich zu erheitern“, sprichst du sie mit einem Lächeln an.

„Oh Sahib al'Sitta, das werde ich. Ich bin hier, um dir von den Blauen Augen Madas zu berichten! Jene kostbaren Augen der Mondgöttin und wie eines von ihnen in den Besitz des Herrschers von Al'Ghûriya gelangte“, antwortet Talimai ohne Zögern.

Die Blauen Augen Madas ... Du kennst die Geschichte von jenen legendären Schwarzen Augen, welche die Göttin der Magie den Sterblichen geschenkt haben soll. Ein Blick in eines der Augen soll die Sphären durchdringen können und ermöglichen, Alveran oder die Elementarebene zu sehen – oder das Reich der Ifritim.

Talimai erzählt von dem Blauen Auge des Reiches von Al'Ghûriya. Dieses Reich lag dort, wo nun die Gor aus dem Leib der Erde ragt. Die Bewohner Al'Ghûriyas waren unermesslich reich, doch obwohl ihre Städte aus Gold und Lapislazuli bestanden, sie Mada ehrten und ihr Auge besaßen, verging ihr Land vor unzähligen Jahrhunderten. Manche halten Al'Ghûriya bloß für eine Legende

Die Blauen Augen Madas ... Die Erzählung Talimais hat dich daran erinnert, dass du kurz davor bist, dein Ziel zu erreichen und ein Ewiger Meister der Sechse zu werden. Du musst das Auge aber noch finden und einen Blick in die 2. Sphäre werfen. Vielleicht war es ein Wink Rastulahs, dass die Geschichtenerzählerin nach Rashdul kam und das Märchen erzählte. Dein Dank ist ihr gewiss. Du nickst ihr freundlich zu, als sie fertig ist, und lässt sie von einem deiner Diener mit einem Piaster entlohnen. Ein winziger Teil von Talimais Geschichte war dir neu. Das Auge wurde an einem Ort aufbewahrt, welcher der *Tempel der Sieben Elemente* genannt wurde. Ein kleiner Hinweis nur, aber er könnte der entscheidende gewesen sein. Dein eigenes Schwarzes Auge verwehrte dir den Blick zu den Blauen, so als ob eine starke Macht verhindern wollte, dass man sie findet. Doch vielleicht mag ein altes Märchen den entscheidenden Hinweis bringen.

Die Blauen Augen Madas ..., Nahema ..., das Sumuryl ..., Sahib al'Sitta ..., verhüllter Meister.

Es ist an der Zeit, deine jahrelangen Forschungen endlich zu einem Abschluss zu bringen. Es ist eine Aufgabe, der du dich allein stellen musst. Es ist dein Schicksal. Zunächst wirst du nach Al'Ahabad reisen, denn nur dort wirst du dein Wissen um Al'Ghûriya auffrischen können, um eine Chance zu haben, eines der Blauen Augen zu finden. Reisen wirst du mit deinem fliegenden Teppich und du nimmst auch den sagemuwobenen *Schleier der Mada* mit, ein magisches Artefakt, das dir vor einigen Jahren in die Hände fiel. Du spürst, dass du den Schleier noch brauchen wirst (5).

2

Die volle *Mada* steht am Firmament und strahlt hell am klaren Nachthimmel. Dein Blick fällt auf die Konjunktion der Wandelsterne *Simia* und *Xeledon* mit dem Sternbild Hesindes – der Schlange, deren 6 Sterne in den Farben der Elemente funkeln und sich im Verlauf des Sternenfalls in einem Kreis neu angeordnet haben, einem nun perfekten Kreis. Es ist soweit. Heute Nacht wird das Artefakt endlich, nach so vielen Jahren, das Geheimnis der Sterndeuterin lüften. Befindest du dich bereits im Turm (39) oder stehst du noch davor (28)?

3

Die Stufen, die in den Tempel hinabführen, haben die richtige Größe für menschliche Proportionen, dennoch ist es anstrengend, sie hinabzusteigen. Zum Glück sind es nicht sehr viele, du zählst sechsunddreißig. Unten lässt das Licht, das vom offenstehenden Eingang herabfällt, einen Gang erahnen, der in die Dunkelheit führt. Mit einem kurzen gedanklichen Befehl lässt du die Spitze deines Stabes in magischem Feuer ausbrechen, das nun flackernd die Wände erhellt (7).

4

Als du die Kammer betrittst, empfängt dich Finsternis. Nur der Hall deiner Schritte gibt dir Hinweise auf die Höhe der glattpolierten Steinwände, die deine Hand blind findet. Abwesend tippt dein Finger an die Wand, als du einen ODEM ARCANUM wirkst und deine Augen das Objekt im Herzen der Kammer erspähen. Noch bevor alle Fackelhalter entlang der Wand auf ein Zeichen deiner Hand hin entflammt sind, offenbart sich ein magisches Leuchten, das wie der Mond alle sieben Ecken der leeren Halle erhellt. Völlig leer wirkt der Saal von etwa 30 Rechtsschritt bis auf eine kleine blaue Kugel auf einem Steinsockel, die in der Ferne den Weg leuchtet. Als die Vernunft deinen Blick vom ersehnten Artefakt löst, nimmst du wahr, dass der Raum doch nicht so leer ist, wie er scheint.

Möchtest du dich dem magisch leuchtenden Objekt in der Mitte des Raumes nähern (41)?

Oder wirst du zuerst die Kammer genauer untersuchen (44)?

5

Al'Ahabad – deine erste Liebe! Die Stadt deiner Ahnen und der sechs Elemente. Hier hat deine große Karriere ihren Anfang genommen. Damals hattest du im Kleinen Palast gewelt und dich deinen Forschungen der Illusionsmagie hingegeben. Du warst umgeben von deinen treuen Sandwölfen, Zwerg Nase, dem besten Koch der Welt, und von Nahema ... ach, Nahema!

Seitdem du in Rashdul residierst, bist du seltener in Al'Ahabad. Die Herrschaft über die Stadt übte bis zu seinem Tod dein Sohn Nijar aus. Auf ihn hattest du große Hoffnungen gesetzt, doch du wurdest bitter von ihm enttäuscht. Sein Sohn Shâranbel jedoch, dein Enkel, ist ein vielversprechender Potentat. Er ist magisch begabt, ein exzellenter Kämpfer mit dem Krummsäbel, gebildet, und er verehrt dich als Vorbild. Du erkennst viel von dir

selbst in ihm wieder. Doch du bist vor allem hier, um nach Al'Ghûriya, dem Standort des Tempels der Sieben Elemente, und nach dem Blauen Auge zu suchen. Welchen Ort in Al'Ahabad möchtest du für deine Nachforschungen aufsuchen?

- ☞ den Palast der Yakubanim (45)
- ☞ das Rastullah-Bethaus (15)
- ☞ den Kleinen Palast (16)
- ☞ die Bibliothek (33)
- ☞ die Elementaren Heiligtümer (24)
- ☞ das Haus des Kababylothen Abu'l Ghulshachim (14)
- ☞ den Basar (51)
- ☞ den Hammam (9)

Bereits aufgesuchte Orte kannst du im Rahmen deiner Nachforschungen kein weiteres Mal betreten. Sie würden dir keine weiteren Erkenntnisse bringen.

Sobald du mindestens 6 Punkte des **Elementaren Hexagramms** (siehe Seite 15) angekreuzt hast, kannst du Abschnitt 29 aufsuchen.

6

Mit dem Teppich landest du etwas außerhalb der Stadt inmitten des Heiligen Hains, der die Stadt vor dem feinen roten Staub der Wüste schützt. In deiner bereits mehrmals erprobten Verkleidung als alter *Haimamud* (tul. Geschichtenerzähler) wird dich niemand erkennen, vermutlich würden es nicht einmal deine eigenen Kinder. Du betrittst die Stadt mit den weißgetünchten Lehmbauten durch das Abendsonnentor im Westen. Wie du nun weiter vorgehen willst, kannst du bei Abschnitt 21 entscheiden.

7

Staub von Jahrhunderten bedeckt jede Oberfläche dieses Ortes, womöglich gar von Jahrtausenden. Argwöhnisch hältst du Ausschau nach Anzeichen, die darauf hindeuten könnten, dass sonst jemand die lange Ruhe dieses versteckten Bauwerks gestört haben mag, aber es scheint ganz so, als seist du der erste. Vortrefflich! Du tastest dich vorsichtig einen breiten und langen Gang entlang. Mit deinem lichtspendenden Magierstab prüfst du die dumpfen, schmucklosen Sandsteinquadern, die Boden, Wände und Decke bilden, auf lose Stellen und verborgene Fallen. Eigenartig, dass auf so ein schweres Eingangsportal ein derart schlichter Gang folgen soll.

Du könntest einen Hellsichtzauber sprechen (12) oder einfach dem Gang bis zu seinem Ende folgen (20).

8

„Vernichtet ihn, Grakvalothim! Bringt den Greis endlich in sein Grab!“, ruft der Diener des Namenlosen dir entgegen und zwei geflügelte Bestien schälen sich aus den Schatten, um sich ihren Weg durch deine Golemiden zu bahnen. Mit erzener Macht bäumen sich die Sandwellen auf, um dich vor den Klauen der löwenartigen Dämonen zu bewahren. Weder Dämonen noch Golemiden sind passend für den Kampf gegen ihre Gegner ausgestattet und nach wenigen Momenten des

Malmens und Kreischens zerbröseln beide Seiten zu glühendem Staub.

Wirst du dem Frevler eine Lektion erteilen und deine Geheimwaffe entfesseln, um ihm die Macht der Sechse zu demonstrieren (18)?

Oder räumst du deinen Stolz beiseite, um zugunsten eines schnellen Sieges unkonventionelle Methoden zu ergreifen, bevor Zadig die Chance zur Initiative bekommt (22)?

9

Das Badehaus dient der rituellen Reinigung vor dem Gang ins Bethaus des Rastullah und zur Entspannung. Deine alten Knochen erfreuen sich der Wärme des Wassers, deine Glieder entspannen sich und selbst die Schmerzen in deinen Knien, die du nach der Reise von Rashdul hierher verspürt hast, lassen nach. Du bist eben nicht mehr achtzig! Kehre wieder zu Abschnitt 5 zurück und wähle einen noch nicht von dir aufgesuchten Ort aus.

10

Ein gigantischer Flammenstoß löst sich aus deiner Faust und zischt mit der Bewegung deines Armes peitschenartig auf Zadig zu. Du siehst das Feuer an seinem Fleisch lecken, besitzt jedoch die Weisheit, dich nicht zu früh zu freuen. Und Zadig enttäuscht dich nicht. Seine zittrigen Hände greifen in die Flammen, als raffte er Stoff, und schleudern das Geschoss auf dich zurück. Geistesgegenwärtig klappst du das Deckelchen von deinem kleinen goldenen Ring zurück und entlässt das Dutzend Fließsandgolemiden, welche dich in einer Kapsel aus Erz vor deinem gespiegelten Zauber schützen. Als du die Hitze des Zaubers nicht mehr spürst, weist du zwei der Golemiden zum Schutz des Artefakts und die anderen zum Angriff (8).

11

„PARALYSIS!“, sprichst du mit befehlsgewohnter Stimme, während du dir die Geste sparst, und augenblicklich erstarrt der Eindringling in seiner Bewegung. Er ist ein Südländer, aber kein Tulamide. Vielleicht stammt er aus den Stadtstaaten Meridianas? Dafür würde auch der Giftdolch sprechen, den er in der erhobenen Rechten trägt, ein Mengbilar. Wer mag wohl dieser ‚Meister‘ sein, von dem er sprach? Vielleicht dieser Mann aus Mengbilla, der vor einigen Jahren schon einmal in dieser Gegend nach Niobaras Vermächtnis gesucht hat? Gefährlich wird er dir vorerst nicht mehr werden können, also widmest du dich wieder deinem Vorhaben (23).

12

Kurz hältst du inne und flüsterst: „ODEM ARCANUM ...“. Feine Linien zeigen sich unvermittelt in den Steinen, rotglühende Muster, die sich filigran über die gesamten Wände winden. Wie überaus bemerkenswert! Allem Anschein nach haben die Erbauer dieser Mauern den Sandstein mit astral wirksamen Materialien infundiert. Eine

ungeheure Aufgabe, es müssen Tausende von Quadern, einer nach dem anderen, mühevoll behandelt worden sein, und zwar mit ... was mag das wohl sein, vielleicht Mindorimpulver? So komplex die Muster auch sind, es scheint sich nicht um Zaubertrüben zu handeln, sondern um rein künstlerische Verzierungen. Was für ein Aufwand dafür betrieben worden sein muss!

Es sollte möglich sein, etwas Zauberkraft in die Symbole fließen zu lassen. Wer weiß, was dann geschehen mag (17)?

Womöglich bist du mit deinen Entdeckungen bereits zufrieden und folgst stattdessen dem Gang bis zu seinem Ende (20).

### 13

Ein gehauchtes Lachen lenkt deine Aufmerksamkeit schlagartig zurück zum Eingang der Halle, doch nichts ist zu sehen. Vorübergleitende Schatten lassen die Fackeln stärker flackern, und ein kaltes Zischen zerreit die schwüle Luft, als abertausend glimmende Augen in der Finsternis erblühen. Quiekend und scharrend raffen sich die Schatten um sich selbst und formen eine blasse, zermartete Gestalt, deren Namen du leicht errätst: Zadig von Volterach, der auf fremden Altären opfert – einer der höchsten Diener des Namenlosen. Vernichtet, auferstanden, geschunden, doch letztlich mehr Konzept als Mensch, steht er nun vor dir.

Möchtest du ihn mit einem IGNIFAXIUS begrüßen (10)? Oder scheint dir das halbe Dutzend Fließsandgoleminen aus deinem kleinen goldenen Ring geeigneter, um den Frevler zu vertreiben (8)?

### 14

Abu'l Ghulshachim ist in deinem Alter, doch Rastullah hat es mit ihm nicht so gut gemeint wie mit dir. Der uralte Wahrsager wohnt in der Nähe des Heiligtums der Luft. Als du ihn besuchst, erkennt er dich wohl nicht, lädt dich aber zu einer Tasse Tulamidengold ein.

„Nun, trink aus, dann werde ich dir von deiner Zukunft erzählen“, sagt der Alte mit einem verschmitzten Lächeln auf den Lippen.

Hast du eventuell vom Basar etwas zu Essen bei dir und bist es bereit zu teilen? Ja (19)? Oder lautet die Antwort auf die Frage „Nein“ (55)?

### 15

Das Bethaus des Rastullah wird nie von Elementarwesen betreten – und doch empfindest du das Fehlen der elementaren Kräfte als beruhigend für deinen Geist. Du selbst hast in der nahegelegenen Rechtsschule die Schule von Rashdul gegründet. Du bist dir sicher, dass es nicht nur die sechs bekannten Elemente gibt, sondern auch ein siebtes, die Magie. Und Rastullah ist ihr Elementarherr, der als einziger über sie gebieten kann. Erst, wenn du selbst verstanden hast, wie die sieben Elemente sich gegenseitig beeinflussen und du

das Geheimnis der 2. Sphäre gelüftet hast, wirst du der Ewige Meister der Sechse sein.

Warst du vor deinem Besuch im Hamman und hast dich, wie es sich gehört, vor dem Besuch im Bethaus gereinigt? Wenn ja, markiere dir auf Seite 15 1 Punkt **Elementares Hexagramm** und kehre wieder zu Abschnitt 5 zurück.

### 16

Erinnerungen ziehen an deinem inneren Auge vorbei, als du den Kleinen Palast betrittst. Zunächst hatten die Wachen dich nicht erkannt und wollten dir den Weg versperren, doch dann gingen sie ehrfürchtig auf die Knie, als die Erkenntnis sie traf, mit wem sie es zu tun hatten. Fähige Wachen waren schon immer eine Seltenheit ...

Nijar, dein Sohn und ehemaliger Wesir von Al'Ahabad, hatte einige Räume im Palast verändert, nachdem du weggezogen warst. Shâranbel hingegen hatte dir zu Ehren die Einrichtung wieder so zusammengestellt, wie es damals vor vielen Jahren ausgesehen hatte. Wo Nedime von deinem treuen Mantikor bewacht wurde, stehen dessen ausgestopfte Überreste majestätisch und halten Wache. Sogar ein Rudel Sandwölfe lebt wieder im Innenhof! Du liebst diesen Ort, aber er wird dich bei deiner Suche nicht weiterbringen.

Kehre wieder zu Abschnitt 5 zurück und wähle einen noch nicht von dir aufgesuchten Ort aus.



17

Mit einer behutsamen Berührung deines Stabes speist du die Kanäle, welche den Sandstein durchziehen, mit astraler Kraft. Wie erwartet, breitet sich die Energie aus und stimuliert die Einlagerungen zu einem pulsierenden roten Leuchten, das du auch ohne den Hellsichtzauber wahrnehmen kannst.

Anerkennend lässt du deinen Blick zwischen den Bildern hin- und herwandern, die dein Zauber dir in karminrotem Feuer enthüllt. Komplexe geometrische Formen mit sechs- und auch mit siebenzähliger Symmetrie, feingliedrige humanoide Gestalten mit langgezogenen Köpfen und einer ungeraden Anzahl von Augen, Kreaturen mit sich fein verästelnden Flügeln, ein hasenartiges Wesen mit hypnotischem Blick, unzählige Symbole und Glyphen, von denen dir in deiner jahrzehntelangen Forschung immer mal wieder das eine oder andere begegnet ist ... und doch, all dies scheint nur dekorativen Zwecken zu dienen, einen formgebenden Nexus erkennst du nirgendwo. Nachdenklich und die vielen undurchschaubaren Darstellungen betrachtend folgst du dem Gang (20).

18

Drei Mal drehst du den Silberring an deinem linken Zeigefinger und deutest auf den Rattenmann. Mit bloßem Auge wäre nichts zu erkennen, doch der ODEM ARCANUM hat dich noch nicht verlassen und zeichnet ein mächtiges Bild vor dir in den Raum: ein sich windender Drache mit flatternder Mähne schlängelt sich an allen Wänden der Halle entlang und spannt seinen Leib wie eine Spirale. Die Ruhe vor dem Sturm endet jäh, als er einen Orkan aus seinem Inneren entfesselt, der die Überreste von Dämonen und Golemiden umherpeitscht und Zadig auf die Knie zwingt.

Ein Schrei deines Feindes erschüttert den Raum: „Erfülle mich mit deiner Kraft, oh Güldener, belohne meinen Willen zur Macht!“

Schon reibt der Sturm des elementaren Meisters die Haut von Zadigs Fleisch, doch sein Flehen dringt durch das Getöse: „Nimm diesen Leib und strecke den Räuber nieder, vernichte ihn und lass mich zu dir blicken, oh All-Einer, lass mich dich befreien!“

Wäre die Situation nicht so bedrohlich, würde es dich fast amüsieren, dass sich in die Lobrede des Frevlers ein Zittern, ein Hauch der Verzweiflung mischt.

Deine Handbewegung signalisiert dem Meister der Luft die Erlaubnis aller nötigen Mittel. Das Wesen reiner Elementarmacht verzeiht dir die forsche Behandlung, denn Zadig erhebt sich bereits wieder und kämpft sich neu beseelt durch die schneidenden Böen seinen Weg zu dir. Wirst du versuchen, den mächtigen Dämon Maruk-Methai, der Zadig in Besitz genommen hat und ihm übermenschliche Kräfte verleiht, mit einem PENTAGRAMMA aus dessen Körper zu bannen, bevor er dich erreicht (30)?

Oder wartest du absichtlich und mimst entgegen deines Stolzes den gebrechlichen alten Mann, um ihn in eine Falle zu locken (22)?

19

Du bietest dem Wahrsager ein Kügelchen des echten Peranjabarar Marzipans an, das du auf dem Basar gekauft hast.

„Vielen Dank, ehrenwerter Sahib ... Zaubersultan, Herr der Elemente, Jäger des verlorenen Blauen Auges der Mada. Du bist auf der richtigen Spur. Suche nach den sechs Elementen und du wirst das siebte finden. Doch hüte dich, du bist nicht der Einzige, der danach trachtet, die Macht der Magie in sich zu vereinen. Jemand anderes streckt seine Hände danach aus.“

Du bist von diesen klaren Worten überrascht, ziehst dich nach deinem Tee wieder zurück und lässt Abu'l allein.

Markiere dir auf Seite 15 1 Punkt **Elementares Hexagramm** und kehre wieder zu Abschnitt 5 zurück.

20

Immer tiefer dringst du in das uralte Gebäude vor und biegst dabei immer wieder in einem stumpfen Winkel nach rechts ab, fast so, als durchschreitest du das Gehäuse einer riesenwüchsigen, klobigen Schneckenmuschel. Die geraden Gangabschnitte werden immer kürzer, die Frequenz des Abbiegens nimmt zu, bis der Gang plötzlich unvermittelt an einem massiven Portal endet, das seine gesamte Breite einnimmt. So schlicht und eintönig sich der Weg bis hierhin dem bloßen Auge zeigte, so aufgelöst und farbenprächtig ist der Anblick, der sich dir nun bietet. Ein Mosaik bunter Formen bedeckt eine schwere Tür aus Sandstein. Zumindest vermutest du eine Tür, denn du kannst weder einen Spalt noch ein Schloss noch Türangeln entdecken. Mit einem Blick über die Schulter vergewisserst du dich, dass es keine andere Abzweigung gab. Nein, dies ist der richtige Ort. Hinter dieser Wand befindet sich das, wonach du so lange gesucht hast (25).

21

Willst du zwischen dem von dir gestifteten Bethaus des Rastullah und dem Stadttempel der Peraine den Weg nach Süden einschlagen, um dich der Vollendung deiner Lebensaufgabe zu widmen (54), zunächst noch ein Weilchen durch die Gassen Alt-Anchopals flanieren, deine Gedanken schweifen lassen und an die Zeiten denken, als du Anchopal im Handstreich genommen hast (36), oder willst du noch einen Blick auf den Sultanspalast im Zentrum von Alt-Anchopal werfen, in dem deine Kinder Rahala und Maruban residieren (42)?

22

Entgegen aller Vernunft, doch völlig entsprechend deiner Menschenkenntnis, rennt Zadig auf dich zu, ohne das Auge eines Blickes zu würdigen. Die Leichtigkeit seiner geschmeidigen Bewegungen erschreckt dich, doch du weigerst dich, darin mehr zu sehen, als das Getrappel einer Ratte, die auf eine Falle zuspringt. Sein Fleisch löst sich in Fetzen von seinem Körper, als könne er seine physische Gestalt kaum beibehalten, und glitschig rote Hände strecken sich deinem Hals entgegen. Doch er ist zu langsam und die Falle schnappt zu. Du lässt deine

Hände kreisen und legst sie auf deine Brust. Astralgleißen erblüht in Zadigs Mitte. Ein weiteres Auge öffnet sich, doch statt Erleuchtung zu bringen, zerteilt es den Verdammten und reißt seine untere Hälfte in den Limbus. Du schließt das Auge und Zadigs Überreste fallen dir entgegen (48).

### 23

Du deaktivierst das Illusionsartefakt, welches du vor langer Zeit hier installiert hast, um das Wandbild vor neugierigen Glücksrittern zu verbergen. Sie hätten sein Geheimnis zwar niemals ergründen können, aber allein das Wissen um seine Existenz sollte nicht in die falschen Hände geraten. Die Begegnung mit dem Meuchler hat es wieder einmal gezeigt. Irgendwer muss dennoch davon erfahren haben, allen Sicherheitsmaßnahmen zum Trotz – aber wie?

Als die Illusion sich auflöst, erblickst du, wie schon so oft zuvor, das Wandbild, welches Niobara selbst hier hinterlassen haben muss. Die Einlegearbeiten bestehen aus Meteoreisen, sie müssen bashuridischen Ursprungs sein. Woher hatte sie sie nur und woher wusste sie, wie sie anzubringen sind? Die Sterndeuterin war *Al'Ghûriya* und dem *Tempel der Sieben Elemente* auf der Spur, daran besteht kein Zweifel. Ob Rohal wohl davon wusste? Niobara wusste auch um das Geheimnis der Kraftlinie *Sternentreppe*, sonst hätte sie ihr Werk nicht hier angebracht. Es muss sie in die Verzweiflung getrieben haben, zu wissen, dass die Kraft der *Sternentreppe* in den Sphärenriss über der Gor entschwindet und sie keine Möglichkeit besaß, es zu verhindern. Sie hätte Rohal darum bitten können, den Riss zu schließen – aber vermutlich hat sie sowieso vorhergesehen, dass du es einst sein wirst, der vollbringt, was ihr verwehrt blieb.

Die Kraft der *Sternentreppe* hat die bashuridischen Intarsien über Jahre aufgeladen – und heute steht nun endlich die volle Mada mit dem geschlossenen Elementarkreis des Sternbilds der Hesinde in der so lange herbeigesehnten Konstellation!

*Madas Schleier* beginnt in deinen Händen zu vibrieren, als du das Artefakt aktivierst und seine Macht die arkanen Ströme der *Sternentreppe* entfacht. Die Intarsien in Niobaras Wandbild beginnen zu leuchten, sich zu bewegen und neu anzuordnen, und schließlich offenbaren sie dir ihr Geheimnis!

*Brillant!*, fährt es dir immer wieder durch den Kopf, als du die Stadt hinter dir lässt, um mit deinem fliegenden Teppich nach *Al'Ghûriya* aufzubrechen. Niobaras Hinterlassenschaften haben dir preisgegeben, wo der Eingang zum *Tempel der Sieben Elemente* liegt – und du weißt, wie er sich öffnen lässt! *Brillant!*, denkst du abermals, als du schließlich gen Norden fliegst, wo einst das Reich *Al'Ghûriya* lag (40). Oder gibt es vielleicht noch etwas, das du nicht bedacht hast (52)?

### 24

Du hast dich dazu entschlossen, die *Beîts* (tul. Heiligtümer) der Elemente aufzusuchen. Hawa steht für Luft, Khor für Fels, Zumuh für Humus, Djalid für Eis, Mayy für

Wasser und Haz für Feuer. Jedes der Heiligtümer steht an einem Ort in Al'Ahabad, der mit dem jeweiligen Element verbunden ist.

Du spürst, wenn du auf der Felsnadel des *Beît al'Hawa* stehst, wie dich Unruhe überkommt. Ruhe umschmeichelt dich bei der Meditation in der Kaverne des Heiligtums des Erzes. Die Elemente bringen dir Erkenntnis. Du bist auf dem richtigen Weg, das Geheimnis zu lösen!

Markiere dir auf Seite 15 3 Punkte **Elementares Hexagramm** und kehre wieder zu Abschnitt 5 zurück.

### 25

Rätselhafte Formen bedecken die Wand vor dir, welche dir das Vorankommen verwehrt. Du überlegst, was hier wohl zu tun sein mag.

Möchtest du das Muster näher betrachten und auf Regelmäßigkeiten untersuchen (43)?

Oder möchtest du die Wand nach Magie absuchen (35)? Vielleicht genügt es ja, die Wand schlicht zu berühren (27)?

### 26

Für einen Moment befürchtest du schon, dein Diener hätte das wertvolle Artefakt in seinem Ehrgeiz zerstört, doch die arrogante Furcht vor deiner eigenen Macht weicht demütiger Einsicht, als der Mahlstrom die blaue Kugel samt Sockel wieder aus seiner Umarmung entlässt. Erst denkst du, das eifrige Säuseln des Sandes und die Staubwellen, die er schlägt, würden dem Auge etwas wie ein Eigenleben einhauchen. Doch ein zweiter Blick offenbart dir etwas völlig Unerwartetes: Ein kleines



Wesen schält sich aus dem Sandhaufen und wendet sich erwartungsvoll zu dir um. Wer auch immer dieses Blaue Auge einst erschuf, fügte es eines Hauptes statt auf einen kleinen grauen Steingolem, der nun wie ein wütendes Kind auf deinen Golemidenhaufen stampft. Mit ausgestreckten Ärmchen gestikuliert er dir entgegen und silberne Wirbel durchschneiden sein Auge wie ein flatterndes Lid. Er scheint aufgebracht über die Schneise zu sein, die dein Kampf durch die Schrift am Boden geschnitten hat und wirft sich nieder, um mit rußbeschmierten Griffeln die Lücke mit neuen Zeichen zu füllen. Du studierst sein Gebaren für einen Moment und kommst zu dem Schluss, dass der Golem nicht allein zum Transport des ohne Zweifel massiven Auges dient, sondern vielmehr als Medium zwischen den Sphären. Bevor du deine Macht über den kauzigen Wächter testen kannst, spürst du dich wanken und in die Knie gehen. Willst du sofort ins Auge blicken, bevor es zu spät sein könnte (32)?

Oder willst du den blauäugigen Golem erst sicher in deine Gemächer nach Rashdul bringen (38)?

## 27

Du betrachtest das chaotische Muster auf der Wand eine Weile lang, entscheidest dich für eine Stelle nahe des Zentrums der Abbildung und legst einen Finger auf die kühle Oberfläche. Unter deiner Berührung vibriert der Stein. Nein, es ist nicht der Stein, es ist die Luft darum, die zu schwingen beginnt, und ein leiser, tiefer Klang erfüllt den Raum. Die farbigen Muster in unmittelbarer Umgebung der Stelle, die du berührt hast, scheinen sich von der Wand abzulösen, tauschen reihum den Platz und lassen sich wieder auf dem Fels nieder. Der Klang erstirbt, das Muster hat sich an dieser Stelle etwas verändert, mehr jedoch nicht. Es scheint, als müsse das Muster auf der ganzen Wand korrekt angeordnet werden.

Du könntest wahllos weitere Stellen der Wand berühren (31) oder das Muster einmal genauer betrachten (43).

## 28

Der Turm wurde schon vor langer Zeit mit einem reich verzierten Geländer abgesperrt, aber weder das noch die regelmäßig an seinem Fuße stattfindenden sternkundlichen Vorträge haben dich in der Vergangenheit davon abgehalten, die Geheimnisse des Turms in Augenschein zu nehmen. Du umrundest den Turm auf der dem Ordenshaus der Grauen Stäbe abgewandten Seite, drehst an einem Silberring mit einem leicht bläulich schimmernden Coelestin, den du an der rechten Hand trägst, und der darin gebundene Luftdschinn trägt dich sicher zum versteckten Zugang in einem der oberen Geschosse des Turmes. Wenn du noch keinen Blick in den Nachthimmel über Anchopal geworfen hast, dann bietet sich hier an einer Stelle, an der das Turmdach eingestürzt ist, noch einmal die Gelegenheit dazu (2), du kannst dich aber auch direkt den Hinterlassenschaften der Sterndeuterin Niobara widmen, die hier seit fast 500 Jahren darauf warten, ihr Geheimnis preiszugeben (39).

## 29

Du bist dir sicher, dass du nun genug Nachforschungen in Al'Ahabad betrieben hast. Nun ist es an der Zeit, den Aufenthaltsort des Blauen Auges ausfindig zu machen und dir Zugang zum *Tempel der Sieben Elemente* zu verschaffen. Doch bevor du diesen Ort aufsuchen kannst, musst du noch nach Anchopal. Dort ist der Schlüssel zum Tempel verborgen, ohne den du ihn nicht betreten kannst (46).

## 30

Der Meister der Luft schneidet seine Bahnen um Zadig, der sich trotz Schmerzen weiter zu dir kämpft. Er ist stark, doch der elementare Meister beschäftigt ihn und wirft ihn wieder und wieder zu Boden. Du weißt, Zadig wäre zu clever, um ihn in die Nähe eines Pentagramms zu locken. Aber dies soll dir keine Probleme bereiten, du hast den Feind fest im Auge. Als er die Hälfte des Weges im Rauschen des Sturms überwunden hat, hörst du bereits den Klang des Sieges in deinen Ohren. Du schlägst per MENETEKEL ein flammensäuselndes Pentagramm vor die Brust des Feindes. Zadigs Augen weiten sich kurz, doch dann schleicht sich ein Lächeln auf sein Gesicht. Du spürst, dass der Zauber gelingt. Doch, ach – sechs Ecken leuchten in der Luft und als du begreifst, dass der liebliche Klang, den du vernimmst, nicht dein hüpfendes Herz ist, scheint es bereits zu spät zu sein: Nur einen Moment lang hat Zadig es geschafft, dich mit dem Sphärenklang zu verführen, da reißt der HEXAGRAMMA den elementaren Meister fort. Die Täuschung schmeckt dir bitter und du kannst kaum begreifen, wie du willentlich den falschen Zauber gewirkt hast. Von einer solchen Macht wurdest du noch nie beherrscht. Zadig rennt indessen, nun frei von Widerstand, auf das Auge und dich zu. Nichts an dir zweifelt mehr, dass diese Kreatur mit allen dir zur Verfügung stehenden Mitteln vernichtet werden muss (22).

## 31

Derartige Rätsel stellen selten eine Herausforderung dar. Durch bloßes Herumprobieren lassen sie sich im Handumdrehen lösen. Du beginnst, wahllos unterschiedliche Stellen des bunten Musters zu berühren. Flimmernde Farben huschen über den Sandstein, doch auch wenn das wilde Muster immer wieder neue Formen ausbildet und wieder verschwinden lässt, scheinst du der Lösung dieses Rätsels damit nicht näher zu kommen. Du stößt einen verärgerten Seufzer aus und trittst einen Schritt zurück. Hier ist ein anderes Vorgehen gefragt (25).

## 32

Kraftlos lässt du dich vor der grauen Säule nieder und streichst mit der Hand über Madas Blaues Auge. Du hast nicht vor, dich abzuwenden, bevor du endlich das erblickt hast, wovon du schon seit Jahrzehnten träumst. Das letzte Geheimnis. Was hält die Elemente zusammen? Sind derlei sieben Teil der Sphären? Noch viele weitere Fragen fliegen dir zu, deren Antwort du an *einem* Punkt vermutest, in der *einen* Antwort auf alle Fragen, als du

blind in deiner Tasche nach Pergament kramst und es neben dem Golem ausbreitest. Du blickst tief in die silbernen Schlieren und tauchst förmlich ein in eine Vision einer anderen Sphäre. Trockenes Kratzen reißt dich jäh aus deiner Trance, als du versuchst, dir mit Worten das Gesehene begreiflich zu machen. Die rußigen Steinfinger des Golems versuchen etwas zu transkribieren, ob eine Stimme, die du nicht hörst, deine eigenen Gedanken vielleicht, in passenden Worten, die deinem Bewusstsein entgleiten, oder einen Eigenwillen des Artefakts, du stellst nur fest, dass der Golem am Pergament scheitert und es mit seinen Händen achtlos zerfetzt. Der reine Stein des Bodens jedoch trägt bereits die Zeichen bahnbrechender Erkenntnisse und so lässt du den Golem dort schreiben, während du ins Auge blickst, bis du vor Erschöpfung zusammenbrichst (59).

### 33

Du selbst hast vor vielen Jahren für den Umbau der Bibliothek gesorgt. Zu Zeiten deines Vaters war sie klein und unwürdig, nun ist sie ein Hort des Wissens und zahlloser Bücher, Werke und Artefakte. Du nimmst dir die Zeit, noch einige Schriftrollen zu studieren, um dein Wissen über Madas Blaue Augen aufzufrischen.

Drei Augen soll Mada besessen haben, welche sie, wie es einst der Namenlose mit seinen Körperteilen vormachte, auf Aventurien warf. Der Blick in die Augen lässt Sterbliche in die Sphäre ihrer Wahl sehen. Eines der Augen soll an einem Ort namens der *Tempel der Sieben Elemente* aufbewahrt werden.

Markiere dir auf Seite 15 2 Punkte **Elementares Hexagramm**, kehre wieder zu Abschnitt 5 zurück und wähle einen noch nicht von dir aufgesuchten Ort aus.

### 34

Aufgeben? Du? Nach all den Mühen? Niemals! Dies ist deine Zeit – also löst du einen Gefallen beim Elementarherren der Luft ein, der freilegen soll, was unter dem Staub der Steppe verborgen liegt (49).

### 35

„ODEM ARCANUM!“ Die Wand am Kopfende des gewundenen Ganges ist von feinen Linien durchzogen, die dein Hellsichtzauber sichtbar werden lässt. Astrale Fäden bilden an mehreren Stellen einen dicken Nexus, verworrene Verknüpfungen deuten darauf hin, dass hier eine sorgfältig entworfene Zaubermatrix am Werk sein muss. Möchtest du eine magische Analyse durchführen (37) oder lieber etwas anderes versuchen (27)?

### 36

Von einem gorischen Großreich hast du schon als junger Mann geträumt, als du im Alter von gerade einmal 25 Jahren deinen Vater entthront und die Herrschaft über Al'Ahabad an dich gerissen hast. Schon damals hattest du weitreichende Pläne, aber nicht die Mittel, diese auch in die Tat umzusetzen. Dein erster Versuch, dir Gorien mit Hilfe des Kalifen Untertan zu machen, scheiterte, und auch der erste Versuch, Anchopal mit

deinen Fließsandgolems zu erobern, ist nun schon über 20 Jahre her. Dass dir letztendlich Anhänger des Dämonenmeisters Borbarad bei der Eroberung von Chalukistan und letztlich auch Anchopal in die Hände spielen würden, hattest du wirklich nicht erwartet – aber es erfüllt dich auch mit allem anderen als Stolz. Dein Garadanzug, die Sultana von Anchopal und ihre Wesire zu entzweien, war jedoch brilliant. Nach langer Belagerung konntest du auf diesem Weg Anchopal ohne Waffengewalt einnehmen. Fürstin Sybia bewies damals bei euren Verhandlungen außerordentliches diplomatisches Geschick. Es wäre unehrenhaft gewesen, ihr die Bitte auszuschlagen, Anchopal den Pilgern zu öffnen und so hast du als Sieger dieses lange währenden Konfliktes ihrem Wunsch gerne entsprochen.

Nun aber genug der alten Zeiten! Du hattest kaum eine andere Wahl. Du musstest Gorien unter deinem Banner vereinen, wenn du erreichen willst, weshalb du hergekommen bist. Du hast dir Gorien Untertan gemacht, um die Zukunft zu formen! Kehre nun zu Abschnitt 21 zurück und wähle eine noch nicht von dir gewählte Möglichkeit aus.

### 37

Du beugst dich nah an die bunt bemalte Wand, berührst sie aber nicht. Stattdessen bilden deine Finger geschickt die korrekte Geste, du flüsterst „ANALYS ARKANSTRUKTUR“ und beginnst damit, die Fäden der magischen Matrix vor dir vorsichtig anzuzupfen. Gebannt schaust du zu, an welchen Stellen deine Manipulation das Geflecht in Schwingung versetzt. Ein nicht allzu machtvoller, aber dafür umso wirksamerer Zauber wirkt hier ... In der Tat scheint hier ein Durchgang verborgen zu sein ..., Komponenten von Illusion und Telekinese ... gepaart mit Elementarmagie, aber nur oberflächlich ...

Schnell erkennst du, dass Berührungen der Wand einzelne Komponenten der Matrix verschieben. Mit der richtigen Folge von Berührungen gelingt es dir, die Matrix immer weiter zu ordnen, ihre Fäden zu entwirren, bis die Wand schließlich frei vor dir liegt.

Die Art, wie die einzelnen Komponenten der Matrix miteinander wechselwirken, wie die Zauber ineinandergreifen, ist faszinierend, geradezu einzigartig in ihrer Meisterschaft. Keine heute noch verbreitete Zaubertradition wäre zu so etwas in der Lage. Gelegentlich, ganz selten, hast du während deiner Forschungsbestrebungen gar bereits Vergleichbares gesehen. Ja, es besteht kein Zweifel, dies ist der richtige Ort!

Blättere mit erwartungsvoller Zuversicht zu Abschnitt 58.

### 38

Jeder Knochen deines Körpers schmerzt während des langen Wegs zurück nach Rashdul. Dank des Luftschinns am Eingang des Tempels konntest du das Blaue Auge neben deinem Teppich hergleiten lassen, obwohl dir jeder Tropfen astraler Kraft wie aus dem Leibe gewrungen wurde. Der *Tempel der Sieben Elemente* und Al'Ghûriya wurden, nachdem du an die Oberfläche

zurückgekehrt bist, wieder von Sand und Staub verschlungen. Welche Geheimnisse sie wohl noch verbergen mögen?

Als du endlich in deinen Gemächern ankommst und dich in Ruhe und Sicherheit mit dem Artefakt befassen willst, blickt der Luftdschinn noch einmal andächtig durch den Raum, scheint einen Folianten auf deinem schwer gepackten Bücherregal zu bewundern und löst sich schließlich auf. Du bist allein, nicht einmal Eshila oder deine Kinder sind anwesend. Ein Moment nur für dich. Möchtest du dich schlafen legen und in aller Frische das Artefakt studieren (60) oder wagst du sofort einen Blick ins Auge, obwohl du vor Erschöpfung kaum mehr geradeaus schauen kannst (32)?

39

Der bevorstehende Augenblick wird einer der *Karmatischen Kausalknoten* sein, die Niobara in ihrem Buch *Astrale Geheimnisse* beschrieben hat, ein bedeutendes historisches Ereignis, ein Wendepunkt in der Geschichte. Das Wandbild, welches du schon so oft betrachtet hast, wird dir nun endlich seine Botschaft offenbaren. Mit fast schon zitternden Fingern holst du *Madas Schleier* hervor. Das vorzeitliche Artefakt ermöglichte Mada der Legende nach erst ihren Frevel. Mit seiner Hilfe gelang es ihr, den Wächter der Zitadelle der Kraft zu überwinden und ihm seine Macht zu rauben. Heute Nacht wird er seine Kraft entfalten und dir beim Lösen des Rätsels helfen, welches Niobara zwar erkannte, aber nie lösen konnte ... „Ah, der selbsternannte *Sahib al'Sitta*! Mein Meister ahnte, dass ich euch hier heute Nacht antreffen würde!“, hörst du urplötzlich eine Stimme hinter dir. Du warst mit deinen Gedanken schon so fern der Wirklichkeit, dass du nicht bemerkt hast, wie noch jemand den Turm betreten hat! Wie willst du mit dem Störenfried umgehen? Ein verkürzter PARALYSIS mit verlängerter Wirkungsdauer würde dir sicherlich ausreichend Zeit verschaffen, daran zweifelst du nicht (11), alternativ wäre

sicherlich auch der Einsatz des Erzdschinns, der in den Ring mit dem fingernagelgroßen Granat an deiner rechten Hand gebunden ist, eine sinnvolle Entscheidung (56).

40

Beinahe so schnell wie ein Aranischer Rennkuckuck trägt dein Teppich dich über die karge Ebene der Gorischen Steppe und roter Staub wirbelt hinter dir in der klaren Nachtluft auf. Immer wieder blickst du durch *Madas Schleier* in den Himmel, um den richtigen Ort zu finden – und dann ist es schließlich so weit: Du bist am Ziel deiner Reise angekommen!

Aber hier ist nichts! Nichts als der trockener Staub der Halbwüste und einige Steppenhexen, deren dorniges Gestrüpp vom Wind durch die karge Ebene gerollt wird. Wie ist das möglich? Hast du dich etwa geirrt? Vielleicht war alles vergebens und nach Jahrzehnten der Suche ist es wirklich Zeit, aufzugeben (34)? Vielleicht weißt du aber auch einfach, dass du hier richtig bist und es ist an der Zeit, einen Gefallen beim Elementarherren der Luft einzulösen? Er kann sicherlich für dich freilegen, was unter dem Staub der Steppe verborgen liegt (49).

41

Das Licht der Fackeln dringt nicht ganz bis zum magisch glimmenden Artefakt, sodass du erst wenige Schritte vor dem Ziel erkennst, dass du dich zweifellos im Heiligtum des Tempels befinden musst. Eine blaue Kugel glimmt dir entgegen. Wahrlich, es muss Madas Blaues Auge sein!

Ein Schauer läuft dir über den Rücken. Du spürst *etwas*, als würden die elementaren Matrizen des Tempels aufjauchzen, noch bevor deine Sinne dir mehr Informationen vermitteln können (13).

42

Im Zentrum der Stadt erhebt sich der aus weißen Ziegeln und spiegelndem Marmor erbaute Sultanspalast



mit seinen ausgedehnten Gartenanlagen und den Sandsteinstatuen, die jeden Eindringling aufhalten sollen – wenn diese einfachen Geister doch nur wüssten ...

Die Krieger der Beni Avad patrouillieren die Palastanlagen pflichtbewusst und sorgen für die Sicherheit des Wesirs, deines Sohns Maruban, und seiner angeblichen Geliebten, deiner Tochter Rahala. Auch wenn das magische Talent der beiden nicht so ausgeprägt ist, wie das deiner anderen Kinder und Enkelkinder – allen voran Madra, der Tochter deines sechsten Sohnes Yakuban – zählen sie wohl zu den fähigsten deiner Kinder. Sie nach Anchopal zu schicken, war eine Idee, die deinem Geiste würdig ist – so ahnt niemand, was du für sie vorgesehen hast. Aber bevor nun doch noch eine der Wachen bemerkt, wie du neugierig den Palast in Augenschein nimmst und du wertvolle Zeit verschwendest, widmest du dich lieber anderen Dingen. Kehre nun zu Abschnitt 21 zurück und wähle eine noch nicht von dir gewählte Möglichkeit aus.

#### 43

Du betrachtest das chaotische Muster auf der Wand vor dir eingehend. Nach einer Weile erkennst du Regelmäßigkeiten und übergeordnete Strukturen. Flächenfragmente in sechs unterschiedlichen Farben sind zusammen zu einem sechseckigen Mosaik zusammengesetzt. Berührungen an der Wand sorgen dafür, dass die farbigen Flächen sich auf magischem Wege neu sortieren. So lassen sich die verschiedensten Muster bilden. Aber was ist wohl das Ziel dieser Prüfung? Welches Muster das richtige? Du besinnst dich darauf, wie und warum du hergekommen bist und was du über diesen Tempel weißt. Die Zahl Sechs scheint der Schlüssel zu diesem Mysterium zu sein.

Die Antwort liegt auf der Hand! Sechs Elemente gibt es, und du bist ihr Gebieter (53).

Oder denkst du an die gildenländische Tradition der Hexatéer, die ihre Heimat verlassen mussten, um ihren Glauben an ihre sechs Götter ausüben zu können (47)?

In Situationen wie dieser hat dich die urtulamidische Zahlenmystik noch nie im Stich gelassen (50).

#### 44

Jemand hat jede entblößte Stelle des nackten Steins mit geschwungenen Lettern überzogen, die wie Marmorschlieren Woge um Woge Worte in die Winkel werfen. Asdharia-Flehen liegt zu deinen Füßen, Arkanil verschlüsselt Klagen, die stumm über dir an der Decke hängen, trollische Raumbildschrift grollt an den Wänden. Mit gerunzelter Stirn blickst du die wenigen Schritte hinter dich, die du bereits erschlossen hast, und siehst den Saum deiner Robe durchs feine Asdharia gleiten. Es verwischt – nur Staub, der an dir hängen bleibt. Vielleicht gibt dir das magische Objekt einen Hinweis auf den Ursprung der Lettern (41)?

#### 45

Der Palast der Yakubanim dient deiner Familie als Symbol altherwürdiger Tradition und Macht. Als du dir in

einem deiner Lieblingszimmer die Artefaktsammlung anschaut, triffst du dort auch auf Shâranbel. Dein Enkel ist dabei, sich mit einem Kasten voller Sand in der Kunst der Kalligraphie zu üben. Herzlich begrüßt er dich und gemeinsam sucht ihr nach einigen Artefakten, die vielleicht Hinweise auf Al'Ghûriya oder die Blauen Augen geben könnten. Markiere dir auf Seite 15 1 Punkt **Elementares Hexagramm**, kehre wieder zu Abschnitt 5 zurück und wähle einen noch nicht von dir aufgesuchten Ort aus.

#### 46

Die Ehrfurcht gebietenden roten Klippen der Gorischen Wüste nehmen den gesamten westlichen Horizont ein. Aus der Ferne kannst du die gefährlichen Fallwinde erkennen, die den feinen roten Staub Mahammadats – der „ehrwürdigen Hochebene“ – die steilen Felswände hinabtreiben. Unter dir konntest du in den vergangenen Stunden einmal ein Zeltlager der Beni Avad ausmachen, ein anderes Mal nahm eine große Straußenherde Reißaus, als du mit deinem fliegenden Teppich in schwindelerregender Höhe über die Gorische Steppe hinweggeflogen bist. Anchopal ist zwar noch fern, aber was sind schon Entfernungen, die in Meilen gemessen werden, wenn du nun endlich dem Ziel immer näherkommst, welches du seit Jahrzehnten verfolgst?

Bei einem Blick in Richtung des mächtigen Tafelberges kommt dir unwillkürlich der vermutlich letzte Dschinn der Kraft in den Sinn – und wie es Tarlisiin, dem Hochmeister der Grauen Stäbe, mit deiner Hilfe und dem Sphärenschlüssel gelungen ist, den Sphärenriss über der Gor zu schließen. Der Dämonenmeister wollte ganze Heerscharen niederhöllischer Wesenheiten aus der 7. Sphäre durch den Riss herabrufen. Dass der Sphärenriss zu einer ständigen Entladung der *Sternentreppe* genannten Kraftlinie führte, ahnt noch immer niemand, doch nun ist die Zeit gekommen, in der Niobaras Werk endlich zum Einsatz kommen soll. Und wenn dein Vorhaben endlich gelingt, wird das damalige Opfer des Dschinns nicht umsonst gewesen sein.

Stunden später erreichst du schließlich dein Ziel. Wie eine weiße Perle, umgeben von Peraines grünem Hain, liegt Anchopal wie eine Oase inmitten der Gorischen Steppe. Die Dämmerung senkt sich bereits über die Stadt (6).

#### 47

Langgezogene Schädelknochen, Augen mitten auf der Stirn, die Zahl Sechs ... du kannst den gildenländischen Ursprung dieses Gemäuers fast schon riechen. Damit liegt auch auf der Hand, was hier zu tun ist. Flink und ohne viel nachdenken zu müssen, tippen deine Fingerkuppen gegen den Sandstein der merkwürdigen Wand. Farbige Flächen schwirren über die Oberfläche und beginnen allmählich, sich zu ordnen, bis letztlich jede Ecke des großen Sechsecks nur noch von je einer Farbe eingenommen wird. Eine hübsch aufgeräumte, regelmäßige Figur ergibt sich – doch sonst geschieht nichts. Kehre zu Abschnitt 25 zurück und versuche etwas anderes!

48

Mit letzter Kraft erwischen dich Zadigs wundnasse Hände beinahe, als sie rudern um sich greifen und den verkrüppelten Leib über den Boden schleifen. Es gelingt dir noch, seine Linke mit deinem Stab vom Blauen Auge zu lösen, doch seine Rechte greift noch immer nach der blauen Kugel. Zufrieden beobachtest du, wie deine zwei verbliebenen Golemiden sich treu ihres Auftrags aus den Ritzen des Artefaktsockels lösen und sich als Welle über dir und Zadig aufbäumen, um das Auge zu schützen. Es ist dir unbegreiflich, welch grausamer Wille die zerfetzte Kreatur am Leben erhält, die sich trotz Wunden und Widerstand noch immer gegen die Kugel wirft, um einen Blick durch den Schleier zu erhaschen. Etwas müde siehst du ihr dabei zu, wie sie mit Nägeln und Zähnen durch den Sandkokon zu dringen versucht, den deine Diener inzwischen aufgeschichtet haben, als du mit Sorge feststellen musst, dass Zadig, trotz allem, nicht stirbt. Im Gegenteil: Mit einem Mal schmilzt der Sand unter seinen Händen und dein ODEM ARCANUM verrät dir, dass er die Astralmatrizen auflöst. Du entscheidest, dass du so kurz vor dem Ziel lieber deine Hand riskierst als die Integrität des Artefakts. Gold-, Silber- und Astralstaub rieseln von deinen einst geschmückten Fingern, als du Zadigs Hände umklammerst und dem letzten Golemiden den tödlichen Angriff auf Zadig befiehlt. Der letzte Golemide bäumt sich auf und reißt in seinem Schwung das Artefakt samt Sockel auf die Seite, bevor er sich um Zadigs Kopf schließt. Du wendest dich ab und studierst die letzten Reste der magischen Ringe, die von deinen Händen zu Boden krümelnd. Als der Sand sich zum Artefakt zurückzieht, um es wiederaufzurichten, wagst du es, endlich aufzuatmen. Endlich stehst du vor dem Artefakt (26).

49

Deine Bitte wird dir nicht verwehrt. Der Elementarherr der Luft selbst entfesselt einen tosenden Wirbelsturm, der in Form einer Windhose den roten Staub der Steppe verweht und freilegt, was sich darunter verbirgt: eine Straße aus Jade, Häuser mit alabasternen Fenstern und Dächern aus Gold und Lapislazuli, geschmückt mit Perlen, Meeressilber und Mindorium, welches von den Ufern des Chaluk stammen muss. Du bist am Ziel! Du hast Al'Ghûriya gefunden! Inmitten der Stadt erhebt sich der Tempel der Sieben Elemente. Das gewaltige Portal ist geschlossen, doch nachdem du das Zauberwort in der fremden Sprache laut aussprichst, öffnet es sich wie von Dschinnenhand und gibt eine Treppe preis, die in das Innere des Tempels führt (3).

50

Alt ist dieser Ort zweifelsohne, und mit Sicherheit haben die Urtulamiden zu seiner Errichtung beigetragen. Glücklicherweise bist du versiert in den komplizierten Regeln der urtulamidischen Zahlenmystik, und immer wieder sagst du dir in deinem Kopf lange Merksprüche vor, anhand derer du die Farben auf der Wand neu anordnest. Bald hast du dir ein Konzept zurechtgelegt,

dem du dabei folgst. Diese Farbe ist die einzige, die sich zur Darstellung von Primen eignet ..., diese hier lässt sich für Vollkommenheit verwenden, jene für Quadrate – oder vielleicht umgekehrt?

Lange Zeit probierst du herum, verfolgst unterschiedliche Ansätze, aber letztendlich musst du einsehen: Es ist schlicht nicht möglich, das Muster auf der Wand mit der Zahlenmystik in Einklang zu bringen. Ein Fehlschlag. Kehre zu Abschnitt 25 zurück und versuche etwas anderes!

51

Wann warst du das letzte Mal allein auf einem Basar? Es muss Jahre, ach Jahrzehnte, her sein. Das fleißige Treiben der Menschen, deiner Untertanen, erfüllt dich mit Freude. Die Al'Ahabader leben im Einklang mit Natur und den Elementen. Sie wissen, dass ihr Sultan nicht der Schurke ist, den die Aranier und die Anhänger des unwürdigen Kalifen aus ihm machen.

Du kaufst von einer freundlichen Basarhändlerin ein paar Kugeln aranisches Marzipan – das einzig Gute, was das Mhaharanyat zu bieten hat, seitdem deine einzig würdige Gegnerin, Sybia al'Nabab, vor einigen Jahren spurlos verschwand.

Kehre wieder zu Abschnitt 5 zurück.

52

Nein, da gibt es nichts! Du hast an alles gedacht! Auf nach Al'Ghûriya bei Abschnitt 40!



53

Natürlich, es kann nicht anders sein! Die Farben repräsentieren die sechs Elemente! Und es gilt mitnichten, die Elemente voneinander zu trennen, sondern eine harmonische Ordnung zu erschaffen, in der sie alle miteinander im Gleichgewicht stehen. Es dauert eine Weile, bis du die richtigen Positionen identifiziert hast, welche die einzelnen Farben in dem großen Ganzen vor dir einzunehmen haben. Dann geht dir die Arbeit aber leicht von der Hand, deine Finger berühren sanft an ausgewählten Stellen den Stein und bunte Farben tanzen fröhlich über seine Oberfläche. Irgendwann bemerkst du, wie sich allmählich eine neue – eine siebte – Farbe herauszubilden und in das Muster zu mischen scheint. Dann endlich prangt ein Schaubild vor dir, das eindrucksvoll die perfekte Harmonie zwischen den sechs – nein, sieben – Elementen verdeutlicht!

Bemerkenswert! Du prägst dir das Muster ein, um später darüber nachzudenken, als plötzlich ... (58)

54

Du lenkst deine Schritte zur südlichen Mauer, in Richtung des Sternentors, durch das einst Rohal mit seinem Heer auszog, um Borbarad in der Gor zu stellen. Dort erhebt sich Keshal Rohal, die örtliche Ordensburg der Gauen Stäbe. Doch das Ordenshaus interessiert dich schon lange nicht mehr, längst hast du die Geheimnisse, die in seinem Keller ihrer Entdeckung harren, gelüftet. Dein Interesse gilt der neben ihm stehenden Ruine von Niobaras Sternenturm!

Als du die Turmruine erreichst, stehen bereits das Madamal und die ersten Sterne am Firmament. Willst du einen Augenblick innehalten und die Sterne begutachten (2) oder dich direkt näher zum Turm begeben (28)?

55

„Du wirst noch lange leben und eine weitere Frau heiraten. Sie wird Yppolita heißen, so wie die Prinzessin aus dem Mittelreich. Vielleicht wirst du sogar ein reicher Mann werden, doch das ist noch nicht sicher.“

Der Wahrsager scheint sich mit dir wohl einen Scherz erlaubt zu haben. Du siehst es dem geistig offenbar schon Verwirrten nach, trinkst deinen Tee aus, gibst ihm einen Piaster und gehst wieder. Kehre zurück zu Abschnitt 5.

56

Du streichst über den Granat an dem Goldring an deiner rechten Hand und sprichst „Baloth'chadida!“ (tul. Eiserne Leibgarde). Gerade, als der Eindringling sich mit einem Dolch in der Hand auf dich stürzen will, erhebt sich zwischen euch der erzene Körper einer Dschinni. Als der Dolch sie trifft, zersplittert die Klinge und eine milchige Flüssigkeit spritzt in alle Richtungen davon – ein Giftdolch, ein sogernannter Mengbilar! Dann macht das Elementarwesen kurzen Prozess mit dem Meuchler, schleudert seinen Körper im Turm hin und her, bis er mit zerschmetterten Knochen reglos liegen bleibt, und kehrt in den Ring zurück. Der Mann trägt südländische Kleidung, vielleicht aus Meridiana? Der Giftdolch und die Münzen mit mengbillanischer Prägung, die er bei sich trägt, sprechen dafür. Wer mag wohl dieser ‚Meister‘ sein, von dem er sprach? Vielleicht dieser Mann aus Mengbilla, der vor einigen Jahren schon einmal in dieser Gegend nach Niobaras Vermächtnis gesucht hat? Gefährlich wird er dir nicht mehr werden können, also widmest du dich wieder deinem Vorhaben (23).

57

Deine Hände streifen über die Arkanil-Schriftzeichen, die zu leuchten beginnen, und du hörst, wie ein gewaltiges Summen die Räume des Tempels erzittern lässt. Nie hättest du es für möglich gehalten, aber die Geschichten über den Flugkörper, der aus der Gor aufstieg, sind wahr und nicht die Einbildung eines verrückten Reisenden, dem die Hitze der Wüste den Verstand verwirrte.

Als der Tempel und du Dere Richtung 6. Sphäre verlässt und ihr dem Madamal entgegenfliegt, weißt du, dass Rastullah einen Weg für dich vorbestimmt hat, den du nie für möglich gehalten hättest. Was ist schon ein Blaues Auge und ein Blick in die 2. Sphäre, wenn du bald Mada und Rastullah von Angesicht zu Angesicht begegnest? Von deiner Vorfreude gefesselt, merkst du nicht, wie die Arkanil-Zeichen die Worte *Rigel VII* bilden.

58

Ein Knirschen lässt die gesamte Wand vor dir erzittern. Du erwartest, dass sich ein bislang verborgener Spalt auftut oder die Platte in eine der Wände zurückgezogen wird. Stattdessen beginnt jedoch die ganze Wand mit ihrem bunten Mosaik zu schimmern, durchscheinend zu werden und sich in pulvrigem Staub aufzulösen. Doch bevor der Glitzerstaub den Boden des Ganges berührt, hat er sich bereits in Luft aufgelöst (4).

59

Ein Flüstern weckt dich aus deinem Totenschlaf. Die Erinnerung an den Tempel und die Rückreise tröpfelt sanft in dein Bewusstsein. Es ist noch immer Nacht und das volle Madamal scheint durch die geschwungenen Fenster. Sofort findest du im Dunkel das Blaue Auge, das nun, im Madaschein, auch ohne den ODEM ARCANUM gleißend leuchtet. Harte Schatten tanzen über das Gesicht einer vom Leben gezeichneten Frau, die sich mehr schlecht als recht hinter dem Artefakt zusammenkauert. Mit einer Hand streicht sie wiederholt über ihren ledernen Gürtel – ein magisches Artefakt? –, während die andere die Kugel unsanft von den Schultern des Golems zu schrauben versucht.

„Weißt du, Hasrabal, ich bin sicher, du erkennst mich noch immer nicht wieder, nicht wahr?“, lächelt sie durch ihre Zähne. „Ich habe dich beim Schlafen beobachtet, wie ein ... Mantikor, alter Mann. Mach dir nicht die Mühe aufzustehen, ich komme hier gut zurecht.“

Du siehst Tränen in den Augen der Frau glitzern, als sie mit Madas Auge Blicke wechselt. Für dich spielt es keine Rolle, wer sie ist, doch eines ist dir klar geworden: Niemand – außer dir selbst vielleicht – besitzt den Intellekt, Madas Blaue Blicke zu deuten. Attentäter werden kommen und das Auge für sich beanspruchen. *Lass sie sich gegenseitig beschäftigen, denkst du, lass sie rätseln und verzweifeln, denn nur ich werde das ganze Geheimnis kennen.* Also lässt du die Frau das Auge vom Golem brechen und beobachtest, wie sie es mit einem Schwebenzauber vor sich her trägt. Du siehst ihr an, dass sie viel zu sagen hat, doch sie schweigt. Als sie geht, fährst du dir abwesend über das Gesicht und ertastest einen kleinen Schnitt an deinem Hals, ganz so, als hätte dort jemand eine scharfe Klinge angesetzt, um dir die Kehle durchzuschneiden – es dann aber doch nicht getan (gehe zum **Epilog**).

60

Du hast versucht deine Neugier zu zügeln, aber du konntest dem Drang in das Auge zu blicken, nicht widerstehen (32).

## Epilog

Es war Wochen her, seitdem Nedime Gareth verlassen hatte. Die Stadt war ein Moloch, aber sie liebte die engen Gassen, die Tempel und die Mittelreicher. Sie war aufgeregt und immer noch hatte sie Angst, dass einer der Häscher Sultan Hasrabals sie finden und töten konnte. Vielleicht ein Dschinn wie jener, der ihren Vater Abu getötet hatte, den einzig wahren Kalifen!

Erst wenn das Auge in Sicherheit wäre und Emmeran Stoorrebrandt sie ausgezahlt hätte, würde sie sich sicherer fühlen. Vielleicht war Hasrabal aber auch gar nicht hinter ihr her. War es möglich, dass er ihr den Diebstahl nicht nachtrug? War es denkbar, dass er sich sogar darüber amüsierte, von seiner einstigen Gefangenen hereingelegt worden zu sein? Hasrabal war ein kluger Mann und er tötete niemanden aus unüberlegten Rachegelüsten.

Es war Nedime gelungen, das Blaue Auge Hasrabals Händen zu entreißen. Der Handelsmagnat Stoorrebrandt würde zufrieden sein und wenn er sich an den Handel hielt – und man erzählte sich, dass er dies stets tat – würde er Nedime reich entlohnen. Die Zeiten hätten ein Ende, wo sie für ihr tägliches Mahl bei den Suppenküchen der Badilakaner vorbeischauchen musste. Ihre Kinder Harika und Hagen sowie ihre Enkel hätten endlich ein würdiges Erbe und ihre Familie würde in eine glücklichere Zukunft schauen.

Ohne den Zaubergürtel, den ihr Emmeran gegeben hatte, hätte sie das schwere Artefakt niemals transportieren können. Doch mit Hilfe des Zaubers, der auf dem Gürtel lag, schwebte es so lange, dass sie es sicher an einen Ort bringen konnte, wo ein Pferd auf sie wartete.

Nedime überlegte, ob sie Hasrabal die Kehle hätte aufschlitzen sollen, als sie die Gelegenheit dazu gehabt hatte. Nein, entschied sie. Es war gut so, wie es war. Sie war kein Ungeheuer und sie hatte ihre Rache bekommen. Der Zaubersultan hatte das Blaue Auge verloren und sie hatte ihn in einem Moment überrascht, in dem er hilflos war. Sein Blut zu vergießen, wäre keine Heldentat gewesen. Hasrabal hatte sie entführt, doch besser behandelt als so manch reisender Abenteurer! Sie musste an Alrik denken, den sie liebte, aber der ein schlechter Ehemann und Vater war.

Der Zaubersultan hatte keine Wachen gerufen, als sie geflohen war. Nedime hatte ihre Genugtuung und Hasrabal sein Leben. Die Götter waren gewiss zufrieden und die Diener des Gottes ohne Namen hatten ihr Ziel ebenfalls nicht erreicht. Nach allem, was Nedime wusste, waren sie die wahren Schurken dieser Geschichte. Jemand hatte sogar einen der gefährlichsten Diener des Gottes heraufbeschworen, der selbst den mächtigen Zaubersultan alles abverlangt hatte.

Vor einigen Wochen hatte Emmeran Nedime in den Gossen Gareths gefunden. Er sprach mit ihr und machte Nedime ein unwiderstehliches Angebot. Er suchte eines der legendären Blauen Augen der Mada, damit er es seinem Herrn Phex schenken konnte. Sein eigenes Schwarzes Auge konnte ihm den Standort des Erzartefakts offenbar nicht zeigen, doch vom Gott der Diebe

erhielt er den Hinweis, dass sich das Auge in Al'Ghūriya befand, dem alten Zauberreich, das sich einst über Gorien erstreckte. Emmeran erzählte ihr, dass es im *Tempel der Sieben Elemente* aufbewahrt würde und nur ein echter Meister der sechs Elemente es bergen konnte. Hasrabal, der ein solcher war und der schon lange nach dem Blauen Auge suchte, war der Schlüssel zu dessen Bergung.

Emmerans Plan hatte vorgesehen, dass Nedime getarnt als alte Geschichtenerzählerin den Sultan aufsuchen und ihm von dem *Tempel der Sieben Elemente* berichten sollte. Glaubhaft vorgetragen, wie nur Nedime es konnte, würde sich der Sultan aufmachen, um den Tempel zu suchen und das Artefakt zu bergen. Dann könnte Nedime es ihm vielleicht entwenden und zu Emmeran bringen. Ein verwegener Plan, aber Rastullah und Phex waren mit ihr gewesen. Emmeran versprach Rache und eine großzügige Belohnung – beides zusammengenommen mehr als genug, dass Nedime ihr Leben riskieren würde. Zudem waren wohl auch die Mächte der Finsternis hinter dem Auge her, ein weiterer Grund, warum Nedime einwilligte.

Das Emmeran Stoorrebrandt das Auge wollte, um es Phex zu schenken, erschien ihr wie eine Märchengeschichte. Mada war eine Göttin nach Nedimes Geschmack und Phex, dem Gott des Glücks und dem Wächter von Madas Gefängnis, dabei zu helfen, eines ihrer Augen zurückzubringen, war der Stoff eines neuen Märchens, das sie gerne erzählen würde.

Was für eine phantastische Geschichte! Ein in seine Gefangene verliebter Gott, eine gebundene Göttin, ihre verlorenen blauen Augen, Diener des Namenlosen, ein verborgener Tempel, Dschinne, Dämonen, ein Zaubersultan und mittendrin eine Geschichtenerzählerin!

Als Nedime endlich vor Emmeran stand, ihm das Auge übergab und er es an den Sternenhimmel entrückte, wusste sie, dass sie nichts mehr zu befürchten hatte.

Elementares Hexagram





## Madas Blaue Augen

von Zoe Adamietz, Nikolai Hoch,  
Johannes Kaub und Alex Spohr

Vor vielen Zeitaltern soll Mada, die Göttin der Magie, den Sterblichen ihre Augen geschenkt haben. Diese legendären Artefakte sollen aus Mondstein gewesen sein und sollten den Blick in andere Sphären enthüllen können. Aufgrund ihres blauen Schimmers wurden die Steine auch Blaue Augen genannt, und sie sind bis heute eine Legende, die unter den mächtigsten und würdigsten Zauberern kursiert.

Seit Jahrzehnten hat sich der durchtriebene Zaubersultan Hasrabal ben Yakuban mit der Macht der sechs Elemente und der Kraft als siebtes auseinandergesetzt. Er will der Ewige Meister der Sechse werden, der *Sahib al'Sitta*. Noch hat er sein Ziel nicht ganz erreicht, noch fehlt ihm jene Erkenntnis, wie er eins werden kann mit den Elementen und der Magie. Auf einer Feier in seinem Thronsaal hört er jedoch von einer Geschichtenerzählerin ein interessantes Detail über ein Blaues Auge und fortan kennt Hasrabal nur noch ein Ziel: Er will in den Besitz dieses Erzartefakts gelangen, um einen Blick in die 2. Sphäre werfen zu können. Nur so glaubt er, sein Ziel erreichen zu können. Doch finstere Mächte sind ebenfalls hinter dem Blauen Auge her, um es für ihre eigenen Machenschaften zu missbrauchen.

In diesem Soloabenteuer schlüpfst du in die Rolle des legendären Sultans Hasrabal und begibst dich auf die Suche nach einem der Blauen Augen der Mada, welches sich im legendären Reich von *Al'Ghâriya* verbergen soll.



**Stichworte zum Abenteuer:** ein Zaubersultan, welcher der Ewige Meister der Elemente werden will, ein altes Märchen von den Blauen Augen der Mada, ein Erzschatz von epischer Tragweite

**Genre:** Entdeckerabenteuer

**Voraussetzungen:** keine

**Ort:** Rashdul, Al'Ahabad, Anchopal

**Zeit:** 1042 BF

**Komplexität (Spieler/Meister):** mittel / -

**Erfahrung des Helden:** legendär+ (Sultan Hasrabal)

**Anforderungen:**

Geheimnisse lüften

Humor

Kampf

**Lebendige Geschichte**



Zum Spielen empfehlen wir das  
**Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den  
**Aventurischen Almanach**.

Alle relevanten Informationen zum Erleben des  
Abenteuers sind im Band enthalten.



[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

HW029PDF

